

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Tokoh utama dalam skenario film panjang yang berjudul *Pangkalima* merupakan seseorang anak kepala desa yang bernama Sanja. Dirinya secara tidak sadar mengalami pengalaman spiritual saat perjalanan menyelamatkan desanya. Dalam pengalaman spiritual tersebut, Sanja dituntun pada pengalaman terhadap konsep animisme yang terdorong oleh lingkungan hidupnya. Keterlibatan roh-roh dalam animisme merupakan sebuah bentuk praktik dan juga ritual keagamaan. Dengan adanya roh tersebut, ketersinggungan terhadap alam menjadi sebuah sifat metafisik yang ada dalam animisme (Harvey, 2014, hlm. 2).

Dari adanya konsep animisme ini, penulis sebagai penulis skenario *Pangkalima* akan membahas bagaimana proses perubahan karakter atau yang biasa disebut *character arc* dari Sanja. Untuk mendukung penulisan skenario *Pangkalima*, penulis membuat skripsi ini dengan tujuan agar dapat mendukung dalam pembuatan skenario. Oleh karena itu, skripsi ini menggunakan metode pendekatan kualitatif agar dapat menjelaskan secara deskriptif hasil analisa dengan menguji teori-teori yang sudah ada.

3.2. Sinopsis

Pada kelahirannya, Sanja telah dikutuk sebagai malapetaka oleh beberapa masyarakat desa atas kematian ibunya. Kelahiran Sanja menjadi sebuah titik jatuh bagi desa Engkadu karena menurunkan anak perempuan dari sosok kepala desa, Ramli yang diagungkan kuat dan dipercaya memimpin desa menjadi lebih baik. Setelah 14 tahun kematian ibunya karena melahirkan Sanja, akhirnya Ramli memutuskan untuk menjauhkan Sanja dari desa. Hasupa sebagai seorang ayah dari Sa'al rela membantu keinginan Ramli sembari mencapai tujuannya di tempat jauh dari desa tersebut.

Setelah 8 tahun lamanya, Sanja kembali ke desa dengan berita buruk yang menumpuk pada keadaan desa Engkadu saat itu. Baik dari keadaan ayahnya sendiri, maupun desanya. Kejadian satu tahun sebelum Sanja sampai di desa merupakan yang terparah bagi desa Engkadu. Peperangan terjadi pada saat itu. Ramli hanya dapat bercerita tentang bagaimana sebuah kekuatan yang jatuh dari langit dapat membantu desanya lari dari keterpurukan, Mandau Sakti. Sayangnya, Mandau tersebut terlihat seperti kehilangan kekuatannya. Keadaan itu mencoba untuk menggerakkan Sanja sebagai anak kepala desa. Namun, tidak ada dukungan yang layak bagi Sanja baik dari masyarakat maupun ayahnya sendiri.

Pada akhirnya, Sa'al sebagai kandidat satu-satunya menjadi sebuah pilihan untuk membangkitkan Mandau Sakti. Namun sayangnya, desa tersebut malah diserang oleh segerombolan pasukan dari Adi Simpei. Pasukan paling mengerikan untuk meruntuhkan dan mengambil alih desa-desa di daerah Kalimantan. Untuk

menyelamatkan desanya, satu-satunya jalan bagi Sanja dan juga Sa'al yang terjebak pada keadaan genting tersebut adalah melakukan perjalanan mencari kekuatan Mandau Sakti, sebagai mandat terakhir dari Ramli Okol, kepala desa Engkadu.

3.3. Posisi Penulis

Penulis dalam karya skenario film panjang yang berjudul *Pangkalima* ini memiliki posisi sebagai pencipta karya. Merancang, menciptakan, dan menentukan ide cerita serta karakter merupakan tugas dari pencipta karya.

3.4. Peralatan Kerja

Untuk menyelesaikan penulisan skripsi serta penyelesaian karya, penulis dibantu dengan beberapa *software* yang mendukung. Penyusunan skripsi dilakukan dengan *software* Microsoft Word. Sedangkan untuk penyelesaian karya skenario film panjang *Pangkalima*, penulis menggunakan *Final Draft 11*.

3.5. Tahapan Kerja

Rancangan *character arc* untuk karakter utama Sanja pada skenario film panjang *Pangkalima* dibantu dengan beberapa tahapan kerja. Di antaranya adalah:

3.5.1 Penentuan Ide Cerita

Penulis berusaha untuk mencari kedekatan sebuah ide cerita dengan pengalaman yang telah dilalui oleh penulis. Dengan melihat latar belakang lingkungan di sekitar penulis, akhirnya terpikirkan untuk mengambil ide cerita tentang sebuah *urban legend* yang berada di Kalimantan, yaitu Pangkalima. Dalam mengembangkan ide

tersebut, akhirnya penulis mengambil aspek-aspek kehidupan seperti lingkungan, cara bertahan hidup, tempat tinggal, sampai kepercayaan yang dianut oleh suku tersebut.

Setelah menangkap ide tersebut, penulis langsung mengadaptasi beberapa cerita yang beredar dari orang yang tinggal di Kalimantan untuk diolah menjadi cerita fiksi. Pada akhirnya, *logline* yang terpilih untuk dilanjutkan menjadi skenario film panjang adalah: seorang perempuan anak kepala desa yang menjadi malapetaka desa dan tidak dipercayai oleh masyarakat, harus melakukan perjalanan untuk mendapatkan kekuatan Mandau Sakti, demi menyelamatkan desanya dari pasukan penjarah.

3.5.2 Riset

Karena mengambil lingkungan masyarakat dari sebuah suku, maka penulis memulai riset tentang segala aspek-aspek tentang suku Dayak baik dari cerita rakyat, budaya, maupun kepercayaan. Penulis juga melakukan riset langsung dengan keluarga dekat yang memang berasal dari suku Dayak.

Untuk memperdalam karakter, riset terhadap sikap dan sifat orang-orang yang tinggal serta besar sebagai seorang suku Dayak juga dilakukan untuk menciptakan karakter yang lebih hidup. Tidak lepas dari *character arc*, riset terhadap konsep animisme juga termasuk dalam pencarian penulis sebagai pedoman bagaimana aspek spiritual dari sebuah karakter dapat tercapai.

3.5.3 Penciptaan Karakter

Setelah melakukan riset pada keadaan masyarakat di suku Dayak, penulis lalu membuat beberapa karakter yang mengikuti *archetypes* yang dibuat oleh Philips dan Hutley dalam bukunya. Penciptaan karakter dimulai dari tokoh utama yang bernama Sanja. Dirinya merupakan refleksi dari pertanyaan serta keresahan penulis sendiri.

Beberapa keresahan itu merupakan bentuk yang coba untuk disampaikan penulis sebagai pencipta karya dan berharap agar dapat tersampaikan ke pembaca skenario. Dalam beberapa aspek, penulis juga mengedapankan risetnya agar dapat mendukung karakter-karakter lain sebagai fondasi terbentuk cerita yang lebih kompleks. Maka dari itu, penulis membuat 3 dimensional karakter untuk beberapa *archetypes* yang diciptakan dalam skenario ini.

3.5.4 Penulisan Draft Skenario

Setelah karakter tercipta, penulis memulai untuk menyalurkan segala riset serta pedoman-pedoman untuk diolah menjadi sebuah skenario film panjang. Karakter Sanja mulai dijalankan dengan mengikuti pemikiran-pemikiran penulis dan pedoman plot agar skenario dapat berjalan dengan struktur yang benar.

3.6. Acuan

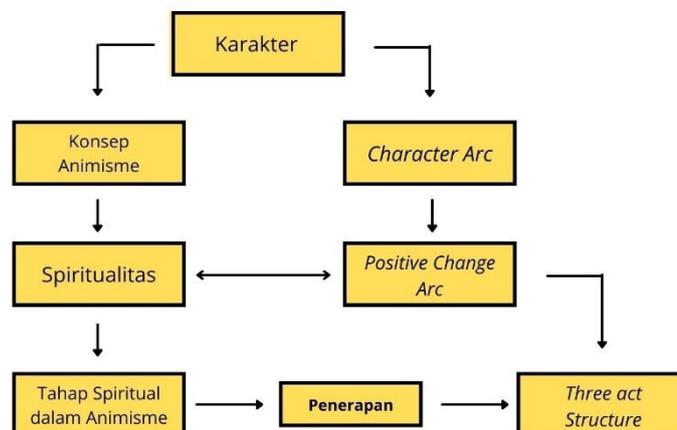
Untuk meningkatkan kompleksitas dan menambah referensi penulis, ada beberapa inspirasi yang membuat skenario menjadi lebih utuh. Penulis mengambil beberapa referensi dari film-film ciptaan Garin Nugroho sebagai ide cerita untuk mengangkat

adanya suku dan ras. Namun, yang paling menonjol untuk menjadi tema besar skenario lebih banyak memusatkan pada karya Mouly Surya yang berjudul *Marlinasi Pembunuh dalam Empat Babak*.

Untuk pembuatan plot serta struktur cerita, *Whale Rider* karya Niki Caro dan *Moana* karya Ron Clements & John Musker menjadi referensi yang tepat mengingat kedua film mencoba mengangkat adanya ras serta petualangan seorang karakter utama mencari jati dirinya.

3.7. Kerangka Berpikir

Untuk menciptakan susunan analisis yang terkonstruksi dan memperjelas teori-teori yang akan masuk pada analisis, penulis mencoba untuk membuat kerangka berpikir dalam bentuk bagan.



Gambar 3.1 Kerangka Berpikir

(Dokumen Pribadi)

Dalam kerangka berpikir ini, *character arc* yang diambil menggunakan teori *positive change arc*. Teori ini berhubungan langsung dengan adanya bentuk spiritualitas, dimana bentuk tersebut merupakan sebuah konsep bagaimana manusia berkembang menjadi lebih baik dengan melewati tahapan spiritual. Sama halnya dalam teori *positive change arc*, tentang bagaimana karakter mencoba untuk merubah prioritasnya.

Dengan adanya hubungan antara spiritualitas dengan teori *positive change arc*, analisis yang dilakukan menggunakan tahapan spiritual dalam animisme lalu akan diterapkan dalam *three act structure* pada bentuk plot yang dimiliki dalam teori *positive change arc*.