



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. Naskah

Menurut Griffith (2004) *screenplay* memiliki fungsi yang mirip dengan *blueprint* dalam arsitektur. *Blueprint* itu sendiri berisi informasi atau gambaran yang dibutuhkan sebelum jadinya sebuah bangunan. Hal tersebut serupa dengan membuat film, naskah berperan sebagai panduan seperti *blueprint* bagi sutradara, produser, penata gambar, penata artistik, penata suara dan orang-orang lain yang kreatif dan berkontribusi dalam sebuah produksi pembuatan film. Sehingga naskah itu sendiri bukan merupakan karya akhir (hlm. 6).

Naskah itu sendiri berisi cerita yang disampaikan melalui gambaran-gambaran, dialog, deskripsi dalam konteks struktur dramatis. Sehingga, berbeda dengan novel yang pembaca dapat mengetahui isi pikiran dan menjalankan aksinya bersama karakter (Field, 2005, hlm. 19-20). Trottier (2014) menambahkan, naskah lebih baik menggambarkan daripada memberitahu. Meskipun konflik internal karakter dapat disampaikan melalui dialog, namun aksi dianggap lebih baik daripada dialog dalam menggambarkan suasana dramatis. Dalam film, aspek terbaik dalam bercerita adalah visual (hlm. 3)

Naskah itu sendiri merupakan runtutan skenario. Dengan itu, Keaton, Ruth, & Schilf (2012) mengatakan, skenario merupakan upaya penulis naskah memberikan karakter sebuah keadaan atau situasi. Mereka juga menambahkan, dalam skenario, karakter dapat menghadapi masalah dengan cara yang unik sesuai

dengan sikap karakter tersebut. Dengan demikian, skenario dapat dijadikan sebagai cara untuk menunjukkan karakter melewati tantangan yang diberikan dengan berbagai kekurangan dan kerentanannya. Hal tersebut dapat memicu sebuah drama. Selain memberikan tantangan eksternal atau secara fisik kepada karakter, faktor psikologi dan filosofis juga dapat digunakan sebagai konflik internal yang tentunya menghadirkan emosi yang harus dirasakan oleh penonton (hlm. 136).

2.2. Development

Tahap awal dalam menulis naskah adalah *development*. Costello (2004) menuturkan saat penulis naskah menemukan ide dan konsep cerita, dibutuhkan tahap *development* atau pengembangan cerita. Mereka menambahkan proses *development* dimulai berdasarkan karakter dan struktur. Sehingga, karakter dan struktur tersebut cocok dalam kerangka cerita (hlm. 38). Selain itu keputusan-keputusan yang dilakukan karakter dapat menuntun alur sesuai dengan inti dari kerangka cerita tersebut. Hal tersebut dapat dimulai dari latar belakang karakter, dan membayangkan kehidupan karakter. Sehingga, penulis naskah dapat memulai cerita berdasarkan kehidupan dalam karakter tersebut. Saat karakter diciptakan dengan baik, maka dibuahkan dengan banyaknya kemungkinan-kemungkinan alur cerita dalam tahap *development* ini (McKee, 1997, hlm. 31).

Costello (2004) menuturkan penulisan naskah terdapat 3 tahap layaknya tahap pre-produksi, produksi dan pasca produksi dalam pembuatan film. 3 tahap tersebut merupakan *pre-draft*, *draft*, dan *redraft*. Tahap *pre-draft* dimulai saat premis telah terbentuk. Tahap *pre-draft* merupakan tahap pikiran dipenuhi dengan

ide-ide dan catatan-catatan berlebihan berisi gambaran, kata-kata, karakter, hubungan, sifat, kejadian, lokasi, *plot*, *sub-plot*, emosi tema dan *style*. Dengan demikian perlu banyaknya catatan-catatan, karena ingatan manusia tidak efektif mengingat banyaknya ide dan informasi dalam waktu singkat. Tahap ini tentunya dibutuhkan premis menarik agar dapat memotivasi sekaligus membantu penulis naskah dalam melalui tahap *pre-draft* tersebut (hlm. 40-41).

2.1.1. Premis & Logline

Menurut Webster dalam Egri (1946), premis merupakan kalimat proposisi yang diduga atau dibuktikan oleh penulisnya. Dalam kata lain, proposisi anggapan atau pernyataan yang berbentuk konklusi atas dasar argumen (hlm. 2). Diperjelas oleh August (2016) yang mengatakan bahwa premis merupakan pernyataan yang disampaikan penulis naskah. Dengan itu, premis dapat dikatakan teori yang disampaikan oleh penulis naskah dalam inti sebuah cerita, di luar benar atau tidaknya teori tersebut.

Menurut Dethridge (2003) premis mendasari konsep dan tema dari cerita itu sendiri. Agar konsep dan tema cerita lebih jelas, penulis naskah membutuhkan premis yang solid. Premis bekerja layaknya panduan untuk penulis naskah dalam membentuk setiap *scene*. Selain itu, premis yang solid dan menarik dapat memotivasi penulis naskah dalam menulis naskah itu sendiri (hlm. 122). Menurut Costello (2004) premis dapat disampaikan dengan pertanyaan yang berujung komplikasi (hlm. 38). Setelah menemukan premis yang tepat, sudah saatnya lanjut ke tahap pembuatan sinopsis (hlm. 38).

Selain premis, salah satu hal perlu ditetapkan dalam proses *development* adalah *logline*. Berbeda dengan premis yang terkesan indah dan menarik, *logline* juga merupakan sebuah kalimat hanya saja lebih bertujuan untuk meringkas garis besar keseluruhan film (Castello, 2004, hlm. 24). Keaton, Ruth, & Schilf (2012) juga menambahkan, kalimat atau *logline* itu sendiri berisi informasi mengenai *tone* film, emosi dan masalah apa yang akan dihadapi karakter (hlm. 82).

2.1.2. *Basic Story Map*

Calvisi (2012) mengatakan, *story map* atau peta cerita merupakan salah satu metode yang mengonstruksi naskah cerita. Dengan *basic story map*, penulis naskah dapat menguji elemen-elemen mana yang berhasil untuk menciptakan konflik. Pada dasarnya cerita membutuhkan drama di dalamnya, yang kemudian drama tidak tercipta tanpa konflik (hlm. 23). Elemen-elemen dramatis yang dibutuhkan untuk menciptakan konflik itu sendiri dapat dijelaskan dengan poin poin berikut;

1. Protagonis
2. Hal yang dituju protagonis
3. Apa yang menahan protagonis dalam mencapai tujuannya
4. Tentang apa cerita tersebut
5. Bagaimana protagonis berubah
6. Bagaimana cerita berakhir
7. Bagaimana cerita dikemas dalam satu kalimat dinamis.

2.1.3. Struktur 3 Babak

Tortier (2014) mengatakan struktur 3 babak adalah pembagian struktur naskah. 3 babak yang dimaksud terdiri dari babak 1 permulaan, babak 2 pertengahan, babak 3 penutup. Pembabakan ini berguna untuk menyusun pola dramatis dalam naskah agar terstruktur yang jelas. Trotter juga menambahkan, porsi dalam ketiga babak ini sebaiknya tidak sama rata. Babak 1 dan 3 memiliki porsi yang lebih sedikit dibanding babak 2 yang lebih menceritakan proses dan perjalanan cerita (hlm. 26-28).

Field (2005) mengatakan babak 1 adalah tahap film diperkenalkan atau dikenal dengan istilah *set-up*. Babak ini akan memperkenalkan kepada penonton mengenai situasi, karakter, tentang apa cerita yang akan disampaikan. Selain memperkenalkan, babak ini juga mengandung informasi bagaimana karakter berhubungan dengan situasi, lingkungan, dan karakter lain yang akan memberikan gambaran persoalan cerita (hlm. 25-26).

Babak 2 yang merupakan tahap penetrasi, dimulai saat karakter dihadapi hambatan dalam keinginannya. Sehingga terjadi pergerakan *plot* yang disebut juga *plot point*. Karakter tersebut bertindak yang akan menentukan jalannya cerita. Dengan itu, karakter akan melewati lika-liku perjalanannya hingga dipertemukan dengan perubahan besar dalam perjalanannya, atau disebut juga *plot point* kedua.

Babak 3 merupakan tahap klimaks dan resolusi, hambatan-hambatan diselesaikan oleh karakter, dan bagaimana hasil dari penyelesaian tersebut (hlm. 25-26).

2.3. Karakter

Egri (1946) mengatakan, karakter merupakan elemen yang sangat penting dalam film. Karakter merupakan tokoh dalam film yang dapat menyampaikan pesan dari pembuat film kepada penonton. Menciptakan karakter dalam film membutuhkan banyak hal yang melatarbelakangi karakter tersebut, seperti faktor genetik, kondisi sosial dan ekonomi, keluarga, dan lain-lain. Faktor-faktor tersebut dikenal sebagai *Three Dimensional Character* (Tiga Dimensi Karakter) yang mengandung hal-hal yang membentuk sebuah karakter. *Three Dimensional Character* yang dimaksud adalah fisiologi, psikologi, dan sosiologi karakter. Fisiologi adalah ciri-ciri fisik karakter yang berhubungan dengan faktor genetik. Psikologi adalah hal-hal yang berhubungan dengan kejiwaan, perasaan dan keinginan. Sedangkan sosiologi, adalah struktur sosial, kondisi sosial dan lingkungan karakter tersebut (hlm. 32-35).

2.1.4. Protagonis

Keaton, Ruth, & Schilf (2012) menuturkan protagonis merupakan karakter yang memiliki sudut pandang dalam film atau disebut juga *central hero* (hlm. 122). Dalam kata lain, Menurut Phillips & Huntley (2001), prinsip mengenai karakter protagonis adalah karakter inti atau utama. Melalui karakter utama itulah cerita dalam film dibawa dan diselesaikan. Phillips & Huntley menjabarkan konsep protagonis dari *Dramatica*, yaitu:

1. Karakter utama adalah sebagai medium yang akan dirasakan penonton terhadap cerita.

2. Protagonis adalah karakter yang menggerakkan alur cerita.
3. *Hero* adalah gabungan dari protagonis dan karakter utama.

Jadi menurut Philips & Huntley, *Dramatica* mengidentifikasi dua karakter, yaitu karakter yang memberikan sudut pandang kepada penonton dan karakter yang mudah diidentifikasi (hlm. 26-27). Selain itu, Keaton, Ruth, & Schilf (2012) juga mengatakan, protagonis adalah karakter yang akan mengalami banyak hal seperti perubahan, melalui hambatan dan tantangan, serta berhasil atau tidaknya dalam mencapai tujuannya atau *goal* (hlm. 122).

2.1.5. *Desire, Wants & Need*

Cerita membutuhkan sosok protagonis yang memiliki hasrat atau *desire*, keinginan, dan kebutuhan untuk menciptakan drama (Cowgill, 2008, hlm. 3). Hal tersebut diperkuat oleh Corbett (2013) yang mengatakan keinginan akan membuat karakter tersebut berselisih dengan sesuatu atau seseorang. Tanpa adanya keinginan, drama pun tidak akan tercipta. Sebab, tanpa keinginan karakter tidak memiliki hambatan yang menghalanginya.

Dengan itu, Weiland (2016) mengatakan *wants* lebih jelas tergambar di mana karakter memenuhi *desire* dengan solusi eksternal. Selain itu, karakter biasanya menyadari *wants* dan menentukannya sendiri. Weiland memberi contoh *wants* seperti pada film *Thor* yaitu, ingin menjadi raja atau film *Toy Story* yaitu, ingin menjadi mainan kesukaan Andy. Sedangkan *needs* karakter lebih bersifat internal yang terkadang karakter tidak menyadarinya secara langsung. Dalam kata

lain, *needs* karakter akan disadari karakter seiring berjalannya cerita. Sebab *needs* menggambarkan *realization* atau kebutuhan karakter yang sebenarnya.

Selain itu Cowgill (2008) mengatakan *desire* bertujuan untuk memberi kerangka agar penonton dapat masuk mengikuti alur. Ketiga elemen yang disebut *desire*, *wants*, dan *needs* tersebut akan menimbulkan pertanyaan dramatis kepada penonton mengenai apa yang dilakukan karakter, apa yang diinginkan karakter, dan apa yang dituju oleh karakter tersebut. Dengan demikian, elemen-elemen tersebut akan memaksa karakter untuk bertindak saat menghadapi hambatan atau *obstacle* dalam mencapai tujuannya. Sehingga, hal tersebut membuat cerita bermomentum dan tidak statis (hlm. 3-4).

Mengenai hambatan atau *obstacle* yang dihadapi oleh karakter, Dethridge (2003) mengatakan hambatan tersebut dapat berasal dari konflik eksternal dan internal. Konflik eksternal berhubungan dengan permasalahan dari dunia luar protagonis seperti, kehilangan pekerjaan, pasangan yang tidak setia, atau kerabat sakit. Sedangkan konflik internal berkaitan dengan psikologi protagonis itu sendiri yang cenderung imajinatif dan tidak tergambar secara gamblang. Konflik internal itu sendiri adalah konflik karakter dengan dirinya atau kekurangannya sendiri, seperti ketakutan akan dikhianati, kehilangan keyakinan atau kehilangan kepercayaan diri. Sehingga hambatan yang dialami protagonis adalah hasil gesekan antar konflik internal dan eksternal. Dengan demikian, penulis naskah dapat menciptakan drama sebagaimana peristiwa dan tindakan dari eksternal dapat mempengaruhi psikologi protagonis yang bersifat internal (hlm. 67).

2.4. *Character Arc*

Menurut Keaton, Ruth, & Schilf (2012) *character arc* merupakan perubahan sikap, perilaku hingga kehidupan karakter sepanjang perjalanannya dalam keseluruhan cerita. Dengan kata lain, Costello (2004) menyebutnya perubahan pandangan protagonis terhadap dunianya (hlm. 79).

Costello (2004) menuturkan, dengan adanya *character arc* juga dapat dijadikan sebagai penuntun bagi penulis untuk fokus dalam mengembangkan cerita dan menjaga keselarasan dalam elemen-elemen berupa; *wants, needs, fear* dan *obstacle*. Hal tersebut juga membantu menciptakan proses dan tindakan yang dilakukan karakter dalam cerita (hlm. 79).

Menurut Keaton, Ruth, & Schilf (2012) semakin besar perubahan karakter, semakin besar juga potensi drama yang terjadi. Dengan demikian, penonton akan merasakan perubahan dan perkembangan karakter menjadi lebih baik atau lebih buruk dari awal kali karakter tersebut diperkenalkan (hlm. 14).

Weiland (2016) menambahkan, *character arc* dapat dipengaruhi dengan struktur cerita. Namun tidak hanya itu, *character arc* juga dipengaruhi tema cerita. Dalam kata lain karakter, *plot* dan tema adalah elemen penting yang dalam pembentukan *character arc* (hlm. 4). Weiland juga membagi 3 tipe *character arc* atau perubahan karakter dengan istilah *three basic character arc*:

1. *Positive change arc*, yaitu perubahan karakter dengan cara yang positif atau menjadi yang lebih baik. *Positive change arc* ini sering digambarkan dengan protagonis yang dimulai dengan berbagai macam

masalah yang kemudian berhasil menguasai keraguan dalam diri dan hambatan dari luar atau protagonis.

2. *Flat arc*, yaitu perubahan karakter yang datar. *Flat arc* biasa digambarkan dengan karakter yang sudah kokoh dari awal. Kokoh yang dimaksud adalah karakter tersebut sudah memiliki kelebihan dari dalam dirinya. Perubahan yang terjadi bisa dikatakan sangat sedikit atau bahkan tidak berubah, sehingga lebih fokus memperlihatkan bagaimana karakter tersebut mempertahankan kehebatannya menghadapi permasalahan eksternal.
3. *Negative change arc*, yaitu kebalikan dari *positive change arc*. Di sini karakter mengalami perubahan yang lebih buruk dari sebelumnya. Karakter tersebut bahkan dapat membuat hal-hal di sekelilingnya ikut terjerumus ke fase yang lebih buruk. Weiland (2016) mengatakan *negative changing arc* adalah perubahan karakter yang semulanya baik dan bersifat positif menjadi buruk atau negatif.

2.4.1. *Truth dan Lie*

Weiland (2016) mengatakan hal yang mendasari *character arc* itu sendiri adalah *lie* (kebohongan) dan *truth* (kebenaran) yang dipercaya oleh karakter.

Kebohongan itu sendiri adalah kesalahpahaman persepsi atau pandangan karakter mengenai dirinya, dunia, atau bahkan keduanya. Demikian *truth* adalah kebenaran sesungguhnya yang seharusnya karakter percaya dan terima. Dalam kata lain, *lie*

adalah kebohongan yang terlihat di permukaan dan *truth* adalah kebenaran di bawah permukaan tersebut yang biasanya tidak disadari oleh karakter.

Weiland (2016) juga menambahkan ada beberapa aspek yang dapat membantu menemukan *lie*. Terkadang kemunculan *lie* adalah alasan adanya konflik dalam *plot*. Selain itu, kehadiran *lie* tersebut juga dapat ditandai dengan munculnya *symptoms of the lie*, seperti ketakutan, luka yang mendalam, atau rasa bersalah dari reaksi karakter terhadap konflik. Di suatu sisi, karakter ingin menghindari *symptoms of the lie* tersebut namun tidak bisa. Sebab, secara mendalam karakter sudah tersangkut dalam *lie* itu sendiri atau kesalahan persepsi dalam hidup atau dunianya (hlm. 7).

Weiland juga menambahkan, kebohongan dan kebenaran tersebut memiliki korelasi dengan *wants* dan *needs* karakter. Dalam *negative change arc*, sebagaimana karakter memeluk kebohongan yang mungkin akan menghantarkannya kepada *wants*. Di mana hal tersebut adalah pencapaian yang kelam. Sebab di sisi lain, karakter akan semakin menjauhi *needs* karakter yang merupakan bentuk realisasi karakter mengenai kebenaran atau *truth* (hlm. 78).

2.4.2. Corruption Arc

Dengan itu, Weiland juga menambahkan *negative changing arc* memiliki rute dalam perjalanan, salah satunya adalah *the corruption arc*. Rute *the corruption arc* dideskripsikan dengan 3 fase. Pada fase pertama, karakter melihat *truth* (kebenaran) atau *sees the truth* dalam hidupnya. Kehidupannya dapat dalam kondisi bahagia atau pun susah. Sehingga dapat dikatakan karakter sedang berada di dunia

normalnya. Hingga suatu saat *plot point* pertama muncul di mana karakter dihadapi hambatan baru dan dipertemukan dengan janji-janji kebohongan *lie* (hlm. 66-68)

Kemudian fase kedua, karakter menolak *truth* (kebenaran) tersebut. Fase ini adalah bagaimana karakter bertindak setelah *plot point* pertama. Karakter akan bergerak maju dan berhadapan dengan *symptoms of lie*. Sehingga, karakter pun bertindak atas dasar kebohongan yang tertanam dalam dirinya hingga fase ini diakhiri dengan obsesi yang memenuhi karakter. Demikian, fase ini akan diakhiri dengan *plot point* kedua di mana karakter tidak memiliki pilihan lain selain bergantung pada kebohongan.

Kemudian fase ketiga adalah memeluk kebohongan, yang merupakan fase di mana karakter sudah dipenuhi dengan kebohongan. Dengan kata lain, fase ini adalah karakter *embrace the lie* yang merupakan hasil dari fase pertama dan kedua. Selain itu, Weiland (2016) mendeskripsikan pada fase ini adalah tentang kegagalan yang dapat berujung kekelaman atau kematian. Kegagalan tersebut didasari oleh kesalahan persepsi karakter. Selain itu, karakter bahkan tidak menyadari kesalahannya. Hal tersebut dikarenakan ia telah dibutakan obsesi yang dimilikinya. Sehingga karakter rela melakukan hal-hal negatif secara agresif untuk mengejar keinginannya (hlm. 75-77).

Fase ketiga tersebut juga memiliki dua kemungkinan terjadi pada tahap klimaks. Pertama karakter akan mendapatkan apa yang diinginkannya. Namun tidak dengan hasratnya mendalam. Pencapaian tersebut terkesan tipis dan suram.

Kemungkinan kedua, karakter tidak mendapatkan apa-apa bahkan kehancuran (hlm.78).

2.5. *Plot*

Cowgill (2008) menyebut *plot* kejadian-kejadian yang terangkai. Dalam kata lain, *plot* adalah rangkaian peristiwa yang bertujuan untuk menghasilkan efek aliran cerita yang diinginkan. Cowgill juga menambahkan bahwa *plot* tidak hanya sekedar meletakkan berbagai peristiwa. *Plot* mempengaruhi terjadinya sebab-akibat di antara kejadian dalam bentuk struktur dramatis. Rangkaian peristiwa tersebut, harus memiliki hubungan dan kesinambungan yang akan menuntun klimaks, juga resolusi dalam cerita (hlm. 8).

Dengan rangkaian peristiwa tersebut, Garfinkel (2007) mengatakan *plot* dapat menyesuaikan dengan konflik yang dihadapi oleh protagonis. Protagonis tersebut akan bertindak dari satu titik ke titik lain untuk memenuhi keinginannya. Di saat konflik utama diperkenalkan, *plot* juga dapat dibangun melalui benturan-benturan kecil yang akan mengantarkan protagonis ke titik selanjutnya dalam cerita (hlm. 5-7).

Dethridge (2003) mengatakan, penulis naskah perlu mempertimbangkan dan memilih bagian mana latar belakang protagonis digambarkan. Hal tersebut berupaya untuk menyusun rangkaian peristiwa. Kemudian penulis naskah dapat merencanakan urutan peristiwa tersebut dan mempertahankan sebab akibat hubungan antar karakter dan situasi (hlm.78). Selain itu, Dethridge juga menambahkan rangkaian peristiwa tersebut juga tidak lepas dengan *genre* yang

telah ditetapkan. Sebab masing-masing genre memiliki fleksibilitas yang berbeda dalam menyusun kronologi peristiwa. Contohnya drama dan komedi lebih fleksibel penyusunannya dibanding *suspense* yang lebih teknikal dan tertata (hlm. 80).

2.6. Agama dan Magis

Dradjat mengatakan dalam Muawanah (2014) agama merupakan keyakinan manusia terhadap sesuatu yang memiliki derajat lebih tinggi (hlm. 23). Yinger menambahkan dalam Marzali (2016) bahwa manusia menggunakan agama sebagai pedoman dalam hidup. Selain itu, manusia dapat berhubungan dengan hal bersifat spiritual dalam menghadapi masalah di dunia (hlm. 60).

Widiana (2015) mengatakan manusia akan mengalami tiga fase dalam hidup dari pasif, mencari tahu dan religius. Setelah itu, manusia akan berusaha untuk mendekati diri kepada Tuhan setelah melewati tiga fase tersebut. Mendekatkan diri kepada Tuhan dapat digambarkan dengan kelakuan manusia yang menuruti perintah dan menjauhi hal-hal yang dilarang oleh Tuhan (hlm. 200).

2.6.1. Magis

Menurut Strauss dalam Nurdin (2012) magis merupakan kekuatan supernatural dengan berhubungan dengan hal-hal ghaib. Yang dimaksud dengan ghaib itu sendiri adalah hal-hal yang tak terlihat wujudnya. Dalam kata lain, magi merupakan teknik yang dilakukan manusia untuk menguasai alam sekitar dan pikiran (hlm. 390).

Abidin dalam Sherliawati (2014) mengatakan, ada beberapa faktor yang menyebabkan masyarakat lebih memilih untuk meminta bantuan dengan ilmu sihir pada dukun. Salah satunya karena dahulu masyarakat Indonesia memeluk ajaran

Hindu, Buddha sebelum kedatangan Islam. Selain itu, kurangnya berpegang dengan ilmu agama, tidak sabar menghadapi masalah sehingga ingin solusi yang cepat juga termasuk faktor masyarakat percaya dengan ilmu magis tersebut. Sherliawati juga menambahkan, ada juga kaum elit yang menggunakan ilmu sihir tersebut sebagai solusi permasalahan mereka. Sehingga, orang lain ingin meniru agar mendapatkan kesuksesan yang serupa. Namun dengan tidak adanya larangan pemerintah, membuat masyarakat beranggapan aktivitas mistisisme tersebut tidak menjadi masalah (hlm. 10).

2.7. Dukun

Nurdin (2012) mengatakan dukun merupakan sosok yang biasa disebut paranormal yang memiliki kemampuan dalam pengobatan, pemberi nasihat, hingga mengusir gangguan supernatural makhluk halus menggunakan kekuatan sihir atau magis. Dengan itu, Syamsudin dalam Nurdin (2012) menambahkan, dukun dapat menjadi perantara manusia dengan alam ghaib (hlm. 384).

Berawal dari masyarakat Jawa, menurut Nurdin (2012) fenomena perdukunan ini masih berkembang sampai saat ini. Hal tersebut dikarenakan pulau Jawa memiliki sejarah kediaman kerajaan Majapahit yang menganut agama Hindu dan kerajaan Demak yang menganut agama Islam. Kedua kerajaan tersebut mengakibatkan terjadinya akulturasi budaya dan agama di pulau Jawa. Oleh sebab itu, masyarakat Jawa memiliki tradisi yang diwarnai dengan hal-hal bersifat mistik atau ghaib dan berkaitan dengan ritual keagamaan (hlm. 384).

Abidin dalam Sherliawati (2014) mengatakan, dukun dapat membantu berbagai permasalahan hidup pasiennya. Dengan demikian, jenis dukun pun bervariasi menyesuaikan dengan permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Hal tersebut membuat seorang dukun diminati oleh berbagai status masyarakat, dari petani, pejabat hingga konglomerat dan pengusaha. Sehingga, status sosial yang dimiliki dukun tersebut dapat digolongkan terhormat bagi masyarakat tertentu (hlm. 9).

2.8. *Togel*

Ariyani (2018) mengatakan *togel* merupakan perjudian para pemainnya mempertaruhkan uang dengan menebak angka yang telah diundi oleh bandar. Seseorang dapat dikatakan pemenang dan mendapatkan uang apabila angka yang ditebak sesuai dengan angka yang sudah diacak dan diundi oleh bandar judi *togel* tersebut (hlm. 34).

Ariyani (2018) mengatakan, praktik judi *togel* tersebut melibatkan kupon nomor dan buku tafsir mimpi. Kupon nomor tersebut diisi oleh pemain dengan nomor tebakan dan jumlah uang yang dipasang atau dipertaruhkan. Kemudian kupon tersebut diberikan kepada bandar atau pengumpul kupon sebagai bukti pemain. Sedangkan masyarakat percaya bahwa buku tafsir mimpi adalah buku pembantu bagi para pemain untuk menentukan nomor taruhan. Cara kerjanya mirip dengan kamus, buku tafsir mimpi tersebut berisi ilustrasi dan nomor. Ilustrasi tersebut mewakili mimpi yang telah dialami pemain. Dalam ilustrasi terdapat nomor yang digunakan pemain untuk bertaruh (hlm. 35-36).

Menurut Gobiino (2014), perjudian *togel* diminati oleh masyarakat karena kemudahannya dan sangat terjangkau. Dengan nominal uang seribu rupiah, pemain sudah dapat bertaruh dan mendapatkan uang berkali-kali lipat jika menang. Sehingga, jenis judi ini disukai oleh masyarakat berstatus ekonomi rendah, tidak memiliki pekerjaan atau gaji yang tidak memadai. Sehingga judi *togel* dapat dijadikan solusi keuangan tambahan bagi masyarakat (hlm. 4-5).

Gofur (2014) mengatakan, permainan ini tidak lepas oleh kepercayaan masyarakat dengan hubungannya dengan hal-hal mistis. Untuk menebak angka yang diundi, banyak upaya yang dilakukan oleh pemainnya. Salah satunya adalah dengan menafsirkan mimpi menjadi angka. Selain itu, ada pula usaha dengan mengunjungi makam keramat untuk meminta bantuan kepada makhluk halus mendapatkan angka. Kemudian ada upaya yang melibatkan ritual keagamaan untuk mencari jawaban dalam bentuk angka.

2.9. Keraguan

Bagus (1996) mengatakan, kata keraguan berasal dari kata meragukan. Keraguan merupakan istilah dari terbaginya sebuah proposisi dengan kontradiksinya. Dengan kata lain, keraguan itu sendiri dapat dikatakan dengan mempersoalkan kebenaran suatu gagasan. Kemudian daripada itu, keraguan juga dapat disebut kebimbangan terhadap iya atau tidaknya sebuah gagasan, yaitu dengan tidak menyetujui keduanya.

Pranarka (1996) mengatakan, istilah keraguan muncul disebabkan oleh banyaknya perentangan dalam masyarakat. Pertentangan antar pendapat didukung

oleh masing-masing argumentasi yang kuat, membuat orang bingung memilih sisi untuk memihak. Kemudian bertemunya antar dua kebudayaan yang berbeda juga salah satu faktor munculnya keraguan. Masing-masing kebudayaan memiliki nilai tersendiri. Hal tersebut dapat menimbulkan perbedaan pendapat dan pertentangan di berbagai pihak sehingga, dapat meningkatkan keraguan itu sendiri (hlm. 96).

Dalam naskah film pendek *Gelap Mata*, karakter protagonis digambarkan dengan sosok suami bernama Yatno. Protagonis tersebut merepresentasikan sosok beragama Islam yang religius dan taat beribadah. Namun dengan pengaruh penderitaan dan lingkungannya, Yatno kehilangan keimanannya kepada Tuhan. Sehingga ia telah berubah menjadi sosok yang *syirik* atau menduakan Tuhan dengan mempercayai adanya kekuatan lain yang dapat menolongnya, yaitu sihir. Bagaimana penderitaan dan lingkungannya tersebut mempengaruhi hingga merubahnya menjadi orang yang berbeda, akan dibahas pada BAB selanjutnya.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA