



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Skenario merupakan hal pertama dalam proses pembuatan film yang harus dibentuk. Dalam membuat sebuah skenario, penulis akan mulai membentuk karakter, masalah, hingga *setting* di mana kisah itu terjadi dan kapan berlangsungnya. *Setting* merupakan dunia dari sebuah cerita yang terbentuk beriringan dengan cerita itu sendiri. Menurut Batty (2012), *setting* dapat meningkatkan potensi dramatik sebuah cerita yang dapat membantu penulis skenario menyampaikan isi ceritanya (hlm. 33). Dengan adanya *setting*, dunia yang dilalui oleh karakter akan lebih mudah dipahami dan dipercaya. Sebuah *setting* dapat membantu meningkatkan emosi sehingga penonton berekspektasi. Pada dasarnya *setting* memiliki ciri khas yang erat dengan jalan cerita yang disampaikan.

Salah satu ciri khas itu adalah budaya. Budaya tidak selalu tentang seni. Menurut Koentjaraningrat (2004) banyak orang yang berpikir bahwa budaya adalah buah hasil pemikiran manusia atau karya manusia. Menurutnya jika pemikiran itu yang dimaksud dengan budaya, dalam kata lain budaya adalah kesenian, maka konsep budaya sangatlah sempit dan terbatas (hlm. 1). Budaya merupakan sikap atau kebiasaan yang secara turun-menurun hidup dalam suatu kelompok. Menurut Tylor (2010), budaya melibatkan ilmu, kepercayaan, kesenian, perilaku, hukum, etiket, dan keterampilan serta kebiasaan lainnya didapatkan manusia dalam bermasyarakat. Koentjaraningrat juga menyimpulkan bahwa ada 7 unsur

kebudayaan, antara lain adalah sistem agama dan upacara keagamaan, metode dan organisasi kemasyarakatan, pola pengetahuan, bahasa, kesenian, pola mata pencaharian, sistem teknologi dan peralatan. Menurutnya unsur-unsur kebudayaan itu sudah pasti ada di seluruh dunia, mulai dari kelompok terkecil, hingga kelompok yang besar (hlm. 2).

Skenario film panjang “JANGAN PANGGIL NAMANYA” menceritakan tentang seorang ustadzah yang juga berperan sebagai seorang guru BK di sebuah pondok pesantren. Ketika seorang santri baru masuk ke pesantren, santri tersebut malah menimbulkan beberapa masalah sehingga ia harus menghukum santri yang bersangkutan. Hukuman tersebut ternyata semakin membuat kacau sang santri, hingga membahayakan jiwa sang guru juga, yang di akhir skenario diceritakan bahwa sang guru BK ternyata juga mengalami hal yang sama dengan santri baru tersebut. Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mempelajari penerapan kehidupan pesantren sebagai *setting* dalam skenario film panjang “JANGAN PANGGIL NAMANYA”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana penerapan aspek budaya pesantren dalam *setting* pada skenario film panjang “JANGAN PANGGIL NAMANYA”?

## **1.3. Batasan Masalah**

1. Pondok pesantren yang dimaksud adalah pesantren yang bercorak khalafiyah
2. Aspek budaya pesantren yang terdiri dari:
  - Adat istiadat

- Sistem nilai yang berlaku
- Sistem aliran agama yang dianut yaitu mazhab Syafi'i
- Kesenian

### 3. Pembahasan dalam Act II

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Menganalisis penerapan aspek budaya pesantren dalam *setting* dengan berdasarkan pada hasil studi pustaka yang sudah ada dan mengasah keterampilan serta menambah wawasan mengenai penulisan skenario film panjang.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Bagi penulis, skripsi ini dapat menyampaikan isi dari hasil tulisannya sehingga lebih mudah dipahami. Bagi pembaca, skripsi ini akan memberikan wawasan mengenai penerapan budaya dalam *setting*. Skripsi ini juga diharapkan dapat menambah koleksi mengenai *screenwriting* di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.