



**ANALISIS SKENARIO FILM *CINTA DALAM KARDUS*
KARYA RADITYA DIKA: KAJIAN PSIKOLOGI
REMAJA**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Sastra Indonesia (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Sastra

Oleh

**Sindy Dwi Riski Amelia
100110201018**

**JURUSAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Nanik Sukarni dan Ayahanda Soegeng S.E, M.Si tercinta terima kasih atas semua pengorbanan, kasih sayang, kesabaran, doa setulus hati yang telah diberikan untuk keberhasilan pendidikan saat ini;
2. Guru-guru sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat;
3. Almamater Fakultas Sastra Indonesia Universitas Jember.

MOTO

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.
(QS. Al-Insyirah,6-8)*

*) Departemen Agama RI. 2001. *Al-qur'an dan Terjemahannya (transliterasi Arab-Latin)*. Semarang. CV. ASY-SYIFA'

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sindy Dwi Riski Amelia

NIM : 100110201018

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Analisis Skenario Film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika Kajian Psikologi Remaja” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Desember 2015
Yang menyatakan,

Sindy Dwi Riski Amelia
NIM 100110201018

SKRIPSI

**ANALISIS SKENARIO FILM *CINTA DALAM KARDUS KARYA*
RADITYA DIKA: KAJIAN PSIKOLOGI REMAJA**

Oleh

Sindy Dwi Riski Amelia

NIM 100110201018

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Rr. Novi Anoegrajekti, M.Hum

Dosen Pembimbing Anggota : Dra. Asri Sundari, M.Si

PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Analisis Skenario Film Cinta dalam Kardus karya Raditya Dika: Kajian Psikologi Remaja" telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal :

tempat : Fakultas Sastra Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Rr. Novi Anoerajekti, M.Hum
NIP 196611101992012001

Dra. Asri Sundari, M.Si
NIP 195804111986032002

Penguji I

Penguji II

Dra. Titik Maslikatin, M.Hum
NIP 196403041988022001

Dra. Sri Mariati, M.A
NIP 195408251982032001

Mengesahkan,
Dekan,

Dr. Hairus Salikin, M.Ed
NIP 196310151989021001

RINGKASAN

Analisis Skenario Film *Cinta dalam Kardus* Karya Raditya Dika Kajian Psikologi Remaja: Sindy Dwi Riski Amelia, 100110201018; 101 halaman; Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Jember.

Skenario film *Cinta dalam Kardus* merupakan karya yang pertama kali telah difilmkan setelah pengarang menerbitkan novel pertamanya yaitu *Kambing Jantan*. Pada tahun 2005 novel tersebut telah difilmkan juga karena meraih *best seller* dalam penjualannya. Kemudian *Cinta Brontosaurus* pada tahun 2006, *Radikus Makankakus: Bukan Binatang Biasa* pada tahun 2007, *Babi Ngesot: Datang Tak Diundang Pulang Tak Berkutang* pada tahun 2008, *Marmut Merah Jambu* pada tahun 2010, dan *Manusia Setengah Salmon* pada tahun 2011. Film *Cinta dalam Kardus* bukanlah film yang diadaptasi dari buku karya Raditya Dika, tetapi tetap memperbincangkan deretan problematika cinta yang dihadapi oleh sang karakter utamanya. *Cinta dalam Kardus* berusaha menghadirkan sebuah sajian komedi eksperimental dimana sang karakter utamanya secara konstan berbicara kepada penonton melalui kamera sembari terus menggulirkan kisah-kisahnyanya. Skenario *Cinta dalam Kardus* adalah skenario film bergenre komedi romantis.

Di era modern saat ini, banyak sekali hal-hal yang mempengaruhi pola pikir remaja masa kini misalkan seperti media televisi, media cetak, maupun media sosial. Selain itu, remaja masa kini telah banyak berubah dari segi budaya yang mengikuti budaya luar sehingga dari cara berpakaian maupun bertingkah laku ditiru oleh mereka. Bahkan dalam berkomunikasi maupun berbahasa, remaja masa kini telah diubah dengan gaya bahasa mereka sendiri tanpa menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Raditya Dika seorang penulis novel dan skenario film di zaman modern ini, telah membuat karya-karya yang ditulis atau dibuat berdasarkan cerita keseharian para remaja yang dikemas dalam unsur komedi.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan keterkaitan unsur-unsur struktural yang meliputi tema, penokohan dan perwatakan, latar, dan konflik; (2) mendeskripsikan nilai-nilai psikologi remaja yang terdiri atas perkembangan psikologi pada remaja; (3) mendeskripsikan representasi pada skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang nilai-nilai budaya yang terkandung dalam sebuah karya sastra.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif dengan pendekatan struktural dan psikologi remaja serta representasi. Cara yang digunakan sebagai berikut: (1) memperoleh data dengan cara membaca dan memahami skenario film, mendeskripsikan data yang ada serta wawancara; (2) mengolah data dan mengklasifikasikannya sesuai dengan unsur-unsur struktural yang terkait dengan aspek psikologi remaja dan representasi; (3) menganalisis dengan pendekatan struktural yang bertujuan untuk mengungkap dan menjelaskan keterkaitan antarunsur pada skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika yang meliputi tema, penokohan dan perwatakan, konflik, serta latar sebagai langkah awal menuju analisis psikologi remaja dan representasi; (4) menganalisis data dari segi psikologi remaja, representasi pada skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika, serta hasil wawancara dan membuat kesimpulan.

Judul skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika menunjukkan objek yang dikemukakan dalam suatu cerita. *Cinta dalam Kardus* diambil dari objek sebuah kardus yang dibawa oleh tokoh utama yang berisikan barang-barang atau pemberian ke 21 mantannya yang ia simpan dalam kardus sehingga mengingatkan tokoh utama dengan mantan-mantannya. Tema mayor skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika perjalanan kisah cinta seseorang yang seringkali gagal karena berjalan tidak sesuai dengan kehendak diri sendiri. Salah satu penyebab kegagalan dalam membangun atau menjalani hubungan percintaan adalah adanya paksaan untuk berubah menjadi orang lain, sebagaimana yang diinginkan oleh salah satu pasangan. Sedangkan tema minor dari skenario

film *Cinta dalam Kardus* ini yaitu setiap wanita memiliki karakter yang berbeda-beda dalam sebuah hubungan berpacaran. Penokohan dan perwatakan skenario film *Cinta dalam Kardus*, tokoh utama dialami oleh Miko. Miko adalah tokoh yang paling banyak diceritakan dalam skenario film ini, Miko memiliki watak *round character* atau watak bulat, sedangkan tokoh bawahannya meliputi Putri, kekasih Miko mempunyai watak *round character* atau watak bulat; Caca, merupakan seorang penonton *stand-up comedy* memiliki watak *flat character* atau watak datar; Kipli, kekasih Caca juga merupakan penonton dari *stand-up comedy* memiliki watak *round character* atau watak bulat; Pria berkeluarga dan Perempuan berkeluarga adalah pasangan suami istri yang juga merupakan penonton dari *stand-up comedy* Miko. Pria berkeluarga memiliki watak *round character* atau watak bulat, sedangkan perempuan berkeluarga memiliki watak *flat character* atau watak datar. Konflik dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* ini terdiri dari konflik fisik dan konflik batin yang sangat dominan dialami oleh tokoh Miko. Latar dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* ini dibagi menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar sosial. Keseluruhan struktur instrinsik tersebut dapat diketahui melalui pemaknaan secara struktural.

Kajian psikologi remaja dan representasi dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika, kajian psikologi remaja yaitu menyesuaikan diri dengan perubahan fisiologis-psikologis, belajar bersosialisasi sebagai seorang laki-laki maupun wanita, memperoleh kebebasan secara emosional dari orang tua dan dewasa lain, remaja bertugas untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan memperoleh kemandirian dan kepastian secara ekonomis, sedangkan representasi meliputi remaja laki-laki dan media sosial, penggunaan media sosial dalam berhubungan berpacaran, tipe laki-laki yang *skeptical*, serta laki-laki yang menilai cinta dengan pesimis. Dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika, representasi tersebut diambil dari tokoh utama yaitu Miko yang diambil dari pengalaman pribadi Raditya Dika. Keseluruhan psikologi remaja dan representasi dapat diketahui melalui pendekatan secara psikologi remaja.

PRAKATA

Penulis mengucapkan puji syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Skenario Film *Cinta dalam Kardus* Karya Raditya Dika: Kajian Psikologi Remaja”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Hairus Salikin selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Jember.
2. Dra. Sri Ningsih selaku ketua Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Jember;
3. Prof. Bambang Wibisono selaku Dosen Pembimbing Akademik;
4. Dr. Rr. Novi Anoegrajekti, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Dra. Asri Sundari, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam menulis skripsi ini;
5. dosen-dosen Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Jember yang telah memberikan ilmu selama penulis menyelesaikan studi di Jurusan Sastra Indonesia;
6. Ibu Nanik Sukarni dan Bapak Soegeng, orang tua yang selalu mendukung, memberi semangat saya dengan sepenuh hati. Terima kasih untuk kasih sayang kalian yang tiada batas;
7. Yesinta Restu Taurusia, kakak perempuan saya terima kasih telah memberikan masukan dan semangatnya;
8. Cintya Tri Ananda Putri, adik perempuan saya terima kasih telah memberikan semangat dan canda tawanya;
9. Rayan Bagus Aprianto sebagai orang teristimewa, terima kasih untuk dukungan, semangat, perhatian dan motivasi untuk masa depan kita bersama;

10. sahabat-sahabatku tercinta Firdausi Marsheila dan Vivin Wulandari, terima kasih saran dan support kalian;
11. teman-teman semasa SMA mulai dari kelas XA, XI Bahasa dan XII bahasa;
12. teman-teman Sastra Indonesia angkatan 2010, terimakasih atas ilmu dan kenangannya selama kuliah dan dalam melakukan berbagai kegiatan;
13. semua pihak yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin

Jember, Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTO.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
HALAMAN RINGKASAN.....	viii
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.4 Tinjauan Pustaka.....	5
1.5 Landasan Teori.....	6
1.5.1 Teori Struktural.....	7
1.5.2 Psikologi Remaja.....	11
1.5.3 Representasi.....	14
1.6 Metode Penelitian.....	15
1.7 Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II. BAHASA GAUL (ALAY), REMAJA DAN DUNIA POPULER....	18
2.1 Sejarah Bahasa Gaul.....	18
2.2 Bahasa Gaul (<i>alay</i>).....	19
2.3 Remaja dan Dunia Populer.....	22
2.4 Bahasa Gaul dan Karya Sastra.....	24
BAB III. ANALISIS STRUKTURAL.....	26
3.1 Judul.....	26
3.2 Tema.....	27

3.2.1 Tema Mayor.....	27
3.2.2 Tema Minor.....	30
3.3 Penokohan dan Perwatakan.....	35
3.3.1 Tokoh Utama.....	35
3.3.2 Tokoh Bawahan.....	38
3.4 Konflik.....	48
3.4.1 Konflik eksternal atau konflik fisik.....	48
3.4.2 Konflik internal atau konflik batin.....	51
3.5 Latar.....	54
3.5.1 Latar Tempat.....	54
3.5.2 Latar Waktu.....	55
3.5.3 Latar Sosial.....	55
BAB IV. PSIKOLOGI REMAJA.....	58
4.1 Menyesuaikan Diri dengan Perubahan Fisiologis-Psikologis....	59
4.2 Belajar Bersosialisasi sebagai Seorang Laki-laki maupun	
Wanita.....	65
4.3 Memperoleh Kebebasan secara Emosional dari Orang tua dan	
Dewasa lain.....	69
4.4 Remaja Bertugas untuk Menjadi Warga Negara yang	
Bertanggung Jawab.....	74
4.5 Memperoleh Kemandirian dan Kepastian Secara Ekonomis....	76
4.6 Representasi Remaja.....	77
a. Remaja laki-laki dan media sosial	78
b. Penggunaan media sosial dalam hubungan berpacaran.....	81
c. Tipe laki-laki yang <i>skeptical</i>	83
d. Laki-laki yang menilai cinta dengan pesimis.....	86
4.7 Hasil Wawancara.....	91
BAB V. KESIMPULAN.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	100

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja adalah masa-masa untuk dapat mengenali kehidupan. Pengalaman, pengetahuan, pertemanan, persahabatan maupun percintaan adalah hal yang menyenangkan dalam kehidupan masa remaja. Kehidupan percintaan adalah pokok utama permasalahan yang dapat memberi pengaruh besar pada psikologi remaja, termasuk pola pikir manusia dalam kehidupan sehari-hari. Tahap yang paling menentukan dalam cara berpikir pada manusia yaitu tumbuh menjadi dewasa.

Pada dasarnya, kehidupan manusia sangatlah kompleks dengan berbagai masalah-masalah kehidupan. Dalam kehidupan yang kompleks tersebut, terdapat beberapa permasalahan kehidupan yang mencakup hubungan antarmasyarakat, antarmanusia, manusia dengan Tuhan, dan antarperistiwa yang terjadi dalam batin seseorang. Bagi seorang pengarang yang peka terhadap permasalahan tersebut, hasil perenungan, pengahayatan, dan hasil imajinasinya, akan dituangkan dalam bentuk karya sastra.

Jika persoalan remaja dihubungkan dengan sebuah karya sastra maka penelitian ini mengambil sebuah karya sastra yang mengupas habis tentang kehidupan sehari-hari remaja sesuai dengan perkembangan zaman, yang dialami kebanyakan remaja sekarang maupun pengarang. Pengarang merupakan anggota masyarakat yang hidup dan berhubungan dengan orang-orang yang berada di sekitarnya. Oleh karena itu, dalam proses penciptaan karya sastra seorang pengarang tidak terlepas dari pengaruh lingkungannya. Seperti yang ditunjukkan oleh Raditya Dika yang menulis kenyataan-kenyataan yang dialami dalam sebuah naskah skenario film berjudul *Cinta dalam Kardus*.

Drama atau film merupakan karya yang terdiri atas aspek sastra dan aspek pementasan. Aspek sastra dalam drama berupa naskah drama, sedangkan aspek sastra dalam film berupa skenario. Sebagai sebuah karya sastra maka tidak bisa dilepaskan dari adanya unsur pembentuk karya sastra atau aspek struktural.

Unsur-unsur pembentuk karya sastra disebut dengan unsur-unsur instrinsik. Unsur instrinsik dari kedua aspek tersebut terdiri atas tema, amanat/pesan, plot/alur, perwatakan/karakterisasi, konflik, dialog, tata artistik (*make up, lighting*, busana, properti, tata panggung, aktor, sutradara, busana, tata suara, penonton), *casting* (penentuan peran), dan *acting* (peragaan gerak para pemain). (<http://Skenario-Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm>)

Skenario adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog, telah matang, dan siap digarap. Skenario yang disebut juga screenplay, sering diibaratkan banyak oleh beberapa penulis skenario (Lutters, 2004:90). Skenario dapat dihasilkan dalam bentuk olahan asli atau adaptasi dari penulisan yang sudah ada seperti hasil sastra. Naskah film merupakan salah satu karya sastra yang memiliki kesamaan struktur dengan drama. Sebuah naskah film juga memiliki latar, plot, penokohan dan tema. Dalam sebuah naskah film, tidak terlalu banyak monolog seperti dalam drama, dan penokohan lebih banyak digambarkan dengan dialog-dialog antartokoh dalam naskah tersebut, karena hasilnya nanti adalah visualisasi dari naskah film itu sendiri. (<http://Skenario-Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas.htm>)

Skenario film *Cinta dalam Kardus* merupakan karya yang pertama kali telah difilmkan setelah pengarang menerbitkan novel pertamanya yaitu *Kambing Jantan*. Pada tahun 2005 novel tersebut telah difilmkan juga karena meraih *best seller* dalam penjualannya. Kemudian *Cinta Brontosaurus* pada tahun 2006, *Radikus Makankakus: Bukan Binatang Biasa* pada tahun 2007, *Babi Ngesot: Datang Tak Diundang Pulang Tak Berkutang* pada tahun 2008, *Marmut Merah Jambu* pada tahun 2010, dan *Manusia Setengah Salmon* pada tahun 2011. (<http://radityadika.com/tentang-cinta-dalam-kardus>)

Film *Cinta dalam Kardus* bukanlah film yang diadaptasi dari buku karya Raditya Dika, meskipun masih tetap memperbincangkan deretan problematika cinta yang dihadapi oleh sang karakter utamanya. Dengan naskah cerita yang ditulis oleh Raditya Dika bersama dengan Salman Aristo yang sebelumnya juga pernah bekerjasama dalam menuliskan naskah cerita *Kambing Jantan*, *Cinta dalam Kardus* berusaha menghadirkan sebuah sajian komedi eksperimental

dimana sang karakter utamanya secara konstan berbicara kepada penonton melalui kamera sembari terus menggulirkan kisah-kisahnyanya. Jelas bukan sebuah penuturan komedi yang biasa untuk penonton Indonesia. Namun, mampu digarap dengan baik di tangan Salman Aristo dan Raditya Dika¹

Skenario *Cinta dalam Kardus* adalah skenario film bergenre komedi romantis. Remaja masa kini beberapa diantaranya sudah tidak terlalu tertarik dengan novel-novel yang berat karena perkembangan zaman sudah semakin canggih, cerdas, dan instan pula pola pikir remaja masa kini. Judul tersebut telah menarik perhatian penulis yang lebih menyukai novel atau bacaan yang menghibur dan berpengaruh pada kehidupan penulis, khususnya pada para remaja masa kini. Raditya Dika merupakan salah satu penulis yang ceritanya selalu mengkaitkan dengan percintaan remaja masa kini.

Dengan demikian, sebuah karya sastra terutama film dapat dikaji dari berbagai aspek kehidupan, termasuk kehidupan remaja itu sendiri. Pendekatan kajian psikologi mengungkapkan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan perkembangan dalam kehidupan remaja, meskipun objeknya adalah karya sastra. Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai aktifitas kejiwaan. Psikologi sastra menganggap bahwa sastra adalah sebuah pantulan kejiwaan. Pengarang menangkap gejala jiwa kemudian diolah ke dalam teks yang dilengkapi dengan kejiwaannya sendiri. Sesuai dengan yang diungkapkan Jatmen (dalam Endraswara, 2003:97) bahwa karya sastra dan psikologi memang memiliki pertautan yang erat secara tidak langsung karena baik

¹ Yang menarik dari *Cinta dalam Kardus* adalah bagaimana film ini dalam kesederhanaannya dapat menampilkan sesuatu yang solid. Dasar ide ceritanya cukup simple, namun kuat dan tidak terkesan kacangan. Salman Aristo mengarahkan film ini dengan tidak terlalu bombastis serta ramai, tetapi memilih sesuatu yang minimalis dan simplistik, *in a good way*. Cara ini cukup efektif. Mood filmnya terjaga dengan pas sesuai porsinya, baik ketika 'lucu-lucuan' ataupun ketika drama. Hal ini merupakan sesuatu yang bagus mengingat banyak film bergenre mirip yang kadang kesulitan melakukan transisi mood dalam suatu adegannya. http://ReviewCintaDalamKardus_BreakfastMovieClub.htm [diunduh pada tanggal 11/10/2013]

sastra maupun psikologi dan sastra memiliki hubungan fungsional karena sematamata untuk mempelajari keadaan kejiwaan orang lain.

Sastra dan psikologi memang memiliki landasan yang sama-sama mempelajari hidup manusia. Perbedaannya adalah sastra mempelajari manusia sebagai ciptaan imajinasi pengarang, sedangkan psikologi mempelajari tentang manusia sebagai ciptaan illahi secara riil. Namun demikian, sifat-sifat manusia dalam psikologi maupun sastra sering menunjukkan kemiripan (Endraswara, 2003:99). Sehingga psikologi sastra memang tepat dilakukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat alasan peneliti memilih skenario film *Cinta dalam Kardus* sebagai objek kajian peneliti dan remaja sebagai sasarannya. Film adalah karya sastra yang sudah divisualisasikan, sehingga sebuah film dapat juga dijadikan objek penelitian sastra, baik novelnya maupun filmnya langsung. Bahkan, sinergitas pemisualisasian dari novel ke film pun, baik melalui kajian *script* maupun langsung mengkomparasikan antara novel dengan filmnya, dapat dijadikan objek penelitian. Berkaitan dengan psikologi remaja yang dialami oleh beberapa tokoh didalamnya, peneliti tertarik membahas skenario *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika: kajian psikologi remaja.

1.2 Permasalahan

Dalam meneliti sebuah karya sastra permasalahan merupakan faktor yang penting. Dan, setiap permasalahan harus dipilih dan diteliti sebelum berproses. Semi (1990:32) mengatakan bahwa masalah penelitian hendaknya dirumuskan sedemikian rupa, sehingga merangsang untuk berpikir dan mendorong terjadinya usaha untuk pemahaman yang lebih mendalam. Pemilihan masalah sangat menentukan proses penelitian itu berlangsung. Permasalahan harus jelas agar sasaran yang diinginkan oleh peneliti dapat tercapai dan proses penelitian berjalan dengan lancar.

Menurut Semi (1990:32), pemilihan masalah yang akan diteliti menentukan proses penelitian. Penulis menetapkan permasalahan yang dibahas adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keterkaitan antarunsur pada skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika?
2. Bagaimana perkembangan psikologi remaja pada skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika?
3. Bagaimana representasi pada skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

1. Mendeskripsikan keterkaitan unsur-unsur struktural yang meliputi tema, penokohan dan perwatakan, latar, dan konflik
2. Mendeskripsikan nilai-nilai psikologi remaja yang terdiri atas perkembangan psikologi pada remaja
3. Mendeskripsikan representasi pada skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika

1.3.2 Manfaat

1. Memberikan pengetahuan tentang teori sastra dalam kaitannya dengan skenario film, khususnya ilmu psikologi remaja
2. Memberikan sumbangsih dalam perkembangan ilmu sastra terkait dengan pengkajian karya sastra dari segi struktural maupun psikologi remaja
3. Memperkaya pengetahuan dalam kritik sastra terhadap karya sastra/film

1.4 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan tersebut, penulis menganalisis skenario dengan judul “Analisis Skenario Film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika: Kajian Psikologi Remaja”. Skenario tersebut pernah dibuat resensi oleh Heru Irfanto dengan judul “*Cinta dalam Kardus*: Sekotak Memori di Atas Panggung”, Khilma Nurul Usroh dengan judul Resensi “*Cinta dalam Kardus*” yang membahas tentang unsur instrinsik dalam film *Cinta dalam Kardus*,

dan Luna Septriasa dengan judul Teks Ulasan "*Cinta dalam Kardus*" yang membahas tentang kelemahan dan kelebihan film tersebut. Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai aktifitas kejiwaan. Dalam psikologi sastra menganggap bahwa sastra adalah sebuah pantulan kejiwaan. Pengarang menangkap gejala jiwa kemudian diolah kedalam teks yang dilengkapi dengan kejiwaannya sendiri (Endraswara, 2003:96).

Psikologi sastra tidak bermaksud untuk memecahkan masalah psikologi praktis. Secara definitif, tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam suatu karya sastra, meskipun demikian bukan berarti bahwa analisis psikologi sastra sama sekali terlepas dengan kebutuhan masyarakat.

Masa remaja adalah masa yang paling indah, paling menyenangkan, masa yang paling dikenang, dan juga masa yang ingin dilupakan. Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau masa belasan tahun atau masa seseorang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya (Sarwono, 2007:2). Mappiare (1982:12) beranggapan bahwa remaja adalah manusia yang paling berpotensi karena remaja penuh dengan vitalitas, semangat patriotis, harapan penerus bangsa.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa analisis psikologi remaja terhadap skenario film *Cinta dalam Kardus* belum pernah dilakukan penelitian sehingga penulis tertarik untuk meneliti psikologi remaja terhadap skenario film tersebut.

1.5 Landasan Teori

Penelitian sastra memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia, di samping juga berpengaruh positif terhadap pembinaan dan pengembangan sastra itu sendiri (Tuloli, 1990:902). Peranan ini akan tercapai secara optimal apabila penelitian sastra tersebut dilakukan sungguh-sungguh. Penelitian sastra yang sekedar asal-asalan, hanya akan melahirkan sampah saja, dan mungkin justru akan merongrong eksistensi sastra itu sendiri (Endraswara, 2003:10).

Tujuan dan peranan penelitian sastra adalah untuk memahami makna karya sastra sedalam-dalamnya (Pradopo, 1995:942). Berarti penelitian sastra dapat berfungsi bagi kepentingan di luar sastra dan kemajuan sastra itu sendiri. Kepentingan di luar sastra, antara lain jika penelitian tersebut berhubungan dengan aspek-aspek di luar sastra, seperti agama, filsafat dan moral. Sedangkan kepentingan bagi sastra adalah untuk meningkatkan kualitas cipta sastra.

Teeuw (1983:60) menyatakan bahwa karya sastra harus memperhatikan jalinan atau hubungan unsur-unsur pembangun karya sastra dan sekaligus harus menyadari bahwa untuk memahami sebuah karya sastra tersebut dilakukan analisis struktural. Analisis struktural merupakan suatu tahapan awal dalam sebuah penelitian sastra yang sulit dihindari, karena analisis tersebut untuk mendapatkan pengertian yang optimal.

Penelitian sastra, akan mengikuti sistem berpikir ilmiah, menggunakan metode, teori, logis, analitis, dan kreatif. Syarat kreatif ini, merupakan upaya interpretasi dan evaluasi teks sastra. Jika penelitian sastra masih sebatas kajian unsur-unsur belum dapat dikatakan kreatif, karena kerja semacam itu belum secara lengkap menggunakan intuisi dan wawasan yang tajam.

Analisis skenario film *Cinta dalam Kardus* dilakukan melalui pendekatan struktural dan kemudian dilanjutkan dengan pendekatan psikologi. Pendekatan struktural adalah langkah awal menganalisis pada unsur intrinsik dan setelah itu dilanjutkan pendekatan psikologi sebagai langkah kedua yang menekankan pada kajian psikologi remaja dan kemudian representasi remaja.

1.5.1 Teori Struktural

Kehadiran strukturalisme dalam penelitian sastra, sering dipandang sebagai teori atau pendekatan. Karena baik pendekatan maupun teori saling melengkapi dalam penelitian sastra. Pendekatan strukturalisme akan menjadi sisi pandang apa yang akan diungkap melalui karya sastra sedangkan teori adalah pisau analisisnya (Endraswara, 2003:49).

Teeuw (1983:69) menyatakan bahwa karya sastra harus memperlihatkan jalinan atau hubungan unsur-unsur pembangun karya sastra dan sekaligus harus

menyadari bahwa untuk memahami sebuah karya sastra tersebut dilakukan analisis struktural. Penekanan strukturalis adalah memandang karya sastra sebagai teks mandiri.

Analisis skenario film *Cinta dalam Kardus* dilakukan melalui pendekatan struktural. Pendekatan struktural akan menguraikan keterjalinan unsur instrinsik yang membangun karya sastra. Penelitian dilakukan secara objektif yaitu menekankan aspek intrinsik karya sastra. Adapun yang dimaksud dengan unsur-unsur instrinsik dalam sebuah karya sastra adalah unsur-unsur pembangun karya sastra yang dapat ditemukan di dalam teks karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur instrinsik tersebut sebagai berikut:

a. Judul

Judul merupakan gambaran yang mewakili keseluruhan isi cerita suatu karya sastra. Judul merupakan kontak pertama antara pengarang dan pembaca. Menurut Jones (dalam Maslikatin, 2007:23), judul karangan dapat menunjukkan unsur-unsur tertentu dari karya sastra, yaitu:

- 1) dapat menunjukkan tokoh utama;
- 2) dapat menunjukkan alur atau waktu, terdapat pada cerita yang disusun secara kronologis;
- 3) dapat menunjukkan objek yang dikemukakan dalam suatu cerita;
- 4) dapat mengidentifikasi keadaan dan suasana cerita;
- 5) dapat mengandung beberapa pengertian, misalnya tempat dan suasana.

b. Tema

Tema adalah gagasan pokok dalam menulis cerita. Tema merupakan unsur penting dalam cerita. Stanton (1965:19) menyebutnya dengan *central idea*. Nurgiyantoro (2000:83) membagi tema mayor dan tema minor. Tema mayor ialah makna pokok cerita yang menjadi dasar atau gagasan umum karya sastra itu, sedangkan makna-makna tambahan merupakan tema-tema minor. Esten (1990:92), mengemukakan untuk menentukan tema mayor ada tiga cara, yaitu:

- 1) menentukan persoalan mana yang menonjol;

- 2) menentukan persoalan mana yang paling banyak menimbulkan konflik;
- 3) menentukan persoalan mana yang membutuhkan waktu penceritaan.

c. Penokohan dan Perwatakan

Tokoh merupakan unsur yang sangat penting dalam suatu karya sastra, sehingga apabila suatu karya sastra tidak terdapat tokoh, maka karya sastra tersebut tidak akan berjalan lancar dan tidak memiliki cerita. Hal tersebut dikarenakan tokohlah yang bertugas untuk menyampaikan pesan dan amanat dari suatu cerita kepada pembaca. Menurut Nurgiyantoro (2000:176), tokoh dibagi menjadi dua berdasarkan tingkat kepentingannya, yaitu tokoh utama dan tokoh bawahan. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam karya sastra. Ia adalah tokoh yang paling banyak diceritakan. Tokoh bawahan adalah tokoh yang keberadaannya mendukung tokoh utama. Menurut Esten (1990:93) untuk menentukan tokoh utama ada tiga cara, yaitu:

- 1) dilihat dari persoalannya, tokoh mana yang paling banyak berhubungan dengan permasalahan;
- 2) tokoh mana yang paling banyak berhubungan dengan tokoh lain;
- 3) tokoh mana yang paling banyak membutuhkan waktu penceritaan.

Tokoh dalam suatu cerita mempunyai perwatakan. Perwatakan suatu tokoh dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: 1) tokoh sederhana atau datar (*simple* atau *flat character*); 2) tokoh kompleks atau bulat (*complex* atau *round character*) (Foster dalam Nurgiyantoro, 2000:176-177). Tokoh sederhana atau datar adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi atau sifat watak yang tertentu saja. Sifat dan tingkah laku seorang tokoh sederhana bersifat datar, monoton, dan hanya mencerminkan satu watak tertentu. Tokoh kompleks atau bulat adalah tokoh yang memiliki beberapa watak dan diungkap berbagai kemungkinan sisi hidupnya, sisi kepribadian, dan jati dirinya. Ia dapat menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam.

d. Konflik

Konflik merupakan bagian paling penting yang membuat daya tarik tersendiri bagi pembaca. Sebab konflik merupakan pucak dari permasalahan sebuah cerita. Menurut Wellek dan Warren (1990:258), konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang, menyiratkan adanya aksi dan aksi balasan. Menurut Tarigan (1984:134), konflik dalam suatu cerita dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu:

- 1) konflik eksternal atau konflik fisik adalah konflik yang disebabkan adanya pertentangan antara manusia dan manusia, antara manusia dan masyarakat, dan antara manusia dan alam sekitarnya.
- 2) konflik internal atau konflik batin adalah konflik yang terjadi antara suatu ide dan ide yang lain dan antara seseorang dan kata hatinya.

e. Latar

Latar adalah tempat terjadinya peristiwa dalam cerita atau lingkungan yang mengelilingi pelaku. Menurut Lubis (dalam Maslikatin, 2007:43) latar adalah konteks terjadinya peristiwa dalam cerita atau lingkungan yang mengelilingi pelaku. Peristiwa dalam cerita harus tergambar dengan jelas lokasi dan waktu. Penyajian latar yang berhasil dapat menciptakan warna kedaerahan yang kuat sehingga dapat menghidupkan cerita. Nurgiyantoro (2000:227) membagi latar menjadi tiga, yaitu:

- 1) latar tempat, menyorankan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi;
- 2) latar waktu, berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi;
- 3) latar sosial, menyorankan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi.

1.5.2 Psikologi Remaja

Remaja (*adolescence*) adalah masa transisi/peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis dan psikososial. Ada tahapan-tahapan tertentu untuk menuju ke masa remaja tersebut. Tahapan tersebut yaitu periode pubertas, remaja awal dan remaja akhir. Periode pubertas merupakan periode transisi dan tumpang tindih. Dikatakan, transisi sebab pubertas berada dalam peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa remaja. Ciri-ciri masa kanak-kanak masih dimilikinya, sementara beberapa ciri remaja dimilikinya pula (Dariyo, 2004:13).

Mappiare (1982:36) menyatakan bahwa remaja awal adalah masa yang kritis, dikatakan kritis sebab dalam masa ini remaja akan dihadapkan dengan soal apakah ia dapat menghadapi dan memecahkan masalahnya atau tidak. Keadaan remaja yang dapat menghadapi masalah-masalah selanjutnya, sampai ia dewasa. Ketidakmampuan menghadapi masalahnya dalam masa ini akan menjadikannya orang 'dewasa' yang bergantung. Dan remaja akhir ialah rentangan usia yang biasanya terjadi dalam masa ini, untuk remaja Indonesia adalah antara 17 tahun sampai 21 tahun bagi wanita, dan 18 tahun sampai 22 tahun bagi pria. Dalam rentangan masa itu terjadi proses penyempurnaan pertumbuhan fisik dan perkembangan aspek-aspek psikis yang telah dimulai sejak masa-masa sebelumnya. Arahnya adalah kesempurnaan kematangan. Pada akhir masa ini pertumbuhan fisik dan perkembangan aspek-aspek psikis dan sosial terus terjadi hingga masa dewasa awal. Pada skenario *Cinta dalam Kardus* ini remaja yang dimaksud adalah remaja pada tahapan remaja akhir.

Ciri-ciri pokok penting dalam masa remaja akhir dan dengan jelas membedakannya dengan remaja awal, mengenai pola-pola sikap, pola perasaan, pola pikir dan pola perilaku menampak. Di antara ciri-ciri khas tersebut adalah:

1. stabilitas mulai timbul dan meningkat;
2. citra-diri dan sikap pandangan yang lebih realistik;
3. menghadapi masalahnya secara lebih matang;
4. perasaan menjadi lebih tenang.

Perlu dipertegas bahwa ciri-ciri masa remaja akhir yang dikemukakan di atas merupakan ciri-ciri remaja akhir pada umumnya, remaja yang boleh dikatakan tidak mempunyai persoalan serius. Penyimpangan dari hal-hal yang umum itu, sangat mungkin terjadi sebagai akibat dari berbagai ragam pengaruh. Semakin besar kuantitas dan intensitas penyimpangan yang terjadi, maka semakin serius pula masalah yang dihadapi oleh remaja yang bersangkutan. Pengaruh-pengaruh dominan yang menimpa remaja dan dapat membelokkan ciri-ciri remaja akhir dari apa yang dikemukakan di atas, di antaranya adalah situasi dan kondisi lingkungan keluarga dan masyarakat dan lingkungan kelompok teman-teman sepergaulan remaja. Hal lain yang dapat menimbulkan masalah serius menimpa remaja adalah adanya pertentangan-pertentangan yang sering terjadi dalam penilaian diri; antara penilaian oleh dirinya sendiri dengan penilaian diri oleh orang lain di lingkungannya.

Untuk menuju masa remaja, pasti melalui tahap-tahap usia dimana tahap tersebut memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dilalui, apabila seseorang gagal melalui tugas perkembangan pada usia yang sebenarnya, maka pada tahap perkembangan berikutnya akan terjadi masalah pada diri seseorang tersebut. Untuk mengenal kepribadian remaja perlu diketahui perkembangan-perkembangannya. Menurut Dariyo (2004:78) tugas-tugas perkembangan remaja ada beberapa, yaitu:

1. Menyesuaikan diri dengan perubahan fisiologis-psikologis

Diketahui bahwa perubahan fisiologis yang dialami oleh individu, mempengaruhi pola perilakunya. Di satu sisi, ia harus dapat memenuhi kebutuhan dorongan biologis (seksual), namun bila dipenuhi hal itu pasti akan melanggar norma-norma sosial, padahal dari sisi penampilan fisik, remaja sudah seperti orang dewasa. Oleh karena itu, remaja menghadapi dilema. Dengan demikian, dirinya dituntut untuk dapat menyesuaikan diri (*adjustment*) dengan baik.

2. Belajar bersosialisasi sebagai seorang laki-laki maupun wanita

Dalam hal ini, seorang remaja diharapkan dapat bergaul dan menjalin dengan individu lain yang berbeda jenis kelamin, yang didasarkan atas saling menghargai dan menghormati antara satu dengan yang lainnya, tanpa menimbulkan efek samping yang negatif. Pergaulan dengan lawan jenis ini sebagai sesuatu hal yang amat penting, karena dianggap sebagai upaya untuk mempersiapkan diri guna memasuki kehidupan pernikahan nanti.

3. Memperoleh kebebasan secara emosional dari orang tua dan dewasa lain

Ketika sudah menginjak remaja, individu memiliki hubungan pergaulan yang lebih luas, dibandingkan dengan masa anak-anak sebelumnya yaitu selain dari teman-teman tetangga, teman sekolah, tetapi juga dari dewasa lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa individu remaja tidak lagi bergantung pada orang tua. Bahkan mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bergaul bersama dengan teman-temannya, dibandingkan kehidupan remaja dengan keluarganya.

4. Remaja bertugas untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab

Untuk dapat mewujudkan tugas ini, umunya remaja berusaha mempersiapkan diri dengan menempuh pendidikan formal maupun non-formal agar memiliki taraf ilmu pengetahuan, keterampilan/keahlian yang profesional. Warga negara yang bertanggung jawab ditandai dengan kepemilikan taraf keahlian dan profesi yang dapat disumbangkan oleh seorang individu untuk mengembangkan dan memajukan seluruh warga masyarakat. Karena itu, adalah hal yang wajar, agar remaja dipersiapkan dan mempersiapkan diri secara matang dengan sebaik-baiknya.

5. Memperoleh kemandirian dan kepastian secara ekonomis

Tujuan utama individu melakukan persiapan diri dengan menguasai ilmu dan keahlian tersebut, ialah untuk dapat bekerja sesuai dengan bidang keahlian dan memperoleh penghasilan yang layak sehingga dapat menghidupi diri sendiri maupun keluarganya nanti. Sebab keinginan terbesar seorang individu (remaja)

adalah menjadi orang yang mandiri dan tak bergantung dari orang tua secara psikis maupun secara ekonomis (keuangan).

Baik disadari atau tidak, setiap individu menghadapi tugas-tugas perkembangan tersebut. Tumbuhnya kesadaran sehingga remaja dapat memahami tugas ini amat penting, karena akan dapat membantu remaja untuk mencapai keberhasilan, kebahagiaan dalam hidupnya.

1.5.3 Representasi

Barker (2000:9) representasi, yaitu bagaimana dunia ini dikonstruksi dan direpresentasikan secara sosial kepada dan oleh kita. Representasi dan makna budaya memiliki materialitas tertentu, mereka melekat pada bunyi, prasasti, objek, citra, buku, majalah dan program televisi.

Melani Budianta (dalam Anoeграjekti, 2010:144) representasi sebagai konstruksi imaji atau penyajian kembali kenyataan dalam bentuk visual dan verbal yang menyiratkan makna dan ideologi tertentu. Konstruksi dan pilihan penanda tersebut kemudian berwujud dalam representasi, sebuah "imaji atau penyajian kembali kenyataan dalam bentuk visual dan verbal mengartikan bahwa representasi memiliki matrealitas tersebut diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami, dalam konteks tertentu. Sebagai suatu yang berawal dari konstruksi dan pemaknaan, representasi yang selalu berkaitan dengan identitas tersebut tidaklah mungkin dipahami sebagai sesuatu yang natural dan *given*, justru karena adanya ketidak tetapan di dalam representasi itu sendiri.

Sebagaimana dinyatakan juga oleh Hall (dalam Barker, 2000:8) kebudayaan adalah lingkungan aktual untuk berbagai praktik representasi, bahasa dan adat istiadat masyarakat tertentu. Kebudayaan terkait dengan pertanyaan tentang makna sosial yang dimiliki bersama, yaitu berbagai cara kita memahami dunia ini. Tetapi, makna tidak semata-mata mengawang-awang diluar sana' melainkan, mereka dibangun melalui tanda.

Jika dikaitkan dengan bidang sastra, maka representasi dalam karya sastra merupakan penggambaran karya sastra terhadap suatu fenomena sosial. Penggambaran ini tentu saja melalui pengarang sebagai kreator. Representasi

dalam sastra muncul sehubungan dengan adanya pandangan atau keyakinan bahwa karya sastra sebetulnya hanyalah merupakan cermin, gambaran, bayangan/imaji, atau tiruan kenyataan.

Jika ditinjau lebih lanjut, masa remaja merupakan masa kehidupan manusia yang paling menarik dan mengesankan. Masa remaja memiliki karakteristik antara lain petualangan, pengelompokan, dan kenakalan. Melalui penelitian ini, peneliti mencoba membongkar dan memahami makna representasi gaya berpacaran remaja masa kini melalui karakter tokoh utama dalam skenario film *Cinta dalam Kardus*.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian terhadap karya sastra membutuhkan sebuah metode agar penelitian menjadi teratur dan terarah. Untuk menganalisis karya sastra secara lebih mendalam, peneliti menggunakan metode kualitatif, yaitu sebuah metode yang digunakan untuk mengolah data dengan tidak mengutamakan angka-angka, tetapi menggunakan kedalaman penghayatan terhadap interaksi yang sedang dikaji secara empiris (Semi, 1990:23). Arikunto (2010:25) menyatakan bahwa penelitian kualitatif menggunakan prosedur pengumpulan data dalam rangka menegaskan wawasan yang sedang dikembangkan dan menjamin kepercayaan data yang dikumpulkan. Menurut Moelong (dalam Arikunto, 2010:22) sumber data penelitian kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti. Sumber data yang disebutkan secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manusia atau orang dan yang bukan manusia. Itulah sebabnya dalam penelitian kualitatif dituntut adanya pengamatan mendalam (*in-depth observation*) dan wawancara mendalam (*in-depth interview*) (Arikunto, 2010:24). Data yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu berupa teks skenario film yang berupa dialog antartokoh dan hasil wawancara.

Dalam konteks penelitian sastra, metode tersebut diimplementasikan pada pendekatan struktural dan psikologi. Pendekatan struktural diimplementasikan

dalam analisis struktural, sedangkan pendekatan psikologi diimplementasikan dalam kajian psikologi remaja.

Analisis struktural sastra digunakan sebagai langkah awal menganalisis sebuah karya sastra sebelum ke penelitian yang khusus. Dalam analisis struktural didasarkan pada unsur-unsur intrinsik cerita tersebut seperti keterkaitan judul, tema, penokohan dan perwatakan, latar dan konflik dalam sebuah cerita sehingga kita dapat mengetahui makna menyeluruh dan dapat mengetahui tujuan dengan tepat.

Pendekatan psikologi merupakan kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karya dalam berkarya. Begitu pula pembaca, dalam menanggapi karya juga tidak akan lepas dari kejiwaan masing-masing (Endraswara, 2003:96). Pendekatan ini diimplementasikan dalam kajian psikologi remaja. Mappiare (1982:12) beranggapan bahwa remaja adalah manusia yang paling berpotensi karena remaja penuh dengan vitalitas, semangat patriotis, harapan penerus bangsa. Sejarah telah mencatat betapa negara ini telah disusun di atas jerih payah bahkan pengorbanan jiwa remaja Indonesia "tempo doeloe".

Peneliti menggunakan struktural dan psikologi remaja sebagai objek formal kajian yang diteliti, sedangkan objek materialnya adalah skenario film *Cinta dalam Kardus* cetakan kedua pada tahun 2013. Skenario ini diproduksi oleh Kompas Gramedia dan ditayangkan pada Juni 2013. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengungkapkan makna dalam *script* film, baik yang terkait dengan struktur dalam cerita maupun dari sudut psikologi remaja. Pendekatan psikologi digunakan untuk mendeskripsikan psikologi remaja terhadap skenario film *Cinta dalam Kardus* dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) membaca dan memahami isi atau skenario film *Cinta dalam Kardus*;
- 2) mengidentifikasi dan mengolah data dengan mengklasifikasikan data-data yang berhubungan dengan unsur-unsur struktural;
- 3) mengidentifikasi dan mengolah data dengan mengklasifikasi data-data yang berhubungan dengan unsur-unsur psikologi remaja;
- 4) melakukan analisis struktural;

- 5) melakukan analisis psikologi remaja, representasi dan hasil wawancara;
- 6) menarik kesimpulan dari analisis tersebut.

1.7 Sistematika Pembahasan

Penulisan laporan skripsi terdiri atas lima bab yang tersusun sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan

Bab II. Bahasa Gaul (*alay*), Remaja dan Dunia Populer

Bab III. Analisis Struktural terdiri atas judul, tema, penokohan dan perwatakan, konflik dan latar

Bab IV. Psikologi Remaja, Representasi dan Hasil Wawancara

Bab V. Kesimpulan

Daftar Pustaka

Lampiran: Sinopsis

BAB II. BAHASA GAUL (*ALAY*), REMAJA DAN DUNIA POPULER

2.1 Sejarah Bahasa Gaul

Bahasa gaul ada sejak 1970-an. Pada awalnya istilah-istilah bahasa gaul tersebut untuk merahasiakan isi obrolan dalam komunitas tertentu, dikarenakan sering digunakan di luar komunitasnya, maka istilah-istilah tersebut menjadi bahasa sehari-hari. Para orang tua atau siapa saja yang belum terbiasa mendengar bahasa gaul karena mewajibkan anak-anak mereka untuk berbahasa baku atau formal sehari-hari tidak perlu merasa terganggu mendengar bahasa gaul remaja zaman sekarang. Bahasa gaul sudah ada, lebih tepatnya muncul sejak awal tahun 1970-an. Bahasa khas anak muda pada zaman itu biasa disebut dengan bahasa prokem atau bahasa okem. Salah satu kosa kata bahasa okem yang masih sering digunakan sampai sekarang adalah 'bokap' yang berarti ayah (Mastuti, 2008:45).

Bahasa okem awalnya digunakan oleh para preman yang kehidupannya dekat sekali dengan kekerasan, kejahatan, narkoba, dan minuman keras. Istilah-istilah baru mereka ciptakan agar orang-orang di luar komunitas mereka tidak mengerti, sehingga mereka tidak perlu sembunyi-sembunyi untuk membicarakan hal negatif yang akan maupun yang telah mereka lakukan (Mastuti, 2008:46).

Karena begitu seringnya mereka menggunakan bahasa sandi di berbagai tempat, akhirnya orang awam pun kemudian mengerti dengan apa yang mereka maksud, sehingga menyebabkan mereka yang bukan preman pun ikut menggunakan bahasa ini dalam obrolan sehari-hari sehingga bahasa okem tidak lagi menjadi bahasa rahasia.

Kosakata bahasa gaul yang berkembang belakangan ini sering tidak beraturan. Sehingga kita perlu menghafal setiap kali muncul istilah baru. Seperti misalnya untuk sebuah lawakan yang tidak lucu, anak gaul biasa menyebutnya 'garing' atau 'jayus' yang berarti tidak lucu (Mastuti, 2008:47).

Dalam pergaulan media jejaring sosial, bahasa gaul atau *alay* dipergunakan sebagai bahasa pergaulan, karena sifatnya yang unik, lucu, aneh bila didengar, yang maknanya bisa jadi bertentangan dengan arti yang lazim. Pesatnya perkembangan jumlah pengguna bahasa *alay* menunjukkan semakin akrabnya

generasi muda Indonesia dengan dunia teknologi terutama internet. Munculnya bahasa *alay* juga menunjukkan adanya perkembangan zaman yang dinamis, karena suatu bahasa harus menyesuaikan dengan masyarakat penggunanya agar tetap eksis.

Bahasa *alay* ini bukan hanya alat komunikasi, namun juga alat identifikasi. Para remaja menggunakan bahasa *alay* ini bisa jadi untuk mengidentifikasikan diri mereka sebagai seorang *alay*. Penggunaan bahasa *alay* juga dapat berguna untuk menumbuhkan eksistensi diri. Bahasa ini digunakan oleh kalangan remaja sebagai bahasa kode atau singkatan agar kata-kata menjadi aneh, lucu dan menarik. Tidak dipungkiri sampai sekarang bahasa *alay* semakin luas pemakaiannya dan semakin banyak para remaja bahkan orang dewasa menggunakan penulisan atau pengucapan bahasa *alay* karena adanya unsur daya tarik yang membuat orang-orang yang sebelumnya kurang paham akan bahasa *alay* ini menjadi ingin tahu dan akhirnya mengikuti, mengucapkan atau menulis dengan bahasa *alay*. (<http://daengbulang.wordpress.com/remaja-populer-dan-fenomena-bahasa-gaul-alay>)

2.2 Bahasa Gaul (*alay*)

Penggunaan Bahasa Indonesia di kalangan anak remaja, istilah ABG alias Anak Baru Gede, saat ini sangat berbeda dengan bahasa Indonesia yang 'baik dan benar'. Perbedaannya terletak pada pembakuan bahasa. Bahasa baku sudah mengikuti kaidah dan aturan yang berlaku, sedang yang lainnya adalah bahasa yang tidak mengikuti kaidah dan aturan atau biasa disebut dengan bahasa gaul (Mastuti, 2008:37).

Bahasa hanya bisa muncul akibat adanya interaksi sosial. Dalam interaksi sosial terjadi saling mempengaruhi. Dalam proses interaksi, orang yang lebih aktif melakukan komunikasi akan mendominasi interaksi tersebut. Tidak heran apabila suatu bahasa lebih banyak dipergunakan oleh masyarakat, maka bahasa itu akan berkembang dalam masyarakat. Badudu (dalam Mastuti, 2008:38) menyatakan bahwa bahasa gaul merupakan bahasa sehari-hari penduduk Jakarta yang kosmopolitan. Oleh karena itu, banyak kalangan menyebutnya ragam santai dialek

Jakarta. Sedangkan penggunaan bahasa gaul di daerah (luar DKI Jakarta) lebih banyak ditemukan di kalangan anak sekolah di tingkat SMP, SMA, dan perguruan tinggi semester bawah. Kalangan remaja di pedesaan juga termasuk menggunakan kosa kata yang diambil dari bahasa tersebut. Hal ini merupakan akibat dari siaran televisi yang sebagian besar tema dan latarnya mengarah ke kehidupan di kota Jakarta. Bahasa dan masyarakat merupakan hal yang sangat penting dan berhubungan, karena adanya interaksi sosial yang menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Selain itu ada alat lain untuk berkomunikasi, tetapi bahasa merupakan hal yang terbaik dalam berkomunikasi. Karena didalamnya ada penutur dan juga tindak tutur, bahasa yang bersifat arbiter dan bersifat universal sangat memungkinkan untuk menciptakan kata-kata atau padanan baru dalam bahasa tersebut.

Perkembangan bahasa pada masyarakat kita mungkin sudah sejak dahulu mengalami perkembangan, misalnya di era tahun 1990-an yang pernah menjadi *trend* yaitu bahasa prokem atau bahasa gaul yang di populerkan oleh remaja pada waktu itu. Demikian halnya pada remaja saat ini mungkin kita sudah sangat sering dan sangat familiar dengan yang bernama komunitas anak layangan atau yang lebih dikenal dengan nama *alay*'. *Alay* itu sendiri adalah singkatan dari Anak Layangan, Anak Lebay, Anak Layu, atau Anak Kelayapan yang menghubungkan dengan anak *jarpul* (jarang pulang). Tetapi yang pada umumnya kita ketahui adalah anak layangan. Dominannya, istilah ini untuk menggambarkan anak yang sok keren, secara fashion, karya (musik) maupun kelakuan secara umum. Bahasa *alay* ini juga mengadopsi sedikit logat-logat kemelayuan, dan sampai sekarang bahasa ini digunakan untuk mengirim pesan melalui *handphone* atau SMS, *chatting*/jejaring sosial, ataupun untuk penulisan sehari-hari. Bahasa alay juga banyak digunakan oleh sebagian selebritis dan kalangan remaja tertentu lainnya. Secara perlahan bahasa ini juga merambah kalangan remaja terutama di kota-kota besar²

² Contohnya saja ketika seseorang remaja mengucapkan kata "*akuwh* yang artinya aku" atau *U*" yang berarti kamu". Contoh lainnya yaitu penggunaan bahasa-bahasa alay yang dipakai oleh Indra Herlambang dalam memandu acara Kaca Mata "di salah satu stasiun televisi swasta, Indra

Kemunculan bahasa *alay* berawal dari program SMS (*Short Message Service*) atau pesan singkat dari layanan operator yang mengenakan tarif per karakter ataupun per SMS yang berfungsi untuk menghemat biaya. Namun, dalam perkembangannya kata-kata yang disingkat tersebut semakin meluas, bahkan di situs jejaring sosial. Penerapan bahasa *alay* sudah diterapkan di situs jejaring sosial tersebut, terlebih sudah bukan menyingkat kata lagi, namun sudah merubah kosa katanya bahkan cara penulisannya bervariasi yaitu dengan menggunakan huruf besar kecil yang diacak ditambah dengan angka dan karakter tanda baca. Bahkan arti kosa katanya berbeda jauh dari arti yang dimaksud. (<http://daengbulang.wordpress.com/remaja-populer-dan-fenomena-bahasa-gaul-alay>)

Bahasa *alay* berkembang melalui jejaring sosial *facebook* yang terlihat pada *wall/dinding* di *facebook*, *coment-coment* dan status para pengguna *facebook* yang mungkin sering kali kita lihat atau tidak sengaja membaca kalimat yang berbeda dari tulisan biasanya. Kehadiran jejaring sosial *facebook* mendorong munculnya ragam bahasa tersendiri. Istilah populer bahasa *alay*, akronim dari anak lebay, yakni bahasa tulis berupa campuran bahasa gaul lisan, bahasa asing khususnya bahasa Inggris, singkatan, kode, angka, dan *visualisasi*³

Bahasa ini berkembang di kalangan remaja, namun dalam pergaulan media jejaring sosial juga digunakan orang dewasa bahkan lansia. Semakin lama

mengucapkan kata keren” menjadi *krenz*” atau, manis” menjadi kata, *maniezt*”. <http://daengbulang.wordpress.com/remaja-populer-dan-fenomena-bahasa-gaul-alay>. [diunduh pada tanggal 29/10/2012]

³ Remaja pengguna bahasa *alay* mayoritas terjadi pada remaja perempuan. Hal ini dikarenakan pada remaja perempuan lebih “narsis” dari pada remaja laki-laki mulai dari cara berbicara, menulis hingga kenarsisan dalam bergaya, misalnya apabila sedang berfoto biasanya mulutnya digembungkan/dimanyunkan, wajahnya terkadang dikeratikan, memiliki nama identitas *facebook* yang panjang dan aneh seperti “*pRinceSs cuTez,sHa luccU*”. Selain karena lebih “narsis” remaja perempuan juga diidentifikasi lebih sering membuka jejaring sosial *facebook* mereka dibandingkan dengan remaja laki-laki yang hanya sesekali mengupdate *facebook* mereka, jauh sekali dibandingkan dengan remaja perempuan yang hampir 5-10 kali sehari membuka jejaring *facebook* mereka hanya untuk mengganti foto atau mengupdate status *facebook*. <http://daengbulang.wordpress.com/remaja-populer-dan-fenomena-bahasa-gaul-alay>. [diunduh pada tanggal 29/10/2012]

bahasa ini berkembang hingga orang dewasa pun menggunakan bahasa alay dalam jejaring sosial.

Bahasa *alay* pada dasarnya memanfaatkan bahasa prokem anak muda ibukota, ragam bahasa yang berkembang di akhir 1980-an, dan kemudian jadi ragam bahasa media jejaring sosial yang khas. Dalam pergaulan media jejaring sosial, bahasa *alay* dipergunakan sebagai bahasa pergaulan, karena sifatnya yang unik, lucu, aneh bila didengar, yang maknanya bisa jadi bertentangan dengan arti yang sebenarnya. Banyaknya perkembangan jumlah pengguna bahasa *alay* menunjukkan semakin akrabnya generasi muda Indonesia dengan dunia teknologi terutama internet. Munculnya bahasa *alay* juga menunjukkan adanya perkembangan zaman yang dinamis, karena suatu bahasa harus menyesuaikan dengan masyarakat penggunaannya agar tetap eksis.

Bahasa *alay* merupakan fenomena tersendiri di kalangan masyarakat khususnya remaja di Indonesia. Bahasa *alay* biasanya digunakan dalam penulisan-penulisan pada obrolan yang informal seperti tulisan dan kalimat-kalimat yang di tulis di media *facebook* yang sifatnya menghibur, menjalin keakraban, atau untuk mencairkan suasana, karena menurut para *alayers* (sebutan untuk anak alay) apabila memakai bahasa atau penulisan baku suasana yang terjadi cenderung formal dan tidak akrab. (<http://daengbulang.wordpress.com/remaja-populer-dan-fenomena-bahasa-gaul-alay>)

Mahatma Gandhi (dalam Mastuti, 2008:69) menyatakan bahwa kebebasan bukanlah sesuatu yang menguntungkan jika tidak memberikan kebebasan untuk melakukan kesalahan. Artinya, jika kebebasan itu tidak dijadikan sarana untuk pembelajaran, maka kebebasan tidaklah berarti. Berkaitan dengan bahasa gaul atau sekarang biasa disebut bahasa alay dapat dijadikan pembelajaran sehingga bahasa tersebut dapat memperkaya perbendaharaan bahasa Indonesia.

2.3 Remaja dan Dunia Populer

Kepopuleran tidak dilihat dari pelaku-pelaku yang populer, tetapi dipandang dari sudut pandang orang yang berada di luar dunia populer sehingga memungkinkan lahirnya tawaran keanekaragaman dan perbedaan ketika

diinterpretasi ulang oleh masyarakat di luar dunia populer itu sendiri. Meskipun demikian, budaya populer bukan diidentifikasi oleh rakyat secara keseluruhan, melainkan oleh orang lain yang berada di luar dunia populer dan masih menyanggah dua makna kuno, yaitu jenis karya inferior dan karya yang secara sengaja dibuat agar disukai orang. Terkait dengan penjelasan Williams, Strinati (2009:25-26) mengungkapkan tiga pendapat yang menjadi inti teori budaya populer pada abad kedua puluh yaitu *pertama*, apa atau siapa yang menentukan budaya populer, *kedua*, berkenaan dengan pengaruh komersialisasi dan industrialisasi terhadap budaya populer, dan *ketiga*, menyangkut peran ideologis budaya populer itu sendiri.

Gaya hidup populer erat kaitannya dengan remaja. Pada umumnya, gaya hidup populer biasanya melekat pada remaja yang memiliki kebiasaan hidup *glamour* dan hura-hura. Gaya hidup pada remaja juga merupakan sebuah identitas kelompok dengan tipologi gaya hidup tertentu. Hal ini dikarenakan gaya hidup dapat dipahami sebagai pola atau bentuk kehidupan sehari-hari dari seseorang atau sekelompok remaja untuk mengekspresikan dirinya yang terkadang disertai pula dengan harapan untuk bisa menjadi bagian dari kelompok tertentu. Gaya hidup ini dapat diketahui melalui kegiatan atau aktivitas, minat, dan opini ataupun dari sikap remaja itu sendiri terhadap sesuatu hal.

Remaja merupakan konsumen terbesar dari produksi barang-barang mewah. Mereka adalah kelompok yang mudah dieksploitasi oleh dunia populer. Kehidupan remaja dipengaruhi oleh pemasaran dan promosi, sebagai konsumen produk-produk populer dan sebagai anak-anak yang memperhatikan identitas diri dan menampilkan citra diri melalui apa yang mereka gunakan⁴

⁴ Iklan dan televisi yang menampilkan remaja sebagai model-model mereka selalu menambahkan citra populer dan sukses dengan penggunaan *merk-merk* terkenal ataupun bentuk tubuh dan tampilan wajah layaknya seorang bintang. Terciptanya konsep kecantikan ala putri-putri dalam dongeng bagi remaja putri, semakin menjadikan mereka sebagai penggiat *style*. Tidak jarang kemudian ditemukan remaja yang begitu tergila-gila dengan *merk* tertentu hanya karena *merk-merk* tersebut dipakai oleh artis idola mereka, hingga menjadikan mereka menduplikasi atau mereplikasi *style* tersebut. <http://daengbulang.wordpress.com/remaja-populer-dan-fenomena-bahasa-gaul-alay>. [diunduh pada tanggal 29/10/2012]

Sebagaimana yang disebutkan oleh Jean Baudrillard, hiperrealitas menciptakan suatu kondisi dimana kepalsuan bersatu dengan keaslian, masa lalu berbau dengan masa kini, fakta bersimpang siur dengan rekayasa, tanda melebur dengan realitas, dusta bersenyawa dengan kebenaran. Hiperrealitas menghadirkan model-model kenyataan sebagai sebuah simulasi bagi penikmatnya (*simulacrum*). Simulasi adalah suatu proses dimana representasi (gambaran) atas dasar tanda-tanda realitas (*sign of reality*), dimana tanda-tanda tersebut justru menggantikan objek itu sendiri, dimana representasi itu menjadi hal yang lebih penting dibandingkan objek tersebut.

Persoalan yang tidak jauh berbeda juga tampak dalam bacaan-bacaan populer masa kini seperti majalah dan novel remaja yang menggambarkan konsep berbahasa yang lebih modern. Perbincangan seputar bacaan-bacaan populer, pada akhirnya menghadirkan wacana baru tentang memaknai bahasa gaul dalam kontestasi medan budaya populer dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari budaya populer yang cenderung dekat dengan remaja. Remaja yang masih labil dan gemar meniru, sangat mudah tertular dan memilih menggunakan bahasa semacam ini ketika bersosialisasi secara langsung maupun tidak langsung dibanding menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Terlebih hadirnya anggapan bahwa bentuk-bentuk bahasa tersebut adalah bahasa gaul, sehingga mereka yang tidak menggunakannya akan dianggap ketinggalan zaman atau kuno.

2.4 Bahasa Gaul dan Karya Sastra

Menurut Munsyi (dalam Mastuti, 2008:74) belum mengetahui kategori apa yang tepat untuk memindai bahasa gaul dari sudut genus, apakah sebuah gejala sosial, fenomena kultural, invensi lingual, atau sekaligus semua-mua semau-mau. Alif mengaku hanya pelaku, peraga, pemakai, dan lebih suka melihatnya sebagai realitas. Apabila ada masalah yang harus dipertimbangkan, maka sebagai penulis kreatif yang hidup dalam realitas itu semestinya menerima hal tersebut sebagai ilham yang tiada tepernamai bagi karya-karya seni tulis: puisi, naskah drama, dan novel.

Bahasa gaul yang sekarang ini mesti dilihat tersendiri sebagai gambaran berlangsungnya jurang generasi antara yang muda terhadap yang tua. Bahasa gaul adalah bahasa yang kurang lebih mewakili kegelisahan orang muda yang mencari jati diri, yang di dalamnya terendap sifat-sifat rasa tidak percaya terhadap yang tua, dan dapat disebut juga sebagai ekspresi sikap berburuk sangka anak-anak muda terhadap bahasa baku, bahasa sekolahan. Pendek kata bahasa yang lebih tajam dipandang sebagai wilayah orang-orang tua (Mastuti, 2008:76).

Rata-rata anak remaja di Jakarta mengenal bahasa ini dan bahkan menggunakannya dengan aktif. Jangkauan bahasa gaul sekarang ini, sebagian besar ditentukan melalui Jakarta dikarenakan bahasa ini terpakai sebagai trend di produk-produk niaga budaya pop antara film dan musik hingga meluas ke kota-kota besar seantero Indonesia. Menurut Mastuti (2008:80) bahasa, tidak lepas merupakan gambaran asasi dari tatanan masyarakat yang tidak diam, tetapi justru bergerak, yang berubah bersama progres jalannya peradaban.

Alif (dalam Mastuti, 2008:81)⁵ melihat sesuatu yang positif dari bahasa tidak baku seperti slang, gaul, atau okem. Bahasa ini adalah bahasa yang kreatif, dapat disebut juga kreatif kriminal atau kreatif brilian yang sosoknya secara mudasir telah memberikan predileksi bagi ilham-ilham tertentu di bidang seni: puisi, naskah drama, novel. Bahasa tidak baku, menyangkut kata-katanya yang khas, yang justru dapat dipahami oleh rasa, intuisi, hati atau *samskara* secara Hindu, merupakan kekayaan tersendiri yang bisa digali oleh karya-karya sastra tersebut.

⁵ Artinya, Alif percaya bahwa jika kata-kata slang, gaul, atau okem terus dipakai, lalu diawetkan dalam (termasuk skenario film), dan novel, niscaya kelak kata-kata bahasa yang tidak baku itu, pun dapat menjadi kekayaan vokabuler bagi bahasa Indonesia masa datang. Soalnya, siapa kiranya yang terpanggil, atas alasan pikiran yang berbeda, menyatakan rasa tidak matuk terhadap kaidah “baik dan benar” yang nisbi itu, melalui ikhtiar-ikhtiar eksaminasi serta inisiatif-inisiatif perlawanan teoritis.

BAB III. ANALISIS STRUKTURAL

Karya sastra yang dibangun atas dasar bahasa, memiliki ciri bentuk (*form*) dan isi (*content*) atau makna (*significance*) yang otonom. Artinya, pemahaman karya sastra dapat diteliti dari teks sastra itu sendiri. Hanya saja, pemahaman harus mampu mengaitkan kebertautan antarunsur pembangun karya sastra. Kebertautan unsur itu akan membentuk sebuah makna utuh. Berarti prinsip menyeluruh sangat dipegang oleh kaum strukturalis (Endraswara, 2003:50).

Penelitian struktural akan memandang karya sastra sebagai sosok yang berdiri sendiri, mengesampingkan unsur di luar karya sastra. Karya sastra yang dipandang bermutu, manakala karya tersebut mampu menjalin unsur-unsur secara padu dan bermakna (Endraswara, 2003:52).

3.1 Judul

Judul merupakan kontak pertama antara pengarang dan pembaca (Maslikatin, 2007:23). Judul yang terdapat dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* menunjukkan objek yang dikemukakan dalam suatu cerita. Data tersebut sebagai berikut:

MIKO (CONT'D)

Kardus saya dong, tolong, kardus saya.

Pelayan itu memberikan kardus dan sebuah meja ke Miko.

MIKO (CONT'D)

Teori gue datang dari sini. Gue udah sering sayang sama cewek dan setiap gue jatuh cinta sama mereka, gue simpen barang pemberian atau yang mengingatkan gue sama mereka. Di sini.

Miko menepuk kardusnya.

MIKO (CONT'D)

Di sini ada barang peninggalan dari 21 mantan gebetan gue. (CDK: 166)

Data di atas menunjukkan bahwa judul film menunjukkan objek yang dikemukakan dalam cerita. Miko mengatakan bahwa kardus yang ia bawa berisikan barang-barang atau pemberian ke 21 mantannya yang ia simpan dalam

kardus sehingga mengingatkan Miko dengan mantan-mantannya. Data tersebut yang mengaitkan judul dengan objek yang dikemukakan dalam cerita, juga didukung dengan data sebagai berikut:

Miko mengangkat tangannya.

MIKO

Ini lagi nggak ngomongin pacar gue. Ini soal apa yang barang-barang di dalam sini ngingetin: orang yang kita suka bakal memaksa kita jadi orang yang beda.

PRIA BERKELUARGA

Lanjut dong. Enak aja, nikah disamain kayak kambing kucing. Emang istri saya kucing garong.

CACA

Tau nih. Tanggung jawab dong.

Miko mengeluarkan satu buah short dress garis-garis horizontal dari dalam kardus. (CDK: 167)

Data tersebut menunjukkan bahwa Miko sedang membahas barang-barang yang ada dalam kardus tersebut telah membuat dia menjadi berbeda dan dia tidak membahas mengenai pacarnya. Kemudian ia mengeluarkan salah satu barang yang ada di dalam kardus yaitu short dress untuk ia ceritakan kepada penonton.

3.2 Tema

Tema adalah gagasan pokok dalam menulis cerita. Stanton (1965:19) menyebutnya dengan *central idea*. Tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka ia bersifat menjiwai seluruh bagian cerita itu. Nurgiyantoro (2000:83) membagi tema mayor dan tema minor. Tema mayor dan tema minor dalam skenario *Cinta dalam Kardus*, yaitu sebagai berikut:

3.2.1 Tema Mayor

Tema mayor adalah makna pokok cerita yang menjadi dasar atau gagasan umum karya sastra itu. Tema mayor dalam skenario *Cinta dalam Kardus* ini adalah perjalanan kisah cinta seseorang yang seringkali gagal karena berjalan tidak sesuai dengan kehendak diri sendiri. Hal tersebut ditunjukkan pada data:

MIKO

Oke. Gue putus langsung. Lewat twitter.

Miko mengeluarkan handphone-nya dari dalam saku celana. Miko mengirimkan pesan melalui Direct Message Twitter. Dia menulis sambil melafalkannya..

MIKO (CONT'D)

Aku mau putus, soalnya... “aku ngerasa kamu berubah menjadi orang yang aku tidak kenal lagi. Seperti hubungan-hubungan percintaan yang sebelumnya aku Lewati. Mungkin, ini sudah menjadi nasib sebuah percintaan, ketika kita tidak bisa mencintai seseorang apa adanya lagi, kita harus mencari orang lain. (CDK: 243)

Data tersebut menunjukkan apa yang terjadi pada kekasih Miko. Miko merasa bahwa kekasihnya mulai berubah menjadi orang lain seperti yang terjadi pada mantan-mantan kekasihnya terdahulu, sehingga ia mempunyai keinginan untuk berpisah. Miko merasa bahwa satu sama lain harus mencari orang lain karena diantara mereka berdua sudah merasa tidak ada kecocokan lagi. Miko yang selalu gagal dengan mantan-mantan kekasihnya karena ia selalu dituntut untuk berubah menjadi orang lain sehingga ia harus mencari orang lain lagi untuk menemukan yang cocok atau sesuai dengan keinginannya.

Dalam menjalani sebuah hubungan percintaan, semestinya kedua belah pihak harus saling menerima keadaan pasangan satu sama lain, sebab hal tersebut akan berpengaruh pada hubungan ke depannya nanti. Hal ini menjadi penting, supaya tidak terjadi perdebatan yang panjang sebagai akibat dari munculnya perbedaan, pandangan dan sikap. Sebab dalam sebuah hubungan harus saling melengkapi satu sama lain dan menyatukan perbedaan. Hal ini didukung juga dengan data berikut:

INT. RUMAH PUTRI – RUANG TAMU – FLASHBACK

Miko mengangkat satu kakinya ke atas. Dia memakai baju balerina. Dia sedang menjadi model gambar Putri. Putri memajukan jempolnya, menggunakan teknik “thumb-pencil”. Dia lalu mengkurat kertasnya. Miko memijit pahanya.

MIKO

Aku kesemutan nih.

PUTRI

Sabar ya, aku nggak nemu balerina yang cocok.

MIKO

Balerina sih balerina, tapi kan aku cowok...

PUTRI

Muka kamu lebih feminim dari balerina yang terakhir ketemu aku. Di gambar, tinggal aku panjangin rambut kamu.

Putri menambahkan rambut di gambar tugasnya.

PUTRI (CONT'D)

Ntet, kamu jangan ngalihin perhatian deh.

MIKO

Soal apa?

Putri nampak sebal. (CDK: 199)

Data tersebut menunjukkan bahwa Miko memakai pakaian balerina untuk menjadi model gambar bagi Putri. Putri menyuruh Miko untuk menjadi seorang balerina, padahal sesungguhnya balerina itu pada umumnya adalah perempuan. Akan tetapi, Putri beranggapan bahwa Miko memiliki wajah yang lebih feminim untuk menjadi model baleritanya. Miko terlihat tidak nyaman memakai dan berpose balerina tersebut. Apa yang telah dilakukan oleh Putri menunjukkan bahwa Putri memaksakan kehendaknya pada Miko dengan cara yang dapat mengubah Miko menjadi orang lain, yang bukan semestinya ia perankan.

Dapat disimpulkan dari data tersebut bahwa ada batasan-batasan tertentu untuk memaksakan kehendak pada pasangan satu sama lain. Jangan terlalu mudah mengambil jalan pintas untuk melakukan sebuah kewajiban, apalagi dengan cara mengubah seseorang untuk menjadi orang lain. Sebaiknya, untuk memenuhi sebuah kewajiban atau tanggung jawab seharusnya berusaha semaksimal mungkin mencari solusi yang lebih baik tanpa harus memaksakan kehendak pada orang lain, sehingga mendapatkan hasil yang baik pula.

3.2.2 Tema Minor

Tema minor merupakan makna-makna tambahan atau tema yang mendukung adanya tema mayor. Data yang menunjukkan tema minor adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap wanita memiliki karakter yang berbeda-beda dalam sebuah hubungan berpacaran.

INT. RESTORAN ROMANTIS (PANGGUNG) - NIGHT

Agnes dan Miko selesai makan malam. Agnes memakai baju yang sangat berlebihan untuk makan malam di restoran yang sebenarnya biasa saja. Agnes terlihat anggun dan menawan.

MIKO

Itu, dandanannya kamu harus kayak gitu ya?

AGNES

Miko, aku itu terima kasih banget kamu kenalin ke temen kamu yang disainer, terus aku masuk fashion. Dari situ aku tau, kalo selera kamu itu... gembel.

Miko melihat ke arah dirinya sendiri. Sepatu lusuh yang diinjak.

AGNES (CONT'D)

Temen-temenku ngeliat foto kita berdua lho di facebook.

MIKO

Oh ya, pas nyasar ke Dufan ya?

AGNES

Iya. Mereka...

Agnes menahan suaranya. Sadar sesuatu.

AGNES (CONT'D)

...dislike semua. Aku dikira foto sama gelandangan.

Canggung. Miko berusaha senyum.

MIKO

Abis ini kita ke mal ya, nonton. Pas nih, filmnya mulai setengah jam lagi.

Agnes Nampak ragu.

MIKO (CONT'D)

Atau nggak, kamu mau kemana? ITC Mangga Dua lagi?

AGNES

Aku sih nggak apa-apa kalo kamu mau nonton. Tapi...

MIKO

Kenapa?

AGNES

Ini bukan baju mal aku... Ini baju buat makan malem... Nanti kalo bajuku nggak cocok sama warna posternya, gimana?

Miko terdiam.

MIKO

Oh, gitu...

AGNES

Pulang dulu ke rumahku, terus kita ke toko sepatu langganan model yang aku kenal.

MIKO

Kenapa?

AGNES

Kan, tadi aku bilang, kamu itu kayak gembel.

Miko kembali memerhatikan dirinya sendiri. (CDK:180-183)

Data tersebut menunjukkan bahwa Agnes, pacar Miko adalah seorang fashionista. Hal ini bisa terjadi setelah Miko memperkenalkan ke teman desainernya. Sebelumnya, Agnes tipe wanita yang tidak memiliki rasa percaya diri, sehingga akhirnya menjadi *fashion stylist*. Namun, dalam berbusana Agnes terlalu berlebihan. Karena di setiap tempat yang ia datang bersama Miko, tampilan gaya pakaiannya selalu berbeda-beda hingga membuat Miko bingung dan merasa aneh. Selain itu, Miko juga mendapat kritikan dari Agnes karena dianggap bergaya seperti gembel dan menyuruhnya untuk mengubah penampilannya.

- 2) Sifat atau gaya remaja wanita zaman sekarang yang selalu ingin dituruti keinginannya.

Miko kaget. Ternyata ada CACA dan KIPLI dua ABG yang sedang dinner lagi bicara bukan kepadanya.

Kipli mengeluarkan dua buah kalung dengan cincin di bagian ujungnya.

KIPLI (CONT'D)

Di dalam cincin ini ada tulisan tanggal jadian kita. Kayak yang kamu mau.

Miko melihat kearah kalung Caca dan Kipli. Miko tertegun sebentar.

CACA

Awwwww... Kamu co cuwitt bangeet!
 Persis kayak punya Dinda sama
 cowoknya yang anak kuliah!

Kipli tersenyum. HP Miko kembali bunyi. Putri menelpon kembali. Miko me-reject-nya.

CACA (CONT'D)

Kamu pake kalungnya.

Kipli hilang senyumnya dan berbisik.

KIPLI

Uh... Iya, nanti aja ya...

CACA

Pake sekarang aja.

Kipli terus berbisik. Kali ini, Miko buru-buru memvibrate teleponnya.

KIPLI

Nanti, dulu aja ya... Waktunya, uh,
 belum pas... Kita rayain dulu aja...
 (CDK: 144-146)

Data tersebut menunjukkan bahwa sepasang kekasih yang sedang menunjukkan kemesraannya sewaktu Miko sedang persiapan *Stand-up*. Dalam data tersebut menunjukkan Kipli, pacar Caca, memberi cincin yang Caca inginkan tersebut tanggal dimana mereka menjadi pasangan kekasih, seperti Dinda dan pacarnya yang seorang mahasiswa perguruan tinggi. Ia terkesan meniru-niru gaya pacaran para mahasiswa yang disebutnya sebagai anak kuliah. Selain itu, Caca juga memaksa Kipli untuk memakai kalung pemberiannya. Namun Kipli sempat menolak karena ia merasa tidak setuju dengan permintaan Caca.

- 3) Gaya berpacaran anak *alay* zaman modern dalam menggunakan media sosial.

CACA

Tapi, gue sama Ayah bajunya sama terus ya, Ayah?

Kipli agak canggung.

KIPLI

Iya, Bunda.

CACA

Kemaren Ayah sampe bela-belain pake pink soalnya gue juga pake pink...

GRAFIS

Kita melihat foto Facebook Caca, kita melihat Caca dan Kipli sama-sama memakai baju pink ala Hello Kitty. Senyum Kipli dipaksakan.

CUT BACK TO:

INT. KAFE STANDUP – PANGGUNG

MIKO

Kipli... Itu serem lho.

Kipli menelan ludah, dia diam-diam mengiyakan Miko. (CDK 184-185)

Data tersebut menunjukkan bahwa Caca dan Kipli pernah memakai baju yang sama atau jaman sekarang disebut kaos *couple*. Caca dan Kipli memakai baju yang sama-sama berwarna *pink*, tetapi sewaktu Caca memamerkan hal tersebut Kipli terlihat canggung. Bukan hanya memamerkan *kealayan* mereka saat Miko *stand-up* saja, tetapi Caca juga meng-*upload* foto di *facebook*-nya bahwa ia dan Kipli sama-sama memakai baju *pink* ala Hello Kitty dengan senyum Kipli yang terlihat senyum tetapi dipaksakan. Miko menanggapi dengan mengatakan apa yang dilakukan Kipli tersebut menyeramkan baginya. Kiplipun ternyata juga menyetujui pendapat Miko tersebut. Hal tersebut didukung data:

CACA

Kita putus!

KIPLI

Jangan gitu dong - -

Kipli berusaha memegang tangan Caca.

CACA

Security, tolong! Orang ini mengganggu saya!

Security tidak ada yang datang.

CACA (CONT'D)

Security, tolong, orang ini katanya nggak mau bayar!

Security masuk, dan menyeret Kipli pergi. Harry mengganggu membenarkan seluruh tindakan tersebut.

KIPLI

Bunda. Tunggu. Bunda. Tunggu...

Kipli diseret paksa. Dia terus berontak.

CACA

Kipli jahat! Tega!

Awwww. Terdengar sedih nada dari seluruh kafe. Caca mengeluarkan *handphone*-nya dan mengutak-atiknya.

GRAFIS

Kita melihat status hubungan di Facebook Caca berubah dari “in a relationship with KIPLI D’MASIVERS” menjadi “single” (CDK: 226-228)

Data menunjukkan bahwa Caca dan Kipli mengalami pertengkaran sehingga membuat Caca memutuskan hubungan dengan Kipli. Kipli memberontak saat Caca memutuskan hubungan mereka. Akibatnya ia diseret paksa oleh *security* ketika memberontak. *Security* itu membawanya karena panggilan dari Caca. Penonton kafe terlihat sedih. Dan kini Caca mengubah status hubungannya di *facebook* yang awalnya berpacaran menjadi *single*. Hal tersebut tentu terjadi pada anak-anak *alay* zaman sekarang, apabila ketika mereka mempunyai pacar, beberapa diantaranya mencantumkan status hubungan di *facebook* mereka masing-masing agar dapat dilihat oleh banyak orang, tetapi jika bertengkar dan putus, mereka mengubahnya menjadi *single*. Apabila para remaja jaman sekarang memiliki pemikiran yang lebih dewasa, maka tidak perlu memamerkan status hubungan percintaan mereka secara berlebihan dengan menuliskannya status mereka di media sosial, terutama di *facebook*. Karena status hubungan mereka tersebut hanya pasangan suami istri yang sah. Jika hubungan mereka putus lalu mengegerkan di dunia maya itu memalukan.

Hubungan percintaan bagi orang dewasa, seharusnya tidak perlu dipublikasikan di media sosial agar semua orang tahu, sebab apabila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan seperti hubungan putusnya mereka maka dapat mengakibatkan pandangan orang lain menjadi buruk. Oleh sebab itu, perlu kedewasaan dalam menyikapinya.

Dengan demikian, muncul keterkaitan tema, penokohan dan perwatakan, konflik dan latar. Berawal dari Miko yang merasa bahwa kekasihnya mulai berubah menjadi orang lain seperti yang terjadi pada mantan-mantan kekasihnya terdahulu, sehingga Miko memutuskan untuk mencari orang lain hingga menemukan yang cocok dan sesuai dengan keinginannya. Putri menunjukkan bahwa ia terlalu memaksakan kehendaknya pada Miko dengan cara yang dapat mengubah Miko menjadi orang lain, yang bukan semestinya ia perankan. Putri lebih terkesan egois hingga akhirnya membuat Miko tidak tahan dengan sikap

Putri tersebut dan membuat hubungannya berakhir. Konflik terjadi pada pria berkeluarga dengan Miko. Pria berkeluarga tersebut membantu mencari solusi untuk hubungan Miko dan kekasihnya dengan cara memutuskan hubungan ketika kekasihnya dalam keadaan sedang bersedih dengan maksud apabila putus dalam keadaan sedih maka hal tersebut tidak terlalu dirasakan. Tetapi ide tersebut tetap membuat Miko tidak yakin bahwa ia dapat putus dengan kekasihnya, sehingga terjadi pertentangan atau konflik batin pada Miko. Latar terjadi pada panggung *stand-up* pada waktu malam hari. Dari tema, tokoh dan perwatakan, konflik dan latar muncul keterkaitan diantara satu sama lainnya yang menimbulkan sebuah cerita hingga akhir pada penyelesaian cerita.

3.3 Penokohan dan Perwatakan

Tokoh merupakan unsur yang sangat penting dalam karya sastra (Maslikatin, 2007:25). Apabila suatu karya sastra tidak terdapat tokoh, maka cerita dalam karya sastra tersebut tidak akan berjalan alur ceritanya dan tidak memiliki peran cerita. Hal tersebut dikarenakan tokohnya yang bertugas untuk menyampaikan pesan dan amanat dari suatu cerita kepada pembaca. Menurut Nurgiyantoro (2000:176), tokoh dibagi menjadi dua yaitu tokoh utama dan tokoh bawahan. Tokoh dalam suatu cerita mempunyai perwatakan. Perwatakan suatu tokoh dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: 1) tokoh sederhana atau datar (*simple* atau *flat character*); 2) tokoh kompleks atau bulat (*complex* atau *round character*) (Foster dalam Nurgiyantoro, 2002:176-177).

3.3.1 Tokoh utama

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam karya sastra. Ia adalah tokoh yang paling banyak diceritakan. Miko adalah tokoh utama dalam cerita ini sebab ia yang paling mendominasi cerita dan paling banyak berhubungan dengan tokoh yang lain. Data sebagai berikut:

INT. RUMAH MIKO – KAMAR MIKO – NIGHT

Kita melihat Miko (25/L), berbicara ke arah kamera.

MIKO

Ada sekitar 14.000 bajaj di Jakarta dan kata orang, hanya Tuhan dan supirnya yang tahu kapan bajaj akan belok.

Miko berusaha memeragakan kekacauan yang terjadi dengan kedua tangannya.

MIKO

Nah, kayak gitulah apa yang gue rasain soal pacaran: hanya Tuhan dan pacar kita yang tahu, kapan kita bakal belok.

Kapan belok, dari hubungan yang tenang jadi banyak goncangan. Dari nge-date di mal yang romantis, jadi berantem gara-gara ketemu mantan, dan harus jawab: cantik mana pacar kita atau mantan.

Dari niatnya perhatian ngingetin jadwal ujian, jadi dianiaya karena lupa tanggal jadian. Dari telepon-teleponan mesra, menjadi interogasi yang —

Telepon Miko berbunyi. Dia mengangkatnya.

PUTRI (O.S)

Ilang kan?

MIKO

Ilang?

Miko kembali berbicara ke kamera.

MIKO (CONT'D)

Nah. Ini contohnya. Tapi, gampang. Cukup ngeles yang cerdas. (ke telepon) Nggak kok, nggak ilang. Masa ilang —

PUTRI (O.S)

Emang aku ngomongin apa?

Miko diam.

PUTRI (CONT'D)

Aku ngomongin apa?

MIKO

Yang... Kamu... Ngomongin tadi...

Yang, uh, ada di kepala kamu...

Miko terus melangkah. (CDK: 123-124)

Data tersebut menunjukkan bahwa manusia hanya bisa berencana namun Tuhan yang menentukan. Diibaratkan dalam sebuah hubungan antarmanusia, hanya pasangan itu sendiri yang dapat menentukan nasib hubungannya kedepan. Hal itu bergantung bagaimana cara manusia mempertahankan hubungan tersebut

terhadap pasangannya satu sama lain. Berdasar pada data tersebut terlihat bahwa Miko tertekan dan ingin menghindar dengan pertanyaan-pertanyaan yang sebenarnya sangat sepele yang ditanyakan oleh kekasihnya melalui telepon. Data menunjukkan bahwa Miko adalah tokoh utama yang muncul paling utama dan paling banyak berhubungan dengan tokoh lain dan yang sering menjadi pusat permasalahan yang dibahas dengan tokoh-tokoh lainnya. Data yang menunjukkan watak Miko sebagai berikut:

INT. MOBIL MIKO – NIGHT

Miko masuk ke dalam mobil. Diikuti oleh Putri yang duduk di sebelahnya.

MIKO

Romantis ya film tadi?

PUTRI

Itu film animasi favoritku lho, emang romantis banget. Kamu sampe nangis tujuh kali gitu.

MIKO

Aku nangis bukan gara-gara nonton itu kali. Aku nangis soalnya di dalam bioskop ada yang motong bawang putih.

Putri tertawa sambil memukul mesra pundak Miko. Miko menyalahkan mobil. Dia mendengar sebuah lagu di radio, lalu membesarkan volume radio.

Kita mendengarkan lagu romantis.

Putri bersenandung. Miko juga. Putri melirik ke arah Miko. Dia lalu memeluk Miko dari samping.

MIKO

Kamu mau nggak jadian sama aku?

Putri tersenyum. Putri mencium pipi Miko. (CDK: 259)

Data tersebut menunjukkan bahwa Miko memiliki sifat yang humoris dan romantis sehingga membuat kekasihnya merasa nyaman berada di sisi Miko. Miko menjawab pertanyaan dari Putri tentang film yang mereka tonton dengan celetukan atau gurauan Miko yang membuat Putri tertawa lalu kemudian mendengarkan lagu romantis dari radio, Putri lalu memeluk Miko. Suasana dalam mobil tersebut terlihat romantis. Data selanjutnya memperlihatkan watak Miko berubah:

Miko mengeluarkan handphone-nya dari dalam saku celana. Miko mengirimkan pesan melalui Direct Message Twitter. Dia menulis sambil melafalkannya..

MIKO (CONT'D)

Aku mau putus, soalnya... “aku ngerasa kamu berubah menjadi orang yang aku tidak kenal lagi. Seperti hubungan-hubungan percintaan yang sebelumnya aku lewati. Mungkin, ini sudah menjadi nasib sebuah percintaan, ketika kita tidak bisa mencintai seseorang apa adanya lagi, kita harus mencari orang lain. (CDK: 243)

Data tersebut menunjukkan bahwa Miko merasa Putri sudah berubah dan membuat Miko tidak suka dengan sikap Putri yang ternyata sama saja dengan kekasih-kekasihnya terdahulu. Miko yang awalnya merasa nyaman dan bahagia di dekat Putri, akhirnya memutuskan untuk berpisah dengan Putri. Cara memutuskan hubungan mereka melalui *direct message* di Twitter. Semestinya dalam suatu hubungan percintaan, apabila masih dalam status belum menikah tidak seharusnya saling menuntut pasangan untuk menuruti kemauan salah satu diantara mereka berdua. Alangkah baiknya apabila masih belum memiliki status pernikahan sebaiknya menerima kelebihan dan kekurangan dari pasangan masing-masing. Karena hal tersebut berpengaruh pada hubungan selanjutnya. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan bahwa watak Miko berubah dari awal cerita hingga akhir cerita atau disebut juga berwatak *round character*.

3.3.2 Tokoh bawahan

Tokoh bawahan adalah tokoh yang keberadaannya mendukung tokoh utama. Tokoh bawahan dalam skenario film ini yaitu sebagai berikut:

1) Putri

Putri adalah kekasih Miko yang suka menggambar sketsa. Ia juga tipe wanita yang egois terhadap Miko sebab Miko selalu dipaksa mengikuti apa yang Putri inginkan. Data sebagai berikut:

INT. RUMAH PUTRI – RUANG TAMU – FLASHBACK

Miko mengangkat satu kakinya ke atas. Dia memakai baju balerina. Dia sedang menjadi model gambar Putri. Putri memajukan jempolnya, menggunakan teknik “thumb-pencil”. Dia lalu menggarut kertasnya. Miko memijit pahanya.

MIKO

Aku kesemutan nih.

PUTRI

Sabar ya, aku nggak nemu balerina yang cocok.

MIKO

Balerina sih balerina, tapi kan aku cowok...

PUTRI

Muka kamu lebih feminim dari balerina yang terakhir ketemu aku. Di gambar, tinggal aku panjangin rambut kamu.

Putri menambahkan rambut di gambar tugasnya.

PUTRI (CONT'D)

Ntet, kamu jangan ngalihin perhatian deh.

MIKO

Soal apa?

Putri nampak sebal. (CDK: 199)

Data tersebut menunjukkan bahwa Putri menyuruh Miko menjadi model gambarnya dan berpakaian serta memeragakan layaknya balerina. Padahal balerina pada umumnya wanita, tetapi Putri memaksakan kehendaknya kepada Miko untuk menjadi balerina. Hal ini didukung data sebagai berikut:

INT. SEBUAH PARKIRAN BASEMENT – NIGHT

Miko sedang memandang Putri yang menjauh darinya.

MIKO

Kamu jangan pergi dong. Kita kan belum selesai.

Putri berbalik.

PUTRI

Apa susahnya sih? Ngurus catering doang?

MIKO

Lho, kamu nggak tau ada berapa ribu catering kawinan di Jakarta? Namanya mirip semua. Ibu Joko, Ibu Jono, Ibu Dono, Ibu —

Putri memotong. Sinikal.

PUTRI

Oh kamu mau yang lain? Mau, jadi pager ayu? Gampang kayaknya nyariin kamu kebaya. Kainnya nggak butuh banyak —

MIKO

Ya nggak gitu juga...

Keduanya diam. Canggung. (CDK: 229)

Data tersebut menunjukkan bahwa Putri adalah wanita egois yang kemauannya harus selalu dituruti oleh Miko, tetapi Miko berusaha menolak kemauan Putri. Putri menyuruh Miko untuk mengurus catering pernikahan adiknya, tetapi Miko masih berkelit dan membuat Putri merasa kesal pada Miko. Karena hal tersebut tidak disanggupi oleh Miko, maka Putri sempat mengubah kemauannya untuk menjadikan Miko pagar ayu apabila Miko tetap menolaknya. Data selanjutnya memperlihatkan watak Putri:

PUTRI

Miko. Aku mau minta maaf. Seharusnya aku nggak melakukan hal ini.

Miko bertanya lewat wajahnya.

PUTRI (CONT'D)

Aku jatuh cinta lagi.

Miko panik. (CDK: 284-285)

Data tersebut menunjukkan bahwa Putri jatuh cinta lagi kepada pria lain dan meminta maaf kepada Miko. Miko terlihat panik atas pernyataan Putri tersebut yang ternyata Putri menyukai pria lain. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan bahwa watak Putri berubah atau *round character*.

2) Caca

Caca adalah penonton *Stand-Up Comedy* Miko di sebuah kafe milik teman Miko. Ia juga pacar dari Kipli yang juga menonton *Stand-Up Comedy* bersama Caca. Caca adalah seorang wanita yang manja, *alay* (kekanak-kanakan) dan selalu ingin tahu. Data tersebut sebagai berikut:

INT. KAFE STANDUP – PANGGUNG

Miko mengintip kertasnya. Dia mencari-cari tema. Kita melihat tulisan “CHERRY BELLE”.

MIKO

Oke. Mending kita ngomongin artis yang nge-trend ya. Kita ngomongin Cherrybelle.

Kipli bereaksi. Tertarik omongan Miko. Caca menyambar. Dia mengangkat tangan kanan.

CACA

Sori, Mas... Siapa tadi?

MIKO

Uh... Miko.

Kipli menarik tangan Caca. Caca mengacung lagi dengan tangan kiri.

CACA

Mau ngeledekin CherryBelle? Mas Miko nggak tahu kalo gue, Caca. Ketua Cherrybelle chapter Bantar Gebang?

Kipli menarik tangan kiri Caca. Caca kesal.

KIPLI

Udah, jangan emosi, Bunda.

CACA

Tapi, Ayah, dia --

Miko mengangkat tangan. Memotong.

MIKO

Bentar, lo berdua pacaran. Terus, panggilannya Ayah-Bunda?

Caca menatap Miko.

CACA

Iya, kenapa emang?

MIKO

Lo kelas...

CACA

10.

Miko terdiam. Menghitung dengan jemari. Lalu kaget sendiri. Badan Miko spontan mundur. Kabel mikrofon menyangkut di tiang miko hampir jatuh. Menghitung dalam gumam.

MIKO

10 kurang 8, dibagi akar 2... 1 SMA! Lo masih kelas 1 SMA, panggilan sayangnya Ayah-Bunda? Emang lo udah beranak? (CDK: 152)

Data tersebut menunjukkan bahwa Caca adalah seorang penonton yang selalu menggagalkan aksi Miko yang ingin mengkritik artis yang nge-*trend* sekarang ini. Selain itu, Caca yang bersama Kipli menunjukkan kemesraannya dengan panggilan Ayah-Bunda sehingga membuat Miko geli karena ia masih SMA.

Sebutan sayang diantara mereka berdua dengan panggilan Ayah-Bunda terkesan berlebihan untuk anak seumuran Caca. Dalam realitasnya di masyarakat bahwa sebutan Ayah-Bunda hanya tepat digunakan untuk sebutan anak terhadap orangtuanya atau sebutan untuk sepasang suami istri. Sedangkan mereka hanya murid SMA yang memakai sebutan Ayah-Bunda untuk memanggil pasangannya dalam berpacaran. Hal tersebut tentunya tidak seharusnya diterapkan dalam konteks hubungan percintaan yang belum terikat secara sah sebagai suami istri. Data selanjutnya memperlihatkan watak Caca:

Miko memasukkan semua barang yang dia keluarkan, lalu menaruhnya di dalam kardus. Termasuk batu koral.

CACA

Mbak Putri berarti emang gawat ya.

Miko lalu mencoba untuk memasukkan komik dia dan Putri ke dalam kardus, tapi sepertinya kardusnya sudah tidak muat lagi.

CACA (CONT'D)

Mas Miko bisa sampe stress terus ikutan stand up, padahal nggak pernah. Jadi orang lain. Sindrom BTB. Gue bakal inget banget. (CDK: 269)

Data tersebut menunjukkan bahwa Caca terheran-heran dengan sikap Putri dan menganggap Miko menjadi stress gara-gara Putri, sehingga ia memutuskan untuk mengikuti *stand-up comedy*. Watak Caca dalam data tersebut masih terlihat kekanak-kanakan dan lugu seperti awal kemunculannya, sehingga watak dari Caca yaitu watak datar, tidak berubah (*flat character*) dari awal cerita hingga akhir cerita.

3) Kipli

Kipli adalah penonton *Stand-Up Comedy* Miko dan juga pacar dari Caca. Ia terpaksa menuruti keinginan Caca, kekasihnya, sehingga ia juga ikut terlihat *alay*. Ia sebenarnya malu atas apa yang ia lakukan, namun Kipli yang sayang kepada Caca, akhirnya mau mengikuti semua kemauan Caca. Data sebagai berikut:

Caca mengenyahkan tangan Kipli. Penonton gaduh. Caca dan Kipli saling diam. Caca melirik ke arah kalung dari Kipli.

CACA (CONT'D)

Ayah, pengen Bunda berubah? Apa jangan-jangan nanti kalau Bunda nggak bisa kayak apa yang Ayah mau. Ayah bakal, selingkuh lagi?

KIPLI

Lho. Kok jadi ke aku? Malah Bunda kan, yang pengen Ayah berubah. Minta aku pake kacamata begini...

Kipli mencopot kacamatanya dan menusuk ke tengah frame. Bolong.

KIPLI(CONT'D)

Aku disuruh bawa kamera kemana-mana. Baju ini, aku jadi kayak tukang foto keliling ngondek.

Caca menatap Kipli.

CACA

Itu bukannya tulus buat Bunda?!

Kipli diam saja. Suara Caca menyayat. Suasana jadi hening.

MIKO

Semua orang mungkin emang harus berubah. Kita akhirnya harus nyari orang yang lain, yang baru. *Yang bisa love us just the way we are.* Itu dia. Kamu ngerti kan, Putri?

CACA

Putri?

Miko tersadar.

MIKO

Eh, Caca. Lo ngerti kan?

Mata Caca mulai terlihat basah. Ia menoleh ke Kipli.

CACA

Pake kalungnya.

KIPLI

Bunda...

CACA

Ayah. Pake kalungnya.

Kipli mengangkat kalungnya. Dia berpikir sebentar, lalu menaruhnya lagi.

CACA(COND'T)

Kamu beneran nggak suka kalungnya?

Kipli terdiam.

KIPLI

Aku pernah make cincin, kalung. Dan aku nggak suka. Aku diangkut Satpol PP waktu nunggu bis di Manggarai. Dikira banci mangkal.

Caca kian menatap Kipli tajam.

CACA

Kamu jangan-jangan nggak suka kita
ayah-bunda'an gini?

Kipli menelan ludah.

KIPLI

Aku... Malu sih sebenarnya.

Mata Caca basah. Keduanya saling diam. Caca terlihat melunak. Kipli menoleh pelan. Tiba-tiba caca menatap Kipli.

CACA

Ya udah. Kipli, kita putus aja.

Kipli ternganga.

KIPLI

Kok, kamu --

CACA

Kita Putus! (CDK: 226)

Data tersebut menunjukkan bahwa Caca menyuruh Kipli untuk memakai kacamata tanpa ada lensanya, membawa kamera kemana-mana, baju *couple* sehingga Kipli merasa malu. Caca merasa Kipli berubah karena Kipli mulai memberontak. Padahal justru Caca yang mengubah Kipli untuk menjadi orang lain sebagaimana yang dia inginkan, meskipun itu bukan watak pribadi Kipli. Karena menuruti keinginan Caca. Kipli mengaku malu atas apa yang ia lakukan selama ini. Karena terkesan kekanak-kanakan. Miko telah menyadarkannya bahwa apabila kita menyayangi orang lain selalu ada yang berubah demi orang yang kita sayangi. Namun, apabila dipaksakan tidak baik untuk kedepannya. Oleh karena itu, Miko menyarankan untuk mencari yang lain. Tujuannya untuk menemukan hubungan yang apa adanya tanpa ada paksaan untuk berubah. Dan, pada akhirnya Caca memutuskan Kipli karena Kipli telah mengakui bahwa dia tidak mau lagi menjadi apa yang Caca mau. Berkat Miko, Kipli akhirnya menyadari kekeliruannya.

Data selanjutnya memperlihatkan watak Kipli:

KIPLI

Surprise! Aku sayang kamu, Caca. Aku emang nggak mau pake kalung. Malu panggil Ayah-Bunda. Tapi aku maunya jalan terus sama kamu. Siapa tahu, tahun depan aku mau pake kalung itu. Atau tetep nggak. Atau kita nemuin

yang kita bikin sendiri. Nggak ngikutin orang-orang. Kamunya mau nggak?

Kipli menatap Caca. Caca akhirnya memeluk Kipli. (CDK: 276)

Data tersebut menunjukkan bahwa Kipli berterus terang untuk tidak ingin menuruti keinginan Caca yang memaksanya untuk memakai kalung, memanggil dengan panggilan Ayah-Bunda. Kipli lebih leluasa untuk menolak keinginan Caca, yang sebelumnya ia masih kurang berani untuk menolak keinginan Caca yang memaksanya untuk menjadi seseorang yang Caca mau. Ia lebih terlihat dewasa dengan keputusan yang tegas untuk menjadi dirinya sendiri dalam berhubungan dengan Caca kembali untuk kedepannya. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan bahwa watak Kipli dari awal hingga akhir cerita berubah atau *round character*.

4) Pria berkeluarga

Pria berkeluarga adalah seorang suami dari perempuan berkeluarga yang pada waktu itu menonton *Stand-Up Comedy* Miko. Pria berkeluarga tersebut hanya duduk menonton dan selalu ikut campur dalam masalah yang diceritakan oleh Miko bersama pacar-pacarnya. Data tersebut sebagai berikut:

Miko mengangkat tangannya.

MIKO

Ini lagi nggak ngomongin pacar gue. Ini soal apa yang barang-barang di dalam sini ngingetin: orang yang kita suka bakal memaksa kita jadi orang yang beda. Masih mau denger nggak sih?

PRIA BERKELUARGA

Lanjut dong. Enak aja, nikah disamain kayak kandang kucing. Emang, istri saya kucing garong.

CACA

Tau nih. Tanggung jawab dong.

Miko mengeluarkan satu buah short dress garis-garis horisontal dari dalam kardusnya. (CDK: 167)

Data tersebut menunjukkan bahwa pria berkeluarga sedang tidak terima dengan pendapat Miko yang seakan-akan Miko sedang mengalihkan pembicaraan. Pria

berkeluarga tersebut tidak setuju dengan Miko yang mengatakan bahwa pernikahan disamakan dengan kucing, dan menimpali dengan kalimat humor yang menyamakan istrinya dengan kucing. Data selanjutnya memperlihatkan watak pria berkeluarga:

INT. SEBUAH KAFE – PANGGUNG – NIGHT
MIKO

Jangan deh...

Seorang penonton lain teriak dari belakang.

PRIA BERKELUARGA

Kalo gitu putusin pas dia lagi paling sedih!

MIKO

Kok gitu?

PRIA BERKELUARGA

Iya, soalnya kan jadi nggak berasa nanti sedihnya diputusin!

Istri pria itu menatap suaminya. (CDK: 235)

Data tersebut menunjukkan bahwa pria tersebut ikut mencari solusi untuk hubungan Miko dan Putri. Menurut pria berkeluarga cara yang benar adalah dengan memutuskan hubungan pada saat keadaan sedang bersedih dengan maksud apabila putus dalam keadaan sedih maka hal tersebut tidak terlalu dirasakan. Namun, sang istri yang mendengar saran suaminya terhadap Miko. Seharusnya apabila ingin memutuskan sebuah hubungan sebaiknya dibicarakan secara baik-baik bukan justru memperkeruh keadaan menjadi semakin buruk karena hal tersebut dapat membuat perasaan semakin sedih. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan bahwa watak pria berkeluarga berubah atau *round character*.

5) Perempuan berkeluarga

Perempuan berkeluarga adalah seorang istri dari pria berkeluarga yang pada waktu itu menonton *Stand-Up Comedy* Miko bersama suaminya. Perempuan berkeluarga tersebut hanya duduk menonton dan juga ikut campur dalam masalah yang diceritakan oleh Miko bersama pacar-pacarnya seperti yang dilakukan suaminya dan selalu tidak sependapat dengan Miko. Data tersebut sebagai berikut:

INT. KAFE STANDUP-PANGGUNG-NIGHT

Miko agak maju ke depan panggung.

MIKO

Dibacanya kan jadi susah. Jadi gimana?
Met pagi, Yan-KH? I love you... Yan..
KHHH... Itu kan ada K-nya di belakang
gitu kan? Belum lagi yang pake nama
aneh-aneh. Bebeb. Ibab. Apalah.

Hening sejenak.

PEREMPUAN BERKELUARGA

Kenapa itu jadi problem ya? (CDK: 153)

Data tersebut menunjukkan bahwa Miko menjelaskan tentang penulisan kata 'Yan-KH' pada remaja zaman sekarang yang susah dibaca. Dan ada nama panggilan-panggilan aneh lainnya untuk sepasang kekasih dan itu membuat Miko merasa tidak suka sehingga menyebabkan perempuan berkeluarga tersebut seakan tidak terima dengan pendapat Miko dan menanyainya dengan pertanyaan yang sinis. Data selanjutnya memperlihatkan watak perempuan berkeluarga:

INT. KAFE STANDUP-PANGGUNG**MIKO**

Kipli... Itu serem lho.

Kipli menelan ludah, dia diam-diam mengiyakan Miko.

PEREMPUAN BERKELUARGA

Tapi, kayaknya kamu ini orangnya
kurang adaptif. Kurang bisa beradaptasi
sama pasangan kamu.

MIKO

Kurang adaptif?

Miko mencari-cari sesuatu di dalam kardus cokelatny. Miko mengeluarkan SEBUAH JIMAT dari kain hitam. (CDK: 185)

Data tersebut menunjukkan bahwa Miko sedang tidak menyukai apa yang dilakukan Kipli dan Perempuan berkeluarga kembali menanggapi pendapat Miko bahwa Miko menurutnya ialah sosok yang kurang adaptif terhadap pasangannya. Sehingga Miko kurang beradaptasi dengan setiap pasangannya dan selalu gagal. Apabila ingin menjalani suatu hubungan yang lama maka seharusnya kita harus bisa beradaptasi dengan pasangan kita namun harus disesuaikan dulu apa yang membuat kita harus menuruti apa keinginannya agar hubungan tersebut awet. Apabila keinginan tersebut membuat diri kita tidak nyaman maka tinggalkan hal

tersebut karena itu akan membuat kita merasa berubah menjadi yang tidak diinginkan oleh kita. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan bahwa perempuan berkeluarga memiliki watak datar atau *flat character*.

3.4 Konflik

Konflik merupakan bagian paling penting yang membuat daya tarik tersendiri bagi pembaca sebab inilah pucak dari permasalahan sebuah cerita. Menurut Wellek dan Warren (1990:258), konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang, menyiratkan adanya aksi dan aksi balasan. Menurut Tarigan (1984:134), konflik dalam suatu cerita dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu konflik eksternal dan konflik internal.

3.4.1 Konflik Eksternal atau Konflik Fisik

Konflik eksternal atau konflik fisik adalah konflik yang disebabkan adanya pertentangan antara manusia dan manusia, antara manusia dan masyarakat, dan antara manusia dan alam sekitarnya.

a. Konflik antara manusia dan manusia

Maslikatin (2007:57) menyebutkan bahwa konflik antara manusia dan manusia bisa terjadi antara satu orang dan satu orang lain atau dua, atau tiga orang. Konflik antara manusia dan manusia biasanya mengarah pada perkelahian atau pertengkaran. Hal tersebut terdapat pada data berikut:

INT. SEBUAH PANGGUNG – BAGIAN PENONTON – NIGHT

Di bagian penonton, Fajrul dan Nadia sedang diwawancara kru. Miko mendekati mereka.

MC yang baru selesai mewawancarai Fajrul dan Nadia, melihat Miko lalu mendekatinya.

MC

Mau minta pendapatnya, Mas. Soal perjuangan cinta Fajrul dan Nadia ini.

MIKO

Oh iya, tadi, saya sampai kaget ya. Saya kira ada razia. Padahal kan nggak ada artis di sini...

MC

Teriakkan Cinta harus heboh! Eh, mau kirim-kirim salam, Mas?

MC menunjuk ke arah kamera.

MIKO

Boleh. Buat temen saya Rian, kucing saya Morganissa. Pembantu saya...

Di belakang, Miko mendengar suara.

NADIA

Kan aku udah bilang, yang 100 juta buat keluargaku dulu... kamu baru 50.

FAJRUL

Kamu itu egois banget sih, perjanjiannya kan nggak gitu. Aku yang punya ide. Jadi paling nggak, aku yang 100 juta dong.

NADIA

Kamu egois.

FAJRUL

Lah, kamu yang egois!

MC

Waduh, bener. Mereka berantem soal uang lagi, Her.

KRU #1

Untung kita udah ngasih tahu mereka nggak boleh bawa senjata tajam, Mas.

Miko menyelak.

MIKO

Tunggu-tunggu, mereka dibayar?

MC

Enggak, Mas.

MIKO

Oh...

MC meraih mikrofon dan berteriak kencang.

MC

Mereka nggak Cuma dibayar! Tapi juga dapet mobil lho! Hanya di Teriakkan Cinta!

Penonton jadi menyimak Fajrul dan Nadia.

NADIA

Mobilnya buat mamaku!

FAJRUL

Buat mamaku!

NADIA

Lah. Mama kamu kan udah nggak ada?!

FAJRUL

Siapa bilang mamaku cuman satu?!

NADIA

Pokoknya uang sama mobilnya harus buat aku! (CDK, 203-206)

Data tersebut menunjukkan bahwa adanya pertentangan sesama manusia. Fajrul dan Nadia saling berebut uang dan mobil di acara *reality show* yang mereka ikuti. Mereka sama-sama tidak mau mengalah atau egois, sehingga mereka berdua ingin memiliki keduanya. Fajrul dan Nadia masing-masing memperebutkan uang dan mobil yang telah disediakan oleh *reality show* tersebut. Masing-masing mempertahankan egonya, awalnya mereka baik-baik saja namun acara mereka diakhiri dengan memperebutkan hadiah dari *reality show* tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka masih belum pantas untuk dikatakan hubungan yang sehat, karena mereka sama-sama mempunyai sifat yang ego dan tidak bersungguh-sungguh dalam sebuah hubungan. Dilihat dari hal seperti itu, salah satu dari mereka tidak ada yang mengalah apalagi hal yang lebih besar dari itu, sikap dari keegoisan seperti itu mengakibatkan pertentangan sesama manusia.

b. Konflik antara manusia dan masyarakat

Menurut Maslikatin (2007:58), konflik antara manusia dan masyarakat terjadi apabila seseorang atau lebih bertentangan atau bertengkar dengan sekelompok orang. Dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* tidak terdapat konflik antarmanusia dan masyarakat, yang terjadi hanyalah konflik antara seorang manusia dan seorang manusia saja.

c. Konflik antara manusia dan alam sekitarnya

Dalam Maslikatin (2007:59), konflik antara manusia dan alam terjadi apabila manusia berhadapan dengan kekuatan alam, kekuatan yang berada di luar jangkauan kekuatannya. Hal tersebut terdapat pada data:

Miko mencari-cari sesuatu di dalam kardus cokelatny. Miko mengeluarkan SEBUAH JIMAT dari kain hitam.

MIKO (CONT'D)

Ini punya Laksmi. Mantan gebetan gue, tinggal di sekitar Cibinong. Dia bangga banget sama daerahnya, karena masuk *Guinness Book of Record* soal banyaknya petir. 322 kali dalam

setahun. Dan setelah satu bulan gue kenal,
Jakarta sering hujan deres. Dia kesambar petir.
Penonton mengeluarkan suara “haaaah” takut. (CDK:185-186)

Data tersebut menunjukkan bahwa secara tidak langsung Miko menceritakan bahwa Laksmi mantan kekasihnya bangga dengan daerah asalnya yaitu Cibinong karena mendapatkan penghargaan *Guinness Book of Record*. Sebab banyaknya petir yang ada di daerah tersebut tetapi ia malah disambar petir dari daerahnya sendiri. Seharusnya hal memalukan tersebut tidak perlu diceritakan sebab itu bukanlah sesuatu yang pantas untuk dibanggakan. Hal tersebut dapat menunjukkan terjadinya konflik manusia dengan alam sekitar.

3.4.2 Konflik internal atau konflik batin

Konflik internal atau konflik batin adalah konflik yang terjadi antara suatu ide dan ide yang lain dan antara seseorang dan kata hatinya.

a. Konflik antara suatu ide dan ide yang lain

Maslikatin (2007:61), menyebutkan bahwa konflik satu ide dan ide yang lain adalah pertentangan ide antara satu ide dan ide yang lain. Konflik ini dianggap sebagai konflik internal karena berada dalam tataran ide. Hal tersebut terdapat pada data sebagai berikut:

Miko mengangguk mantap.

MIKO

Gue yakin putus. Dia perlu orang lain. Tapi,
gimana caranya, ya.

Penonton ikut berpikir.

HARRY

Putusin dia pas dia lagi happy aja, Miko!

MIKO

Kok gitu?

HARRY

Soalnya kalau dia lagi happy, perasaan sedihnya
pasti nggak terlalu dalam.

Miko berpikir.

MIKO

Apa gue bawa dia ke taman bermain, terus gue
putusin dia?

MIKO

Jangan deh...
 Seorang penonton lain teriak dari belakang.
PRIA BERKELUARGA
 Kalo gitu putusin pas dia lagi paling sedih!
MIKO
 Kok gitu?
PRIA BERKELUARGA
 Iya, soalnya kan jadi nggak berasa nanti sedihnya diputusin!
 Istri pria itu menatap suaminya.
PEREMPUAN BERKELUARGA
 Oh, jadi maksud kamu dulu itu, begitu?
PRIA BERKELUARGA
 Lho, tapi kan nggak jadi, Yang...
 Miko berpikir.
MIKO
 Masa gue harus nunggu hamster kesayangannya mati? (CDK: 232-235)

Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi pertentangan ide antara Miko dengan Harry, dan Miko dengan pria berkeluarga. Keduanya sama-sama mencari solusi agar Miko dapat putus dengan pacarnya, tetapi Miko masih tidak yakin akan kedua ide tersebut. Miko terlihat bingung dengan ide dari Harry dan pria berkeluarga sehingga terjadi konflik batin yang terjadi pada Miko, dan akhirnya ia pun mengelurakan ide sendiri yang sebenarnya ia masih bingung dengan keputusannya.

b. Konflik antara seseorang dan kata hatinya

Maslikatin (2007:62), menyebutkan bahwa konflik antara seseorang dan kata hatinya atau *das ich*-nya terjadi apabila seorang tokoh harus berperang dengan pikiran dan perasaannya sendiri. Konflik ini terjadi apabila seseorang berkonflik dalam hatinya untuk memutuskan sesuatu. Hal tersebut terdapat pada data berikut:

INT. SEBUAH BUTIK (PANGGUNG) – DAY

Kita melihat Miko dan Kirana ada di butik yang pernah mereka datang, di lain hari.

Kirana mengambil sebuah baju, dia akhirnya mencocokkan baju tersebut ke depan badannya. Dia lalu bilang ke Miko.

KIRANA

Ini kok aku jadi keliatan gemuk sih, pasti yang salah BAJUNYA KAAAAAN?

Kirana menyerahkan bajunya ke Miko.

MIKO (CONT'D)

Bakar.

Lalu dia memilih satu lagi. Kasih ke Miko. Lagi. Kasih ke Miko lagi. Dua, tiga baju. Semuanya dikasih ke Miko.

KIRANA (CONT'D)

AAAH. INI BUTIKNYA YANG SALAH!
BAKAR!

Miko memandang kearah Kirana.

MIKO

Nggak! LEMAK kamu yang salah! Itu gelambir kamu udah klewer-klewer! Itu lemak kamu dilipet dulu masukin ke celana dulu!

Kirana tak mendengar. Miko tahu-tahu bicara menatap kamera.

MIKO (CONT'D)

Andai, kita bisa ngomong begitu ya. Tapi, bakal banyak pacar yang dipanggang.

Miko berjalan menjauhi butik. (CDK: 174-175)

Data tersebut menjelaskan bahwa Miko ingin mengatakan pada Kirana sebenarnya bukan bajunya yang kebesaran melainkan badan Kirana yang kegemukkan tetapi Miko tidak berani untuk mengatakannya secara langsung. Hal ini dikarenakan Miko takut disalahkan yang akibatnya akan menimbulkan konflik lagi. Mikopun kemudian berbisik dalam hatinya dengan cara mengungkapkannya melalui kamera bahwa ia ingin mengatakan hal tersebut pada Kirana secara langsung, tapi Miko akhirnya hanya berbisik saja sehingga Kirana tidak mendengar apa yang dikatakannya.

Sebagai lelaki yang baik dan memiliki sifat jantan, semestinya Miko mengungkapkan kebenaran tersebut secara lantang walaupun hal tersebut menyakitkan. Sebab kejujuran adalah hal yang paling penting. Kebohongan untuk menyenangkan hati seseorang bukanlah sesuatu yang baik dan pantas dibanggakan. Justru kejujuran yang menyakitkan itu lebih baik untuk memperbaiki diri dari sebelumnya.

3.5 Latar

Latar adalah konteks terjadinya peristiwa dalam cerita atau lingkungan yang mengelilingi pelaku. Peristiwa dalam cerita harus tergambar dengan jelas lokasi dan waktu. Penyajian latar yang berhasil dapat menciptakan warna kedaerahan yang kuat sehingga dapat menghidupkan cerita (Lubis dalam Maslikatin, 2007:43).

Nurgiyantoro (2000:227) membagi latar menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar sosial.

3.5.1 Latar tempat

Menyarankan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Data tersebut sebagai berikut:

INT. KAFE STANDUP – NIGHT

Ada sebuah panggung di kafe dengan spanduk “STANDUP COMEDY NIGHT”. Kafe tak terlalu penuh. Ada ABG yang lagi pacaran. Ada keluarga kecil yang sedang makan malam dan lainnya.

Di samping panggung, ada beberapa comic yang sedang menghafalkan materi yang mau dibawakan hari itu. Satu dua orang sibuk mengelap keringat dengan sapu tangan. Ada yang menggigit sapu tangan saking gugupnya.

Salah satu meja yang terlihat mencolok adalah seorang PRIA RAPIH membawa BUNGA, yang sesekali melihat jam tangannya, seolah sedang menunggu seseorang.

HARRY, pemilik kafe, nampak menatap kafe dengan senyum lebar berlebih optimismenya. Seorang pegawai datang memberikan surat buat ditandatangani Harry.

Di depan panggung ada seorang standup comedian pemula. Mikrofonnya hampir lepas dari tangan. (CDK: 138)

Data tersebut menunjukkan bahwa latar tempat tersebut terjadi di sebuah kafe, yang di bagian depan kafe terdapat panggung kecil untuk *comic-comic* yang akan *berstand-up comedy*. Data tersebut mendeskripsikan suasana dalam kafe, yang di dalamnya terdapat ABG berpacaran, keluarga yang sedang makan malam dan seorang pria yang membawa bunga serta pemilik kafe tersebut ada dalam

ruangan itu. Mereka semua adalah penonton yang akan melihat para *comic-comic stand-up comedy*. Di depan panggung itulah cerita dimulai.

3.5.2 Latar waktu

Berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Data tersebut sebagai berikut:

EXT. DEPAN SD MIKO (PANGGUNG) – DAY

Miko berdiri kembali menunggu pulang. Langit cerah. Lama kelamaan turun hujan rintik-rintik. Miko menatap langit. (CDK: 252)

Data tersebut menunjukkan bahwa cerita terjadi pada saat Miko sedang menunggu waktu untuk pulang. Langit yang sangat cerah terjadi pada waktu siang hari, kemudian turun hujan.

3.5.3 Latar sosial

Menyarankan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Data tersebut sebagai berikut:

AYAH MIKO (CONT'D)

Papa harus tetap ke rumah sakit. Belajar Mama yang tidur terus, adalah Mamamu yang tetap hidup. Biar tidur begitu, Papa baru tahu kalo Mama nggak suka bubur yang terlalu lembek. Dia nggak mau nelen.

Miko menatap ayahnya.

AYAH MIKO (CONT'D)

Dalam hubungan itu harus tetap saling bergesekan, Miko. Biar bisa munculin api. Biar tetap hidup.

Sakit, kecewa, berubah, itu modal. Buat terus tumbuh bareng. Nggak berhenti cuma di satu tingkap aja. Buat jadi lebih baik.

Ayah Miko melihat Miko yang memandangnya dalam. Ayah Miko lalu tersadar, Miko memasang pandangan kosong. (CDK: 274)

Data tersebut menunjukkan bahwa latar sosial terjadi di rumah sakit yang sebagaimana telah diungkapkan ayah Miko yaitu bagaimanapun hidup kita, baik itu sakit, kecewa, berubah ataupun lainnya, kita harus saling melengkapi dan mengerti satu sama lain agar tercipta hubungan yang harmonis. Bukan karena keegoisan semata, tetapi saling memahami satu sama lain. Sebab jika kita memahami pasangan satu sama lain akan tercipta hubungan yang sempurna. Hubungan yang sempurna tidak lahir begitu saja melainkan kita ciptakan sendiri sebuah hubungan yang sempurna tersebut.

Latar yang terdapat dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* ini meliputi latar tempat yang terjadi di sebuah kafe dan menyediakan tempat untuk *comic-comic* yang akan ber*stand-up comedy*. Latar waktu yang diambil dari sebagian cerita terjadi pada waktu siang hari yang kemudian turun hujan dan latar sosial terjadi di dalam rumah sakit, tempat tersebut digunakan untuk mendiskusikan keadaan Mama Miko yang terbaring sakit dan menyadarkan Miko tentang terciptanya sebuah hubungan yang harmonis antara satu sama lain.

Berdasarkan pemaknaan struktural, judul tersebut mengandung makna bahwa kardus yang tokoh utama bawa yaitu Miko berisikan barang-barang atau pemberian ke 21 mantannya yang ia simpan dalam kardus sehingga mengingatkan Miko dengan mantan-mantannya. Tema mayor yang terdapat dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika adalah perjalanan kisah cinta seseorang yang seringkali gagal karena berjalan tidak sesuai dengan kehendak diri sendiri. Tema minor yang terdapat dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika ini yaitu setiap wanita memiliki karakter yang berbeda-beda dalam sebuah hubungan berpacaran, sifat atau gaya remaja wanita sekarang yang selalu ingin dituruti keinginannya dan gaya berpacaran anak *alay* zaman masa kini dalam menggunakan media sosial. tokoh utama dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika yaitu Miko yang memiliki perubahan watak atau *round character*. Tokoh-tokoh bawahan yang ada dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika ini di antaranya Putri yang memiliki perubahan watak atau *round character*, Caca yang memiliki watak datar, tidak berubah atau *flat character*, Kipli memiliki *round character*, dan Pria berkeluarga memiliki

round character atau perubahan watak sedangkan Perempuan berkeluarga memiliki *flat character* atau watak datar. Tokoh-tokoh bawahan yang terdapat dalam novel ini memiliki hubungan yang sangat erat dengan tokoh utama. Keberadaan tokoh-tokoh bawahan tersebut sangat mendukung keberadaan tokoh utama, sehingga cerita lebih mudah dipahami.

Konflik yang terdapat dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika ini terdiri atas konflik fisik dan konflik batin. Konflik fisik antara manusia dan manusia terjadi antara Fajrul dan Nadia. Konflik antara manusia dan masyarakat tidak terjadi dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* ini. Konflik antara manusia dengan alam sekitarnya terjadi pada Laksmi mantan kekasih Miko yang tersambar petir. Konflik batin antara suatu ide dan ide yang lain terjadi pada Miko dengan Harry, dan Miko dengan Pria berkeluarga, sedangkan konflik antara seseorang dan kata hatinya terjadi pada Miko yang ingin mengatakan pada Kirana bahwa bukan bajunya yang terlalu besar melainkan badan Kirana yang gemuk tetapi Miko tidak berani mengatakannya secara langsung. Latar yang terdapat dalam skenario film *Cinta dalam Kardus* karya Raditya Dika ini adalah latar tempat, latar waktu dan latar sosial. Latar tempat terjadi pada sebuah kafe, yang di bagian depan kafe terdapat panggung kecil untuk *comic-comic* yang akan ber*stand-up comedy*. Latar waktu terjadi pada waktu siang hari ketika Miko sedang menunggu waktu pulang. Dan latar sosial terjadi di rumah sakit yang sebagaimana ayah Miko mengungkapkan bahwa bagaimanapun hidup kita, baik itu sakit, kecewa, berubah ataupun lainnya, kita harus saling melengkapi dan mengerti satu sama lain agar tercipta hubungan yang harmonis.