

informasi. Namun dalam upayanya untuk mendapatkan informasi, ia berulang kali mendengar rumor mengenai seorang pria bernama Agus. Hingga akhirnya ketika Rini menemukan keterkaitan antara Agus dan celana dalamnya yang menghilang, ia tidak segan-segan untuk menuduh Agus sebagai pencurinya. Padahal pelaku sebenarnya bukanlah Agus.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan *illusory truth effect* pada karakter Rini dalam skenario film pendek “CD”? Pembahasan dalam penelitian ini akan dibatasi pada karakter Rini yang merupakan protagonis utama dalam cerita. Adegan yang akan dianalisis sendiri adalah scene 3, 4, 13, *sequence* Rini yang mencurigai dan menuduh Agus sebagai pencuri (yang terdiri dari scene 14-16), dan *sequence* Rini yang masih tidak percaya bahwa pencurinya bukan Agus (yang terdiri dari scene 21-22) pada skenario film “CD”. Scene 3, 4, dan 13 karena di dalamnya terdapat penyampaian rumor mengenai Agus kepada Rini. Sedangkan kedua *sequence* yang dipilih adalah untuk menggambarkan pengaruh *illusory truth effect* pada Rini yang digambarkan lewat aksi dan dialog.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah agar penulis dapat menerapkan *illusory truth effect* dalam skenario film pendek “CD”. Penulis memiliki harapan bahwa penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi para pembaca. Diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi sumber referensi untuk mahasiswa lain ke depannya.

2. STUDI LITERATUR

2.1. NARRATIVE FORM

Manusia memiliki ketertarikan yang tidak bisa dihentikan terhadap sebuah cerita. Manusia terdorong untuk mengetahui bagaimana suatu cerita berkembang, bagaimana karakter bereaksi terhadapnya, dan bagaimana hasilnya di akhir. Begitu pun dengan film. Film baik itu film fiksi maupun non-fiksi pada dasarnya memiliki apa yang disebut sebagai *narrative form*. *Narrative form* sendiri didefinisikan

sebagai rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab-akibat dan terjadi dalam ruang dan waktu. Umumnya sering disebut sebagai *story* (cerita) (Bordwell, Thompson & Smith, 2020).

Pada dasarnya, sebuah rangkaian peristiwa yang acak akan sulit dimengerti sebagai sebuah cerita. Contohnya: “Seorang lelaki memukul meja. Air mata mengalir. Ketukan pintu.”. Kita akan sulit untuk memahami apa yang sedang terjadi. Sekarang adalah contoh kejadian yang sama dengan deskripsi yang berbeda: “Di tengah pertengkaran dengan istrinya, seorang suami memukul meja. Sang istri melarikan diri ke kamar dan menguncinya. Semalaman ia menangis karena hal itu. Keesokan harinya, sang suami mengetuk pintu kamar untuk meminta maaf.”. Sekarang kita memiliki sebuah narasi cerita yang dapat dipahami. Oleh karena itu, untuk dapat membuat sebuah narasi yang dapat dipahami, suatu cerita harus memiliki 4 hal yaitu *plot and story*, *cause-and-effect* (kausalitas), waktu, dan ruang (Bordwell et al., 2020, hlm.73).

2.1.1. PLOT & STORY

Story (cerita) adalah rangkaian kejadian dalam urutan yang kronologikal. Namun dalam film, *story* dapat diceritakan dalam urutan yang tidak runtut. Seorang *filmmaker* dapat menggunakan *flashback* daripada waktu yang linear. Mereka juga bisa menyusun kejadian-kejadian yang hanya berfokus pada satu karakter dibandingkan karakter yang lain. Adanya keputusan-keputusan ini akan mempengaruhi *plot*. Dengan kata lain, *plot* adalah rangkaian kejadian yang dari *story* yang dipilih oleh *filmmaker* untuk ditunjukkan kepada penonton. Sebuah *story* dapat diceritakan dengan *plot* yang berbeda dan setiap variasi *plot* akan memiliki hasil atau efek yang berbeda juga terhadap penonton (Bordwell et al., 2020, hlm.75).

2.1.2. CAUSE & EFFECT

Umumnya, karakter memiliki fungsi sebagai *cause* (penyebab) dalam narasi. Karakter biasanya akan memicu atau terpicu oleh suatu kejadian. Mereka

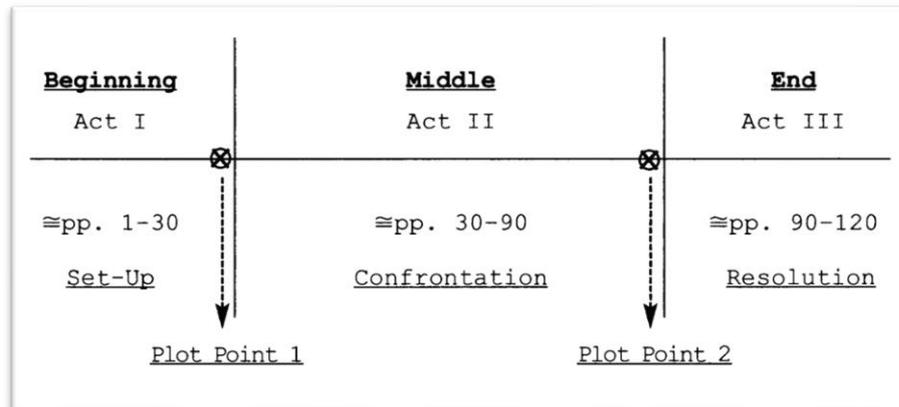
kemudian akan bereaksi terhadap kejadian tersebut. Aksi dan reaksi yang mereka lakukan memiliki kontribusi penting dalam menggerakkan cerita. Begitulah karakter memiliki peran kausalitas dalam *narrative form* (Bordwell et al., 2020, hlm.77).

Bordwell et al. (2020) mengatakan bahwa karakter yang paling menonjol dalam cerita tentunya adalah protagonis dan antagonis. *Plot* cerita akan berfokus pada bagaimana sang protagonis bereaksi terhadap apa yang dimulai oleh karakter lain. Protagonis memiliki fungsi sebagai seseorang yang muncul paling banyak di layar, yang paling penonton bisa bersimpati dengan, yang paling banyak berubah, dan yang paling banyak melakukan aksi untuk menyelesaikan sesuatu. Namun tidak semua protagonis akan memenuhi semua fungsi ini. Antagonis sendiri adalah karakter yang berlawanan dengan protagonis. Dalam sebuah cerita, bisa saja terdapat lebih dari satu antagonis. Protagonis juga dapat bertemu dengan karakter-karakter yang secara singkat berfungsi sebagai "lawan" mereka. Mereka bisa saja bertemu dengan orang-orang yang tidak membantu mereka (atau kebalikannya) (hlm.78).

2.2. STRUKTUR TIGA BABAK

Field (2005) mengatakan bahwa sebuah skenario memiliki sebuah struktur linear dasar yang membentuk alur cerita dari film itu sendiri. Di dalamnya terdapat sebuah pembukaan, tengah, dan penutup tetapi tidak harus selalu dalam urutan tersebut. Menurutnya, struktur adalah fondasi atau tulang punggung dari cerita itu sendiri. Struktur dasar ini menurut Field dibagi menjadi ke dalam 3 bagian atau babak.

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



Gambar 1. 1 Struktur Tiga Babak
(Field, 2005)

Film dibuka dengan babak 1. Babak ini berisikan *set up* dari apa yang akan terjadi selanjutnya di cerita. Ia akan menjadi konteks bagi para penonton. Di babak ini, penulis skenario akan membangun ceritanya mulai dari karakter, premis cerita, menggambarkan situasi, dan membuat hubungan dan relasi yang dimiliki oleh karakter utama dengan dunia di sekitarnya (hlm.21-24).

Setelah babak 1 berakhir, akan dilanjutkan dengan babak 2. Babak ini berisikan *confrontation*. Di bagian ini, karakter utama akan berhadapan dengan halangan-halangan baik secara internal maupun eksternal untuk dapat mencapai tujuan yang mereka inginkan. Menurut Field, semua drama adalah konflik. Dan tanpa konflik, tidak akan ada aksi. Tanpa aksi, tidak akan ada karakter. Dan tanpa karakter, tidak akan punya sebuah cerita (hlm.24-25).

Film akan ditutup dengan babak 3. Isi dari babak ini adalah *resolution*. Field mengatakan untuk tidak berpikir bahwa resolusi memiliki arti berakhir. Sebuah resolusi adalah sebuah solusi. Apakah sang karakter utama berhasil mencapai tujuannya? Hal ini bisa beragam berdasarkan keinginan dari karakter tersebut. Mereka bisa saja sukses atau gagal dalam meraih mimpi mereka. Tetapi mereka juga bisa memiliki tujuan berhasil menikah atau tidak. Semua ini tergantung dari karakter mereka masing-masing. Babak ketiga ini adalah babak yang menyelesaikan tujuan dari karakter utama dan cerita (hlm.26).

2.3. ILLUSORY TRUTH EFFECT

Repetisi dapat mempengaruhi keyakinan seseorang mengenai kebenaran. Manusia sering kali menganggap suatu pernyataan sebagai sesuatu yang benar ketika mereka sudah pernah mendengar pernyataan tersebut sebelumnya. Fenomena atau efek ini disebut sebagai *illusory truth effect* (Hassan & Barber, 2021). Ketika seseorang berulang kali dipaparkan terhadap pernyataan yang tidak pasti kebenarannya, mereka cenderung menilai pernyataan ini lebih benar dibandingkan dengan pernyataan baru. Bahkan pernyataan yang sebelumnya dinyatakan sebagai salah seringkali diingat oleh seseorang sebagai sesuatu yang benar dan hal ini terjadi lebih sering dibandingkan dengan pernyataan baru (DiFonzo et al., 2016).

Fenomena atau efek ini adalah suatu bias penilaian yang kuat. Dalam konteks di mana informasi yang disampaikan bersifat benar, efek ini akan membantu mengarahkan kepada penilaian yang benar. Namun jika informasi yang dipaparkan bersifat tidak benar, hal ini justru bisa menimbulkan kepercayaan seseorang terhadap suatu kebohongan (*falsehoods*). Hingga saat ini, belum ada cara atau intervensi yang ampuh untuk mencegah *illusory truth effect* dari informasi yang salah. Ecker et al. (2011 dalam Nadarevic 2022) menyatakan bahwa kepercayaan yang timbul dari *illusory truth effect* ini sulit untuk dikoreksi karena informasi sudah dicerna atau diproses oleh si pendengar.

Menurut Koch dan Zerbach (2013), efek ini bisa terjadi karena disebabkan oleh dua proses. Yang pertama adalah penerima informasi salah dalam melacak atau menentukan sumber informasi. Repetisi ini membuat para penerima berpikir bahwa mereka sudah pernah mendengar pernyataan ini sebelumnya dari sumber yang berbeda. Dalam proses interaksi sosial, orang-orang lebih mudah untuk percaya dengan pernyataan yang bersumber dari berbagai sumber independen. Sumber “lain” ini dianggap sebagai referensi yang memvalidasi kebenaran dari pernyataan tersebut. Efek *illusory truth effect* sendiri bersifat sangat kuat ketika pendengarnya tidak yakin dengan validitas dari pernyataan yang mereka dengar (Unkelbach, 2007 dalam Koch & Zerbach, 2013).

Proses yang kedua adalah rasa familiar yang muncul akibat pengulangan dari pernyataan itu sendiri. Repetisi meningkatkan “*processing fluency*” seseorang, informasi dapat dicerna dengan mudah setiap kali ada penambahan persepsi. Ketika seseorang merasa bahwa pernyataan yang ia terima terasa familiar, pernyataan itu dianggap lebih kredibel dibandingkan dengan pernyataan yang belum pernah ia dengar sebelumnya (Koch & Zerback, 2013).

Gratton et al. (2024) menemukan bahwa baik repetisi informasi secara *verbatim* (kata per kata) maupun *gist* (garis besar) menimbulkan peningkatan kepercayaan bagi pendengarnya. Pengulangan secara garis besar memiliki nilai kepercayaan lebih tinggi daripada pengulangan secara *verbatim* walaupun perbedaannya tidak terlalu signifikan. Namun ketika ada sanggahan terhadap informasi tersebut, para pendengar cenderung lebih mempercayai informasi yang diulang secara garis besar dibandingkan dengan yang diulang kata per kata.

Koch & Zerback (2013) juga menemukan ada efek negatif yang terjadi ketika repetisi dilakukan secara berlebihan. Pengulangan yang berlebihan ini akan dianggap sebagai upaya persuasif oleh pendengar. Hal ini kemudian menciptakan *reactance* (reaktansi), yang menyebabkan menurunnya rasa percaya pendengar terhadap mereka yang menyampaikan informasi (sumber) dan menurunkan kredibilitas pernyataan atau informasi secara keseluruhan. Penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya juga menunjukkan bahwa setelah pengulangan ketiga atau keempat, *illusory truth effect* akan melemah atau bahkan tidak terjadi lagi.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Dalam tugas akhir ini, penulis membuat skenario film pendek fiksi drama-komedi satir dengan judul “CD”. Film pendek ini memiliki durasi sekitar 20 menit. Film pendek ini bercerita mengenai Rini, seorang perempuan yang tinggal di rusun yang mendapati celana dalam yang ia jemur dicuri. Ia meminta temannya Nur untuk membantu dirinya. Dengan satu-satunya petunjuk yang ia miliki, ia berusaha untuk