



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

Truby (2007) menyebutkan bahwa “visual” yang mempengaruhi penonton adalah dunia di dalam cerita tersebut yang berisi banyak arti dan makna (hlm. 145). Dalam bukunya, Card (1990) berpendapat bahwa yang dapat mendefinisikan sebuah genre fantasi adalah dunia penceritaannya. Tempat sebuah cerita berlangsung adalah yang menjadi batasan genre tersebut (hlm. 19). Dalam sebuah cerita, narasi tidak hanya mendukung urutan-urutan kejadian dengan komunikasi saja tetapi juga dengan membangun dunia penceritaan tentang apa, bagaimana, dimana, dan kapan sebuah aksi harus dilakukan (Herman, 2013, hlm. 245). Dengan begitu, pembentukan dunia penceritaan sama pentingnya dengan elemen-elemen lain sebagai pendukung sebuah cerita yang berkesinambungan dengan karakter, plot, dan tema dari cerita yang akan dibuat.

Folklor Indonesia yang sangat beragam dan unik dapat diangkat menjadi sebuah awal terbentuknya dunia penceritaan film panjang dengan genre fantasi. Memanfaatkan folklor sebagai dunia penceritaan dapat menumbuhkan relasi dan kedekatan dengan penonton. Seperti pernyataan La Pastina dan Straubhaar (2005) bahwa terdapat beberapa tahapan dalam kedekatan kultural yang didasari oleh elemen-elemen kultural, seperti etnis, gender, gerak tubuh, definisi komedi, musik,

gaya hidup, dan lain-lain (Ksiazek & Webster, 2008, hlm. 486-487). Elemen-elemen kultural tersebut juga hadir dalam unsur-unsur yang dapat membentuk dunia penceritaan. Untuk mengisi unsur-unsur tersebut penulis memilih untuk menggambarkan dunia penceritaan menggunakan adaptasi folklor Indonesia.

Dalam naskah film panjang yang penulis buat bercerita tentang seorang gadis kecil bernama Anila yang hidup tahun kini dan mempunyai saudara kembar bernama Kila. Ibu mereka telah meninggal saat mereka masih sangat kecil sehingga mereka hidup hanya bersama Ayah mereka yang adalah seorang pemilik toko kue kecil. Hari itu rahasia tentang asal usul Anila dan keluarganya terbongkar karena Idara, seorang pemilik ilmu hitam dari sebuah Kerajaan di dimensi lain bernama Watugara mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan rencananya. Idara berusaha merebut kalung kunci buah harapan yang ada pada Anila untuk menguasai Kerajaan Watugara, tempat asal Anila dan keluarganya. Selama perjalanannya untuk menyelamatkan Kila dan Kerajaan Watugara dari Idara Anila mempelajari ilmu sihir yang diwariskan padanya dengan bantuan Alfred, teman lama Ayah dari Watugara.

Dasar ide cerita di atas merupakan sebuah ide cerita sederhana. Namun cerita tersebut menjadi tantangan bagi penulis untuk menulisnya dalam sebuah naskah film panjang *live action* bergenre fantasi yang memiliki eksplorasi folklor Indonesia di dalamnya. Dengan adanya fenomena tersebut maka penulis meneliti dan merancang sesuai judul untuk Skripsi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana mengadaptasi folklor Indonesia untuk merancang dunia penceritaan naskah film panjang *Malya and a Fruit of Hope*?

1.3. Batasan Masalah

Folklor yang diadaptasi akan menggunakan folklor bukan lisan dari budaya Kerajaan Mataram Kuno.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah mengeksplorasi folklor Indonesia untuk membentuk dunia penceritaan naskah film panjang *Malya and a Fruit of Hope*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat skripsi penciptaan ini bagi penulis yaitu untuk menjadi garis bantu dalam perancangan dunia penceritaan dengan memanfaatkan folklor Indonesia untuk dimasukkan dalam berbagai cerita yang akan ditulis. Bagi universitas, diharapkan skripsi ini dapat menjadi rujukan akademis dalam perancangan sejenis. Terakhir bagi pembaca lain, diharapkan skripsi ini dapat berguna untuk memancing ide yang memanfaatkan folklor Indonesia dalam karya seni yang akan dibuat.