

## ANALISIS PENGAMBARAN FILMIS SKENARIO FILM BERTEMA SUPERNATURAL

FX. Yatno Karyadi<sup>1</sup> Riri Irma Suryani<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Dosen Program Studi Televisi dan Film FSRD ISI Padangpanjang

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual IT Telkom Purwokerto

E-mail korespondensi: yatnokaryadi@isi-padangpanjang.ac.id

### ABSTRACT

*This research is aimed at obtaining comparisons of supernatural themes for screenwriters and for similar research. The research subject is the way of describing ideas about supernatural themes developed in West Sumatra which have been translated into film scenarios. The context is how a scriptwriter describes filmically through writing film scenes in a screenplay. Also, how a screenwriter relates the idea of describing the theme with the myths or conditions that develop in society.*

*The data were collected through observation techniques and review of the screenplay script. Observations were made by reading supernatural-themed scenarios in order to obtain a general narrative description, making the essence of the story in the form of a synopsis, and carrying out analysis. The method of analysis was that the scenario was summarized into a synopsis; the screenplay describes the filmic depiction of the scenes; the level of clarity of the filmic depiction was categorized; and an analysis of the sequence of clarity was made. The analytical approach used was a qualitative approach.*

*The conclusion is that the characters created are generally supernatural beings that have strength, supernatural powers, telepathy, hurt or heal ability, and other manipulative things such as communicating with other worlds or having super powers. The story setting takes place in a place that is not like our world, or also like our world as the setting but beyond our understanding, by revealing something that our world does not have. Plot events cannot be explained by science, such as the greatness of the characters in using strength and supernatural powers. Stories tend to be full of strange occurrences in the form of unreasonable things throughout the story, with the appearance or presence of supernatural beings. The storyline depicts good versus evil, fighting demons, spirits and ghosts.*

**Keywords:** scenario, filmic depiction, supernatural.

### ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan perbandingan tentang tema supernatural bagi para penulis skenario dan bagi penelitian sejenis. Subyek penelitian adalah cara penjabaran ide tentang tema-tema supernatural yang berkembang di Sumatera Barat yang telah dituangkan ke dalam skenario film. Konteksnya adalah bagaimana seorang penulis naskah menggambarkan secara filmis melalui penulisan adegan-adegan film pada skenario. Serta, bagaimana seorang penulis skenario menghubungkan antara ide penggambaran tema dengan mitos atau kondisi yang berkembang di masyarakat.

Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan telaah naskah skenario film. Observasi dilakukan dengan membaca skenario-skenario bertema supernatural, guna memperoleh gambaran naratif secara umum, membuat intisari cerita dalam bentuk sinopsis, dan melakukan analisis. Metode analisisnya adalah, skenario diringkas menjadi sinopsis; skenario dijabarkan penggambaran filmis pada adegan-adegannya; dikategorikan tingkat kejelasan penggambaran filmisnya; dan dibuat analisis urutan kejelasannya. Pendekatan analisis yang menggunakan adalah pendekatan kualitatif.

Kesimpulan yang diperoleh adalah bahwa karakter yang diciptakan umumnya merupakan makhluk gaib, memiliki kekuatan, kesaktian, telepati, menyakiti atau menyembuhkan, dan hal manipulatif lainnya seperti berkomunikasi dengan dunia lain atau memiliki kekuatan super. Setting cerita terjadi di tempat yang tidak seperti dunia kita, atau juga dapat seperti dunia kita sebagai latarnya tetapi yang di luar pemahaman kita, dengan mengungkapkan sesuatu yang tidak dimiliki oleh dunia kita. Peristiwa plot tidak dapat dijelaskan oleh sains,

seperti kehebatan karakter dalam menggunakan kekuatan dan kesaktian. Cerita cenderung penuh dengan kejadian aneh berupa hal-hal di luar akal sehat di sepanjang cerita, dengan penampakan atau kehadiran makhluk gaib. Alur cerita menggambarkan yang baik versus yang jahat, melawan iblis, roh dan hantu.

**Kata kunci:** skenario, penggambaran filmis, supernatural.

## 2. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia produksi film menuntut tersedianya naskah yang siap memenuhi kebutuhan produksi. Genre film horor menjadi bagian dari keseluruhan kebutuhan produksi film, di samping genre lain seperti drama, komedi dan aksi. Karenanya, skenario film horor menjadi sangat penting untuk memenuhi permintaan produksi. Terlebih lagi bisnis produksi film masa kini memiliki kanal distribusi yang beragam berupa pertunjukan bioskop, televisi berbayar, televisi gratis, internet steaming platform dan kanal video bersponsor seperti Youtube.

Sejarah film mencatat bahwa film horor diperkirakan sudah dibangun sejak awal industri film tahun 1930-an, dengan adanya film berjudul *Dracula*, *Frankenstein* dan *The Mummy* (Hutchings, 2004, p. 27). Semuanya tentang hal-hal mengerikan yang tak masuk akal. Sementara supernatural berarti segala sesuatu yang lebih dari dan di luar apa yang alami, sesuatu yang tak masuk akal yang kita tidak akan pernah bisa pahami. Karakter supernatural termasuk setan, roh dan malaikat. Supernatural tidak dapat diterangkan dengan akal sehat (KBBI, 2018).

Sementara itu, hampir seluruh wilayah di Indonesia memiliki berbagai cerita supernatural. Seperti halnya kelompok masyarakat lain, masyarakat Minangkabau di Sumatera Barat pun demikian. Sebagian mempercayainya dan sebagian lainnya melakukan praktik supernatural. Dengan meningkatnya peluang produksi, fenomena supernatural di berbagai daerah sering diangkat menjadi film. Maka, diperlukan skenario film yang

bersumber dari mitos-mitos dan kepercayaan lokal. Karenanya, dirasa perlu untuk melakukan analisis penggambaran filmis pada skenario film bertema supernatural. Tujuannya adalah untuk mendapatkan perbandingan tentang tema supernatural bagi para penulis skenario dan bagi penelitian sejenis.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Tema

Skenario atau disebut juga screenplay adalah treatment dari sebuah cerita film yang telah dikembangkan dan benar-benar menyeluruh. Skenario berisi dialog karakter, mendeskripsikan urutan aksi, dan menjadi dasar naskah syuting, yang juga disebut naskah pokok adegan (Beaver, 2015, p. 238). Sementara itu, supernatural disebut sebagai sub-genre dari kategori film horor, yaitu film yang plotnya berpusat pada peristiwa aneh dan menakutkan yang mengancam tokoh atau tokoh utama. Ancaman sering terjadi sebagai akibat dari kekuatan iblis, perbedaan dimensi waktu, atau hasil eksperimen ilmiah yang tidak terkendali.

Terdapat subgenre pada film horor, di mana suatu genre dapat dibagi lagi menjadi berbagai kriteria. Secara praktis, film horor dibagi-bagi berdasarkan pada ancumannya. Hal ini memang tepat karena setiap film horor selalu membutuhkan ancaman. Semua ancaman horor harus sesuatu yang tidak normal, yang terdiri dari tiga kategori yaitu supernatural, monster alam dan sains (science-fiction), dan sisi gelap jiwa manusia/horor psycho (Sipos, 2010, p. 10).

Dalam horor supernatural, ancumannya

bersifat mistik yakni tidak ada penjelasan materialis yang rasional. Secara tradisional ini termasuk vampir, hantu, manusia serigala, penyihir, atau setan. Horor supernatural sering disalahartikan dengan horor fantasi. Untuk membedakannya, ingatlah bahwa dalam hal kengerian, elemen fantastiknya pertama harus tidak wajar bagi alam semesta, dan kedua harus mengancam, apakah itu berupa hantu yang baik, atau pun hantu yang mengerikan (Sipos, 2010, p. 11).

Konflik yang disajikan pada film horor dapat berupa peristiwa supernatural atau buatan manusia melawan yang naif dan yang lemah. Upaya manusia super atau kekuatan supernatural diperlukan untuk menghancurkan kejahatan yang bersemayam pada monster dan hantu yang mengancam mereka yang kurang kuat (Beaver, 2015, p. 140). Lebih lanjut Beaver menjelaskan sejak tahun 1980-an, kebanyakan film horor sering ditujukan untuk penonton remaja. Kemudian diperkenalkan sub genre horor supernatural, hingga sering kali muncul dalam bentuk multi-sekuel.

Menurut Chrys Fey (2014), dalam *How to Write Supernatural*, formula untuk menulis cerita supernatural dapat menampilkan ciri-ciri seperti: karakter umumnya merupakan makhluk gaib, seperti malaikat. Karakter memiliki kekuatan, seperti kesaktian, telepati, kemampuan untuk terbang, sentuhan penyembuhan, atau manipulasi lainnya. Ada banyak kekuatan supernatural mulai dari berbicara dengan hewan hingga kekuatan super atau kesaktian.

Setting cerita terjadi di tempat yang tidak seperti dunia kita. Setting seperti terjadi di dunia lain, dunia bawah, dunia baru, planet baru dan alam

semesta baru. Setting juga dapat seperti dunia kita sebagai latarnya, tetapi di luar pemahaman kita tentang bumi. Penggambarannya adalah dengan mengungkapkan sesuatu yang tidak dimiliki dunia kita, seperti pasar gaib, kampung gaib dan kota gaib.

## 2. Plot

Plot adalah alur atau jalannya cerita. Sebuah skenario film pasti memerlukan plot untuk menggerakkan jalan cerita. Fungsi plot dalam skenario yaitu digunakan sebagai pemahaman pembaca tentang bagaimana sebuah peristiwa dapat berkaitan dengan peristiwa selanjutnya. Plot dapat berupa alur lurus yang disebut dengan plot linear atau berupa alur bercabang. Plot linear banyak digunakan dalam membuat skenario untuk film, FTV, cerita lepas dan serial lepas. Plot linier adalah plot yang alur ceritanya terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral (Lutters, 2000, p. 50).

Plot linear adalah sebuah rangkaian peristiwa yang berjalan sesuai dengan urutan waktu yang sebenarnya. Sedangkan plot non-linear adalah sebuah pola yang memanipulasi urutan kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan sebab akibatnya terganggu. Alur cerita yang ditampilkan bisa berupa kilas balik sehingga memperjelas cerita sekaligus untuk mengganggu rentetan cerita yang akan membuat penasaran. Menurut Lutters, di dalamnya mengandung unsur dramatik yaitu konflik, curiosity dan suspense. Kunci dari peristiwa plot dalam skenario supernatural adalah plotnya dibuat tidak natural.

Peristiwa plot supernatural yang dibuat harus tidak dapat dijelaskan oleh sains atau alam, seperti karakter yang dapat hidup kembali atau penggunaan

kekuatan ajaib. Cerita supranatural dengan karakter supernatural cenderung penuh dengan kejadian yang janggal. Unsur supernatural akan terjadi di sepanjang cerita, dengan penampakan roh, penggunaan kekuatan untuk tugas-tugas harian duniawi, atau kehadiran terus menerus makhluk-makhluk gaib yang berbeda. Alur cerita menggambarkan yang baik melawan yang jahat, malaikat melawan iblis, atau manusia melawan vampire (Fey, 2014).

### 3. Karakter dan penyusunan dialog

Karakter adalah tokoh fiksi apa pun yang muncul dalam narasi gambar bergerak. Juga termasuk istilah untuk kepribadian individual dari sosok imajiner yang dibuat oleh penulis skenario dan ditafsirkan oleh seorang aktor. Seorang aktor yang memainkan peran tertentu biasanya berusaha untuk melepaskan kualitas batin dari karakter dan mengungkapkannya melalui metode artistik interpretasi dramatis berupa aksi, suara, gerak tubuh, ciri fisik dan tingkah laku (Beaver, 2015, p. 43).

Setiap cerita mencirikan sifat dari karakter berdasar pengetahuan yang umum. Pengetahuan ini biasanya berkait dengan hal-hal yang dapat dialami, dilihat, dan dirasakan. Bila ciri karakter ini akan diterapkan pada cerita supernatural, maka akan berlaku kebalikannya. Cerita supernatural memerlukan pengetahuan misalnya bahwa vampir tidak akan keluar di bawah sinar matahari, kesaktian dukun biasanya dikeluarkan pada malam hari, atau perbuatan gaib memerlukan media dan mantra tertentu.

Dialog adalah pertukaran verbal antara dua karakter atau lebih dalam sebuah film atau drama. Lebih umum, dialog ditampilkan dalam sinkronisasi

bibir di mana yang diucapkan tersinkronisasi dengan gerakan bibir karakter. Dialog off screen/on screen adalah dialog yang dilakukan antara karakter di layar dan karakter di luar layar yang tidak terlihat (Beaver, 2015, p. 81).

Fungsi dialog dapat berkaitan dengan identifikasi setting lokasi. Menggunakan bahasa dan dialek tertentu yang dapat menunjukkan di mana cerita berlangsung. Selain itu dialog untuk skenario film supernatural mungkin memerlukan dialog lain seperti mengucapkan mantra. Dialog itu selanjutnya akan disebut sebagai on screen sound bersama bunyi pintu, langkah kaki, kendaraan, debur ombak dan semua yang tampak sinkron di layar. Selanjutnya semua bunyi yang dapat didengar yang tak tampak pada layar namun berimplikasi pada jalan cerita akan disebut off screen sound (Sonnenschein, 2001, p. 153).

Yang membedakan off screen sound dengan on screen sound adalah apakah suara tersebut bersifat aktif atau pasif. Suara aktif menimbulkan pertanyaan dan keingintahuan untuk melihat apa yang membuat kebisingan: Apakah itu? Apa yang terjadi? Makhluk itu seperti apa? Suara pasif menciptakan suasana dan lingkungan, menyelimuti dan menstabilkan gambar untuk menjadikannya utuh (Sonnenschein, 2001, p. 153). Dalam skenario film supernatural gambaran makhluk-makhluk tak kasat mata ini mungkin akan dideskripsikan melalui suara.

### 4. Teknik penjabaran ide atau deskripsi filmis

Ide merupakan formulasi cerita dalam satu atau dua kalimat pernyataan yang menjelaskan inti cerita (Armantono & Pramita, 2013, p. 12). Ide inilah yang akan dikembangkan menjadi skenario yang

lengkap dan utuh. Deskripsi secara filmis berarti cara menjabarkan sebuah ide yang berkaitan dengan film, memenuhi karakteristik film atau sinematik, yang berkaitan dengan film atau seni membuat film dari kualitas visual film. Yamamoto (2018) menjelaskan bahwa struktur skenario yaitu semua tentang pilihan dasar yang dapat dibuat oleh penulis skenario untuk menentukan bagaimana mereka ingin menceritakan sebuah kisah. Struktur mana yang bisa dimainkan dapat diterapkan pada genre dan cerita apa pun.

Struktur yang dapat dipilih adalah struktur tiga babak, real-time, multiple timeline, hyperlink, fabula-syuzhet, reverse chronological, rashomon, circular, non-linear dan struktur oneiric (Yamamoto, 2018). Walaupun terdapat berbagai struktur cerita, umumnya struktur narasi cerita dibagi menjadi tiga bagian yang membangun struktur cerita utuh. Hal ini disebut struktur tiga babak (three acts structure). Struktur cerita ini menggunakan pola tiga babak yang berasal dari pembagian cerita menjadi bagian awal, tengah, dan akhir (Akbar, 2015, p. 60).

Ide yang dituangkan dalam cerita cerita, harus memuat rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak. Akan terdapat ruang dan waktu, yakni tempat dan kapan para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Terkadang cerita mengambil tempat pada dimensi ruang yang bersifat non fisik, seperti ruang di dalam alam mimpi atau alam lain yang tidak jelas tempatnya. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu dan frekuensi waktu (Pratista, 2017, p. 69).

Naratif film adalah tentang komunikasi cerita yang berkaitan dengan struktur detail-detail bahasa yang digunakan dalam film. Film memiliki bahasa

spesifiknya sendiri dan karena itu tidak terkait dengan kenyataan seperti yang kita asumsikan. Namun, penonton percaya bahwa apa yang mereka lihat itu nyata. Kompleksitas dari hubungan elemen naratif dengan keseluruhan naratif dan hubungan keduanya dengan "dunia nyata" (Edgar et al., 2015, p. 39).

### 3. METODE

Subyek penelitian adalah cara penjabaran ide tentang tema-tema supernatural yang berkembang di Sumatera Barat yang telah dituangkan ke dalam skenario film. Konteksnya adalah bagaimana seorang penulis skenario menggambarkan secara filmis melalui penulisan adegan. Serta bagaimana seorang penulis skenario menghubungkan antara ide penggambaran tema dengan mitos dan kondisi yang berkembang di masyarakat.

Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan telaah naskah skenario film. Observasi dilakukan dengan membaca sebanyak lima skenario bertema supernatural, dengan tahapan untuk memperoleh gambaran naratif secara umum, membuat intisari cerita dalam bentuk sinopsis, dan melakukan analisis. Naskah yang diobservasi adalah naskah skenario hasil karya tugas akhir penciptaan skenario dan naskah bertema supernatural yang diproduksi untuk tugas akhir oleh mahasiswa Program Studi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Metode analisisnya adalah, pertama skenario diringkas menjadi sinopsis; kedua, skenario dijabarkan penggambaran filmis pada adegan-adegannya; ketiga, skenario dikategorikan tingkat kejelasan penggambaran filmisnya; dan keempat,

dibuat analisis mengenai kejelasan setting, karakter, image, sound, konstruksi makna dan bila ada semiotika yang digunakan. Pendekatan analisis yang digunakan adalah pendekatan kualitatif.]

#### 4. PEMBAHASAN

##### 1. *Sibilah Lantai*

Skenario *Sibilah Lantai* ditulis oleh Lira Rahma Juwita pada tahun 2020. Skenario sepanjang 55 halaman ini terdiri dari 78 scene. Tema pada *Sibilah Lantai* adalah tentang guna-guna sejenis pelet. Pelet merupakan ilmu yang sistem kerjanya memengaruhi alam kesadaran manusia agar terpengaruh, baik secara mental maupun jiwa. Serangan pelet bekerja secara optimal ketika calon korban dalam kondisi tidur atau ketika posisi gelombang otaknya rendah (Masruri, 2011).

Seting lokasi praktik guna-guna *Sibilah Lantai* yang digunakan dalam skenario ini adalah wilayah di Solok, Sumatera Barat (Juwita, 2020). Dalam skenario, set tentang lokasi ini ditunjukkan melalui dialog tokoh dengan pilihan kata dalam bahasa Minang yang menggunakan dialek ala masyarakat di sekitar Solok. Guna-guna adalah jampi-jampi, mantra dan sebagainya untuk menarik hati orang atau pekasih (KBBI, 2018). Pada skenario digambarkan tentang seorang pemuda buruk rupa yang ingin menarik hati gadis-gadis cantik di kampungnya.

Junaidi adalah seorang pemuda pengangguran dan pemalas. Junaidi berulang kali mendapat penolakan setiap kali mengutarakan perasaannya pada wanita. Tidak hanya penolakan, Junaidi bahkan mendapat hinaan dari wanita-wanita tersebut karena wajahnya yang buruk. Hal ini membuat Junaidi mempelajari guna-guna sibilah lantai kepada Mudin, seorang dukun hebat di kampungnya. Ternyata, Junaidi justru menggunakan sibilah lantai untuk melepaskan nafsu bejatnya membalas dendamnya pada gadis-gadis yang pernah menghina. Belum puas membalas dendam, suatu ketika Junaidi ingin mengguna-guna gadis lainnya, namun bukan mendapatkan gadis itu, Junaidi justru mendapat tuba dari gurunya. Wanita

yang ingin ia guna-guna adalah anak dari gurunya sendiri.

Tema tentang guna-guna, pelet dan sejenisnya, umumnya melibatkan tokoh anak muda ambisius yang tamak dalam usaha melawan sifat jahat dalam dirinya sendiri. Cerita melibatkan aktivitas paranormal atau dukun yang memiliki kesaktian. Tokoh utama pada akhirnya akan menjadi lawan si dukun, di mana kesaktian si dukun menghentikan sifat jahat tokoh utama. Arah visual dan kengerian yang dibangun kebanyakan adalah cara kerja guna-guna itu sendiri. Terjadi perubahan drastis di luar nalar pada karakter utama, namun pada akhirnya akan menghancurkannya.

Keberadaan supernatural dapat dimanifestasikan dalam benda-benda (Athiya, 2020). Benda tertentu bisa dianggap sebagai omen atau tanda terjadinya peristiwa supernatural. Benda-benda ini dimanfaatkan sebagai perantara atau media untuk menunjukkan adanya peristiwa mistis yang dialami oleh karakter dalam cerita film. Peristiwa ini akan terlihat aneh, janggal atau mustahil.

Dalam skenario *Sibilah Lantai*, arahan visual yang dibangun menunjukkan bagaimana hal-hal mistis dapat terjadi ketika seorang pemuda menjentikkan jarinya pada sebilah papan yang diduduki atau dipegang oleh seorang wanita agar wanita itu tertarik kepadanya. Secara naratif *Sibilah Lantai* menggambarkan cara kerja guna-guna, di mana si gadis akan terpikat dan tergila-gila kepada pemuda yang mengirimkan mantra guna-gunanya melalui media sebuah papan atau sebatang bambu yang menghubungkan di antara mereka. Karena dianggap terjadi suatu pelanggaran, maka tokoh dukun sakti menghentikannya. Dalam skenario, penggambarannya berupa deskripsi visual yang mengerikan sebagai akibat dari perbuatan jahatnya.

##### 2. *Palasik*

Skenario *Palasik* ditulis oleh Hendria pada tahun 2014. Terdiri dari 30 scene dengan model plot maju-mundur. Beberapa adegan dibuat dengan teknik kilas balik (*flashback*). Tema cerita *Palasik* adalah mengenai mitos pada masyarakat Minangkabau tentang terwariskannya ilmu hitam

kepada anggota keluarga sejak mula seseorang dilahirkan sebagai keturunan penganut *palasik*. Akibatnya, si anak dapat mengalami tekanan atas perundungan yang mungkin dilakukan oleh orang-orang di sekitarnya. Skenario *Palasik* telah difilmkan dengan judul yang sama oleh sutradara Muhamzani.

Ilmu *palasik* memiliki varian dengan istilah *palasik kuduang* dan *palasik bangkai*. *Palasik kuduang* digambarkan sebagai makhluk yang memisahkan kepala dan badannya. Sedangkan *palasik bangkai* berwujud manusia biasa yang memiliki nafsu untuk memangsa bayi atau bayi dalam kandungan ibu hamil. Konon, pada awalnya *palasik* adalah ilmu penangkal rasa lapar menghadapi masa paceklik, cukup dengan menghisap bulir padi di sawah. Ilmu *palasik* ini diwariskan secara turun temurun. Namun, kemudian ada yang menyalahgunakan *palasik* untuk mencari hidup abadi dan panjang umur dengan menghisap darah bayi sebagai lambang kelahiran kembali (Muhamzani, 2014).

Cerita skenario *Palasik* memiliki sudut pandang dari seorang pewaris *palasik*. Bagi Laila (18), *palasik* yang melekat pada tubuhnya sangat bertentangan dengan situasi yang sedang dihadapinya. Sejak ia dibuang oleh orang tua kandungnya karena sebuah alasan, Laila dibesarkan oleh keluarga lain yang sudah menganggapnya sebagai anak. Laila tidak bisa menerima kenyataan sebagai pewaris *palasik*. Batinnya melawan, namun situasi dan lingkungan tidak memungkinkan.

Di sisi lain, dalam keluarga angkat Laila, kini ia tinggal bersama seorang kerabatnya yang sedang hamil. Perempuan hamil dipercaya akan menjadi sasaran mangsa bagi penganut *palasik*. Perlawanan batin Laila digambarkan dengan menghadirkan kilas balik dan adegan kejutan. Pola ini dimanfaatkan untuk memperkuat intimidasi ketakutan penonton. Alur yang maju mundur juga dihadirkan membuat persepsi yang berbeda-beda sehingga menuntun untuk mengikuti alur hingga akhir cerita.

Penggambaran filmis sepernatural dalam *Palasik* dilakukan terutama melalui arahan visual pada gestur dari karakter. Kemudian diperlihatkan dengan arahan visual pada karakter, tata rambut,

tata rias, kostum dan properti. Karakter digambarkan sebagai manusia biasa yang berperilaku aneh dan mencurigakan. Gambaran fisik tokoh dibuat mendekati ciri-ciri tampilan yang umum diketahui sebagai *palasik*. Sementara itu karakter supernatural lainnya digambarkan memiliki tampilan mengerikan. Bagian ini menunjukkan arahan editing untuk menampilkan shot-shot singkat, atau sengaja tidak ditampilkan pada layar, tetapi digantikan melalui *off screen sound* saja.

Hal supernatural dapat tampil berupa *spirit* atau roh. *Spirit* dapat hadir karena merasuki tubuh manusia atau keberadaannya yang memang bersemayam dalam dirinya sendiri (Athiya, 2020). Roh ini memberikan kesan bahwa ia menjadi bagian kehidupan sosial, di mana seseorang diberi nama, diberi julukan dan dipanggil dengan nama itu. Roh *palasik* bersemayam dalam diri karakter Laila, yang juga mengkonfirmasi kemampuan roh untuk terlibat dalam hubungan sosial sebagai manusia dengan segala kondisinya.

### 3. *Tinggam*.

Skenario *Tinggam* ditulis oleh Mesi pada tahun 2019. Terdiri dari 106 scene dengan plot model non linear, di mana urutan adegan tidak sesuai dengan urutan ceritanya. *Tinggam* adalah sejenis *voodoo*, yaitu menyakiti dan mengirim siksaan jarak jauh dengan media pengganti. Cara kerja *tinggam* adalah dengan menusukkan sisi runcing tulang ekor ikan pari, yang dipakukan pada batang pohon bergetah, seperti pohon nangka atau pohon pepaya. Secara mistis korban akan mengalami luka berlubang pada leher yang mengeluarkan darah atau nanah berbau busuk dan mematkan (Mesi, 2019).

Beginilah cerita ringkas skenario *Tinggam*. Karena kehidupan di perantauan mulai susah, Anas (35) pulang dari perantauan membawa isterinya Tati (30). Di kampung, Anas bekerja sebagai penambang kayu balok di hutan. Anas memiliki seorang putra bernama Zamar (5). Selama pergi bekerja Anas tidak mengetahui bila istrinya berselingkuh. Dikarenakan gergaji mesinnya rusak, Anas pulang dan mendapati istrinya bercinta dengan laki-laki lain. Anas menjatuhkan talak tiga kepada istrinya dan

meninggalkan rumah.

Dua puluh tahun kemudian, Anas telah memiliki istri bernama Aminah dan seorang anak lyul (18). Kehidupannya Anas dengan keluarga barunya terlihat sangat bahagia. Sementara itu, Tati dan Zamar hidup menderita. Zamar merasa sakit hati kepada ayahnya, hingga mempelajari ilmu hitam *tinggam* untuk melampiaskan dendam. Tati mulai sakit-sakitan dan hidup sangat miskin. Zamar berhasil mendalami ilmu *tinggam* dan melakukannya kepada sang ayah, namun sempat diketahui oleh Sari, keponakannya Anas.

Zamar yang ketakutan, pulang dan mendapati ibunya sedang terbaring karena sakitnya semakin parah. Tati menceritakan masa lalu yang membuat Anas meninggalkan mereka. Zamar melanggar pantangan *tinggam* dengan memberi tahu ibunya bahwa ia adalah pelaku *tinggam* kepada ayahnya. Saat itu juga ibunya dihampiri dan dicekik oleh sesosok makhluk hitam. Zamar mencoba melawan sosok itu namun tak mampu, dan ibunya meninggal. Zamar mengalami tekanan batin dan menjadi gila.

Skenario *Tinggam* memuat penggambaran filmis tentang cara kerja *tinggam* dari si pengirim kepada korbannya. Visualisasi karakter supernatural digambarkan melalui rupa, kekuatan dan kehebatan sosok gaib yang di luar nalar akal sehat. Skenario *Tinggam* juga memuat beberapa scene yang terjadi dalam waktu yang bersamaan. Sehingga, arahan teknisnya menghendaki adanya *parallel editing* yaitu pemotongan dua gambar atau lebih secara bersilang untuk menghubungkan keduanya secara dramatis dan tematik. Di mana keduanya memiliki awal, tengah dan akhir dan kebanyakan dilakukan dengan *cross cutting* (Sipos, 2010, p. 200). Hal ini menggambarkan bahwa sebuah peristiwa sedang terjadi, sementara itu dalam waktu yang sama sedang terjadi peristiwa lain.

#### 4. Panangka Si Bunian

Skenario *Panangka Si Bunian* ditulis oleh Utari Novita dan Rahmi pada tahun 2017. Terdiri dari 37 scene dengan plot non-linear. *Bunian* dalam kepercayaan masyarakat Minangkabau adalah mitos tentang makhluk menyerupai manusia yang

tinggal di alam lain, seperti wilayah rimba belantara, perbukitan atau sekitar area pekuburan. Dunianya adalah alam gaib, yang sebagian masyarakat menyebutnya alam para dewa. Jika ada seseorang yang hilang secara misterius kadang diyakini disembunyikan atau dipelihara para dewa di alam *bunian* (Novita, 2018).

Setelah kematian orang tuanya, Nuraini (23) memutuskan kembali ke Alam, di Pesisir Selatan untuk mencari Abak Salim (63) kakeknya. Nur hanya menemukan rumah yang hampir roboh. Nasib baik menghampirinya karena Ros (45) mendengar percakapan Nur saat singgah di kedai. Saat itu, Angku Usman (54) sekilas melihat Nur. Di rumahnya, Ros menjelaskan bahwa suaminya adalah anak buah Abak Salim, namun telah beberapa tahun Abak Salim menghilang meninggalkan hartanya. Ros menampung Nur untuk tinggal bersama beserta anaknya, Wandi (12).

Nur memutuskan mencari pekerjaan di sekitar Alam. Usman mengusulkan untuk menemui Rahman (32) anak dari teman Abak Salim. Beberapa pekerja di sana saling bisik tentang hilangnya kakek Nur karena dibawa *bunian*. Rahman mengenalkan Ali (32) orang kepercayaannya. Ali membawa Nur berkeliling kebun. Saat melewati semak, Nur mendengar bunyi tabuhan gendang. Nur mendekati semak, Ali menghalanginya dan mengatakan itu bukan wilayah mereka lagi.

Masalah terjadi saat Ros mendapati Wandi keracunan, dan menuduh Nur sebagai pelakunya. Nur meninggalkan rumah Ros dan sementara waktu tinggal di pondok kebun. Tiba-tiba Wandi menghilang, hingga tiga tahun belum juga ditemukan. Kini Nur telah menjadi orang kepercayaan Rahman. Saat bekerja, Nur melihat Wandi berjalan di kebun karet. Sewaktu Nur sedang mengikuti Wandi, Rahman memanggilnya. Ketika ingin menyusul Wandi lagi, Nur sudah tak melihatnya di sana.

Sesuatu yang mengejutkan terjadi. Wandi menampakkan dirinya di kebun. Nur berhasil mengikutinya hingga sampai di sebuah gerbang aneh. Wandi melewati gerbang, tampak sebuah keramaian, rumah-rumah dan orang-orang. Sekilas tampak Ali di sana, bersembunyi di balik pohon.



Abak Salim menarik Nur dan menyuruhnya pergi, sambil berpesan untuk tidak melepas gelangya. Nur menjelaskan bahwa ia mengikuti Wandu dan ingin membawanya pulang.

Nur kembali ke alam *bunian* untuk membawa Wandu. Ali mengejar Nur yang berlari ke arah gerbang. Nur didorong dan gelangya dirampas oleh Rahman. Ali datang menendang tangan Rahman hingga gelangya terlepas. Ali menjelaskan bahwa selama ini ia mencurigai Rahman. Nur meneruskan misinya, berhasil memasang gelang kepada Wandu. Rahman didorong oleh Ali masuk ke dalam alam tersebut dan alam itu menghilang. Nur membawa Wandu pulang kepada Ros, namun Ali tak ada di sana bersama mereka.

Penggambaran filmis dalam Skenario *Orang Sibunian* dituntun dengan deskripsi visual yang menunjukkan perbedaan antar alam nyata dan alam gaib. Deskripsi ini harus diterjemahkan dalam bahasa gambar melalui pengetahuan dan imajinasi mengenai dunia *bunian*. Kuncinya adalah bahwa penggambaran dunia *bunian* mirip dengan dunia nyata, hanya saja dunia *bunian* mengkamuflesekannya. Misalnya, lembaran daun akan tampak seperti lembaran uang, cacing seperti mie, atau batu besar dan pohon-pohon yang tampak seperti rumah.

## 5. *Barabintah*

Skenario *Barabintah* ditulis oleh Hesti Yuliantika pada tahun 2015. Terdiri dari 42 scene, dengan plot non-linear dan struktur tiga babak. *Barabintah* adalah sejenis santet, sebuah upaya mencelakai orang dengan ilmu hitam yang dikirimkan dari jarak jauh. Pasaman dipilih menjadi latar setting skenario *Barabintah*. Konflik yang dipilih adalah tentang perebutan harta warisan dan hubungan kekeluargaan. Skenario ini pernah difilmkan oleh sutradara Ario Ramadhana.

Skenario *Barabintah* bercerita tentang Larasati (21) yang biasa dipanggil Santi, gadis ramah, rajin dan punya hobi menjahit, yang tinggal bersama keluarga Uwin pamannya. Di rumah itu juga tinggal Rana anak Uwin, dan suaminya bernama Badai. Selama dua puluh tahun, Santi

menganggap dirinya hidup bersama keluarga yang sangat menyayanginya. Hingga suatu ketika terungkaplah bahwa Uwin bukanlah ayahnya, melainkan paman yang telah merebut harta warisan ibunda Santi.

Pada masa lalu, Yanti sebagai anak perempuan lah yang menerima harta warisan keluarga. Ketamakan Uwin akan harta, membuatnya ingin menghabiskan nyawa Yanti, kakak perempuannya sendiri. Uwin mengirimkan santet yang membunuh Yanti sesaat setelah melahirkan seorang bayi perempuan yang kemudian diberi nama Larasati. Uwin kemudian menguasai seluruh harta Yanti dan membesarkan Santi selayaknya anaknya bersama Rana puterinya.

Santi selalu didatangi mimpi-mimpi buruk tentang ibunya. Rana memperlakukan Santi kurang begitu tulus hingga menjadi pertanyaan besar baginya. Badai, suami Rana ternyata juga memiliki perangai bejat dengan merenggut kesuciannya. Sementara itu, kisah cinta Santi kepada Syahrul kekasihnya, terputus oleh perbuatan Uwin kepada Syahrul. Hingga pada suatu ketika Santi mengetahui kejadian sebenarnya pada masa lalu. Santi tak bisa menerima kenyataan pahit yang dialaminya. Santi memutuskan membalaskan rasa sakit itu. Santi menghabiskan nyawa Uwin dan Badai serta membawa bayi Rana.

Penggambaran filmis skenario *Barabintah* mendeskripsikan tentang praktik ilmu hitam di kalangan masyarakat. Dalam skenario *Barabintah* masyarakat digambarkan memahami bahwa terdapat berbagai jenis santet. Peristiwa supernatural yang digunakan adalah serangkaian hal yang di luar nalar, bahkan mengerikan, sebagai akibat dari perbuatan jahat seseorang kepada orang lain. Visualisasi yang dipilih misalnya perut yang meledak hingga cipratan semburan darah (Yuliantika, 2015). Sedangkan pendekatan tentang logika kematian diasosiasikan dengan properti seperti kain kafan.

## 5. SIMPULAN dan SARAN

Karakter yang diciptakan umumnya merupakan makhluk gaib, memiliki kekuatan, kesaktian, telepati, menyakiti atau menyembuhkan, dan hal manipulatif lainnya seperti berkomunikasi dengan dunia lain atau memiliki kekuatan super. Setting cerita terjadi di tempat yang tidak seperti dunia kita, atau juga dapat seperti dunia kita sebagai latarnya tetapi yang di luar pemahaman kita, dengan mengungkapkan sesuatu yang tidak dimiliki oleh dunia kita. Peristiwa plot tidak dapat dijelaskan oleh sains, seperti kehebatan karakter dalam menggunakan kekuatan dan kesaktian. Cerita cenderung penuh dengan kejadian aneh berupa hal-hal di luar akal sehat di sepanjang cerita, dengan penampakan atau kehadiran makhluk gaib. Alur cerita menggambarkan yang baik versus yang jahat, melawan iblis, roh dan hantu. Karakter makhluk supernatural dalam scenario film dapat digambarkan sebagai sosok berjenis laki-laki atau perempuan, binatang atau benda-benda. Sosok tersebut dideskripsikan dengan kondisi fisik yang aneh dan janggal, sosok dengan ketidaksempurnaan fisik atau anggota tubuh, atau berentitas sebagai hantu dan monster.

## DAFTAR ACUAN

- Akbar, B. (2015). *Semua Bisa Menulis Skenario*. Esensi.
- Armantono, R., & Pramita, S. (2013). *Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*. FFTV IKJ.
- Athiya, H. (2020). Makhluk Supernatural Dan Orang Amerika: Sebuah Kajian Linguistik Antropologis. *Deskripsi Bahasa*, 3(1). <https://doi.org/10.22146/db.v3i1.405>
- Beaver, F. (2015). *Dictionary of Film Term. The Aesthetic Companion to Film Art*. Peter Lang.
- Edgar, R., Marlan, J., & Rawle, S. (2015). *The Language of Film*. Bloomsbury.
- Fey, C. (2014). *How To Write Supernatural*. <https://www.writewithfey.com/2014/04/supernatural-how-to-write.html>
- Hutchings, P. (2004). *The Horror Film*. Routledge.
- Juwita, L. R. (2020). *Penciptaan Skenario Film Fiksi Sibilah Lantai Dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak Dalam Meningkatkan Suspense*. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- KBBI, D. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Lutters, E. (2000). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. PT. Grasindo.
- Masuri, A. (2011). *Rahasia Pelet*. Transmedia Pustaka.
- Mesi. (2019). *Penciptaan Skenario Film Televisi Tinggam Dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak*. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Muhamzani. (2014). *Penyutradaraan Film Fiksi Palasik Dengan Konsep Naratif Intimidasi*. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Novita, U. (2018). *Penyutradaraan Film Fiksi Televisi Panangka Sibunian Dengan Pendekatan Director As Creator Untuk Mewujudkan Perbedaan Dimensi*. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film*. Montase Press.
- Sipos, T. M. (2010). *Horror Film Aesthetics*. McFarland.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effect in Cinema*. Michael Wiese.
- Yamamoto, K. (2018). *10 Screenplay Structures That Screenwriters Can Use*. <https://screencraft.org/2018/01/16/10-screenplay-structures-that-screenwriters-can-use/>
- Yuliantika, H. (2015). *Penciptaan Skenario Film Televisi Barabintah Dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak*. Institut Seni Indonesia Padangpanjang.