



### **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.

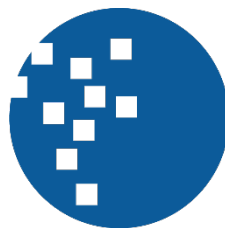
### **Copyright and reuse:**

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.

**PENERAPAN MULTI-PLOT DALAM  
NASKAH FILM PANJANG *TITIMANGSA***

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Felisitas Ririen Kurnia S.

NIM : 13120210017

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Felisitas Ririen Kurnia Supriyadi

NIM : 13120210017

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PENERAPAN MULTI-PLOT DALAM NASKAH FILM PANJANG *TITIMANGSA***

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.


Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Januari 2017



Felisitas Ririen Kurnia Supriyadi



# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## Penerapan Multi-plot Dalam Naskah Film Panjang *Titimangsa*

Oleh

Nama : Felisitas Ririen Kurnia Supriyadi

NIM : 13120210017

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

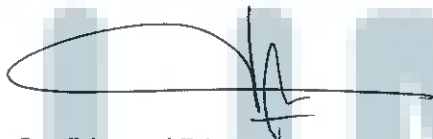
Tangerang, 18 Januari 2017

Pembimbing



Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

Penguji



Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A.

Ketua Sidang



Bernadus Yoseph Setyo Prabowo,

B. MediaA&Prod., M.ScrPr.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Penulis hidup di antara masyarakat berbudaya Jawa, khususnya Jawa Tengah. Dan dalam kehidupan sehari-hari penulis sering kali menemukan pro dan kontra mengenai kepercayaan akan pamali ataupun mitos. Dan hal itulah yang menjadi alasan awal mengapa penulis ingin membuat naskah film panjang berjudul “Titimangsa” ini. Karena bagi penulis, membuat sebuah karya tugas akhir merupakan salah satu cara untuk bercerita secara lebih terstruktur dan dapat dipertanggungjawabkan.

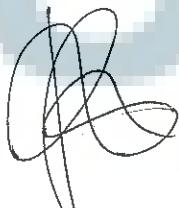
Laporan dan karya tugas akhir “Titimangsa” ini membahas mengenai penerapan beberapa teori multi-plot yang dikombinasikan dengan pamali pada primbon Jawa. Hal ini akan sangat menarik bagi masyarakat yang berbudaya Jawa untuk berkaca, juga masyarakat di luar suku Jawa untuk tahu bagaimana masyarakat Jawa berlaku. Dalam pembuatan karya maupun laporan penulis sering kali mencari berbagai *sharing* yang menceritakan pengalaman dengan pamali, beberapa kejadian menggelitik namun tak jarang mengerikan.

Dalam proses pembuatan penulis sering kali menempatkan diri pada posisi tokoh protagonis sehingga dialog yang muncul pun sangat realis, seperti kehidupan sehari-hari. Dalam naskah “Titimangsa” terselip pesan pribadi berbalut dialog ringan bahwa pamali tidak melulu bersifat tidak logis atau mistis. Dan semoga para pembaca dapat menikmati dan memberi masukan atau saran kepada penulis.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terwujudnya laporan dan karya tugas akhir “Titimangsa” ini:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku ketua Program Studi;
2. Baskoro Adi Wuryanto, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, masukan, dan semangat;
3. Ina Riyanto, Yosep Anggi Noen, Kemal Hassan, dan Kus Sudarsono yang telah memberikan berbagai masukan karya dari DC 3;
4. Ibu, Mama, Papa, Risco, Rm. Utomo, yang telah memberikan dukungan moril, materi, dan doa, yang luar biasa banyak dan tulusnya;
5. Sheila, teman seperjuangan dari semester awal; Irene, Fenny, Dea, para pemberi semangat dan tumpangan; Olin dan Fenny, teman yang tak pernah tidur; Wijasa, yg telah berkali-kali menyembuhkan laptop saya; Bulung, *The Long Distancer*, Venny, para virtual supporter saya; BEM UMN, Para Pejuang FL, Cinema 2013, Sekar, HW, dan Para Pemberi Dukungan Lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun turut andil dalam pembuatan karya dan laporan ini.

Tangerang, 5 Januari 2017



Felisitas Ririen Kurnia Supriyadi

## ABSTRAKSI

Indonesia kaya akan ragam sastra, salah satu karya sastra di masa masuknya Islam adalah primbon Jawa yang ternyata hingga dewasa ini masih digunakan dalam memprediksi suatu kejadian. Primbon Jawa yang terdiri dari ramalan watak, kejadian, mitos, hingga larangan-larangan dalam masyarakat Jawa (pamali) bahkan penggunaannya ditemukan dalam penentuan tanggal pemilihan umum di Indonesia. Dan dalam Tugas Akhir ini penulis akan menggunakan pamali pada primbon Jawa sebagai sumber penulisan cerita. Titimangsa sendiri menceritakan tentang seorang wanita *single* berusia 28 tahun yang diminta ibunya untuk tidak melanggar pamali tentang jodoh, seorang suami yang diam-diam tetap menjagal ayam padahal telah dilarang oleh istrinya yang sedang hamil, juga seorang nenek yang memelihara burung prenjak agar anaknya yang pergi segera kembali.

Penulis menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan melakukan studi pustaka yang selanjutnya melalui proses kreatif diwujudkan dalam sebuah naskah film panjang. Studi pustaka digunakan untuk membangun dunia dalam naskah film panjang ini serta pencarian teori teknik penulisan. Dalam penerapannya, pamali pada primbon Jawa akan digunakan untuk konten. Sementara teknik penulisan naskah menggunakan multi-plot yang dapat membantu penulis untuk menyajikan berbagai pandangan mengenai kepercayaan mereka terhadap primbon Jawa. Dengan adanya unsur pamali pada primbon Jawa yang berpadu dengan multi-plot, pembaca diharapkan dapat melihat berbagai pandangan yang berbeda.

Kata kunci : *primbon Jawa, multi-plot, pandangan*

# UMMN



## ***ABSTRACT***

*There are so many variety of literature in Indonesia, one of them works in the entry of Islam is Javanese almanac (primbon Jawa). It is used to estimating an event. Javanese almanac consists of character divination, events, myths, and also prohibitions in the Java community (taboos/ pamali), even we can found the use of it in determining the date of election in Indonesia. And in this final project, writer will use the taboos/ pamali from Javanese almanac as a source of story writing. Titimangsa itself tells the story of a single woman aged 29 years old who asked her mother not to break the taboos of the marriage, a husband who secretly kept butchering chickens when it had been banned by his pregnant wife, and also a grandmother who keep prenjak (kind of birds) as a sign for her daughter to go back soon.*

*The writer uses a qualitative research methodology to literature studies which further through the creative process will be embodied in a feature length script. Literature studies used to build the world of the story in this feature length scriptwriting techniques and theory searching. In this report, the taboos from Javanese almanac will be used for content. While scriptwriting techniques are using multi-plots that help the writer to present various point of view on their believe. With the element of taboos, the content of Javanese almanac combined with multi-plot, readers should be able to see different views.*

*Keywords: Javanese almanac, multi-plot, point of view*

UMMN

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISIDAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1. Melodrama.....	5
2.2. <i>Plot</i> .....	6
2.3. Struktur Cerita.....	7
2.4. Multi-plot.....	10

2.5.	Kejawen .....	13
2.6.	Primbon .....	14
2.7.	Pamali Dan Mitos Jawa.....	15
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>17</b>
3.1.	<b>Gambaran Umum .....</b>	<b>17</b>
3.1.1.	Sinopsis .....	17
3.1.2.	Posisi Penulis .....	20
3.1.3.	Peralatan.....	20
3.2.	<b>Tahapan Kerja .....</b>	<b>20</b>
3.2.1.	Menemukan Ide .....	21
3.2.2.	Melakukan Riset .....	22
3.2.3.	Membuat Premis .....	22
3.2.4.	Menulis Sinopsis.....	23
3.2.5.	Menulis Draft .....	23
<b>BAB IV ANALISIS.....</b>		<b>24</b>
4.1.	<b>Pendahuluan.....</b>	<b>24</b>
4.2.	<b><i>Background Story</i> .....</b>	<b>24</b>
4.2.1.	Maya .....	24
4.2.2.	Marni.....	26
4.2.3.	Lasmi.....	27
4.3.	<b>Plot.....</b>	<b>28</b>
4.3.1.	3 Act Structure .....	29
4.4.	<b>Multiplot .....</b>	<b>65</b>

4.4.1.	Hubungan Antar Plot .....	66!
4.4.2.	Multi-protagonis .....	73
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	<b>75</b>
5.1.	<b>Kesimpulan</b> .....	<b>75</b>
5.2.	<b>Saran</b> .....	<b>76</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>iv</b>



UMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. <i>3 Act Structure</i> .....	7
Gambar 2. 2. Skema <i>Act I</i> .....	8
Gambar 2. 3. Skema <i>Act II</i> .....	9
Gambar 2. 4. Skema <i>Act III</i> .....	10
Gambar 4. 1. <i>3 Act Structure</i> .....	29
Gambar 4. 2. <i>Act 1</i> .....	31
Gambar 4. 3. <i>Scene 1</i> Halaman 2: <i>Opening</i> Tokoh Marni .....	32
Gambar 4. 4. <i>Scene 3</i> Halaman 3 - 4: <i>Opening</i> Tokoh Lasmi .....	33
Gambar 4. 5. <i>Scene 2</i> Halaman 2 - 3: <i>Opening</i> Tokoh Maya .....	34
Gambar 4. 6. <i>Scene 2</i> Halaman 3: <i>Opening</i> Tokoh Maya .....	36
Gambar 4. 7. <i>Scene 5</i> Halaman 5 - 6: <i>Inciting Incident</i> Tokoh Marni .....	37
Gambar 4. 8. <i>Scene 7</i> Halaman 7 - 9: <i>Inciting Incident</i> Tokoh Maya .....	39
Gambar 4. 9. <i>Scene 6</i> Halaman 6 - 7: <i>Inciting Incident</i> Tokoh Lasmi .....	41
Gambar 4. 10. <i>Scene 8</i> Halaman 10 - 11: <i>Plot Point I</i> Tokoh Marni .....	42
Gambar 4. 11. <i>Scene 15</i> Halaman 19 - 21: <i>Plot Point I</i> Tokoh Maya .....	43
Gambar 4. 12. <i>Scene 9</i> Halaman 11 - 12: <i>Plot Point I</i> Tokoh Lasmi .....	44
Gambar 4. 13. <i>Act II</i> .....	45

Gambar 4. 14. <i>Scene</i> 20 Halaman 28 - 29: <i>Beginning Of The Middle</i> Tokoh Lasmi .....	46
Gambar 4. 15. <i>Scene</i> 24 Halaman 33 - 34: <i>Beginning Of The Middle</i> Tokoh Marni .....	47
Gambar 4. 16. <i>Scene</i> 28 Halaman 37 - 38: <i>Beginning Of The Middle</i> Tokoh Maya .....	48
Gambar 4. 17. <i>Scene</i> 30 Halaman 40 - 41: <i>Mid Point</i> Tokoh Marni.....	49
Gambar 4. 18. <i>Scene</i> 41 Halaman 49: <i>Mid Point</i> Tokoh Maya.....	50
Gambar 4. 19. <i>Scene</i> 42 Halaman 52 - 53: <i>Mid Point</i> Tokoh Lasmi.....	51
Gambar 4. 20. <i>Scene</i> 42 Halaman 53: <i>Plot Point II</i> Tokoh Lasmi.....	52
Gambar 4. 21. <i>Scene</i> 47 Halaman 58: <i>Plot Point II</i> Tokoh Marni.....	53
Gambar 4. 22. <i>Scene</i> 49 Halaman 61: <i>Plot Point II</i> Tokoh Lasmi.....	54
Gambar 4. 23. <i>Act III</i> .....	55
Gambar 4. 24. Skema Pertemuan Plot "Titimangsa".....	65
Gambar 4. 25. <i>Scene</i> 12 Halaman 15.....	67
Gambar 4. 26. <i>Scene</i> 12 Halaman 16.....	68
Gambar 4. 27. <i>Scene</i> 44 Halaman 54.....	69
Gambar 4. 28. <i>Scene</i> 45 Halaman 54 - 55.....	70
Gambar 4. 29. 30. <i>Scene</i> 45 Halaman 54 - 55.....	71

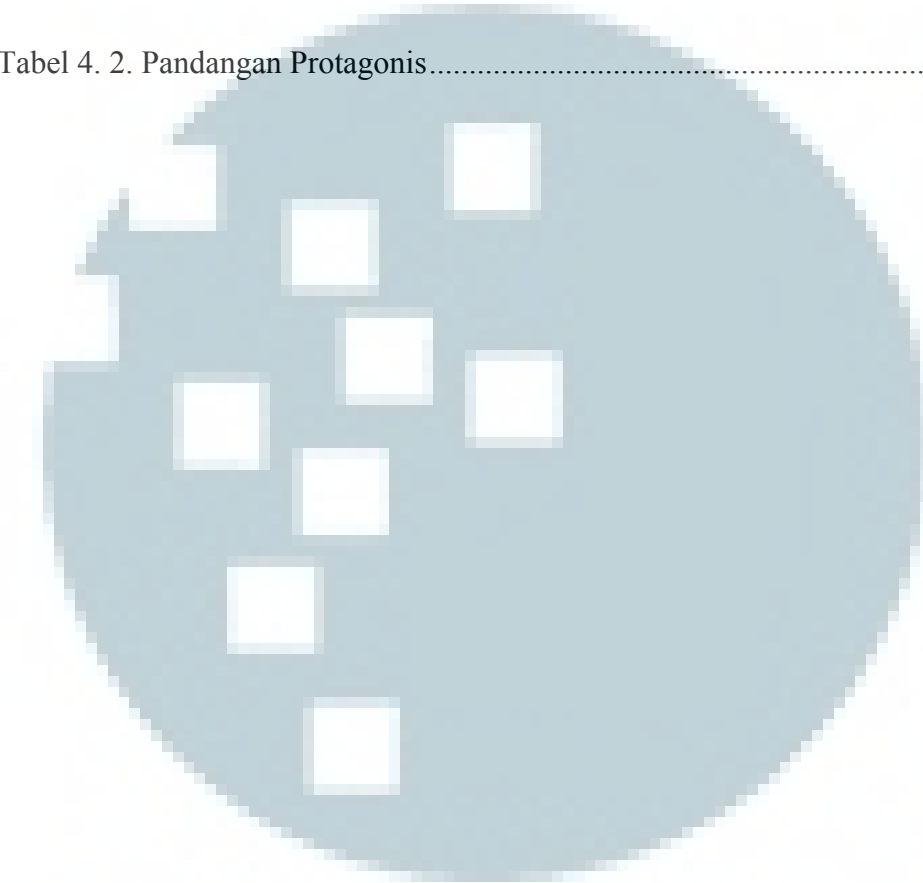
Gambar 4. 31. 32. *Scene* 64 Halaman 71 - 72.....72



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1. Motif Pertemuan Plot.....66

Tabel 4. 2. Pandangan Protagonis.....73



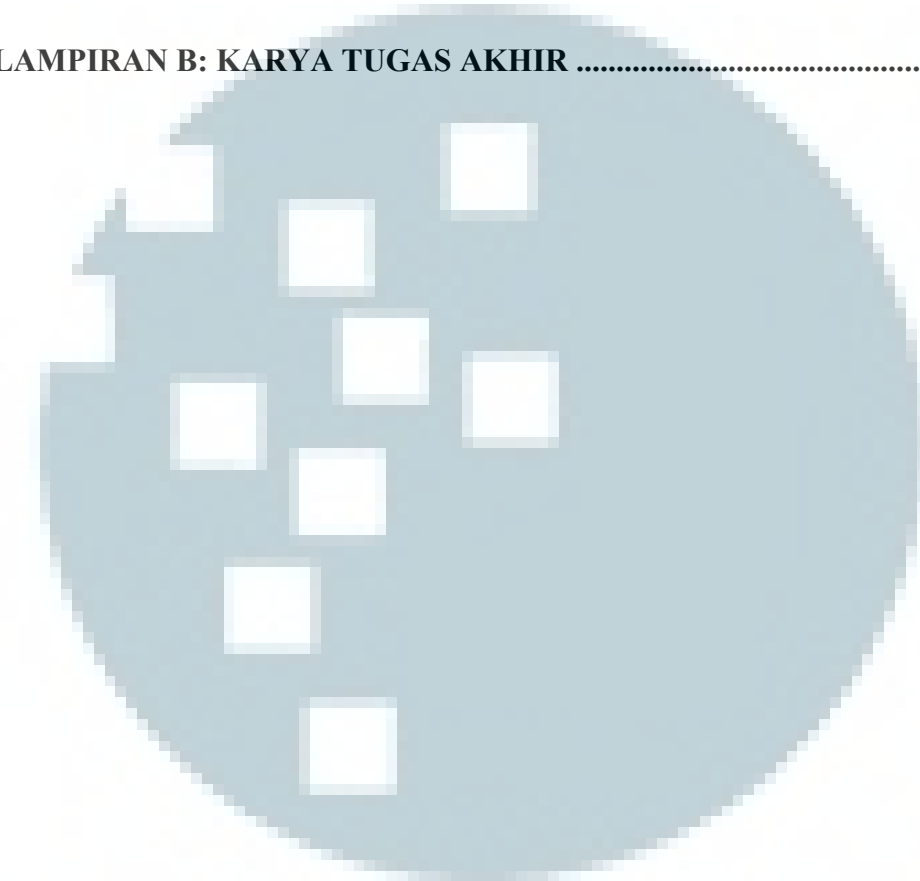
UMMN



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....vi

LAMPIRAN B: KARYA TUGAS AKHIR ..... vii



UMN