



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Skenario**

Skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan-urutan adegan, tempat keadaan, dan dialog yang disusun dalam konteks struktur dramatik (Field, 2005, Hlm. 2). Skenario juga bisa diartikan sebagai desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film (Misbach, 2010, Hlm. 6).

Field (2005) mengatakan, penulis skenario dituntut agar dapat menerjemahkan secara visual setiap kalimat dalam naskahnya sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan mudah.

Skenario awalnya ditulis mirip dengan sinopsis dengan cara penulisan tidak lebih panjang dari satu paragraf, terdapat judul dan deskripsi dari setiap adegan yang terlihat. Jenis penulisan skenario ini marak pada era keemasan sejarah perfilman pada awal tahun 1896 sampai dengan akhir 1901 (Raynauld, 2005, Hlm. 834-837).

Sejarah skenario dimulai pada tahun 1910-an, dimana ketika Thomas Harper Ince mulai membuat film dan dapat menulis naskah film menjadi sangat efisien untuk pertama kalinya yang dapat dikembangkan ke dalam inti yang memang dibutuhkan, skenario dalam film merupakan bagian dari bentuk penulisan sastra (Boon, 2008, Hlm. 4).

Trotier (2010) menjelaskan, dilihat dari segi format penulisan, skenario memiliki ciri khas yang membuat skenario film memiliki konsistensi cerita yang tertuang pada elemen-elemen skenario yang diterapkan. Elemen-elemen dalam skenario, antara lain:

1. *Slugline*
2. *Action*
3. *Characters Name*
4. *Dialogue*
5. *Parenthetical*
6. *Transition*

Pengelompokan skenario berdasarkan jenisnya, yang dilihat dari isi cerita dan penulisan, yaitu:

1. Asli
2. Adaptasi

## **2.2. Sinopsis**

Menurut Johnson (1998) sinopsis merupakan ringkasan dari cerita yang dimuat berdasarkan penulisan skenario, tanpa mengurai atau menambah pesan dan nilai yang ingin disampaikan. Ia menambahkan, sinopsis dijadikan sebagai alat untuk menarik perhatian para penonton, pendengar atau pun pembaca.

Sinopsis adalah cerita yang didasari dari skenario yang ditulis secara singkat dan dapat menggambarkan isi dari cerita, hal ini sangat efektif untuk menjelaskan cerita kepada agen, produser, sponsor, mau pun editor.

Sinopsis yang baik harus bisa menjelaskan secara detail mengenai permasalahan pada cerita.

### **2.3. Premis**

Premis bisa dikatakan sebagai deskripsi konseptual atas cerita yang dibuat yang merupakan inti sebuah cerita (Field, 2005, Hlm. 23).

Setiap pertunjukkan yang baik pasti menyampaikan premis dengan cara yang cerdas. Tidak adanya premis pada cerita mengakibatkan tidak adanya tujuan akhir kemana cerita itu bermuara, walau pun usaha penulis skenario mengembangkan, merubah ide mau pun situasi aslinya atau membawa jiwa penulis skenario pada cerita.

### **2.4. Struktur Cerita**

Umumnya struktur cerita dikenal dengan sistem tiga babak, yaitu permulaan, tengah, dan akhir. Bagian tengah cerita biasanya memiliki durasi lebih panjang dari babak awal dan akhir, serta struktur cerita biasanya menggunakan prinsip, bahwa satu halaman dengan penulisan naskah dalam format yang benar sama dengan satu setengah menit dalam tampilan layar (Costello, 2004, Hlm. 89).

### 2.4.1. Permulaan

Penulis mulai berfokus pada pembangunan cerita, memperkenalkan karakter yang ada, membuat premis cerita. Penulis skenario harus bisa memperkenalkan cerita pada penonton guna mengetahui penonton menyukainya atau tidak pada film dari pengenalan cerita, jika penonton tidak mengerti maka fokus dan konsentrasi penonton melayang dan berpetualang (Field, 2005, Hlm 23).

### 2.4.2. Tengah

Babak dua atau dikenal dengan *confrontation*. Pada bagian ini protagonis menemui rintangan-rintangan dalam mendapatkan apa yang ia butuhkan, yang didefinisikan sebagai apa yang karakter ingin menangkan dan dapatkan selama cerita berlangsung. Rintangan ada karena tujuan yang dituju oleh karakter, mendapatkan apa yang karakter inginkan, walau pun kadang karakter tidak mendapatkan apa yang diinginkan.

Semua drama merupakan konflik. Tanpa konflik, tidak ada tindakan tanpa tindakan berarti tidak ada karakter dan tanpa karakter tidak akan ada cerita serta tanpa cerita berarti tidak ada skenario yang tercipta (Field, 2005, Hlm 25).

### 2.4.3. Akhir

Resolusi bukan berarti *ending* dari sebuah skenario. *Ending* mengarah pada yang lebih spesifik yaitu *scene* atau *shot* atau juga *sequence* yang mengakhiri skenario (Field, 2005, Hlm. 27).

#### **2.4.4. Plot Point**

*Set-up, confrontation, resolution* merupakan satu kesatuan yang berhubungan antara bagian yang menentukan keseluruhan cerita. Namun perlu diperhatikan setiap babak ini harus memiliki pengait agar dapat terhubung dari babak ke babak dan penulis harus membuat *plot point*.

*Plot point* dapat didefinisikan sebagai peristiwa, kejadian atau episode yang menjadi jembatan atas aksi yang membawa cerita ke babak selanjutnya.

*Plot point* adalah tujuan penting di skenario merupakan kemajuan utama dalam cerita yang membuat cerita tetap pada garisnya. Peristiwa pada *plot point* tidak harus peristiwa besar, bisa saja berupa *scene* yang sangat tenang yang didalamnya ada keputusan penting yang diambil (Field, 2005, Hlm. 27).

#### **2.5. Karakter**

Menurut Egri (1960) karakter adalah bagian yang paling mendasar dalam sebuah cerita atau skenario yang digolongkan menjadi protagonis dan antagonis.

##### **2.5.1. Protagonis**

Protagonis merupakan karakter terpenting dalam sebuah cerita atau biasa disebut dengan *the pivotal characters*. Protagonis merupakan karakter utama dalam cerita yang memimpin jalannya cerita. Protagonis menciptakan konflik dan membuat cerita mengalir dengan sendirinya. Protagonis menciptakan keinginan akan sesuatu (*want*). Tanpa protagonis maka tidak akan ada cerita, jika ada maka akan terasa janggal.

Dalam menginginkan suatu hal, protagonis harus memiliki hasrat kuat akan keinginan tersebut sehingga dalam perjalanan mendapatkan apa yang diinginkan, ia akan mendapatkan serangan atau bahkan menyerang (Egri, 1960, Hlm. 113).

### **2.5.2. Antagonis**

Antagonis adalah karakter yang menjadi lawan dari karakter utama yang tercipta sebagai penentang yang akan merusak usaha protagonis dan akan menekan protagonis.

Kedua karakter menjadi musuh antara protagonis dan antagonis dengan kekuatan yang sama agar terjadi perlawanan yang seimbang atau bahkan dibuat tidak seimbang (Egri, 1960, Hlm. 113).

## **2.6. *Three Dimensional Character***

Manusia memiliki unsur tambahan tiga dimensi yang mencakup fisiologi, psikologi dan sosiologi. Tanpa pengetahuan atas tiga dimensi ini, penulis skenario tidak dapat menilai karakter manusia pada umumnya (Egri, 1960, Hlm. 33).

### **2.6.1. Fisiologi**

Egri (1960) menjelaskan bahwa aspek fisiologi dapat dilihat berdasarkan keadaan fisik karakter. Keadaan fisik setiap orang dapat mempengaruhi cara pandang seseorang. Penampilan fisik seseorang dapat menggambarkan warna dari kehidupannya serta mempengaruhi pengembangan mental yang berfungsi sebagai

dasar kepribadian *inferiority* dan *superiority*. Berikut adalah aspek-aspek fisiologi yang meliputi:

1. Jenis Kelamin
2. Usia
3. Tinggi Badan
4. Berat Badan
5. Warna Mata
6. Warna Kulit
7. Warna Rambut
8. Postur Tubuh
9. Penampilan
10. *Defects* (Abnormal, Penyakit, Tanda lahir)

### **2.6.2. Sosiologi**

Aspek sosiologi adalah faktor lingkungan, sosial yang mempengaruhi karakter secara sederhana adalah faktor lingkungan tempat karakter lahir dan dibesarkan serta bagaimana orang-orang sekitar bersikap padanya. Unsur yang termasuk kedalam dimensi sosiologi yaitu:

1. Kelas Sosial



2. Pekerjaan
3. Tingkat Pendidikan
4. Kehidupan
5. Agama
6. Ras
7. Kebudayaan

### **2.6.3. Psikologi**

Aspek psikologi adalah gabungan antara fisiologi dan sosiologi, kombinasi ini melahirkan ambisi dalam hidup, watak, tingkah laku, dan kepribadian. Ada pun beberapa aspek yang mencangkup aspek psikologi, antara lain adalah:

1. Ambisi
2. Kehidupan
3. Personal
4. Watak
5. Kemampuan
6. Talenta
7. *Complexes*
8. Kualitas

9. IQ

10. *Extrovert, Introvert, Ambivert*

## **2.7. Tema**

Tema adalah identitas dari sebuah film atau skenario yang sudah pasti dimiliki. Tema dapat berupa pernyataan mau pun pertanyaan. Untuk menyatukannya antara tema dan skenario, penulis skenario harus mampu menarik hubungan antara tema, ide, dan cerita.

Rata-rata penulis skenario mulai dengan tema untuk mengembangkan cerita yang baru berupa ide atau pesan yang ingin disampaikan. Tema memberikan jalan cerita, mengatur tindakan tokoh, dan plot (Calvis, 2012, Hlm. 73).

## **2.8. Genre**

Altman (1999) genre adalah jenis film atau klasifikasi berdasarkan kesamaan cerita, tempat, tema dan faktor-faktor lainnya yang menjadi inti sebuah cerita dalam film biasanya memiliki ciri khas pada setiap genre yang sama.

### **2.8.1. Komedi**

Komedi berasal dari Bahasa Yunani *komoidia*, yaitu kata dengan sejarah kebudayaan yang rumit. Dalam dunia modern komedi banyak menggunakan varietas untuk menampilkan humor baik dalam naskah maupun improvisasi dalam berbagai media, seperti film, acara televisi, pertunjukan teater, radio, dan berbagai media lainnya (Lowe, 2008, Hlm.1)

Komedi adalah cerita yang dibuat untuk memicu tawa atau humor untuk para penontonnya (King, 2002, Hlm. 2)

#### **2.8.1.1. *Comedy of Errors***

Sub-genre dengan komedi yang lahir dari kesalahpahaman menerjemahkan atau mengartikan sesuatu yang menghasilkan kelucuan dari kesalahannya, dirancang untuk menghibur dan menghasilkan tawa (Weld, 1975, Hlm. 154-155).

### **2.9. Persepsi**

Persepsi adalah kemampuan untuk membedakan, mengelompokkan, memfokuskan perhatian sebagai kemampuan untuk mengorganisasikan pengamatan (Sarwono, 1976, Hlm. 94).

Persepsi merupakan proses mengetahui dengan bantuan indera untuk mengenali obyek dan kejadian obyektif (Chaplin dalam Kamus Psikologi, 2000).

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan penafsiran pesan (Rakhmad, 1999, Hlm. 51).

Persepsi didefinisikan sebagai suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu merupakan suatu proses penerimaan stimulus oleh individu melalui alat indera (Walgito, 2003, Hlm 54).

Stimulus yang diindra oleh individu diorganisasikan, kemudian diinterpretasikan sehingga individu tersebut menyadari, mengerti, tentang apa yang diindra itu, inilah yang disebut persepsi (Walgito, 2003, Hlm 2).

### **2.9.1. Persepsi yang harus disadari**

Persepsi adalah proses yang ditangkap oleh sistem indera menerima stimulus dari objek yang diperhatikan dengan perhatian yang saling berhubungan.

#### **2.9.1.1. Perhatian**

Untuk menyadari atau mengadakan persepsi terhadap sesuatu diperlukan adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu kesiapan dalam mengadakan persepsi. Tanpa perhatian tidak akan terjadi persepsi (Walgito, 2003, Hlm 43).

### **2.10. Faktor Pembentuk Persepsi**

Faktor yang dapat mempengaruhi persepsi, antara lain adalah faktor personal dan faktor situasional yang dipengaruhi usia dan kematangan dalam berpikir.

#### **2.10.1. Faktor Personal**

Meliputi motivasi pribadi, minat, emosi, nilai, tujuan hidup, pengharapan mental lainnya.

### **2.10.2. Faktor Situasional**

Faktor yang terdapat pada stimulusnya yang akan diperhatikan karena mempunyai sifat yang menonjol yaitu gerakan, intensitas, kebaruan, perulangan, disebut juga *attention getter* atau penarik perhatian (Rakhmat, 1999, Hlm. 11).

### **2.11. Faktor Penyebab Timbulnya Persepsi**

Ada beberapa faktor yang jadi penyebab timbulnya persepsi bagi setiap individu pada umumnya yaitu Faktor Internal dan Faktor Eksternal yang paling mendasar (Walgito, 2003, Hlm. 87).

#### **2.11.1. Faktor Internal**

Apa yang ada dalam diri individu yang mempengaruhi persepsinya, faktor internal mempunyai dua sumber, yaitu segi jasmani dan segi psikologis. Segi jasmani adalah faktor fisik dan kesehatan individu. Sebagai contoh apabila segi fisik dan kesehatan terganggu maka sedikit banyak akan mempengaruhi persepsinya. Sedangkan segi psikologis mencakup di dalamnya pengalaman, perasaan, kemampuan pikir, *internal frame of reference*, dan motivasi (Walgito, 2003. Hlm. 87)

#### **2.11.2. Faktor External**

Stimulus dan lingkungan di mana persepsi berlangsung. Terdiri dari stimulus itu sendiri, kejelasan stimulus merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang melakukan persepsi tanpa distorsi. Lingkungan atau situasi khusus yang melatarbelakangi proses persepsi. Objek dan lingkungan yang

melatarbelakngi merupakan kebulatan yang sulit dipisahkan (Walgito, 2003, Jlm. 87).

## 2.12. Seks

Menurut Focault (1990) sejak manusia dilahirkan hingga menjadi manusia dewasa, manusia memiliki dorongan yang dinamakan libido atau nafsu syahwat. Libido merupakan dorongan seksual yang sudah ada pada manusia sejak lahir. Kepuasan seks pada anak, pencapaiannya tidak selalu melalui alat kelaminnya, melainkan melalui daerah-daerah lain yaitu mulut dan anus.

Seks dalam arti yang sempit berarti kelamin, yang mana dalam pengertian kelamin ini, antara lain alat kelamin itu sendiri, anggota tubuh dan ciri badaniah lainnya yang membedakan antara laki-laki dan perempuan, kelenjar-kelenjar dan hormon-hormon dalam tubuh yang memengaruhi bekerjanya alat-alat kelamin, dan hubungan kelamin (senggama, percumbuan).

Segi lain dari seksualitas adalah seks dalam arti yang luas, yaitu segala hal yang terjadi sebagai akibat (konsekuensi) dari adanya perbedaan jenis kelamin, antara lain perbedaan tingkah laku (kasar, genit, lembut dan lain-lain), perbedaan atribut (pakaian, nama), perbedaan peran dan pekerjaan, dan hubungan antara pria dan wanita (tata krama pergaulan, percintaan, pacaran, perkawinan dan lain-lain).

Seks, tidak sebagaimana adanya, bukan wujud *real* dan tunggal sesuai dengan definisi yang diberikan kepadanya dalam wacana. Seks bukan lah realitas awal dan seksualitas bukan lah hanya dampak sekunder, melainkan sebaliknya, seks dibawah secara historis oleh seksualitas. Jangan menempatkan seks di sisi

realitas dan seksualitas di sisi gagasan kabur dan ilusi. Seksualitas adalah figur historis yang sangat *real*, dan seksualitas-lah yang menimbulkan pengertian seks sebagai unsur spekulatif yang perlu bagi cara kerja seksualitas (Foucault, 1990, Hlm 12).

### **2.12.1. Edukasi Seks**

Edukasi seks bisa berarti dalam banyak hal. Tidak hanya dimaksud untuk menyediakan informasi mengenai fakta dasar dalam hidup, reproduksi, dan hubungan seksual. “Secara utuh, edukasi seks bertuju pada biologi, budaya sosial, psikologi, dan dimensi spiritual dari seksualitas,” (Haffner, 2000, Hlm 7).

Tujuan dari edukasi seks yang komprehensif, antara lain untuk menyediakan informasi, mengembangkan nilai-nilai, mengembangkan kemampuan interpersonal, dan mengembangkan tanggung jawab. Menyediakan informasi maksudnya adalah semua orang memiliki hak untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai pertumbuhan manusia dan pengembangan, reproduksi manusia, organ, psikologi, masturbasi, kehidupan keluarga, kehamilan, kelahiran, kedudukan sebagai orang tua, respon seksual, orientasi seksual, kontrasepsi, aborsi, kekerasan seksual, HIV/AIDS, dan penyakit menular seksual lainnya. Mengembangkan nilai-nilai yang dimaksud, yakni edukasi seks memberikan remaja kesempatan untuk bertanya, mencari tahu lebih dalam, dan menentukan sikap, nilai-nilai, dan pandangan mengenai seksualitas manusia. Tujuan dari mencari tahu lebih dalam adalah membantu remaja memahami keluarga, agama, dan nilai-nilai budaya, mengembangkan nilai pribadi,

meningkatkan harga diri mereka, mengembangkan pandangan mereka mengenai hubungan dengan lawan jenis, dan memahami tanggung jawab mereka kepada orang lain.

Mengembangkan kemampuan interpersonal berarti edukasi seks bisa membantu remaja mengembangkan kemampuan komunikasi, membuat keputusan, ketegasan, keahlian untuk menolak, dan kemampuan untuk menciptakan hubungan yang baik. Mengembangkan tanggung jawab dalam edukasi seks akan membantu remaja mengembangkan konsep dari tanggung jawab dan melatih tanggung jawab itu dalam hubungan seksual. Hal ini akan tercapai dengan menyediakan informasi seputar hal itu dan membantu remaja untuk mempertimbangkan pantangan, mengatasi tekanan karena terlibat lebih awal dalam hubungan seksual, cara menggunakan kontrasepsi yang benar dan memahami beragam ukuran kesehatan untuk menghindari masalah medis yang berhubungan dengan seksual (seperti kehamilan pada remaja dan penyakit menular seks), dan untuk menghindari eksploitasi seksual atau kekerasan seksual (Haffner, 2000, Hlm 19).

### **2.12.2. Seks Anak**

Pendidikan seks yang komprehensif di sekolah, seperti diskusi mengenai tingginya angka kelahiran, bisa membantu menghindari kehamilan pada remaja namun pemberian pendidikan seks (*sex education*) di beberapa negara Timur masih menjadi perdebatan (pro-kontra) berbagai kalangan. Sebab, sejauh ini asumsi pendidikan seks masih terkait masalah hubungan seksual antarlawan jenis.



Padahal, pendidikan seks yang komprehensif bisa membantu remaja menghindari kehamilan dini atau di luar nikah (Haffner, 2000, Hlm. 5).

Menurut pemikiran Haffner (2009) edukasi seks usia dini berdampak positif untuk membantu menekan angka kelahiran. Pendidikan seks yang komprehensif mempunyai fungsi positif, diantaranya memberikan penjelasan kepada remaja soal ancaman bahaya hubungan seks bebas, ancaman tertular berbagai jenis penyakit kelamin, masalah tingkat kelahiran yang tinggi. Dengan adanya pemahaman yang baik soal seks, membuat remaja lebih berhati-hati.

Situs Okezone.com (2008) menjelaskan, bahwa pendidikan seks komprehensif di sekolah mampu mencegah kehamilan yang tak dikehendaki remaja. Hal itu berdampak untuk menekan angka kelahiran yang tinggi," papar Pamela K Kohler dari Pusat Penelitian AIDS dan Penyakit Seks Menular, Universitas Washington.

Kohler pun mengakui adanya anggapan yang salah soal pendidikan seks. Selama ini banyak yang mengatakan bahwa pendidikan seks dan cara mengontrol angka kelahiran akan semakin membuat remaja ingin berhubungan seks. "Itu anggapan yang tidak benar," jelasnya.

Meski demikian, Pemerintah AS mengritik hasil penelitian tersebut dan tetap menyatakan bahwa pendidikan seks yang diberikan di luar sekolah tetap efektif. Untuk itu, Pemerintah AS setiap tahun mengeluarkan sekitar 170 juta USD untuk setiap negara bagian atau kelompok sosial yang mengadakan program pendidikan seks. Kegiatan ini bertujuan agar remaja tidak melakukan hubungan

seks. Namun, Kohler mengkritik langkah pemerintah karena pendidikan seks di luar sekolah tidak menunjukkan efektivitas untuk menghindari remaja berhubungan seks dini atau pun mengurangi angka kelahiran. Sebab, berdasarkan survei yang dilakukannya secara nasional, pendidikan seks di sekolah lebih efektif dibandingkan di luar sekolah.

Buktinya, remaja yang mendapat pendidikan seks komprehensif di sekolah sebanyak duapertiga menghindari hubungan seks atau tidak ingin hamil. Sebaliknya, pendidikan seks di luar sekolah hanya mencapai seperempat orang. Sementara itu, remaja yang tidak menerima pendidikan seks secara formal angkanya lebih rendah lagi, sekitar 10 persen.

### **2.13. Hamil**

Hamil adalah suatu masa dari mulai terjadinya pembuahan dalam rahim seorang wanita sampai bayinya dilahirkan. Kehamilan terjadi ketika seorang wanita melakukan hubungan seksual pada masa ovulasi dan sperma pria membuahi sel telur matang wanita (Surririnah, 2009, Hlm. 1)

UMMN