

LAMPIRAN A: SKENARIO *MEMOIR OF KANAYA*

1 INT. KANTOR CALL CENTER - DAY

Terdengar riuh call center officer Bank Sentral Jakarta. Call center officer memakai seragam kerja rapi dan memakai headphone mic di kepala mereka. NAYA (24) adalah salah satunya. Semua officer sedang sibuk menerima telepon dari customer kecuali Naya. Naya mengangkat telepon dari handphonenya. Telepon tersebut dari MAMA (52). Mama memberikan kabar bahwa Papa Naya baru saja meninggal dunia.

MAMA (V.O.)

Naya?

Naya meletakkan headphone mic di atas meja kerjanya. Suara Mama terdengar lirih.

MAMA (V.O.)

Naya, kamu bisa pulang sekarang ga?

NAYA

Mama sama siapa di rumah sakit?

MAMA (V.O.)

Ada tante Yani yang bantu mama urus surat-surat. Tapi Mama butuh kamu di sini, Nay.

NAYA

Naya belum bisa pulang sekarang, Ma. Naya kan masih kerja.

MAMA (V.O.)

Kapan kamu bisa pulang, Nay?

NAYA

Aku usahain besok, Ma.

Mama menangis di telepon.

MAMA (V.O.)

Mama butuh kamu di sini, Nay.

NAYA

Iya, ma. Besok Naya berangkat ke rumah Mama.

Mama memutuskan teleponnya. Naya mengambil gelas air putih di mejanya dan meminumnya sampai habis. Naya berusaha menenangkan dirinya setelah mendengar berita kematian Papa. Lalu Naya kembali memakai headphone mic dan mengangkat telepon dari pelanggan.

NAYA

Bank Sentral Jakarta, dengan Kanaya, apakah ada yang bisa saya bantu?

2 EXT. TERMINAL BUS ANTARKOTA - DAY

Naya berdiri di tepi jalan membawa sebuah koper kecil dan sebuah handbag. Naya sedang menunggu taksi online yang telah ia pesan. Taksi online datang, Naya membuka pintu mobil dan memasukkan kopernya. Naya lalu masuk ke dalam mobil.

3 EXT/INT. TAKSI ONLINE - DAY

Suasana jalanan terlihat lenggang dan dipenuhi oleh pohon - pohon yang rimbun. Naya memperhatikan jalanan yang ia lewati dari jendela mobil. Supir memecah keheningan di antara mereka.

SUPIR

Teh Naya, ini alamatnya yang lewat jalan cemara ya?

NAYA

Oh, bukan pak. Nanti perempatan di depan belok ke kanan. Terus ada pertigaan belok kiri, pak.

SUPIR

Oh, iya iya.

Naya lalu melihat ke arah dashboard mobil. Ada sebuah tasbih, boneka kecil, dan foto supir taksi online bersama anak perempuannya dan isterinya.

SUPIR

Ini anak isteri saya, Teh. Kalo bonekanya punya anak saya. Tapi dia kasih ke saya katanya supaya inget terus sama dia di rumah.

Naya hanya tersenyum kecil dan kembali melihat ke luar jendela.

SUPIR

Teteh, orang jakarta ya?

NAYA

Oh, saya orang sini kok, pak. Tapi udah 6 tahun terakhir tinggal di Jakarta.

SUPIR

Oh, abisnya teteh logatnya orang jakarta banget. Ini lagi pulang buat kunjungin keluarga, teh?

NAYA

Iya.

Naya melihat keluar jendela. Keheningan mengisi sisa perjalanan Naya.

4 EXT. RUMAH NAYA - NIGHT

Naya keluar dari mobil. Ia menarik koper kecil dan membawa tas jinjing di tangan satunya lagi.

Di depan rumah, ada sebuah karangan bunga bertuliskan: TURUT BERDUKACITA. Ada beberapa kursi yang diletakkan di halaman rumah. Orang - orang berpakaian hitam - hitam keluar masuk dari dalam rumah. Terdengar suara tangisan dan percakapan orang - orang.

Ada beberapa bapak - bapak di depan rumah yang menepuk pundak dan merangkul Naya saat Naya berjalan masuk. Naya terlihat tidak nyaman.

5 INT. RUANG TAMU (RUMAH NAYA) - NIGHT

Di dalam ruang tamu terdapat sebuah peti mati, berisi jasad Papa. Ada sebuah meja yang ditutupi oleh kain putih, di atasnya ada karangan bunga dan foto Papa berwarna hitam putih. Ruangan terisi barisan kursi rapi. Ada beberapa anggota keluarga dan kerabat Papa yang sedang berdiri di sekitar peti mati.

Mama melihat Naya dari jauh. TANTE YANI (40), yang berdiri di sebelah mama langsung berjalan menghampiri Naya dan memeluk Naya.

TANTE YANI

Naya!

Tante Yani melepaskan pelukannya. Ia mengelus lengan Naya dan menatap mata Naya.

TANTE YANI

Kamu kelihatan capek banget. Sini Tante bantuin bawa tasnya.

NAYA

Gapapa, Tante. Aku bisa bawa sendiri.

TANTE YANI

Tante sedih banget waktu mendengar kepergian Papa kamu. Rasanya Tante udah punya feeling sebelum Papa kamu meninggal. Gimana kabar kamu, Nay?

NAYA

Baik Tante.

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

Tante Yani melihat ke arah Mama yang tengah dikelilingi orang - orang.

TANTE YANI

Nay, bentar ya, Tante mau temenin mama kamu lagi.

Tante Yani mendekati Mama. Naya berdiri pinggir ruang tamu dan mengamati keadaan rumahnya yang ramai oleh orang.

KERABAT 1

Padahal baru minggu kemarin saya bertemu dengan Pak Matius di gereja. Turut berdukacita ya Ibu Susan.

Mama mengangguk. Seorang kerabat yang lain datang menghampiri Mama.

KERABAT 2

Saya ingat, bertahun - tahun yang lalu suami ibu selalu meminjamkan uang untuk saya buka usaha. Kalau tidak ada Pak Matius mungkin saya udah hidup susah sekarang. Sabar ya Bu Susan, pasti beliau sudah ada di tempat yang lebih baik.

MAMA

Iya, terima kasih.

Seorang PENDETA (55) datang memakai kemeja dan jas. Pendeta berjalan dan bersalaman dengan Mama.

Naya berjalan menuju kamarnya. Naya menaruh tangannya di gagang pintu, namun tidak membukanya.

MAMA (O.S.)

Naya!

Naya berbalik badan dan melihat Mama. Mama membelai wajah Naya. Naya melihat mata Mama yang bengkak dan kantong matanya yang terlihat jelas. Mama membuka pintu kamar Naya dan mengajak Naya masuk.

6

INT. KAMAR NAYA (RUMAH NAYA) - NIGHT

Kamar Naya terlihat sedikit rapi. Masih terasa bahwa ini adalah kamar masa kecil Naya. Ada gambar - gambar yang ditempel di tembok. Ada beberapa foto saat Naya masih bersekolah. Ada sertifikat dan beberapa piala kecil di atas meja belajar Naya. Ada krayon yang digunakan Naya saat masih kecil di atas meja belajar. Ada sisir dan beberapa jepitan yang ditaruh di sebuah wadah.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

Naya masuk dan meletakkan kopernya di depan lemari. Mama duduk di atas kasur. Naya berdiri di depan meja kecil di depan jendela.

MAMA

Naya...

NAYA

Aku cuma dapat izin kerja 4 hari, ma. Maaf ya aku baru bisa ke sini di hari terakhir.

MAMA

Iya, gapapa, Nay.

Mama mulai menangis. Naya menghampiri Mama dan merangkulnya.

NAYA

Sudah, mama jangan nangis lagi.

MAMA

Mama masih ga menyangka, kalau Papa sudah tidak ada, Nay. Sekarang mama harus mengurus semuanya sendiri. Kamu gabisa ya tinggal di sini saja sama mama?

NAYA

Tapi Naya kan udah punya pekerjaan, Ma di Jakarta.

Terdengar suara ketukan pintu.

PRIA (O.S.)

Bu, sebentar lagi ibadahnya mau dimulai.

NAYA

Iya, sebentar ya.

Mama menahan air matanya.

MAMA

Nanti di ibadah, kamu kesaksian ya tentang Papa.

Mama bangkit berdiri dan berjalan menuju pintu.

NAYA

Naya? Naya perlu ngomong apa, ma?

Mama berbalik badan melihat Naya.

MAMA

Dulu kamu sering menghabiskan waktu sama papa kan, Nay? Ceritakan saja masa - masa itu.

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

Naya bangkit berdiri dan mengelus Mama untuk menenangkan dia. Mama menarik napas panjang.

MAMA

Yasudah, Nay. Kamu ganti baju dulu. Yang rapi ya jangan pakai baju seperti ini. Nanti nyusul saja ke depan secepatnya.

NAYA

Iya, Ma.

Mama memeluk Naya.

MAMA

Maafin mama ya, dulu mama jarang ada waktu untuk kamu dan Papa.

Naya tidak bisa menjawab perkataan mama. Mama melepaskan pelukannya dan keluar dari kamar.

Naya membuka kopernya dan mengambil kemeja hitam dan selendang berwarna biru dongker. Lalu Naya melihat pantulan dirinya di cermin.

7

INT. RUANG TAMU (RUMAH NAYA) - NIGHT

Naya keluar dari kamarnya sudah memakai baju hitam. Naya duduk di kursi kosong di sebelah Tante Yani. Ruang tamu sudah dipenuhi oleh orang - orang yang duduk di kursi. Pendeta duduk di kursi barisan depan. Mama sedang berdiri di depan sambil memegang mic.

MAMA

Saya sangat bersyukur memiliki suami seperti Matius.

Semua orang bertepuk tangan. Pendeta berdiri dan mengambil mic dari Mama.

PENDETA

Terima kasih, Bu Susan untuk kesaksiannya. Sebelumnya, saya bersyukur karena Tuhan telah mengumpulkan saudara sekalian di tempat ini untuk mengenang kehidupan Bapak Matius, untuk memberikan penguatan bagi keluarga yang ditinggalkan. Sebelum lebih lanjut, mari kita mendengar kesaksian hidup Pak Matius dari Naya.

Mama melihat ke arah Naya. Naya berdiri dan berjalan mendekati Pendeta. Pendeta memberikan mic kepada Naya. Naya berdiri diam di depan semua orang untuk beberapa saat. Ia menarik napas panjang.

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

NAYA

Papa itu...

Naya berpikir. Ia bingung melanjutkan kata - katanya.

NAYA

Papa itu orangnya baik.

Saat saya masih kecil, Papa sering bawa bermacam - macam hadiah saat ia pulang kerja. Seperti krayon baru untuk menggantikan krayon lama yang rusak. Papa membelikan barang - barang tersebut meskipun keadaan finansial keluarga saat itu sedang tidak baik.

8 INT. KAMAR NAYA KECIL - DAY (FLASHBACK)

Naya kecil (7) sedang menggambar di atas meja. Satu tangan memegang krayon, satu tangan yang lain memegang boneka barbie. Terlihat krayon berserakan di meja dan di lantai. Naya memakai baju piyama.

Papa (33) membuka pintu rumah. Papa menenteng tas kerjanya dan sebuah kantong belanja. Papa mengangkat kantong belanjanya.

PAPA

Naya, coba lihat, Papa bawa apa buat Naya?

Naya kecil tersenyum. Naya meletakkan krayon dan bonekanya. Papa membuka tas kerjanya, lalu mengeluarkan krayon baru.

NAYA KECIL

Krayon baru.

Naya kecil mengambil krayon dari tangan Papa dan membukanya. Naya kecil langsung menggunakan krayon barunya. Papa mengelus kepala Naya kecil.

PAPA

Naya lagi kerjain apa?

NAYA KECIL

PR menggambar.

PAPA

Mau Papa bantuin ga?

Naya mengangguk. Papa mengambil krayon dan mulai menggambar di kertas gambar Naya kecil.

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

PAPA

Hari ini Mama pulangnye malem banget karena ada acara kantor.

Naya dan Papa menggambar bersama.

9 INT. RUANG TAMU (RUMAH NAYA) - NIGHT

Keadaan ruangan cukup ramai dan mulai panas. Banyak orang yang mengipas - ngipas.

NAYA

Papa sangat senang bermain dengan dan menyisir rambut saya. Entah darimana, saat itu Papa juga mengerti caranya mengikat rambut saya dengan rapi.

10 INT. KAMAR NAYA KECIL - DAY (FLASHBACK)

Papa membuka dua kancing paling atas kemejanya. Papa mengambil sisir di meja Naya.

PAPA

Naya, sini Papa rapihin rambutnya, berantakan tuh.

Naya kecil mengangguk sambil tersenyum. Papa duduk di atas kasur. Papa menepuk pahanya, memberi isyarat kepada Naya untuk duduk di depan Papa. Papa menyisir rambut Naya kecil.

Naya kecil sibuk bermain dengan boneka barbiennya. Papa menaruh sisir kembali ke meja namun jatuh. Papa membiarkan sisir itu di lantai. Papa mengikat rambut Naya kecil. Lalu Papa mengelus pundak dan pinggang Naya kecil.

11 INT. RUANG TAMU (RUMAH NAYA) - NIGHT

Naya melihat ke arah Mama. Tante Yani sedang memegang lengan Mama. Mama, yang sedang menahan tangisnya, mengangguk memberi isyarat kepada Naya untuk terus melanjutkan. Suara Naya mulai bergetar.

NAYA

Papa juga memperhatikan pakaian-pakaian saya. Papa sering membelikan dress indah yang saya inginkan.

12 INT. KAMAR NAYA KECIL - DAY (FLASHBACK)

Perlahan terdengar suara gerimis. Papa membuka lagi kantong belanjaan yang ia taruh di lantai.

PAPA

Naya, Papa masih punya satu hadiah lagi untuk Naya.

Papa mengeluarkan sebuah dress merah.

PAPA

Naya suka ga?

Naya kecil tersenyum dan mengangguk. Papa membawa dress itu kepada Naya kecil. Naya mengambil dress dari tangan Papa.

PAPA

Dengan dress ini, Naya bisa jadi cantik, kaya boneka Naya. Mau cobain?

Naya mengangguk. Naya kecil membuka kancing piyamanya. Papa memakaikan dress merah tersebut ke Naya kecil. Papa menaikan resleting dress dengan perlahan. Terdengar suara hujan yang semakin deras.

13 INT. RUANG TAMU (RUMAH NAYA) - NIGHT

Terdengar suara tangisan anak kecil. Naya menengok ke arah Anak kecil tersebut. Seorang bapak memangku anak kecil tersebut untuk menenangkan tangisannya.

NAYA

Saat saya masih kecil, saya adalah seorang anak yang penakut. Tapi Papa sering menemani saya untuk tidur ketika saya merasa takut.

14 INT. KAMAR NAYA KECIL - DAY (FLASHBACK)

Papa dan Naya kecil berdiri di depan cermin.

PAPA

Naya cantik. Papa sayang sama Naya.

(beat)

Naya sayang ga sama Papa?

Naya diam. Papa mencium pipi Naya. Tangan Papa membelai pipi Naya.

15 INT. RUANG TAMU (RUMAH NAYA) - NIGHT

Air mata Naya mulai mengucur.

NAYA

Iya, Papa sering menemani saya di rumah. Terutama ketika Mama pergi bekerja. Papa sangat banyak menghabiskan waktunya dengan saya. Dan yang terpenting, saya belajar bagaimana caranya menjadi seorang wanita yang tangguh karena Papa.

(beat)

Tapi, mungkin kalau saya tidak pernah bertemu Papa, hidup saya tidak akan seperti sekarang ini.

Naya menangis. Ia tidak bisa melanjutkan kata-katanya lagi. Ini adalah pertama kalinya Naya menangis setelah Papanya meninggal.

16 INT. KAMAR NAYA KECIL - NIGHT (FLASHBACK)

Papa sudah membuka kemejanya. Papa hanya memakai singlet. Naya kecil berada di atas kasur, memakai dress merah yang sama. Papa naik ke atas kasur dan menarik selimut. Terdengar suara petir, Naya kecil kaget. Naya kecil mulai menangis karena takut. Papa menengok ke arah Naya kecil.

PAPA

Jangan menangis. Jangan takut, ada Papa di sini.

Papa mengusap pipi Naya kecil.

17 INT. RUANG TAMU (RUMAH NAYA) - NIGHT

Pendeta berdiri menghampiri Naya. Ia mengambil mic dari tangan Naya dan menepuk pundak Naya. Naya kembali ke tempat duduknya. Mama merangkul Naya.

MAMA

Mama yakin, Papa sangat bersyukur punya anak seperti kamu.

PENDETA

Terima kasih, Naya, untuk kesaksiannya.

Mari kita semua berdoa bagi Ibu Susan dan Naya, supaya Tuhan memberikan kekuatan kepada mereka.

(CONTINUED)

CONTINUED:

11.

Pendeta memejamkan mata dan menumpangkan tangan kepada Mama dan Naya.

PENDETA

Bapa kami yang di sorga,
dikuduskanlah nama-Mu...

Mama memejamkan matanya. Naya masih menangis lalu ia memejamkan matanya juga.

18 INT. RUANG TAMU (RUMAH NAYA) - NIGHT

Orang - orang berdiri dari kursi dan berjalan ke peti mati. Orang - orang berkumpul di sekitar peti mati Papa. Naya dan Mama juga berjalan menuju peti mati dan berdiri di sebelahnya.

PENDETA (V.O.)

Sebelum kita akan menutup peti jenasah ini, saya persilahkan kepada keluarga untuk memberikan salam terakhir sebelum peti jenasah ini ditutup.

Naya dan Mama menuangkan minyak wangi ke dalam peti mati. Mama menggengam tangan Naya. Naya dengan serius memperhatikan jasad Papa. Lalu peti mati ditutup.

19 INT. KAMAR NAYA (RUMAH NAYA) - DAY

Naya masuk membawa kardus. Naya melepaskan gambar - gambar yang pernah ia buat saat masih kecil yang ditempel di tembok. Naya memasukkan gambar - gambar tersebut dan krayon ke dalam kardus. Naya mengintip ke bawah kasurnya dan mengambil sisir. Naya memasukkan sisirnya ke dalam kardus. Naya membuka lemarnya dan mencari dress merah yang ia punya saat masih kecil di bawah tumpukan baju. Naya mengambil dress merah itu dan mengamatinya untuk sesaat. Naya memasukkan dress merah itu ke dalam kardus.

Naya berjalan ke arah lemari bonekanya. Ada sebuah boneka barbie, kancing bajunya terlepas dan celananya jatuh ke kakinya. Naya mengancingkan baju barbie tersebut dan menaikkan celananya. Naya lalu memasukan boneka barbie itu ke dalam kardus. Naya menutup kardus dengan rapat. Naya membawa kardus keluar kamar.

20 INT. GUDANG (RUMAH NAYA) - DAY

Naya membuka pintu gudang. Naya memasukkan kardus ke dalam gudang. Naya menutup pintu.

LAMPIRAN B: KARTU BIMBINGAN

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**



NAMA : Ester
 NIM : 00000018757
 DOSEN PEMBIMBING : Makbul Mubarak
 SEMESTER : 7
 TAHUN AKADEMIK : 2014

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	30/08/17	- membahas konsep, teori, variabel - membahas bab Bab I, merevisi latar belakang, Rumusan & batasan masalah		
2	6/09 '17	- menentukan teori apa saja di Bab II (Tambahan & pengurangan teori).		
3	20/09 '17	menentukan - menambah 1 teori di bab 2 - menentukan teknik penelitian (kuantitatif) - menulis gambaran umum - menentukan tahapan kerja		
4	27/09 '17	- merapikan penulisan tahapan kerja • mengecek bab 1-3		
5	4/10/17	- merapikan penulisan bab III -		
6	5/12/17	menyelesaikan bab 4		
7	15/12/17	revisi bab 4 menulis bab 5		
8	5/01/18	Revisi bab 5		

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penulis Skenario

Penulis skenario adalah individu yang bertugas untuk menerjemahkan ide ke dalam sebuah skenario. Field (2005) mengingatkan bahwa tugas seorang penulis skenario adalah menulis apa yang perlu direkam bukan mendikte bagaimana cara merekamnya (hlm. 218). Penulis skenario memberikan deskripsi kejadian – kejadian yang akan ada di dalam film, yang perlu direkam oleh sutradara dan kru produksi. Tetapi, cara menerjemahkan deskripsi ke dalam proses rekam gambar tidak ditentukan oleh penulis skenario, melainkan ditentukan oleh sutradara dan kru lain dalam produksi.

Gallo (2012) mengatakan bahwa seorang penulis skenario perlu menempatkan dirinya di dalam suatu keadaan yang mendorongnya untuk melakukan eksplorasi (hlm. 45). Penulis skenario perlu berada di dalam sebuah keadaan yang mendorong untuk terus belajar sambil menemukan suara dari karakter yang menjalankan cerita. Berbekal dari karakter tersebut, barulah penulis skenario dapat menentukan plot dan memberikan ruang untuk dirinya mencurahkan ide-ide ke dalam cerita karena cerita tidak terbentuk dengan sendirinya. Walter (2010) menambahkan bahwa cerita dibentuk oleh penulis skenario. Maka dari itu, penulis skenario bertugas menggabungkan semua elemen yang diperlukan untuk menulis skenario, baik ide, karakter, maupun dialog (hlm. 59-60). Pada akhirnya,

penulis skenario merupakan orang yang bertanggung jawab untuk menggabungkan ide dan elemen menjadi sebuah skenario yang utuh.

2.2. Skenario

Skenario berbeda dengan karya tulisan lain berupa novel ataupun naskah drama. Field (2005) mengatakan bahwa skenario adalah sebuah cerita yang disampaikan secara visual, terdiri dari deskripsi dan dialog yang dimasukkan ke dalam struktur dramatik (hlm. 19-20). Skenario bertujuan untuk memberikan deskripsi visual sebuah film melalui kata – kata. Sutradara, produser, dan kru yang lain akan bertugas untuk menerjemahkan kata – kata yang ada di dalam skenario ke dalam bentuk *audiovisual*. Menurut Gallo (2012), skenario bukan hanya sekedar deskripsi film yang tertulis, melainkan sebuah rancangan utama dari sebuah film. Skenario mengajarkan pembaca untuk membayangkan film yang akan dibuat (hlm. 8-10).

Menurut Seger (2010), sebuah skenario dibagi menjadi lima bagian penting yaitu: cerita, karakter, tema, visual, dan dialog (hlm. 32). Setiap elemen memiliki peran penting dalam penulisan skenario. Terkadang masing – masing elemen tersebut berfungsi di dalam waktu yang berbeda dalam tahap pengembangan skenario. Namun, kelima elemen tersebut tetap saling terkait untuk menghasilkan sebuah skenario yang utuh. Karakter tidak dapat berdiri sendiri tanpa cerita. Cerita dapat muncul karena adanya tema yang ingin diangkat. Begitu pula dengan elemen – elemen yang lain.

Zeem (2012) mengatakan bahwa tujuan dari skenario adalah untuk menggali potensi dramatis dari sebuah cerita (hlm. 136). Caranya adalah dengan

mengambil sebuah karakter yang memiliki kekurangan. Lalu tempatkan karakter tersebut dalam situasi yang dapat memperlihatkan ketakutannya dan dapat mengungkap kerapuhan karakter tersebut. Buatlah setiap informasi penting dibuka secara perlahan, sehingga pembaca skenario akan terus mengikuti ceritanya. Di akhir, pembaca mendapat informasi secara keseluruhan tentang cerita, karakter, tema, visual, dan dialog yang akan diterjemahkan ke dalam sebuah film.

2.3. *Dramatic Characterization*

Skenario berisi cerita mengenai sebuah kejadian penting dimana sebuah karakter bereaksi terhadap kejadian tersebut. Kejadian di dalam sebuah film didesain sedemikian rupa untuk memunculkan fakta tentang karakter yang dibuat, sehingga pembaca dan penonton dapat merasa terkoneksi dengan karakter tersebut. Dengan kata lain, karakter menjadi salah satu hal esensi di dalam penulisan skenario. Field (2005) mengatakan bahwa ada dua cara untuk membentuk sebuah cerita. Pertama adalah menciptakan sebuah ide lalu menempatkan karakter di dalamnya dan kedua adalah dengan menciptakan karakter terlebih dahulu dan membiarkan aksi dan reaksi karakter tersebut yang membentuk ceritanya (hlm. 81 – 82). Apapun cara yang dipilih oleh penulis skenario, karakter tetap menjadi elemen penting dalam pembentukan cerita dan penulisan skenario.

Bird (2017) mengatakan bahwa karakter adalah sebuah elemen manusiawi di dalam sebuah cerita yang lebih dipedulikan oleh penonton (hlm. 118). Penonton dapat merasa terkoneksi dengan sebuah karakter yang terasa seperti manusia. Maka dari itu penulis skenario perlu mengerti tentang sifat dan kepribadian manusia

terlebih dahulu untuk dapat menciptakan sebuah karakter dalam film. Hal yang perlu dihindari dalam membuat sebuah karakter adalah menciptakan karakter berdasarkan stereotip. Menciptakan karakter dengan pandangan subjektif akan menghasilkan karakter yang tidak kuat, karena penulis skenario hanya memperhatikan apa yang terlihat di luar. Sedangkan sebuah karakter itu jauh lebih dalam dari apa yang terlihat di luar saja.

Field (2005) juga menyebutkan bahwa kehidupan sebuah karakter dapat dibagi menjadi dua kategori dasar, yaitu interior dan eksterior (hlm. 48). Bagian interior merupakan kehidupan sebuah karakter dari ia lahir sampai cerita dimulai, biasanya dikenal dengan istilah *background story*. Ini adalah bagian dari hidup karakter yang membentuk kedalaman karakter tersebut. Bagian eksterior adalah bagian saat film dimulai sampai cerita berakhir. Ini adalah proses yang mengungkap kepribadian dan kehidupan karakter tersebut.

Menurut Seger (2010), karakter yang dibangun dengan baik dapat membuat orang lain mengerti bagaimana karakter tersebut bertindak bahkan dapat ikut merasakan apa yang karakter itu rasakan (hlm. 318). Ketika penulis skenario mengenal karakter yang dibuatnya, penulis skenario akan lebih mudah untuk menciptakan konflik dalam cerita. Konflik membuat cerita menjadi lebih dramatis dan akan membuat penonton terus mengikuti cerita dari awal sampai akhir.

Menurut Corbett (2013) ada lima poin yang menjadi kunci untuk membentuk sebuah karakter yang dapat memikat perhatian penonton, yaitu keinginan dan kebutuhan (*wants and needs*), kesulitan (*difficulty*), kontradiksi (*contradiction*), kerapuhan (*vulnerability*), dan rahasia (*secret*) (hlm. 58).

2.3.1. Keinginan & Kebutuhan (*Wants & Needs*)

Setiap karakter perlu memiliki motivasi supaya setiap tindakan dan keputusan yang diambil oleh karakter tersebut memiliki alasan. Untuk itu, penulis skenario perlu mengidentifikasi *wants* dan *needs* dari karakter tersebut. Menurut Gallo (2012), membentuk kebiasaan dan perilaku karakter dapat dilakukan dengan memberikan karakter tersebut motivasi berupa *wants* dan *needs* (hlm. 39). Menetapkan apa yang ingin dicapai dan apa yang dibutuhkan oleh sebuah karakter, memberikan ia motivasi untuk bertindak.

Menurut Corbett (2013), keinginan karakter yang terlihat di luar mewakili apa yang karakter inginkan di dalam dirinya, baik ia memang menginginkan hal tersebut maupun menentangnya (hlm. 69). Hal ini dapat mendramatisasi sebuah perilaku, baik perilaku setuju terhadap suatu hal atau perilaku yang menentang suatu hal. Ketika penulis skenario mengenal keinginan dan kebutuhan sebuah karakter, maka akan memudahkan penulis skenario untuk menulis perilaku atau aksi karakter tersebut. Apa yang dilakukan akan terasa natural karena setiap tindakan adalah upaya untuk mencapai apa yang karakter tersebut inginkan dan butuhkan.

Keinginan dan kebutuhan sebuah karakter dapat ditunjukkan melalui tindakan dan juga dialog karakter tersebut. Namun menurut Seger (2010), motivasi karakter perlu diekspresikan melalui aksi bukan hanya lewat dialog untuk mendorong karakter semakin dalam ke dalam cerita dan menggerakkan maju ke depan (hlm. 287). Tunjukkan motivasi karakter dengan reaksi dan responnya terhadap suatu kejadian dan biarkan penonton menangkap apa yang sebenarnya karakter inginkan dan butuhkan. Gunakan setiap tindakan kecil maupun besar dari karakter sebagai alat untuk menunjukkan motivasi karakter tersebut, bukan hanya melalui dialog saja.

2.3.2. Kesulitan (*Difficulty*)

Kesulitan yang dimaksud adalah ketika karakter berada di situasi yang sulit, seperti ditelantarkan, ditolak, dan lain - lain. Karakter akan bereaksi ketika ia berada di dalam situasi yang sulit. Reaksi karakter dalam situasi sulit perlu digali lebih dalam, untuk menentukan bagaimana sikap dan sifat karakter ketika ia berada di dalam tekanan. Menurut Corbett (2013), untuk mengatasi dan melewati keadaan – keadaan tersebut, seorang karakter membutuhkan sebuah keberanian yang besar, karena ketika menghadapi kejadian sulit, orang cenderung untuk menghindar dan menjadi pengecut (hlm. 77). Ketika sebuah karakter berani menghadapi situasi-situasi sulit, ini menjadi bahan untuk memunculkan intensitas dramatik dalam cerita.

Bird (2017) mengatakan ada tiga hal yang dapat memunculkan simpati penonton yaitu ketika sebuah karakter mengambil keputusan, berada di dalam keadaan yang sulit, dan sedang mengatasi kelemahannya (hlm. 235). Sama seperti sesama manusia dapat merasakan simpati terhadap orang lain yang sedang berada di situasi sulit, begitu juga penonton dapat merasakan simpati kepada karakter dalam film.

Weiland (2016) mendorong seorang penulis skenario untuk membuat karakternya menghadapi situasi yang sulit karena ketika sebuah karakter menghadapi keadaan sulit, perubahan dapat terjadi (hlm. 65 - 66). Penonton menginginkan sebuah perubahan terjadi di dalam cerita. Ketika karakter ditempatkan dalam keadaan sulit dan berusaha keluar dari keadaan tersebut, perubahan – perubahan dramatis dapat terjadi.

2.3.3. Kontradiksi (*Contradiction*)

Menurut Corbett (2013), kontradiksi adalah ketika sebuah karakter dapat melakukan suatu hal namun bisa juga melakukan hal sebaliknya (hlm. 97). Misalnya seorang pria yang bertubuh kekar ternyata adalah seorang yang pemalu. Sebuah hal yang bertentangan dalam diri seorang karakter sehingga menimbulkan rasa penasaran. Namun hal yang bertentangan ini tetap masuk akal.

Bird (2017) berpendapat bahwa perbedaan antara identitas karakter yang terlihat oleh orang lain dan identitas pribadinya disebut sebagai kontradiksi (hlm. 135). Semakin bertolak belakang, karakter akan terlihat semakin menarik perhatian. Hal ini dikarenakan sebenarnya setiap individu memiliki bermacam – macam sifat

untuk keadaan yang berbeda. Misalnya, seseorang pegawai memilih untuk menghindari sebuah presentasi dengan pimpinan perusahaan karena ia merasa takut salah berbicara, padahal sehari – hari ia dikenal sebagai pribadi yang suka berbicara. Perbedaan sifat dalam diri seseorang ini dalam membentuk kedalaman dalam sebuah karakter. Namun, hal yang perlu diingat oleh penulis skenario adalah jangan membuat karakter yang terlihat stereotip dan terkesan mirip dengan karakter lain lalu menambahkan kontradiksi untuk membuat karakter tersebut menarik. Penulis skenario juga perlu membuat eksterior karakter yang unik untuk menarik perhatian dari awal cerita.

2.3.4. Kerapuhan (*Vulnerability*)

Menurut Corbett (2013), kerapuhan sebuah karakter membuat pembaca skenario semakin merasa terkait dengan luka dan kesakitan yang dialami oleh karakter, membuat karakter tersebut semakin menarik perhatian (hlm. 86). Kerapuhan yang dimiliki sebuah karakter dapat menimbulkan konflik diri karena tidak semua orang mau mengungkapkan kerapuhan dirinya. Hal ini dapat menimbulkan sebuah ketegangan di dalam film.

Salah satu elemen perasaan yang kuat juga menurut Corbett (2013) adalah perasaan malu. Rasa malu adalah ketakutan terhadap pengasingan yang muncul setelah karakter melakukan suatu hal atau jika ada sebuah hal yang terungkap dari dirinya (hlm. 87). Rasa malu dapat menimbulkan rasa tidak berharga, seakan-akan karakter tersebut tidak layak mendapat perhatian yang tulus dari karakter lain. Kerapuhan diri sebuah karakter dapat muncul dari perasaan tidak aman dan malu

ini. Cooper & Dancyger (2005) menambahkan bahwa ketika penonton melihat sisi rapuh sebuah karakter, seorang penulis dapat dikatakan berhasil menarik simpati untuk karakter tersebut (hlm. 134).

Bird (2017) mengatakan bahwa sebuah karakter yang memiliki kerapuhan adalah heroik (hlm. 153). Ketika sebuah karakter dapat menerima dan jujur bahwa dirinya rapuh, ini menjadikan karakter tersebut mengambil risiko dan membuatnya seakan – akan seperti pahlawan. Ia berhasil mengalahkan kerapuhan dirinya. Inilah yang menjadikan sebuah karakter memiliki sisi humanis dan membuat penonton dapat terhubung dengan karakter tersebut.

2.3.5. Rahasia (*Secret*)

Rahasia adalah sesuatu hal yang sebuah karakter simpan dan tidak ingin diketahui oleh siapapun. Corbett (2013) mengatakan bahwa rahasia mewakili ketakutan, dimana jika rahasia itu terungkap, dapat mempengaruhi hubungan karakter tersebut dengan keluarga dan lingkungannya (hlm. 91). Apapun yang sebuah karakter simpan rapat – rapat, itulah ketakutannya. Rasa takut dapat muncul ketika ada suatu hal yang dianggap dapat mengancam nyawa dan mengganggu kehidupan karakter tersebut jika terungkap. Ketika sebuah karakter memiliki sebuah rahasia yang disimpan, ini menjadi menarik secara dramatis. Pertaruhannya adalah identitas publik karakter tersebut, *image* sebuah karakter di depan orang lain.

Perbedaan antara rahasia dan kerapuhan adalah rahasia sangat terkait erat dengan *background story* karakter, kejadian apa yang terjadi di masa lalu dan tidak ingin terungkap. Sedangkan kerapuhan adalah suatu hal yang menjadi titik lemah

dari sebuah karakter, dimana karakter akan beranggapan bahwa melakukan kebalikan dari kerapuhannya akan membuat ia terlihat kuat.

Carl Jung dalam buku Smith (2016) mengatakan bahwa rahasia yang ditutupi oleh seseorang disebut dengan *shadow self* (hlm. 67). Ini adalah bagian dari diri sebuah karakter yang menghantuinya. Biasanya muncul dari latar belakang kehidupan karakter. Sebuah karakter akan berusaha untuk menutupi *shadow self* ini dan tidak ingin diketahui orang karena munculnya ketakutan bahwa pandangan orang lain dapat berubah ketika melihat *shadow self* karakter tersebut. *Shadow self* ini akan terus menghantui karakter dan akan sulit lepas dari karakter kecuali karakter tersebut bertindak untuk mengatasi *shadow self* ini (Smith, 2015, hlm 67).

2.4. Background Story

Kehidupan sebuah karakter sudah berlangsung sebelum karakter tersebut muncul di dalam film. Mengetahui latar belakang kehidupan sebuah karakter membuat penonton dapat mengerti kehidupannya yang sekarang, yang muncul di dalam film. Bukan hanya itu, semakin dalam penulis skenario menciptakan kehidupan masa lalu karakter, penulis skenario akan semakin dalam mengenal karakter tersebut.

Background story adalah kebalikan dari *foreground story*. Menurut Dancyger dan Rush (2013), jika *foreground story* memperlihatkan hal yang lebih penting di dalam cerita, maka *background story* adalah cerita di belakang yang lebih dari cerita yang muncul di dalam film (hlm. 5). *Background story* melibatkan hubungan karakter dengan karakter lain, menunjukkan emosi karakter yang telah

terbangun sebelum cerita yang muncul di dalam film. *Background story* menjadi penting supaya penonton dapat mengerti konflik yang terjadi di dalam film.

Background story merupakan kejadian yang terjadi sebelum film dimulai. Trottier (2014) menambahkan bahwa biasanya kejadian tersebut cukup traumatis dan membekas dalam diri karakter di sepanjang cerita. Bisa dibilang bahwa kejadian traumatis yang pernah terjadi di masa lalu karakter inilah yang menjadi kelemahan karakter tersebut (hlm. 315).

Seorang penulis skenario memiliki hak naratif untuk menunjukkan seberapa banyak bagian dari *background story* sebuah karakter di dalam skenario. Tentunya perlu diingat, pengungkapan *background story* karakter di dalam skenario harus mampu membuat cerita bergerak maju. Jika *background story* tidak memberikan informasi yang berkaitan dengan apa yang sedang terjadi di dalam kejadian atau tidak membuat ceritanya bergerak maju, lebih baik *background story* tersebut tidak perlu diungkap.

Thomas (2009) mengatakan bahwa memunculkan kejadian masa lalu di masa sekarang disebut dengan istilah eksposisi (hlm. 70). Eksposisi dapat menjadi alat seorang penulis skenario untuk mengungkap kejadian yang terjadi di masa lalu karakter dan memunculkannya pada dunia karakter di dalam film. Hal ini dapat memberikan petunjuk kepada penonton tentang apa yang terjadi sebelum cerita dalam film dimulai. Mengungkapkan relasi antar karakter yang telah terbangun sebelum cerita dimulai. Terkadang, *background story* bisa dimunculkan di dalam film dalam wujud *flashbacks*.

2.4.1. Teknik Penulisan *Background Story*

Dalam penulisan *background story*, ada beberapa teknik penulisan yang dapat digunakan oleh penulis skenario dalam menyampaikan *background story*.

2.4.1.1. Teknik Historikal

Thomas (2009) mengatakan bahwa penulisan *background story* dengan teknik historikal adalah dengan cara menempatkan *background story* di bagian awal sebuah cerita (hlm. 73). Teknik ini memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Kelebihannya adalah ia dapat menarik perhatian penonton sehingga penonton menjadi lebih fokus kepada informasi tentang *background story* yang dikumpulkan menjadi satu bagian di awal cerita. Namun kekurangannya, hal ini menyebabkan cerita menjadi padat di awal. Aktor harus dapat mempertahankan emosi dan intensitas dramatik selama penyampaian *background story* berlangsung sedangkan penonton harus berkonsentrasi mengikuti *background story* yang disampaikan.

2.4.1.2. Teknik Modern

Pada awal abad ke-19, mulai ditemukan teknik baru dalam penulisan *background story*. Eugene Scribe (Thomas, 2009), seorang penulis asal

Prancis, menemukan teknik baru untuk menyampaikan *background story*.

Metode penyampaian *background story* yang ia gunakan adalah dengan membagi *background story* menjadi potongan – potongan kecil di dalam *scene*. Lalu menempatkan potongan – potongan *background story* tersebut

saat bagian klimaks dalam cerita. Sehingga *background story* tersebut menimbulkan pengaruh yang lebih dramatik (hlm. 75).

2.4.1.3. Teknik Minimalis

Teknik minimalis berbeda dengan teknik modern. Jika teknik modern masih memperlihatkan *background story* dalam bentuk potongan – potongan, teknik minimalis lebih tersembunyi dan nyaris tidak terlihat, tetapi ada. Menurut Thomas (2009), karena *background story* lebih tersembunyi, maka dibutuhkan fokus dan ketelitian lebih untuk menyadarinya keberadaannya dan juga hal ini dapat menimbulkan perasaan tidak nyaman (hlm. 76). Penyampaian *background story* dengan teknik minimalis biasanya lebih menekankan pada visual yang terlihat bukan lewat kata – kata yang diungkapkan, misalnya lewat jeda dalam dialog, raut wajah, gerak – gerak dan postur, serta lewat *mise-en-scene*.

2.5. Cerita (Story)

Film adalah sebuah media komunikasi, media bercerita, dari *filmmaker* kepada penontonnya. *Filmmaker* mengubah sebuah cerita tertulis menjadi sebuah produk *audiovisual* yang dapat dinikmati oleh semua orang, baik *filmmaker*-nya sebagai produser maupun penonton. Zeem (2012) mengatakan bahwa cerita adalah sebuah produk kebersamaan antara *storyteller* (penulis, sutradara, dll.) dengan penonton. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan, menghibur, dan memberikan pencerahan kepada pendengar cerita tersebut (hlm. 150).

Sebuah cerita memiliki karakter di dalamnya yang bergerak. Menurut Dunne (2009), cerita adalah kejadian dimana seorang karakter berusaha mencapai sesuatu yang sangat penting untuknya tapi sulit untuk dicapai (hlm. 197). Kesulitan yang dialami karakter dalam mencapai tujuannya dapat memunculkan kejadian – kejadian yang lain sehingga dapat membuat sebuah rantai kejadian. Hal ini adalah yang membentuk sebuah cerita. Selain itu, kejadian – kejadian tersebut dapat mengungkapkan siapa karakter itu sebenarnya dan terkadang mengubah kehidupan karakter.

Field (2005) menambahkan, untuk menulis sebuah cerita, seorang penulis skenario perlu membangun karakter, mengenalkan tema cerita, membuat situasi untuk sang karakter, membuat rintangan untuk sang karakter lewati, dan menyelesaikan ceritanya (hlm. 3). Ini adalah beberapa hal yang perlu dipikirkan seorang penulis skenario dalam membuat sebuah cerita. Hal – hal tersebut mempermudah orang yang membaca skenario, seperti sutradara ataupun kru lain untuk dapat mengerti tujuan dari ceritanya. Ketika mereka sudah mengerti, mereka dapat bekerja mengubah cerita tersebut ke dalam sebuah film.

2.5.1. *Plot-driven Story*

Plot-driven story biasanya juga dikenal dengan istilah *action-driven story* atau *goal-driven story*. Cerita berbasis *plot-driven story* biasanya menekankan pada kejadian dan situasi yang terjadi di sekitar sebuah karakter. Biasanya, untuk menulis *plot-driven story*, penulis skenario memikirkan kejadian atau situasi tertentu terlebih dahulu barulah mencari karakter yang cocok untuk merespon

kejadian atau situasi tersebut. Seperti pendapat Trottier (2014) yang mengatakan bahwa *plot-driven story* berfokus pada tujuan karakter dan apa yang ia lakukan di dalam cerita (hlm. 113). *Plot-driven story* lebih memperhatikan struktur cerita dan terlihat adanya pembabakan cerita yang jelas.

Menurut Hoxter (2011), konsep cerita *plot-driven* biasanya menyertakan seorang karakter yang reaktif terhadap kejadian – kejadian yang terjadi di sekitarnya tanpa memiliki alasan yang jelas dibalik aksinya (hlm. 242). Biasanya karakter utama dalam film ini tidak memiliki kedalaman karakter, sehingga karakternya terasa seperti stereotip. Karakternya tidak memiliki kepribadian yang kuat sehingga karakter terasa seperti semua orang biasanya sehingga menghasilkan sebuah cerita yang menitikberatkan pada aksi saja.

2.5.2. Character Driven Story

Karakter menjadi sebuah elemen utama di dalam sebuah film pendek. Ballon (2005) berpendapat bahwa film yang berfokus kepada karakter dibandingkan dengan aksi disebut sebagai film *character-driven*. Pikiran, perasaan, dan kepribadian akan mempengaruhi aksi seorang karakter. Motivasi, hasrat, dan tujuan hidup karakter adalah hal – hal yang membuat karakter dalam film *character-driven* terasa nyata dan dapat dipercaya (hlm. 21).

Hal yang menarik dari cerita *character-driven* adalah ketika penonton menanti seorang karakter mengambil keputusan. Menurut Dancyger dan Rush (2007), melihat proses seorang karakter dalam membuat sebuah keputusan memberikan perasaan partisipatif dalam diri penonton (hlm. 34). Perasaan

partisipatif ini muncul karena motivasi seorang karakter saat mengambil keputusan diperlihatkan di dalam filmnya. Penonton dapat merasa terlibat di dalam proses pengambilan keputusan sang karakter utama.

Aronson (2010) mengutip perkataan Frank Daniel, berkata bahwa salah satu cara untuk menemukan cerita yang cocok untuk *character-driven story* adalah dengan mengidentifikasi titik terendah karakter. Setelah itu, bangun sebuah cerita dan plot berdasarkan titik terendah karakter tersebut (hlm. 76-77). Menceritakan titik terendah seorang karakter dapat menimbulkan perasaan empati di dalam diri penonton. Secara tidak sadar, mereka akan merasa terkait dengan karakter dan tertarik untuk mengetahui apa yang akan karakter tersebut lakukan selanjutnya. Menunjukkan kelemahan karakter menjadi sebuah alat yang efektif untuk membuat penonton terkait dengan cerita yang ditulis oleh penulis skenario.

2.6. Trauma

Trauma dapat dimengerti sebagai sebuah luka di dalam pikiran, bukan pada tubuh fisik. Caruth (1996), mengatakan bahwa trauma bukanlah sekedar penyakit dari mental yang terluka, melainkan cerita dari luka tersebut yang selalu ingin muncul, mencoba untuk mengingatkan seseorang terhadap sebuah realita (hlm. 4). Cerita tentang luka tersebut dapat muncul jika terstimulasi. Stimulan dapat berupa keadaan yang serupa dengan kejadian di masa lalu ataupun jika bertemu dengan benda atau orang yang berkaitan dengan kejadian traumatik di masa lalu tersebut.

Menurut Scaer (2014), trauma dapat dikatakan sebagai sebuah *event* atau pengalaman yang dapat terjadi sekali atau berulang – ulang yang mengancam

kelangsungan hidup seorang individu (hlm. 1 – 2). Apa yang terjadi di masa lalu sebuah karakter dapat mempengaruhi kehidupannya di masa sekarang. Ditambah dengan perkataan Horney yang dikutip oleh Feist & Feist (2008), kejadian traumatik dalam diri seorang anak misalnya kekerasan fisik, kekerasan seksual, ditolak, dan ditelantarkan oleh orang tuanya dapat mempengaruhi keadaan anak tersebut di masa depan (hlm. 167). Kejadian traumatik di masa lalu dapat dikaitkan dengan kebiasaan sehari – hari seseorang, misalnya seseorang yang pernah mengalami kejadian traumatik lebih rentan terhadap depresi, insomnia, dan lain – lain. Kejadian traumatik dalam diri seseorang juga dapat memunculkan adanya fobia – fobia dan ketakutan mendalam akan hal tertentu, yang jika ditelusuri berasal dari trauma yang dialami saat masih kecil.

Trauma dapat menyebabkan seseorang melakukan represi, menekan memori – memori masa lalu supaya tidak muncul lagi. Menurut Freud seperti yang dikutip oleh Miller (2011), kecenderungan seseorang untuk merepresi memori menyakitkan dapat menghasilkan sebuah kepribadian yang tertutup, tidak terbuka, tidak spontan, dan juga kaku (hlm. 115). Scaer (2014) juga menyebutkan jika trauma terjadi pada anak – anak, memungkinkan adanya disosiasi dengan memori traumatik. Sehingga ketika anak itu tumbuh dewasa, ada kemungkinan ia tidak dapat mengingat kejadian traumatik secara utuh (hlm. 138).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.6.1. Kekerasan Seksual

Menurut American Psychological Association, definisi dari kekerasan seksual adalah kegiatan seksual yang tidak diinginkan, melibatkan pelaku yang menyertakan paksaan, ancaman, dan mengambil keuntungan dari korban yang tidak dapat melawan. Kekerasan seksual dapat menyebabkan trauma dalam diri korban, baik orang dewasa maupun anak. Menurut Soomro, Abbasi & Lalani (2012), ketika seorang anak menjadi korban dari pelaku yang berupa orang dewasa dengan tujuan untuk memuaskan hasrat seksual orang dewasa tersebut, maka dapat dikatakan sebagai kekerasan seksual. Kegiatan seperti persetubuhan, pemaparan bagian kelamin pelaku terhadap korban, menunjukkan konten pornografi, dan juga menggunakan tubuh korban untuk membuat konten pornografi dapat dikategorikan sebagai kekerasan seksual (hlm. 55).

Ada beragam faktor dan motif terjadinya sebuah kasus kekerasan seksual terhadap seorang individu. Lenhart (2004) mengatakan bahwa motif di balik kasus kekerasan seksual biasanya berkaitan dengan keadaan sosio-ekonomi dan kultur, misalnya korban tidak memiliki kesetaraan status sosial dengan pelaku. Adanya faktor kuasa juga mendorong terjadinya kekerasan seksual terhadap korban yang tidak memiliki kuasa (hlm. 117). Adanya faktor hubungan kompleks antara satu individu dengan yang lainnya dapat mempengaruhi dampak dari sebuah kasus kekerasan seksual.

Soomro et al. (2012) menyebutkan bahwa efek dari kekerasan yang terjadi pada anak dapat mempengaruhi fisik, psikis, perilaku, dan juga kemampuan sosialnya (hlm. 61 - 62). Dampak dari kekerasan seksual itu sendiri dapat menyebabkan insomnia, mimpi buruk, memori kejadian kekerasan seksual yang berulang, ketakutan, kecemasan, disfungsi seksual, kecanduan terhadap seks, kelainan kepribadian, dst. (Soomro et al., 2012, hlm. 55). Scaer (2014) juga menyebutkan bahwa ada hubungan antara kasus kekerasan seksual dengan iritasi usus besar, kista, anoreksia, atau bulimia yang dialami oleh korban kekerasan seksual (hlm. 137).

Pada anak, khususnya anak perempuan, ada kecenderungan untuk diam dan malu ketika diperhadapkan dengan kejadian traumatik. Aprilia (2016) menyebutkan bahwa adanya tekanan terhadap kepribadian anak perempuan dianggap menjadi alasan mengapa anak perempuan memiliki kesulitan untuk menceritakan pengalaman traumatis, terutama kekerasan seksual (hlm. 1854). Budaya diam dan malu ini muncul karena adanya ketakutan akan stigma dan nilai negatif yang akan melekat pada seorang perempuan ketika ia melaporkan tentang kejadian kekerasan seksual. Menurut Poerwandari (2013) seperti yang dikutip dalam Majalah Femina, aspek yang berkaitan dengan masalah keperawanan, kesucian, dan kehamilan membuat seorang perempuan menjadi enggan untuk membicarakan kejadian kekerasan seksual (hlm. 44). Akibatnya, perempuan lebih cenderung untuk mengalami depresi, kecemasan, dan gangguan kepribadian jika ia pernah mengalami kekerasan seksual saat masih kecil (Scaer, 2014, hlm. 137).