



**PENGGUNAAN POLA LINIER
PADA SKENARIO FILM “NYALE”**

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Oleh

Ikhwan Nurhadi

NIM 110110401001

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS JEMBER

2018



**PENGUNAAN POLA LINIER
PADA SKENARIO FILM “NYALE”**

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Televisi dan Film dan mencapai gelar Sarjana (S1)

Oleh

Ikhwan Nurhadi

NIM 110110401001

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunianya, sehingga saya dapat berjuang dalam menyelesaikan tugas akhir ini, sehingga bisa mendapatkan gelar Sarjana (S1).

Proposal tugas akhir ini, saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda M. Irwan dan ibunda tercinta Nurhaen yang telah memberikan kasih sayang tanpa henti terhadap anak-anaknya.
2. Seorang kakak Irma Nurmayanti, yang selalu mendukung adik-adiknya yang tercinta.
3. Adik-adikku tersayang Zuhratul Imtihan dan Rizki Ghani Anwar, yang selalu memberikan semangat kepada kakaknya.
4. Bibik – bibik saya Sulhiah, Khadizah, Nurhayati, Paoziah, yang selalu mendukung dalam pendanaan kuliah.
5. Keluarga besar PSTF angkatan 2011, yang selalu menjadi teman terbaik dan seperjuangan.
6. Almamater Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

MOTO

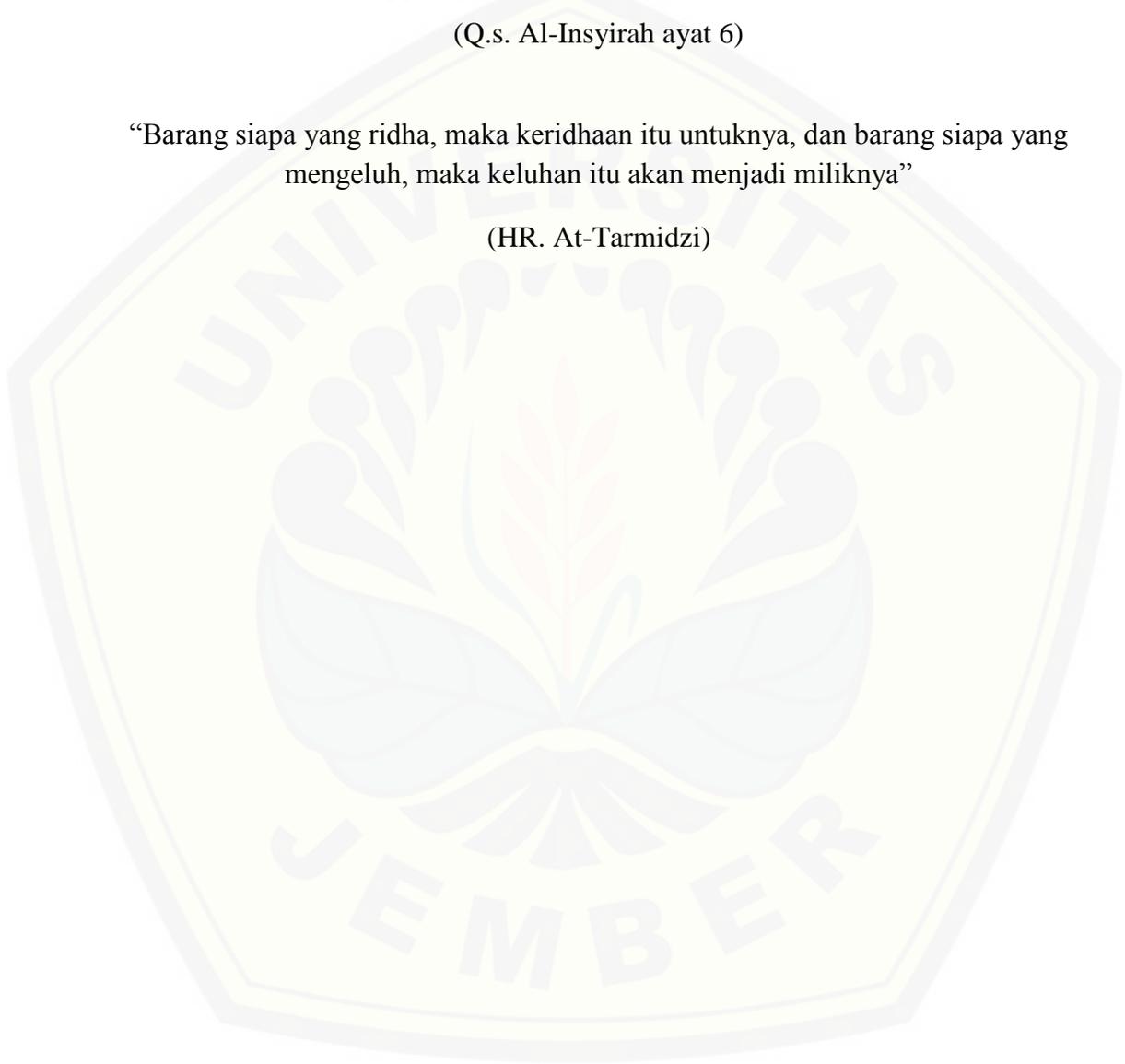
“Innama’al usri yusro”

Sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan

(Q.s. Al-Insyirah ayat 6)

“Barang siapa yang ridha, maka keridhaan itu untuknya, dan barang siapa yang mengeluh, maka keluhan itu akan menjadi miliknya”

(HR. At-Tarmidzi)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ikhwan Nurhadi

NIM : 110110401001

Menyatakan yang sesungguhnya, bahwa laporan tugas akhir karya yang berjudul: “Penggunaan Pola Linier Pada Skenario Film Nyale” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum diajukan pada institusi lain, serta bukan karya duplikasi. Saya bertanggung jawab penuh, atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 29 Januari 2018

Yang menyatakan,

Ikhwan Nurhadi

Nim: 110110401001

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

**PENGGUNAAN POLA LINIER
PADA SKENARIO FILM “NYALE”**

Oleh:

Ikhwan Nurhadi

Nim: 110110401001

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Zamroni, S.Sn. M.Sn.

Dosen Pembimbing Anggota : Dwi Haryanto, S.Sn. M.Sn.

PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul Penggunaan Pola Linier Pada Skenario Film “Nyale”, telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember pada :

Hari :

Tanggal :

Tempat :

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Muhammad Zamroni, S.Sn. M.Sn.

NIP: 198411122015041001

Anggota 1

Dwi Haryanto, S.Sn. M.Sn.

NIP: 198502032014041002

Anggota 2

Fajar Aji, S.Sn. M.Sn.

NIP: 760009244

Drs. Harry Kresno Setiawan M.M.

NIP: 195702251988021001

MENGESAHKAN

DEKAN FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS JEMBER,

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum

NIP. 196805161992011001

Ikhwan Nurhadi

*Television and Film Studies Program Faculty of Cultural Science University of
Jember*

ABSTARCT

*The final report entitled *The Use of Linear Patterns in the "Nyale" Film Scenario* deals with myths or folklore on the island of Lombok, using the Elizabeth Lutters chart and three-way dramatic elements. This report is a long 90 minute movie script consisting of 100 scenes, revolves around the sacrifice of a princess princess named Puteri Mandalika with a beautiful face and a seizure of kings. One by one the kings came to marry her, but none of them were chosen. That's because Puteri Mandalika does not want to hurt anyone, if they have to choose one of them. Therefore there was bloodshed, which made the princess willing to sacrifice his life to stop the war. The story of Princess Mandalika is an uplifting story about the importance of sharing love, caring for and respecting others, and not being selfish. It teaches about the nature of sincerity, sacrifice, mutual love for others, not being selfish and big hearted.*

Keywords: *Puteri Mandalika, Nyale, Lombok, West Nusa Tenggara, Linear Pattern, Three-Round Elements*

Ikhwan Nurhadi

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

ABSTRAK

Laporan tugas akhir yang berjudul Penggunaan Pola Linier Pada Skenario Film “Nyale” membahas mitos atau cerita rakyat yang ada di pulau Lombok, dengan menggunakan grafik Elizabeth Lutters dan penggunaan unsur dramatik tiga babak. Laporan ini berwujud sebuah naskah film panjang dengan durasi 90 menit yang terdiri dari 100 scenes, berkisah tentang pengorbanan seorang puteri kerajaan bernama Puteri Mandalika dengan paras cantik jelita dan menjadi rebutan para raja-raja. Satu persatu para raja datang untuk mempersuntingnya, namun tidak ada satupun yang di pilihnya. Hal itu dikarenakan Puteri Mandalika tidak ingin menyakiti hati siapapun, jika harus memilih salah satu diantara mereka. Oleh karena itu terjadilah pertumpahan darah, yang membuat sang puteri rela mengorbankan hidupnya demi menghentikan peperangan. Kisah Puteri Mandalika merupakan kisah yang mengangkat tentang pentingnya untuk membagi kasih, saling menyayangi dan menghargai sesama, serta tidak bersikap egois. Hal tersebut mengajarkan tentang sifat keikhlasan, pengorbanan, saling menyayangi sesama, tidak bersikap egois dan berhati besar.

Kata Kunci : Puteri Mandalika, Nyale, Lombok, Nusa Tenggara Barat, Pola Linier, Unsur Tiga Babak.

RINGKASAN

Penggunaan Pola Linier Pada Skenario Film Nyale; Ikhwan Nurhadi, 110110401001; 2017;102 halaman; Program Studi televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Cerita rakyat diartikan sebagai tuturan sesuatu kejadian yang sesungguhnya terjadi, ataupun yang sifatnya rekaan semata yang diwujudkan dalam gambar. Cerita rakyat pada mulanya bersifat turun-temurun dan penyampaianya melalui lisan. Oleh karena itu cerita rakyat sering pula disebut sastra lisan. Cerita rakyat dapat berfungsi sebagai sarana untuk menggambarkan suatu kejadian, yang sifatnya menghibur dan dapat membawa kita ke alam khayalan, serta terdapat pesan moral yang terkandung di dalamnya (Danandjaya, 1997: 50). Laporan tugas akhir karya yang berjudul “Penggunaan Pola Linier Pada Skenario Film Nyale” merupakan sebuah naskah film panjang berdurasi 90 menit, yang diadaptasi dari mitologi masyarakat Lombok. Sebuah mitologi atau cerita rakyat yang menceritakan tentang kisah Puteri Mandalika dari kerajaan Tunjung Bitu, yang menjadi rebutan oleh para raja-raja.

Puteri Mandalika merupakan seorang puteri yang berasal dari kerajaan Tunjung Bitu. Sebuah kerajaan yang dipimpin oleh Raja Tonjang Beru dan permaisurinya Dewi Seranting. Puteri Mandalika terkenal akan kecantikannya yang tersohor ke seluruh pelosok negeri. Hingga akhirnya berbondong-bondong para pangeran dari berbagai kerajaan, datang untuk melamarnya. Dengan begitu banyaknya pria yang melamar, sampai-sampai membuat bingung hati Puteri Mandalika dalam memutuskan. Dengan ancaman yang terus berdatangan, sebuah kehancuran bagi negerinya jika sang puteri menolak lamaran tersebut. Sampai batas waktu yang telah ditentukan, Puteri Mandalika belum juga menentukan pilihannya, dikarenakan Puteri Mandalika tidak ingin menyakiti hati salah satu diantara para raja yang ditolaknya.

Sampai suatu ketika, terjadilah pertempuran yang begitu dahsyatnya dalam memperebutkan Puteri Mandalika. Banyak para prajurit yang gugur dalam perang, hingga Puteri Mandalika tak kuasa melihat kondisi tersebut. Hingga akhirnya Puteri Mandalika memutuskan untuk mengumpulkan para raja dan akan mengumumkan keputusan yang akan diambilnya. Setelah para raja dan seluruh rakyat dari pelosok negeri berkumpul menjadi satu, Puteri Mandalika berjalan dan berdiri diatas sebuah bukit. Kemudian Puteri Mandalika berteriak dengan suara lancang, “ Wahai para raja-raja dan seluruh rakyat negeri Tunjung Bitu, dengan ini aku nyatakan diriku untuk kalian semua”, seketika itu Puteri Mandalika melompat dari atas bukit dan tercebur ke dalam laut dengan ombak yang begitu ganasnya. Hujan turun dengan sangat deras, disertai angin yang begitu kencang dengan kilatan petir dan suara gemuruh yang menggelegar. Kemudian tiba-tiba muncullah sejenis cacing laut yang memiliki corak warna yang beragam, yang mereka namakan nyale.

Laporan tugas akhir karya yang berjudul Penggunaan Pola Linier Pada Skenario Film Nyale, menggunakan teori grafik Elizabeth lutters dan struktur tiga babak sebagai unsur dramatiknya. Skenario film “Nyale” yang pengkarya ciptakan berjenis film panjang, dengan durasi 90 menit yang terdiri dari 100 *scenes*. Skenario film “Nyale” bergenre drama, romantis, aksi, dan kolosal dengan sasaran usia mulai dari remaja hingga dewasa. Karya skenario film ini diharapkan, dapat menjadi pembelajaran bagi para generasi muda dalam menjaga kelestarian sebuah budaya, dan juga agar dapat memahami dan meresapi makna yang terkandung dalam pesan yang disampaikan oleh skenario film “Nyale”.

SUMMARY

Use of Linear Patterns in the Nyale Movie Scenario; Ikhwan Nurhadi, 110110401001; 2017; 102 pages; Television and Film Studies Program Faculty of Cultural Science University of Jember.

Folklore is defined as a speech of something that actually happened, or just the fictitious nature embodied in the picture. Folklore was originally hereditary and delivered through oral. Therefore folklore is often called oral literature. Folklore can serve as a means to describe an event, which is entertaining and can lead us to the imaginary realm, and there is a moral message contained in it (Danandjaya, 1997: 50). The final project report entitled "The Use of Linear Patterns in the Nyale Movie Scenario" is a 90 minute long movie script, adapted from Lombok's community mythology. A mythology or folklore that tells the story of Princess Mandalika of the Tunjung Bitu kingdom, which became a struggle by the kings.

Princess Mandalika is a princess who came from Tunjung Bitu kingdom. An empire headed by King Tonjang Beru and his queen Dewi Seranting. Princess Mandalika is famous for her famous beauty throughout the country. Until finally in droves of princes from various kingdoms, came to propose. With so many men who apply, to the point of confusing the heart of Princess Mandalika in deciding. With the constant threat of coming, a ruin for his country if the princess rejects the proposal. Until the appointed time limit, Princess Mandalika has not yet decided the plihannya, because Miss Mandalika does not want to hurt one of the kings who rejected.

Until one day, there was a battle that was so fierce in fighting Princess Mandalika. Many of the soldiers were killed in the war, until Princess Mandalika could not see the condition. Until finally Princess Mandalika decided to gather the kings and will announce the decision that will be taken. After the kings and all the people from all over the country gathered together, Princess Mandalika

walked and stood on a hill. Then Princess Mandalika shouted in a sassy voice, "O kings and all the people are afraid of Tunjung Bitu, with this I declare myself to all of you", instantly Princess Mandalika jumped from the top of the hill and plunged into the sea with the waves so ferocious. It was raining heavily, accompanied by a wind that was so dating with flashes of lightning and a thunderous roar. Then suddenly there appeared a type of sea worm that has a variety of colors, which they call nyale.

The final assignment report entitled *The Use of Linear Patterns In the Nyale Film Scenario*, using the Elizabeth Lutters graph theory and the three-act structure as a dramatic element. Scenario film "Nyale" the pengkarya create long film type, with a duration of 90 minutes consisting of 100 scenes. Scenario of the movie "Nyale" drama genre, romantic, action, and colossal with age target ranging from adolescence to adulthood. The work of this film scenario is expected, can be a learning for the younger generation in preserving a culture, and also to be able to understand and perceive the meaning contained in the message conveyed by scenario film "Nyale".

PRAKATA

Puji syukur pengkarya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya, sehingga pengkarya dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “Penggunaan Pola Linier Pada Skenario Film Nyale”. Proposal tugas akhir ini di susun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) di Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Penyusunan proposal tugas akhir ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pengkarya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film;
4. Zamroni Ilham, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing Utama;
5. Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing Anggota;
6. Fajar Aji, S.Sn., M.Sn., selaku Penguji Utama;
7. Drs. Harry Kresno Setiawan, M.M., selaku Penguji Anggota;
8. Seluruh Dosen dan Karyawan Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember;
9. Ayahanda M. Irwan dan Ibunda tercinta Nurhaen;
10. Kakak dan adik tercinta Irma Nurmayanti, Zuhrotul Imtihan, Rizki Ghani Anwar selaku saudara dan sodari tercinta yang selalu memberikan semangat;
11. Para bibik tersayang, Sulhiah, Khadijah, Nurhayati, Paoziah, yang telah memberikan dukungan moril dan doa;
12. Seorang kapten kumpulan ngopi Fauzi Rahmadani, yang telah berjasa dalam pemilihan mayor penulisan naskah;
13. Teman-teman seperjuangan Program Studi Televisi dan Film angkatan 2011;

14. Teman-teman kost, Hazmi, Coy, Bayu, Arif, Danif, Ervan, Ikbal, Habib, yang telah mewarnai hidup sehari-hari saya;
15. Para sahabat lama, Zulfi, Agus, Piski, Diyak, Iftah , Agung, yang selalu memberikan ejekan sekaligus motivasi dalam menyelesaikan laporan tugas akhir karya;
16. Mak Siti Badriah, yang selalu memberikan hutangan kopi setiap pagi;

Hanya ucapan terima kasih yang dapat diucapkan pengkarya, atas bantuan yang telah diberikan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir karya ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu televisi dan film. Amin.

Jember, 12 Desember 2017

Pengkarya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRAK	viii
RINGKASAN	x
PRAKATA	xiv
DAFTAR ISI	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan	12
1.3 Tujuan dan Manfaat	15
1.4 Kajian Sumber Penciptaan.....	16
BAB 2. KEKARYAAN	
2.1 Gagasan	19
2.1.1 Gagasan Umum.....	19
2.1.2 Gagasan Khusus.....	21
2.2 Garapan	22
2.3 Bentuk Karya	24
2.4 Orisinalitas Karya	61
BAB 3. PROSES KARYA SENI	
3.1 Observasi Lapangan.....	64
3.2 Proses Karya Seni	67
3.2.1 Praproduksi	67

3.2.2 Produksi	71
3.2.3 Pascaproduksi	72
3.3 Hambatan dan Solusi	73
BAB 4. DESKRIPSI DAN PAGELARAN KARYA	
4.1 Deskripsi Karya	76
4.2 Konsep Pagelaran Karya	81
4.2.1 Gambar Tokoh dan Setting Lokasi	82
4.2.2 Storyboard.....	90
BAB 5. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	102

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam sejarah pulau Lombok terdapat cukup banyak kerajaan yang sudah pernah ada. Hal itu ditandai dengan masih terdapatnya situs-situs peninggalan sejarah, mulai dari peninggalan kerajaan Selaparang, Majapahit, hingga kerajaan Karang Asem Bali. Bentuk peninggalan berupa makam dan masjid kuno Selaparang, pura Mayura, Batu Delpak dan taman Narmada yang merupakan peninggalan kerajaan terdahulu, dan masih banyak lagi peninggalan lainnya. Berikut data gambar mengenai peninggalan kerajaan terdahulu:



Gambar 1.1 Taman Narmada peninggalan kerajaan Karang Asem Bali

(Sumber: Kompas.com / Ira Rachmawati 2016)



Gambar 1.2 Taman Mayura peninggalan Kerajaan Karang Asem Bali
(Sumber: *Breaktime.co.id* 2016)

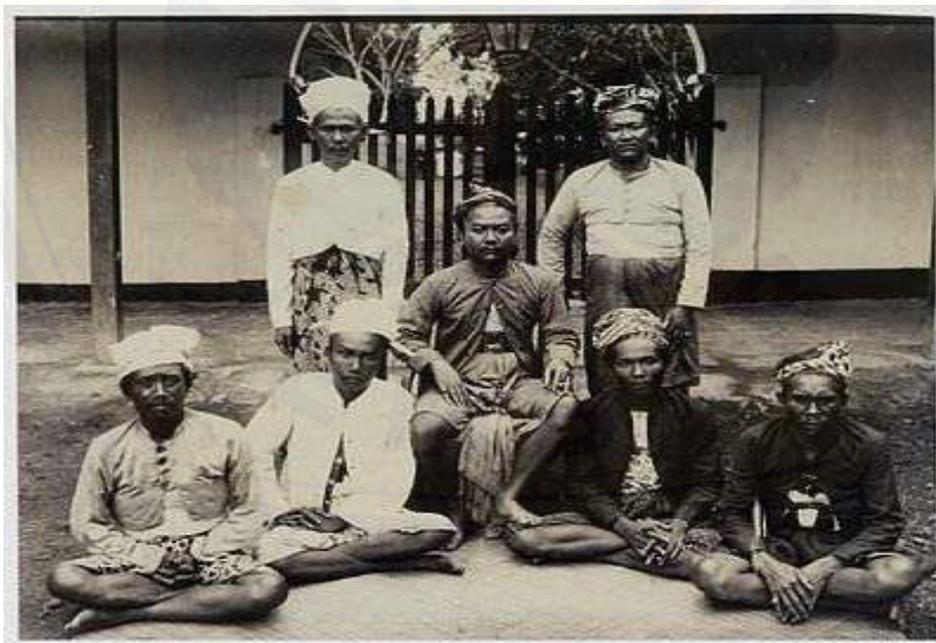


Gambar 1.3 Makam Raja Selaparang
(Sumber: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman 2016).



Gambar 1.4 Menteri Besar Kerajaan Selaparang (1865)

(Sumber: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman 2012 / Hoofden van Lombok 1870-1890)



Gambar 1.5 Raja Pejanggik dan Patihnya (1902)

(Sumber: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman 2012 / Hoofden van Lombok 1870-1890)



Gambar 1.3 Batu Delpak Peninggalan Majapahit
(Sumber: Kampungmedia.com 2015 / K.M Mutiara)

Cerita rakyat daerah Lombok, seperti *Puteri Mandalika*, *Cupak Gerantang*, *Dewi Anjani*, ikut menandakan akan adanya kerajaan di daerah tersebut. Namun apakah itu sebuah fakta sejarah, atau hanya sebatas legenda. Tetapi hal tersebut sudah menjadi sebuah keyakinan masyarakat, yang tetap mendarah daging secara turun-temurun. Keyakinan tersebut tetap terlestarikan keberadaannya, melalui tradisi dan ritual adat yang terselenggara dari tahun ke tahun.

Berdasarkan *Babad* Lombok yang merupakan catatan sejarah suku Sasak dalam bentuk daun lontar, dikatakan bahwa sebelum suku Sasak mengenal pertanian, dan kampung halaman mereka yang hancur berantakan oleh letusan gunung Rinjani, hal itu membuat mereka terpencar, dan membentuk kampung sendiri-sendiri. Hingga beberapa tahun lamanya, kampung tersebut berkembang dan di bawah koordinasi beberapa kerajaan kecil. Seperti kerajaan Langko, Pejanggik, Beringa, Parwa, Bayan, Sokong dan kerajaan Lombok. Namun kerajaan yang terbesar adalah kerajaan Lombok, yang berpusat di Labuhan Lombok dan di bawah hegemoni kerajaan tersebut.

Tanah nenek moyang suku Sasak, sebenarnya kebanyakan dari tanah Jawa. Hal itu ada benarnya kalau dilihat dari segi bahasa, dan huruf aksaranya yang sama dengan aksara Jawa. Dalam riwayat ada beberapa kali kelompok orang Jawa pindah ke Lombok, sejak sebelum kerajaan Majapahit sampai masa kerajaan Islam Demak. Kerajaan yang terbesar sewaktu kedatangan patih Gajah Mada di Lombok, sesaat setelah penaklukan kerajaan Selaparang oleh Senopati Nala pada tahun 1344. Kemudian pada sekitar abad ke-16 agama Islam masuk ke Lombok, yang dibawa oleh Sunan Prapen atas perintah Sunan Ratu Giri (Martina, 1983: 13).

Cerita rakyat diartikan sebagai tuturan sesuatu kejadian yang sesungguhnya terjadi, ataupun yang sifatnya rekaan semata yang diwujudkan dalam gambar. Cerita rakyat pada mulanya bersifat turun-temurun dan penyampaiannya melalui lisan. Oleh karena itu cerita rakyat sering pula disebut sastra lisan. Cerita rakyat dapat berfungsi sebagai sarana untuk menggambarkan suatu kejadian, yang sifatnya menghibur dan dapat membawa kita ke alam khayalan.

W.R. Bascom (dalam Danandjaya, 1997: 50), cerita rakyat dibagi menjadi tiga golongan yaitu sebagai berikut:

1. Mite, yaitu cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang punya cerita. Mite ditokohi oleh dewa atau makhluk setengah dewa, peristiwa terjadi di dunia lain atau dunia yang bukan kita kenal sekarang.
2. Legenda, cerita prosa rakyat yang ciri-cirinya sama dengan mite, yaitu dianggap benar-benar pernah terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohkan oleh seorang manusia, walaupun adakalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa. Tempat terjadi adalah dunia sekarang ini, dan waktu terjadi belum terlalu lampau.
3. Dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi.

Dengan diceritakan untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran berisikan pelajaran (moral) atau bahan sindiran.

Cerita rakyat "*Puteri Mandalika*" contohnya, sebuah legenda yang kini keberadaannya tetap dilestarikan, melalui sebuah budaya yang diselenggarakan setiap satu tahun sekali oleh masyarakat suku Sasak. Memang tidak ada bukti sejarah yang menandai keberadaan, akan sosok puteri Mandalika dari kerajaan Tonjang Beru tersebut. Namun dengan adanya budaya adat yang dilestarikan dari zaman dahulu, yaitu budaya *bau nyale* atau yang disebut dengan menangkap nyale. Hal itu sudah bisa dijadikan alasan, akan keberadaan sebuah kerajaan yang bernama Tonjang Beru pada masa itu. Hal itu diperkuat juga dengan dibangunnya monumen oleh pemerintah setempat, dengan berdirinya patung Puteri Mandalika di bibir pantai Tanjung Aan, Lombok Tengah.

Menangkap nyale di Lombok adalah suatu tradisi suku Sasak, yang tinggal di sepanjang pantai selatan pulau Lombok. Suku Sasak adalah sebutan bagi penduduk asli pulau Lombok. Pulau Lombok beserta pulau-pulaunya yang kecil memiliki luas 4700 km². Menurut Mite, nama Sasak berasal dari kata Seksek, yang artinya penuh sesak. Tanah Lombok yang dulunya subur dan penuh sesak di tumbuh pepohonan, menjadikan pulau Lombok disebut pulau Sasak (Martina, 1983: 4).

Di Lombok sampai saat ini, masih melestarikan sebuah budaya yang bernama *Bau Nyale*. Nyale dalam bahasa ilmiahnya yaitu *anelida*. *Anelida* merupakan sejenis cacing laut yang berbentuk seperti kelabang, dan memiliki corak warna yang bermacam. Masyarakat Sasak mempercayai bahwa, nyale merupakan perwujudan dari seorang puteri yang bernama Puteri Mandalika. Sebuah legenda yang tidak pernah lepas dari kehidupan masyarakat Sasak, dan tetap terlestari dalam keyakinan masyarakatnya.

Berdasarkan sejarahnya secara universal, Puteri Mandalika merupakan seorang puteri yang berasal dari kerajaan Tunjung Bitu. Sebuah kerajaan yang dipimpin oleh Raja Tonjang Beru dan permaisurinya Dewi Seranting. Puteri Mandalika terkenal akan kecantikannya yang tersohor ke seluruh pelosok negeri.

Hingga akhirnya berbondong-bondong para pangeran dari berbagai kerajaan, datang untuk melamarnya. Dengan begitu banyaknya pria yang melamar, sampai-sampai membuat bingung hati Puteri Mandalika dalam memutuskan.

Dengan ancaman yang terus berdatangan, sebuah kehancuran bagi negerinya jika sang puteri menolak lamaran tersebut. Hingga akhirnya diadakanlah sayembara, guna mendapatkan pemenang dan yang pantas untuk mempersunting dirinya. Namun tidak ditemukan pemenang dalam sayembara tersebut, karena semua pangeran tampak perkasa dan menunjukkan hasil yang sama. Hingga akhirnya sang puteri mendapatkan wangsit dalam semedinya, untuk mengundang seluruh pangeran dan rakyat negeri Tunjung Bitu untuk hadir di pesisir pantai.

Pada saat kemunculan bulan purnama, seluruh pangeran dari berbagai kerajaan berkumpul di pesisir pantai. Sang Puteri Mandalika yang berdiri di atas tebing pantai, mengucapkan sebuah pesan dan kemudian menceburkan dirinya ke laut. Hingga akhirnya seketika muncullah hujan lebat, disertai angin kencang dan petir. Para pangeran dan rakyat berlomba-lomba mencari ke dalam lautan, namun mereka tidak menemukan keberadaan sang puteri. Setelah itu angin berhembus dengan tenang, hujan yang tadinya lebat menjadi reda. Tiba-tiba muncullah cacing laut yang begitu banyaknya dari permukaan karang, yang memiliki corak warna yang beragam. Hingga akhirnya rakyat Tunjung Bitu mempercayai, bahwa cacing laut yang bermunculan merupakan perwujudan dari Puteri Mandalika, dan kemudian mereka berbondong-bondong mengambil binatang tersebut, yang kini disebut dengan nyale.

Pada dongeng puteri mandalika, terdapat beberapa versi alur cerita yang berkembang di setiap daerah yang ada di pulau Lombok. Adapun versi yang pengkarya gunakan, yaitu versi secara universal yang sudah tertera dalam buku sejarah "*Nyale*" karya Anna Martina yang tersimpan di perpustakaan provinsi, seperti yang pengkarya jelaskan diatas. Versi cerita nyale yang lainnya terdapat sedikit perbedaan dengan versi secara universal, namun tetap sama-sama berada pada benang merah cerita yang ada. Adapun perbedaannya meliputi, penyebutan nama tokoh, seperti tokoh Puteri Mandalika menjadi tokoh Ratu Mandalika, dan

ada juga yang menyebutkannya dengan nama Denda Rabiah. Kemudian dari segi jalan cerita juga terdapat sedikit perbedaan, seperti Raja Tonjang Beru yang meninggal disaat masa pemerintahannya, dan kemudian digantikan oleh anaknya sendiri Puteri Mandalika. Dalam versi yang lainnya juga dijelaskan, bahwa sebelum terjadinya pengorbanan oleh sang puteri, sang puteri telah menjalin hubungan asmara dengan seorang pemuda.

Sosok Puteri Mandalika adalah sosok puteri yang menjadi panutan dan diagung-agungkan oleh masyarakat Lombok. Seorang puteri yang bijaksana dan memiliki jiwa pengorbanan, demi kepentingan orang lain. Dalam setiap penyelenggaraan budaya *bau nyale*, ribuan orang berkumpul ikut berpartisipasi dalam penyelenggaraan budaya tahunan tersebut. Tidak terlihat perbedaan suku, agama, status sosial dalam tradisi tersebut, melainkan mereka seluruhnya memiliki tujuan dan maksud yang sama, yaitu sama-sama melestarikan budaya dan menangkap *nyale*. Dalam budaya *nyale* tidak terlihat satupun perbedaan ataupun adanya konflik diantara mereka, hanya kebersamaan dan tujuan yang sama yang tampak di dalamnya. Hingga itulah yang menurut pengkarya membuat *nyale* ini begitu menarik, sebuah keberagaman dan kebersamaan dalam mencapai tujuan yang sama.

Pada zaman modern saat ini, kita masih bisa melihat peninggalan-peninggalan sejarah terdahulu. Melalui beberapa artefak situs candi, arca-arca, dan masih banyak lagi benda-benda peninggalan sejarah lainnya yang tersimpan di museum. Saat ini masyarakat juga bisa melihat replika perkembangan, dan kehidupan kerajaan pada masa lampau melalui media film. Banyak sekali karya para sineas dari berbagai negara, yang mengangkat tema tentang sejarah awal mula perkembangan negaranya masing-masing. Kini masyarakat tidak hanya membayangkan sejarah masa lampau, melalui benda-benda peninggalan sejarah. Melainkan juga bisa melihat tayangan reka ulangnya sejarah, melalui media film.

Berdasarkan sejarahnya, film merupakan hasil perkembangan lebih lanjut dari fotografi. Penemuan alat perekam imaji fotografis, diumumkan pada 7 Januari 1839. Dengan diputarnya pertama kali film pendek "*Workers Leaving the Lumiere's*", di Bouliverd des Capucines, Paris, Perancis. Menjadikan tanggal 28 Desember 1895, ditetapkan sebagai hari kelahiran film atau hari sinematografi dunia (Alan Williams, 1983: 153). Setelah itu perkembangan film di seluruh dunia semakin cepat. Industri perfilman mulai berkembang di negara-negara lain, seperti Amerika Serikat, Inggris, Prancis, Jerman, Italia, Rusia atau negara-negara Eropa lainnya. Begitu juga dengan Asia, termasuk Indonesia. Namun industri film Hollywood asal Amerika lah, kemudian menjadi yang terdepan untuk urusan film. Hingga kini produksi film Hollywood, sudah menjadi arah kiblat perfilman dunia.

Berdasarkan durasinya, film dapat dikelompokkan menjadi film pendek dan film panjang. Sejarah penemuan film ditandai oleh film-film pendek, hitam putih dan masih berupa film bisu. Pada tahun 1913, film panjang diproduksi untuk yang pertama kalinya, yaitu film epik Italia "*Quo Vadis?*" dan "*Cabiria*". Dua tahun kemudian D.W. Griffith memproduksi film panjang yang berjudul "*The Birth of a Nation*", yang secara ekonomis mendulang keuntungan yang fantastis. Keberhasilan "*The Birth of a Nation*", membuat kegiatan film beralih ke gedung-gedung pertunjukan besar (James Monaco, 1984: 242).

Dalam pembuatan film, tentunya tidak terlepas dari unsur pembuatan skenario. Skenario merupakan naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog, telah matang, dan siap digarap dalam bentuk visual (Lutters, 2010 : 91). Dalam pembuatan film, skenario ataupun naskah yang merupakan alat vital ataupun hal yang utama. Karena skenario merupakan gambaran alur cerita film, namun dalam bentuk tulisan. Tanpa adanya skenario, maka film yang akan dibuat seperti berjalan tanpa arah yang jelas. Skenario bukan untuk tujuan diterbitkan, tetapi tujuannya adalah menjadi naskah kerja bagi produser, sutradara, aktor dan pihak-pihak lain yang terkait dengan proses pembuatan film. Yang mereka cari dari skenario adalah karakter manusiawi, emosi, tawa, fantasi, konflik dan isi gagasan. Menulis skenario bukan hanya menyangkut seni kreatif, tetapi menyangkut keterampilan. Seperti *blue-print* pada arsitektur, dapat dikatakan juga

skenario merupakan *blue-print* bagi pembuat film. Skenario dinilai bukan hanya dari kualitas kontennya, tetapi lebih kepada kemampuan skenario mendeskripsikan unsur visual untuk dilihat, serta unsur suara untuk didengar (Armantono & Suryana Paramita, 2013: 191).

Memang terlihat mudah dalam membuat skenario. Siapapun bahkan bisa menulis skenario, asalkan memiliki imajinasi dalam mengarang cerita. Namun meskipun terlihat mudah, dalam membuat skenario seorang penulis juga dituntut harus kreatif dan pintar dalam merancang alur cerita. Seorang penulis juga harus pintar merancang strategi dalam mempermainkan emosi penonton, dan juga merancang alur cerita yang tidak gampang ditebak. Sehingga penonton tidak mudah merasa bosan, dan terus penasaran menyaksikan adegan yang akan terjadi selanjutnya.

Pengkarya akan membuat skenario film fiksi, berdasarkan adaptasi dari cerita rakyat masyarakat Lombok. Dalam buku *Teknik penulisan struktur cerita film* karya RB Armantono dan Suryana Paramita, proses adaptasi dijelaskan sebagai proses memindahkan cerita dari satu media ke media lainnya. Dalam pembuatan skenario film “Nyale” ini, pengkarya akan melakukan proses adaptasi berdasarkan kisah legenda Puteri Mandalika. Sebuah pemindahan media, dari media dongeng ke media skenario film.

Suatu ciptaan tidak boleh diubah, walaupun hak cipta telah diserahkan ke pihak lain, kecuali dengan persetujuan pencipta atau ahli warisnya. Hal ini sejalan dengan pengertian bahwa adaptasi mengacu pada proses “memindahkan” cerita dari satu media ke media lain, sehingga terdapat tuntutan karya hasil adaptasi harus sama dengan karya aslinya. Tetapi hal seperti ini dapat dikatakan mustahil untuk terpenuhi, karena setiap media memiliki karakteristik atau ciri khas yang berbeda antara media yang satu dengan media yang lainnya. Perubahan dalam proses adaptasi tidak hanya disebabkan karena perbedaan karakteristik media saja, tetapi juga karena adanya pemikiran, gagasan atau visi baru yang ingin disampaikan dalam karya yang dihasilkan dari proses adaptasi. Adaptasi bukan semata-mata proses replikasi, tetapi dalam adaptasi terkandung pengertian tafsir

ulang, evaluasi, revisi, improvisasi, inisiatif dan rekonstruksi (Armantono dan Suryana Paramita, 2013 : 76).

Dalam proses adaptasi, materi cerita sudah tersedia. Tetapi proses adaptasi tidak dapat dipungut begitu saja untuk dipindahkan, karena proses adaptasi juga menuntut kerja kreatif. Naskah atau jalan cerita asli harus dianalisis dan ditafsir, untuk menetapkan protagonisnya, ketergangguan yang mendorong terjadinya aksi, hambatan dan konflik, sub plot, atau merenungkan nilai yang ingin disampaikan dalam cerita. Memang dalam hal ini selalu mengandung konsekuensi, mengenai adanya bagian-bagian yang diubah, dipertajam, ditambah atau malah dikurangi, sehingga dapat dipastikan hasil akhir sulit untuk bisa sama dengan karya sumber aslinya.

Sebenarnya tema film mitologi kerajaan pada daftar film besar di Indonesia, pada era modern ini sangat jarang adanya. Hal itu disebabkan oleh daya minat masyarakat, yang lebih menyukai tema film percintaan dan komedi. Seandainya juga jika ada kalangan masyarakat yang menyukai film mitologi kerajaan, pastinya film tersebut merupakan film Hollywood yang merupakan karya orang luar. Kurangnya minat dan antusiasme masyarakat terhadap mitologi kerajaan di Indonesia, menjadi pemacu semangat bagi pengkarya dalam menciptakan skenario film “*Nyale*”. Sekaligus menjadikan tantangan bagi pengkarya dalam pengemasannya, menjadikannya lebih menarik dan penuh dengan kreasi imajinasi. Sehingga para penikmat diharapkan lebih mencintai film fiksi tentang budaya sendiri, ketimbang budaya dari negara lain. Seperti film yang populer, *Harry Potters*, *The Lord of The Rings*, *The Hobbits*, *Clash of The Titans*, *300 of Sparta*, dsb.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Lutters dalam buku *Kunci Sukses Dalam Menulis Skenario* memaparkan, alur cerita sama dengan jalan cerita atau biasa disebut plot. Jadi plot adalah hal yang wajib dalam menulis sebuah skenario, baik skenario film maupun sinetron. Adapun plot yang berkaitan dengan penulisan skenario (Lutters, 2010: 50):

1. Plot Lurus / Linier
2. Plot Bercabang

Dalam penulisan skenario film “Nyale”, pengkarya menggunakan plot linier atau plot lurus. Plot lurus atau linier merupakan plot yang alur ceritanya terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral. Jadi semua konflik selalu berkaitan dengan tokoh sentralnya, tidak bisa lari ke tokoh lain yang tidak ada hubungannya dengan tokoh sentral. Oleh karena itu semua konflik harus tetap berkesinambungan dengan benang merah cerita, dan konfliknya tidak bisa terpisah-pisah. Dalam cerita legenda Puteri Mandalika, alur ceritanya juga tersaji dalam pola linier. Penuturan cerita secara berurutan, menjadikan pengkarya memiliki alasan dalam menggunakan pola liner. Alasan lain juga dikarenakan pola tersebut bisa memainkan emosi pembaca ataupun penonton, sehingga penonton maupun pembaca diharapkan mampu memahami alur cerita dan merasakan dramatisasinya.

Skenario film “Nyale” merupakan sebuah skenario yang dibuat pengkarya, berdasarkan adaptasi dari cerita rakyat Puteri Mandalika. Pada dasarnya pengkarya menceritakan kembali alur cerita yang sudah ada, namun melakukan penambahan cerita dan karakterisasi berdasarkan tuntutan aspek film. Terlebih lagi dalam cerita rakyat yang memiliki alur cerita yang pendek, rangkaian peristiwa yang tidak terlalu detail, dan hanya menyampaikan makna pesan yang tersirat, menjadikan terjadinya penambahan cerita. Maksud dalam tuntutan filmik disini, merupakan kelengkapan dari semua unsur-unsur yang terkandung dalam film. Seperti yang dilakukan pengkarya dalam membuat naskah, tentunya naskah juga memiliki unsur-unsur yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, unsur

penting dalam pembuatan skenario film, seperti latar, struktur, plot utama dan sub plot, dialog, serta ending harus tersaji secara detail.

Adapun maksud dan tujuan pengkarya dalam penambahan cerita, agar alur cerita yang dibuat dalam bentuk skenario film ini terlihat lebih menarik. bentuk penambahan yang dilakukan pengkarya, yaitu penambahan tokoh Gumara dan Denda Rehan. Gumara merupakan seorang tokoh yang akan berperan sebagai kekasih Puteri Mandalika. Dalam penambahan karakter Gumara sebagai kekasih Puteri Mandalika, tidak semata-mata keinginan imajinasi pengkarya, namun mengambil sedikit dari versi cerita yang lainnya. Hal itu dilakukan guna menambah kesan dramatisasi cerita dalam bagian percintaan, mengingat pengkarya akan menonjolkan tema percintaan dalam naskah film “*Nyale*” ini.

Awal kisahnya Gumara merupakan seorang pemuda dari rakyat biasa, yang bertemu dengan Puteri Mandalika dengan tidak disengaja. Kemudian getaran cinta diantara mereka mulai tumbuh, disaat Gumara menyelamatkan Puteri Mandalika dan merawatnya di gubuk tua miliknya. Namun hal itu mendapat pertentangan dari Raja Tonjang Beru, mengingat Gumara merupakan pemuda biasa yang bukan dari kalangan bangsawan. Sedangkan Denda Rehan berperan sebagai ibu kandung Gumara, yang hidup dalam dunia ghaib sebagai ratu jin. Oleh karena itu Denda Rehan akan memberikan Gumara kekuatan dan tahta raja kerajaan ghaib, sehingga Gumara bisa ikut sayembara dalam memperebutkan Puteri Mandalika.

Pengkarya membuat skenario film fiksi, berdasarkan adaptasi dari cerita rakyat masyarakat Lombok. Dalam buku *Teknik penulisan struktur cerita film* karya RB Armantono dan Suryana Paramita, proses adaptasi dijelaskan sebagai proses memindahkan cerita dari satu media ke media lainnya. Dalam pembuatan skenario film “*Nyale*” ini, pengkarya akan melakukan proses adaptasi berdasarkan kisah legenda Puteri Mandalika. Sebuah pemindahan media, dari media dongeng ke media skenario film.

Sebuah cerita yang diadaptasi dalam bentuk media cerpen, dongeng, novel, dan sebagainya, tentu berbeda jika disajikan dalam bentuk film. Akan terdapat penambahan ataupun pengurangan cerita, demi menunjang unsur-unsur karakteristik film. Namun dalam hal ini, isi cerita yang disajikan dalam bentuk skenario tetap pada benang merah cerita sebenarnya. Dalam hal mitologi, tidak ada bukti penunjang unsur yang kuat akan bukti kebenaran cerita tersebut. Terlebih lagi dalam sejarahnya, cerita rakyat pada zaman dahulu hanya sebuah cerita pengantar tidur belaka. Sebuah cerita rakyat yang benar-benar terjadi, dan hanya untuk hiburan semata.

Sebuah cerita yang bagus sebagai karya sastra, belum tentu bagus dituturkan dengan bahasa film. Dalam pengertian adaptasi mengacu pada proses “memindahkan” cerita dari satu media ke media lain, sehingga terdapat tuntutan karya hasil adaptasi harus sama dengan sumbernya. Tetapi dalam hal ini dikatakan sebagai tuntutan yang mustahil untuk terpenuhi, karena setiap media memiliki karakteristik yang berbeda dari media satu ke media lainnya. Perubahan dalam proses adaptasi tidak hanya disebabkan karena adanya perbedaan karakteristik media, tetapi juga karena ada pertimbangan ekonomi atau pemikiran, gagasan atau visi baru yang ingin disampaikan. Adaptasi bukan semata proses refleksi, tetapi dalam adaptasi juga terkandung pengertian tafsir ulang, evaluasi, revisi, improvisasi, inovasi, inisiatif dan rekonstruksi (Armantono-Paramita, 2013 : 76).

Dalam proses adaptasi, cerita yang sudah ada tidak dapat dipungut begitu saja untuk dipindahkan. Proses adaptasi juga menuntut kerja kreatif, menganalisis dan mentafsirkan cerita, menetapkan protagonisnya, ketergangguan yang mendorong terjadinya aksi, hambatan dan konflik, dan merenungkan nilai yang ingin disampaikan dalam cerita. Dalam hal ini selalu mengandung konsekuensi, adanya bagian-bagian yang diubah, dipertajam, ditambah atau malah dikurangi.

Sebuah cerita tentunya tidak lengkap tanpa adanya konflik. Konflik merupakan perbenturan antara kehendak dan hambatan. Konflik antar tokoh, biasanya terjadi antara tokoh protagonis dan antagonis. Protagonis biasanya tidak dapat mencapai tujuan dengan mudah, karena harus terlebih dahulu berjuang mengatasi hambatan yang menghalangi kehendaknya. Cerita tanpa perjuangan

tidak pernah menjadi cerita yang dramatik, melainkan hanya menjadi cerita deskriptif (Armantono-Paramita, 2013: 21). Nilai dramatik baru terbangun, apabila protagonis memiliki kehendak yang kuat dalam menghadapi hambatan yang besar. Oleh karena itu pengkarya akan menggunakan grafik cerita, berdasarkan grafik Elizabeth Lutters. Alasannya karena grafik tersebut bisa memainkan emosi pembaca ataupun penonton. Sehingga penonton maupun pembaca diharapkan mampu memahami alur cerita dan merasakan dramatisasinya.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Dalam karya seni yang diciptakan, memiliki tujuan yang membawa pesan dari pencipta terhadap para penikmatnya. Oleh karena itu pengkarya dalam membuat karya ini, memiliki beberapa tujuan dan diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas. Antara lain :

1. Menimbulkan kesadaran masyarakat, akan pentingnya rasa toleransi dan kebersamaan terhadap sesama.
2. Mendokumentasikan sebuah mitologi masyarakat melalui skenario film.
3. Memperkaya skenario film mitologi kerajaan di Indonesia.
4. Menyampaikan suatu identitas daerah terhadap masyarakat luas, melalui skenario film.
5. Mengadaptasi dari media dongeng ke media skenario film, sebagai pembelajaran dalam bidang pendidikan.
6. Untuk menambahkan daftar pustaka mengenai sejarah daerah, dalam bentuk skenario film.

1.4 Kajian Sumber Penciptaan

Dalam hal ini pengkarya akan menyelesaikan sebuah tugas akhir, dalam bentuk penulisan skenario film fiksi. Sebuah karya penulisan naskah film, berdasarkan adaptasi dari mitologi masyarakat Sasak yang bernama legenda Puteri Mandalika. Pengkarya yang sangat menyukai film fiksi dan berasal dari suku yang sama, menjadikan motivasi bagi pengkarya dalam menyelesaikan skenario film yang berjudul “Nyale”. Pengkarya menyadari bahwa dalam kesulitan yang dihadapi, dengan penuh perjuangan dan kerja keras tentunya akan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Setelah membaca buku teknik penulisan skenario karya Elizabeth Lutters, Misbach Yusa Biran, Armantono dan Paramita, melalui referensi tersebut pengkarya mulai mempelajari teknik penulisan naskah film. Dengan bahasa yang mudah dipahami dan juga tersedianya materi beserta contoh-contohnya, hal itu tentunya dapat memudahkan pengkarya dalam membuat skenario. Serta hal yang tidak pernah ketinggalan, yaitu pengkarya selalu rajin menonton film fiksi untuk dijadikan juga sebagai referensi. Hal itu berfungsi untuk menentukan dan memberikan masukan, terhadap alur cerita yang akan pengkarya ciptakan.

Dalam kepercayaan rakyat Sasak, Puteri Mandalika merupakan sosok puteri yang mengorbankan dirinya demi kepentingan orang banyak. Sebuah legenda atau cerita rakyat yang bercerita tentang pengorbanan dirinya, demi menghindari terjadinya pertumpahan darah pada masa itu. Oleh karena itu dalam suatu kebudayaan di setiap daerah yang dilestarikan dari masa ke masa, mengandung unsur-unsur kebaikan dan pesan moral dalam kehidupan.

Ada beberapa referensi yang diambil oleh pengkarya melalui beberapa film besar buatan luar negeri, diantaranya film “*The Hobbit: The Battle of The Five Armies*” yang disutradarai oleh Peter Jackson. Film fiksi tahun 2014 yang diadaptasi dari buku karangan J.R.R Tolkien tahun 1937, yang berjudul *The Hobbit*. Inti dari film ini adalah perjuangan kaum Dwarf, untuk merebut kembali Elebor tanah air mereka. Mereka harus mengambil batu arkenstone dari naga smaug, yang telah lama menguasai gunung sunyi. Menghadapi naga smaug

tidaklah mudah, dan ternyata ia dapat dibunuh dengan panah hitam terakhir milik Bard, yang merupakan keturunan dari penguasa terakhir di negeri Dale. Cerita ini juga mengisahkan tentang perjuangan kaum kurcaci dalam pertempuran 5 bangsa yang memperebutkan gunung Sunyi.

Film ini membantu memberikan pandangan terhadap pengkarya, dalam menentukan konsep dan alur cerita film kolosal yang bergenre epic fantasi. Sebuah film yang menampilkan karakter-karakter yang begitu kuat, juga alur cerita yang tidak membosankan. Unsur dramatik yang disajikan sangat baik, dan selalu menegangkan bagi penontonnya. Film tersebut menampilkan karakter-karakter fiksi yang penuh dengan imajinasi, dan secara nalar sulit untuk diterima. Namun film itu membuat pengkarya terkagum-kagum akan pengolahan alur cerita yang di luar nalar, menjadi sesuatu yang bisa diterima dan dipahami, sehingga terasa benar-benar nyata adanya.

Kemudian pada film kolosal "*Saving General Yang*", sebuah film Mandarin yang rilis pada tahun 2013 dan disutradarai oleh Ronny Yu. Kisah film ini terbilang sangat klasik, yaitu perebutan hati oleh dua putera kerajaan yang berbeda terhadap seorang puteri yang sangat dicintainya. Hingga akhirnya menimbulkan permasalahan yang semakin rumit dan menyebar kemana-mana. Sampai akhirnya untuk menentukan siapakah orang yang pantas untuk memperisteri Puteri Chai, diadakanlah sebuah peperangan yang akhirnya merenggut nyawa salah satu dari mereka.

Dalam film ini pengkarya sangat terbantu akan alur cerita yang disajikan, karena berhubungan dengan alur cerita yang akan pengkarya ciptakan. Alur cerita yang sama-sama memperebutkan hati seorang puteri kerajaan, membuat pengkarya merasa sangat terbantu. Terlebih lagi drama kolosal Mandarin sangat terkenal akan alur cerita yang dramatik, dan bisa menguras emosi penonton. Sehingga membuat penonton tidak mudah bosan, dan selalu penasaran akan adegan apa yang terjadi selanjutnya.

Memang tantangan terberat bagi para sineas perfilman, terutama bagi sutradara dan penulis skenario, yaitu pada proses pengolahan alur cerita. Sebuah alur cerita dapat dikatakan baik, apabila alur cerita yang disajikan dapat dinikmati, dan membuat hati penonton antusias menanti adegan selanjutnya. Kemudian yang tak kalah penting, dapat mempengaruhi emosi para penonton. Hal ini tentu memberikan masukan bagi pengkarya, dalam mengolah suatu alur cerita yang memberikan sentuhan bagi penontonnya, melalui unsur dramatik dan romantisme.



BAB 2. KEKARYAAN

2.1 Gagasan

Dalam pengertiannya, gagasan merupakan deskripsi konsep karya. Oleh karena itu pengkarya membagi menjadi dua bagian, yakni gagasan umum dan gagasan khusus.

2.1.1 Gagasan Umum

“Nyale” merupakan sebuah judul skenario film fiksi yang ditulis pengkarya, berdasarkan adaptasi dari cerita rakyat Puteri Mandalika dengan konsep kolosal dan fiksi fantasi. Nyale merupakan sebutan dalam bahasa Lombok, yang dalam bahasa ilmiahnya disebut dengan anelida. Anelida adalah sejenis cacing laut yang berbentuk seperti kelabang, dan memiliki corak warna yang beragam. Alasan pengkarya dalam penggunaan kata “Nyale” sebagai judul skenario film, dikarenakan kata nyale merupakan kata yang tidak asing lagi bagi masyarakat Lombok. Sementara bagi masyarakat luar yang tidak mengetahui, kata nyale merupakan kata asing yang tidak pernah didengar, sehingga menimbulkan rasa penasaran dan menjadi daya tarik tersendiri.

Pemilihan judul film “Nyale” bukan menceritakan kehidupan cacing laut atau anelida, melainkan sejarah asal mula ditemukannya nyale berdasarkan cerita rakyat Lombok. Karena bagi masyarakat Lombok atau suku Sasak, nyale merupakan perwujudan dari Puteri Mandalika. Seorang puteri yang menjadi perebutan para pangeran, dan lebih memilih mengorbankan hidupnya agar tidak terjadi peperangan. Suatu kisah yang memiliki alur cerita yang menarik, dan memiliki pesan moral yang sangat positif bagi kehidupan bermasyarakat.

Pesan skenario yang diangkat pengkarya dalam sebuah skenario film “Nyale” ini, adalah bagaimana perjalanan hidup seseorang yang rela mengorbankan jiwa dan raganya demi kebaikan dan kepentingan orang banyak. Segala bentuk keegoisan seharusnya dihindarkan, agar tidak terjadi perpecahan umat manusia. Rasa mementingkan diri sendiri yang merupakan penyakit jiwa, dapat menjadi pemicu dalam pemecah belah kerukunan umat manusia. Jika manusia itu sendiri hidup dalam keegoisan dan mementingkan diri sendiri, maka kehidupan bermasyarakat tidak akan pernah damai dan akan menimbulkan konflik dimana-mana. Pengorbanan jiwa yang ada dalam cerita film ini, juga menjadi pesan pembelajaran bagi kita semua.

Skenario film fiksi “Nyale” merupakan film tentang kerajaan yang terdapat di Lombok, tentunya setting dalam naskah pengkarya nantinya menggunakan setting kerajaan pada masa lampau dan berlokasi di Lombok. Pengkarya yang lahir dan tumbuh dewasa di daerah tersebut, merasa terbantu dalam penulisan skenario yang ditulis. Masyarakat Lombok sudah sangat mengenal sosok Puteri Mandalika, sehingga dirasa sesuai dalam memunculkan tokoh Puteri Mandalika. Skenario film “Nyale” ini akan dikemas dengan durasi 5400 detik atau 90 menit. Oleh karena itu pengkarya berharap, durasi tersebut cukup untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan melalui skenario ini.

Sasaran cerita adalah kepada siapa cerita tersebut akan ditujukan. Dalam soal ini ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, tergantung dengan unsur cerita yang terkandung didalamnya. Sasaran cerita berdasarkan tingkat usia yang menjadi patokan penulisan skenario antara lain (Lutters, 2010: 31):

- a. Anak-anak : 5-12 tahun
- b. Remaja : 13-17 tahun
- c. Dewasa : 17 tahun keatas
- d. Umum : semua usia

2.1.2 Gagasan Khusus

Pengkarya mengambil sasaran dewasa untuk skenario film “Nyale” ini. Usia dewasa memiliki pola pemikiran yang luas, dan dianggap sudah mampu menangkap pesan yang ada. Pola pikirnya yang kompleks dan kritis, sehingga bisa menangkap suatu pesan yang baik ataupun buruk. Hal inilah yang menjadi pertimbangan khusus bagi pengkarya, dalam mengemas hal-hal yang mengandung unsur pengorbanan dan percintaan, lalu memasukkannya dalam skenario film. Oleh karena itu penerima akan lebih mudah menangkap dan menyerap informasi yang didapat.

Tema film untuk usia dewasa memiliki variasi yang beragam, mulai dari percintaan, kriminal, politik, sosial, rumah tangga hingga seksualitas. Pengkarya akan memasukkan tema percintaan dalam skenario film “Nyale”, dengan konsep drama kolosal dan fiksi fantasi. Dalam pengertiannya, drama kolosal adalah drama yang dimainkan dengan sejumlah pemain yang banyak. Biasanya untuk menggambarkan perang, atau cerita rakyat seperti pendekar-pendekar jaman dahulu atau cerita rakyat lainnya dengan suasana jadul, cerita singkat tentang sejarah dan lain-lain. Sedangkan fiksi fantasi adalah genre yang memiliki unsur magis dan supernatural, berkecimpung dalam dunia yang kelihatannya serba surealis, namun sebenarnya sangat logis.

Pada tahap proses adaptasi dalam pembuatan skenario film “Nyale” ini, pengkarya mengadaptasi dari cerita yang berkembang secara universal. Hal itu dikarenakan, cerita yang berkembang secara universal sudah disahkan oleh dinas pendidikan dan kebudayaan pada tahun 1982, seperti yang tertera dalam buku “Nyale” karya Anna martina. Terdapat juga sedikit penambahan karakter dan alur cerita, berdasarkan versi cerita Puteri Mandalika lainnya.

Adapun maksud dan tujuan pengkarya dalam penambahan cerita, agar alur cerita yang dibuat dalam bentuk skenario film ini terlihat lebih menarik. bentuk penambahan yang dilakukan pengkarya, yaitu penambahan tokoh Gumara dan Denda Rehan. Gumara merupakan seorang tokoh yang akan berperan sebagai kekasih Puteri Mandalika. Dalam penambahan karakter Gumara sebagai kekasih

Puteri Mandalika, tidak semata-mata keinginan imajinasi pengkarya, namun mengambil sedikit dari versi cerita yang lainnya. Hal itu dilakukan guna menambah kesan dramatisasi cerita dalam bagian percintaan, mengingat pengkarya akan menonjolkan tema percintaan dalam naskah film “Nyale” ini.

2.2 Garapan

Dalam proses pembuatan sebuah karya seni, tentunya tidak terlepas dari unsur elemen-elemen yang ada dan tentunya berdasarkan *Standart Operational Procedure* (SOP). Meskipun pada umumnya skenario berada dalam tahap praproduksi dalam pembuaatan film, namun pembuatan skenario juga memiliki tahapannya tersendiri. Tahapan yang terdiri dari proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Dalam proses praproduksi diawali dengan menetapkan ide cerita, sasaran cerita, menentukan tema, jenis cerita, durasi, genre, setting, plot dan juga grafik cerita. Selanjutnya melakukan riset dan observasi, dapat melalui pengamatan, wawancara, membaca buku ataupun melalui media internet. Dalam hal ini, riset juga merupakan hal yang sangat penting dalam membuat skenario. Hal tersebut bertujuan untuk mencari kebenaran data, agar cerita yang dibuat terkesan tidak mengada-ada dan dipaksakan. Beberapa riset yang dilakukan antara lain riset karakter, latar belakang, lokasi, lingkungan, agama, psikologi, bahasa, kebiasaan dan budaya. Hasil observasi yang telah dilakukan, menuju tahap konfirmasi dengan wawancara kepada narasumber yang berkompeten terhadap permasalahan tersebut. Hal tersebut bertujuan guna memastikan keakuratan data yang diperoleh, atau bahkan dapat menambahkan data yang ada.

Tahap praproduksi juga meliputi pembuatan karakter tokoh, hubungan antar tokoh, *logline*, sinopsis, dan *treatment*. Karakter tokoh merupakan penggambaran tokoh yang akan diciptakan, bisa berdasarkan tokoh yang ada di dunia nyata atau bahkan menciptakan tokoh baru. Bagian yang terkandung dalam hal ini, yaitu profil tokoh, nama tokoh, usia, tipologi, agama, profesi, ciri khusus, dan peran tokoh itu sendiri. Hal itu tentunya bertujuan untuk mempermudah

pembaca skenario dalam membayangkan tokoh, dan membantu para pembuat film dalam menentukan pemain. Sedangkan pada hubungan antar tokoh, bertujuan untuk menggambarkan hubungan yang terjalin antar tokoh dalam cerita. Kemudian lanjut ke tahap pembuatan logline, yang dalam pengertian sederhana logline merupakan intisari cerita yang dikemas secara singkat.

Sinopsis merupakan materi cerita yang berupa peristiwa-peristiwa, berikut tempat dan waktu terjadinya peristiwa, lengkap dengan suasana dan situasi dramatisnya. Agar karakterisasi maupun pengembangan plot dan sub plot, serta konflik-konflik yang disajikan menemukan bentuk kongkritnya (Armantono-Surya Paramita, 2013: 46). Sedangkan *treatment* merupakan pengembangan jalan cerita dari sebuah sinopsis, yang didalamnya berisi plot secara detail namun cukup padat. *Treatment* bisa diartikan sebagai kerangka skenario, yang tugas utamanya adalah membuat sketsa dari penataan konstruksi dramatik (Lutters, 2010: 86).

Sedangkan naskah atau skenario merupakan tahapan produksi, yang berupa kelanjutan dan pelengkap dari *treatment*, yang menggambarkan susunan cerita secara detail dan dilengkapi dengan dialog antar tokoh. Kemudian langkah terakhir dalam pembuatan skenario, yaitu pascaproduksi. Dalam pembuatan skenario film, proses pascaproduksi lebih menekankan pada penyuntingan tulisan. Pada tahap ini, penulis dituntut untuk melakukan penyuntingan terhadap skenario yang dibuatnya. Kadang kala proses ini, melakukan penambahan atau bahkan pengurangan pada *scene*. Hal itu bertujuan untuk lebih memperkuat lagi susunan cerita, agar tidak ada bagian yang hilang dalam cerita.

Dari tiga proses diatas, terdapat rencana SOP dalam penulisan skenario film *Nyale* dalam bentuk tabel, yaitu sebagai berikut:

Tabel Rencana SOP

No	Proses kegiatan	Jadwal kegiatan	Jenis Kegiatan
1	Praproduksi	1 Januari – 25 Maret 2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan ide cerita, tema, sasaran, durasi, genre, setting, plot dan grafik cerita. 2. Melakukan riset dan observasi. 3. Pembuatan karakter tokoh, dan hubungan antar tokoh. 4. Pembuatan <i>logline</i>, sinopsis dan <i>treatment</i>
2	Produksi	25 Maret – 05 September	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan naskah / skenario.
3	Pascaproduksi	20 September – 20 November 2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi bedah skenario. 2. Penyuntingan skenario.

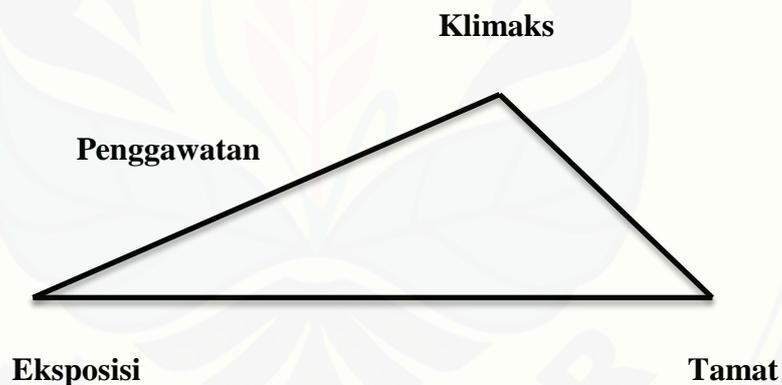
2.3 Bentuk Karya

Film tentang kilas balik suatu sejarah ataupun suatu legenda, memiliki tujuan untuk penyampaian pesan terhadap masyarakat. Sebuah mitos ataupun cerita rakyat, sebagian besar memiliki pesan moral terhadap nilai-nilai kehidupan. Hal inilah yang disampaikan pengkarya, melalui naskah film “Nyale”.

Pada skenario film “Nyale”, pengkarya menggunakan pola linier yang digabungkan dengan pola *flashback*. Penggabungan ini bertujuan untuk memberikan gambaran alur cerita secara acak, sehingga membuat penonton penasaran terhadap alur cerita yang sedang terjadi. Pada pola linier, bertujuan untuk menarik penonton untuk masuk kedalam alur cerita, sehingga penonton merasa penasaran terhadap alur cerita selanjutnya. Kemudian pada pola *flashback*, bertujuan untuk memberikan penjelasan terhadap alur cerita dan permasalahan yang dialami oleh tokoh utama.

Grafik cerita dalam skenario, berkaitan juga dengan irama plot yang membangun konflik pada tiap adegan dalam cerita. Dalam tahapan ini disajikan dua grafik cerita sebagai bahan acuan dan juga sebagai bahan pembandingan dalam adaptasi. Oleh karena itu pengkarya menjelaskan cerita asli berdasarkan grafik Aristoteles, sedangkan cerita yang dibuat pengkarya dijelaskan berdasarkan grafik Elizabeth Lutters. Alasan dalam penggunaan grafik Elizabeth Lutters, dikarenakan grafik tersebut bisa memainkan emosi pembaca ataupun penonton. Gebrakan konflik yang tersaji diawal cerita, memberikan daya tarik terhadap pembaca ataupun penonton. Dengan adanya ketegangan diawal, menjadikan penantian terhadap adegan selanjutnya. Begitu juga dengan alur konflik yang terus menanjak, membuat rasa penasaran dan penuh akan ketegangan.

Berikut ini penjelasan terhadap grafik cerita asli yang berkembang di masyarakat, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.2 Grafik Aristoteles
(Sumber: Lutters 2010)

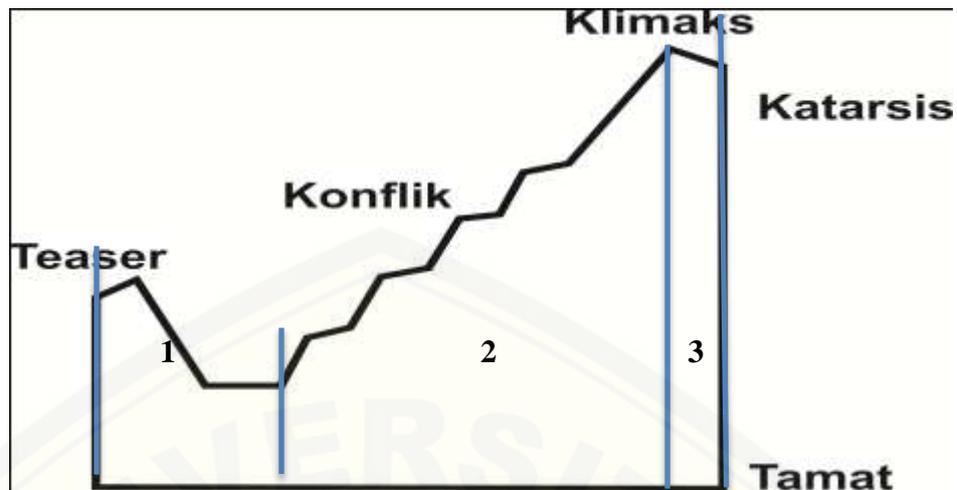
Tahap eksposisi: Seorang Putri Mandalika kecil lahir ke dunia, menjadi bagian keluarga besar kerajaan Tunjung Bitu. Ayahnya bernama Raja Tonjang Beru dan Ibunya Dewi Seranting. Saat beranjak dewasa, Putri Mandalika memiliki paras cantik yang tiada bandingannya. Seluruh negeri terpesona akan kecantikan dan budi pekertinya.

Tahap pengawatan: Berita kecantikan Puteri Mandalika yang sudah dewasa, menyebar ke pelosok negeri. Para pangeran dari berbagai kerajaan datang melamar, seperti Raja Johor dari kerajaan Sawing dan Raja Bumbang dari kerajaan Lipur. Dengan begitu banyaknya pangeran yang berdatangan, Puteri Mandalika pun bingung harus memilih siapa. Hal tersebut makin runyam, disaat ancaman yang berdatangan jika sang puteri menolak lamaran. Maka ayahanda Puteri Mandalika mengambil tindakan, dengan mengadakan sayembara memanah sebagai penentu.

Tahap klimaks: Sebelum dimulainya sayembara, terlebih dahulu Puteri Mandalika melakukan semedi di sebuah gua. Puteri meminta petunjuk dan jalan keluar terhadap permasalahan yang dialaminya. Sampai disuatu ketika, para pangeran berdatangan untuk mengikuti sayembara. Masing-masing pangeran membawa patih dan para pasukannya sendiri-sendiri. Acara sayembara akhirnya dimulai, namun anehnya tidak ada satupun yang bisa ditentukan sebagai pemenang, dikarenakan hasil nilai yang didapat sama semua. Hingga akhirnya suasana menjadi genting, dan terjadilah pertempuran.

Tahap tamat: Puteri Mandalika beserta ayahnya, bingung harus berbuat apa. Suasana sudah tidak terkendali lagi, dan pertumpahan darah mulai tak terhindarkan. Sang puteri akhirnya berlarian ke atas bukit, kemudian berteriak dengan suara lantang. Puteri Mandalika mengucapkan sepatah kata, yang membuat suasana hening seketika. Hingga akhirnya Puteri Mandalika terjun dari atas tebing, dan terhempas kedalam laut dengan ombak yang ganas. Para pangeran dan seluruh pasukan berlarian, mencari keberadaan puteri Mandalika. Dalam pencarian tersebut, tidak ada satupun tanda-tanda yang mereka temukan, hanya berupa sekumpulan cacing laut yang memancarkan cahaya berwarna-warni.

Berikut merupakan grafik cerita yang pengkarya gunakan dalam naskah film *“Nyale”*. Skenario film *“Nyale”* menggunakan grafik cerita Elizabeth Lutters dengan struktur 3 babak, berikut pembagian babak dalam skenario film *“Nyale”*:



Gambar 2.3 Grafik Cerita Lutters Berdasarkan Unsur 3 Babak
Sumber: Analisis Pengkarya (2017)

Babak I (teaser – awal konflik): Puteri Mandalika menunggangi kuda putih kesayangannya, menuju ke sebuah hutan yang di dalamnya terdapat air terjun. Di saat puteri sedang mandi, tiba-tiba dia pingsan setelah seongkah batu yang jatuh dari atas air terjun menimpa kepalanya. Tubuhnya hanyut mengikuti aliran air sungai, dengan cucuran darah mengalir di kepalanya. Gumara kemudian menolongnya, seorang pria desa yang sedang mencari kayu bakar di hutan. Gumara bergegas membawa Puteri Mandalika ke gubuk tua miliknya. Sementara kondisi Raja Tonjang Beru sedang panik, menanti anaknya Puteri Mandalika yang belum kembali ke kerajaan. Raja kemudian memerintahkan patihnya untuk mencari keberadaan sang puteri.

Babak II (konflik – klimaks): Puteri Mandalika kini tampak dilema dan dilanda kesedihan. Puteri jatuh hati terhadap Gumara, namun dapat pertentangan dari sang ayah Raja Tonjang Beru. Sementara itu, Raja Johor dan Raja Bumbang secara bergantian datang untuk melamarnya. Hal itu diperparah lagi dengan isu peperangan dan ancaman yang akan terjadi, jika sang puteri menolak lamaran tersebut. Hingga waktu yang telah ditentukan, sang puteri belum juga memutuskan siapa yang akan jadi pendampingnya. Raja Johor dan Raja Bumbang beserta seluruh pasukannya, berdatangan ke kerajaan Tunjung Bitu untuk melakukan pertempuran. Siapa salah satu diantara mereka yang menang, maka

dialah yang pantas menjadi pendamping Puteri Mandalika. Sementara Gumara di dalam mimpinya selalu bertemu sosok wanita, yang menuntunnya untuk mengunjungi sebuah tempat. Ternyata wanita tersebut adalah Denda Rehan, yang merupakan ibu kandungnya. Kini Denda Rehan hidup dalam dunia arwah, dan sebagai ratu kerajaan ghaib Anjani. kemudian Denda Rehan memberikan tahta raja kepada Gumara, dan menyuruhnya untuk ikut berperang dalam memperebutkan Puteri Mandalika.

Babak III (katarsis – tamat): pertempuran yang terjadi begitu sengitnya, kini mulai mereda. Banyak dari para pasukan mereka yang gugur, dan negeri Tunjung Bitu penuh dengan mayat-mayat yang bergeletak. Malam sudah tiba, para pasukan dari ketiga kerajaan tampak beristirahat dan menyiapkan strategi. Puteri Mandalika tak kuasa melihat pertumpahan darah yang terjadi, akibat memperebutkan dirinya. Hingga akhirnya Puteri Mandalika menuju ke sebuah bukit yang curam, dan kemudian berteriak dengan begitu kerasnya. Puteri mengucapkan sepatah kata, dan kemudian terjun ke bawah tebing lalu disambut dengan hempasan ombak yang begitu ganasnya. Para pangeran dan seluruh pasukan berlarian menuju pantai, dan menerjang ombak untuk mencari sosok sang puteri. Tidak ada tanda-tanda keberadaan sang puteri, hanya cacing laut yang muncul dengan begitu banyaknya. Sebuah cacing laut dengan corak warna yang beragam, dan mereka menganggap bahwa cacing tersebut merupakan jelmaan sang Puteri Mandalika.

Sebuah cerita tentunya tidak lengkap tanpa adanya konflik. Konflik merupakan perbenturan antara kehendak dan hambatan (Armantono-Paramita, 2013: 21). Konflik antar tokoh, biasanya terjadi antara tokoh protagonis dan antagonis. Protagonis biasanya tidak dapat mencapai tujuan dengan mudah, karena harus terlebih dahulu berjuang mengatasi hambatan yang menghalangi kehendaknya. Cerita tanpa perjuangan tidak pernah menjadi cerita yang dramatik, melainkan hanya menjadi cerita deskriptif. Nilai dramatik baru terbangun, apabila protagonis memiliki kehendak yang kuat dalam menghadapi hambatan yang besar.

Karakter tokoh merupakan penggambaran tokoh yang akan diciptakan, bisa berdasarkan tokoh yang ada di dunia nyata atau bahkan menciptakan tokoh baru. Bagian yang terkandung dalam hal ini, yaitu profil tokoh, nama tokoh, usia, tipologi, agama, profesi, ciri khusus, dan peran tokoh itu sendiri. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap pembaca, maupun para *crew* film.

Tipologi tipe psikis tokoh bisa dikatakan sebagai penggolongan manusia berdasarkan temperamen, atau bisa juga disamakan dengan karakter. Pengkarya menerapkan teori Immanuel Kant untuk membentuk temperamen tokoh. Dalam teori tersebut temperamen dibagi menjadi empat tipe, yakni tipe sanguinis, melankolis, koleris, dan flegmatis (Lutters, 2010: 70). Adapun penjelasan ringkas dari tipe psikis menurut teori Immanuel Kant, sebagai berikut:

- a. Sanguinis: periang, ramah, suka tertawa atau gembira, mudah berganti haluan.
- b. Melankolis: pemurung, penuh angan-angan, muram, pesimistis, mudah kecewa, daya juang kurang, bila mengerjakan sesuatu mesti dipikir dengan matang.
- c. Koleris: Hidup keras, bersemangat, daya juang besar, optimistis, hatinya mudah terbakar atau terpengaruh, mudah marah, kasar.
- d. Flegmatis: tidak suka buru-buru, kalem, tenang, tidak mudah dipengaruhi, setia.

Pada skenario film “Nyale” terdapat 13 tokoh dominan sebagai penggerak cerita, berikut karakterisasi dalam skenario film “Nyale” :

1) Raja Tonjang Beru

Seorang raja kerajaan Tunjung Bitu berusia 45 tahun, yang memiliki bentuk tubuh atletis dengan berat 70 kg dan tinggi 175 cm. Raja memiliki rambut yang pendek, dengan ikatan kain di kepala. Karakter ini memiliki tipe psikis koleris dalam hidupnya. Raja Tonjang Beru merupakan suami dari Dewi Seranting dan ayah dari Puteri Mandalika. Raja Tonjang Beru menghadapi dilema dan kegelisahan, ketika kehilangan anaknya yang belum pulang sehabis bepergian

menggunakan kuda putih kesayangannya. Raja memerintahkan pasukan kerajaan untuk mencari sang puteri. Setelah kembalinya Puteri Mandalika dari kerajaan, Raja Tonjang Beru berencana untuk menikahkan puterinya. Namun hal tersebut mendapat penolakan dari sang puteri, sehingga timbul konflik antara mereka. Tak lama berselang, datang lamaran dari beberapa kerajaan yang semakin menambah dilema Raja Tonjang Beru. Raja tampak pasrah dan penuh kegelisahan, ketika ancaman yang berdatangan dari kerajaan yang melamar.

2) Dewi Seranting

Dewi Seranting seorang ibu dari Puteri Mandalika, berparas cantik dengan rambut panjang yang disanggul kebelakang. Dewi Seranting berusia 35 tahun, dengan berat badan 55 kg dan tinggi 170 cm. Dewi Seranting memiliki tipe psikis flegmatis, dan sangat menyayangi Puteri Mandalika. Dewi Seranting selalu ada, disaat Puteri Mandalika mengalami keributan dengan ayahnya. Dewi Seranting selalu menjadi penengah diantara mereka.

3) Puteri Mandalika

Gadis yang berparas cantik yang berperan sebagai protagonis, memiliki kulit putih dan rambut panjang. Puteri Mandalika berusia 20 tahun, dengan tinggi 170 cm dan berat 50 kg. Puteri Mandalika memiliki tipe psikis sanguins, dalam pergaulannya dia ramah, supel, periang dan juga bukan penakut. Suatu ketika Puteri Mandalika hendak menikmati kebebasan dirinya, menikmati dunia luar kerajaan. Sampai akhirnya puteri menemukan cinta sejatinya Gumara, yang telah menyelamatkan jiwanya. Setelah menceritakan kisah cintanya tersebut, sang ayah Raja Tonjang Beru tampak marah dan menolak hubungan mereka. Puteri Mandalika mengalami tekanan batin, terlebih lagi permasalahan lamaran yang silih berganti datang menghampiri. Sang puteri dilanda penuh dilema, antara memilih cinta sejatinya Gumara, atau memilih salah satu pangeran yang melamarnya.

4) Gumara

Pemuda tampan yang juga merupakan pemeran protagonis yang miskin, dengan bentuk tubuh yang atletis. Rambutnya yang ikal dan tinggi 175 cm, serta memiliki psikis flegmatis. Gumara selalu bersyukur dengan kehidupan yang dimiliki, dan tidak pernah mengeluh terhadap nasib hidupnya. Gumara hidup seorang diri di sebuah gubuk tua, dan mengelola perkebunan kecil miliknya. Gumara sebenarnya merupakan anak dari Denda Rehan, seorang ibu yang kini hidup dalam dunia arwah dan menjadi ratu kerajaan ghaib. Ibunya meninggalkan dirinya semasa bayi di gubuk tua, dan diasuh oleh seorang nenek tua yang tak lama meninggal disaat Gumara menginjak usia remaja. Gumara sangat mencintai Puteri Mandalika, dan tidak bisa melepaskan bayangan wanita yang dicintainya. Hingga suatu ketika disaat dia bertemu dengan ibunya dalam dunia ghaib, dia diberikan tahta sebagai raja kerajaan ghaib. Akhirnya Gumara memutuskan untuk memperjuangkan cintanya, dan mengikuti perang.

5) Denda Rehan

Seorang ibu muda yang cantik, berusia 35 tahun. Memiliki bentuk tubuh langsing, dengan tinggi 170 cm. Rambutnya lurus terurai, dan memiliki jiwa yang lemah lembut. Denda Rehan merupakan ibu kandung Gumara, namun hidup dalam dunia arwah. Dirinya dulu merupakan seorang gadis desa yang cantik jelita, namun telah diperkosa. Hingga akhirnya disaat dia melahirkan Gumara, Denda Rehan meninggalkannya seorang diri di depan pintu rumah seorang nenek tua. Denda Rehan berlarian ke atas gunung, dan terjun dari tebing hingga tewas.

6) Raja Johor

Seorang raja dari kerajaan Sawing, yang memiliki sifat tegas dan peduli terhadap rakyatnya. Memiliki bentuk tubuh yang tegap, dan atletis. Usianya sekitar 40 tahun, namun belum juga memiliki pendamping hidup. Raja Johor merupakan teman baik Raja Tonjang Beru, dan pemimpin kerajaan paling terkaya di negeri Lombok. Suatu ketika disaat dirinya berkunjung ke kerajaan Tunjung Bitu, Raja Johor terpana melihat kecantikan Puteri Mandalika. Hingga akhirnya dirinya melamar sang puteri, dan ikut dalam perebutan.

7) Arya Babal

Seorang senopati dari Raja Johor, merupakan pengawal yang berbadan tegap dan bertubuh besar. Arya Babal merupakan senopati yang sangat dekat dan kepercayaan dari Raja Johor. Segala keputusan yang akan diambil oleh Raja Johor, selalu melalui pertimbangan Arya Babal.

8) Arya Tebui

Arya tebui juga merupakan senopati kedua dari Raja Johor, yang memiliki watak yang keras. Badannya yang kurus dan tidak terlalu tinggi, sehingga terkadang Arya Tebui selalu menghasut keputusan yang akan diambil raja.

9) Raja Bumbang

Raja Bumbang merupakan seorang raja yang memimpin kerajaan Lipur yang terletak di sebelah timur kerajaan Tunjung Bitu. Raja Bumbang merupakan pemeran antagonis. Raja Bumbang memiliki bentuk tubuh yang agak gemuk, dan tidak terlalu tinggi dengan usia sekitar 45 tahun. Raja Bumbang tidak bisa lepas dari minuman keras, tak khayal dirinya memiliki perut yang buncit. Hidupnya selalu penuh akan kekuasaan, jadi apapun yang diharapkannya harus dapat terwujud. Permaisuri yang pernah mendampingi hidupnya, kini telah tiada. Setelah mendengar kabar adanya lamaran terhadap seorang puteri, drinya meyakinkan para patih untuk melakukan hal yang sama. Tidak peduli bagaimana caranya, sang raja harus mendapatkan Puteri Mandalika.

10) Arya Tuna

Arya Tuna adalah seorang senopati dari Raja Bumbang, dengan tubuhnya yang kekar dan berbadan besar. Memiliki watak yang sangat keras, dan tanpa mengenal ampun terhadap musuhnya. Arya Tuna adalah sosok yang pendiam, dan memiliki jiwa yang tidak mau tersaingi oleh siapapun.

11) Arya Jange

Arya Jange adalah senopati kedua dari Raja Bumbang yang memiliki tubuh kurus, dan berwatak bodoh serta susah tanggap.

12) Rangga Nyane

Seorang pria yang bertubuh kekar dengan rambut panjang, dan memiliki mimik wajah yang menakutkan. Rangga Nyane adalah seorang patih kesayangan dan kepercayaan Raja tonjang Beru.

13) Rangga Dundang

Rangga Dundang juga merupakan patih Raja Tonjang Beru, yang memiliki tubuh kurus dan penakut. Rangga Dundang memiliki sifat genit, terhadap dayang-dayang kerajaan.

Hubungan antar tokoh berfungsi untuk mengetahui posisi tokoh dalam cerita. Hal ini dilakukan agar kedudukan tokoh tidak berubah, sehingga cerita yang dirangkai tetap berada pada jalurnya. Skenario film “*Nyale*” memiliki 13 tokoh yang menggerakkan cerita. Adapun tambahan tokoh dalam cerita tidak terlalu penting untuk disebutkan, karena bukan pemeran penting dan tidak berpengaruh dalam penggerak cerita. Pengkarya menyajikan hubungan antar tokoh dalam bentuk bagan, yang dirangkai sebagai berikut :



Gambar 2.4 Hubungan Antar Tokoh

Sumber: Analisis Pengkarya (2017)

Kemudian tahap selanjutnya yaitu penetapan genre, pembuatan *log line*, sinopsis dan *treatment*. Adapun genre, *log line*, sinopsis dan *treatment* naskah film “Nyale” sebagai berikut :

a. Genre

Istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Fungsi utama genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Genre juga membantu kita memilah film tersebut sesuai dengan spesifikasinya. Dalam industri film sendiri sering menggunakannya sebagai strategi marketing. Selain untuk klasifikasi, genre juga dapat berfungsi sebagai antisipasi penonton terhadap film yang akan ditonton (Rumondor dan Henny 2004). Oleh karena itu genre naskah film “Nyale” yaitu, drama, aksi, romantis, kolosal.

b. *Log line*

Banyak yang berpendapat atau memiliki pemahaman yang berbeda tentang *log line*, termasuk sutradara sekalipun. Menurut Novel Badanzi dalam artikelnya yang di tulis pada tahun 2015, dirinya menyimpulkan bahwa *log line* merupakan tema dari film. Tidak berbeda jauh dengan premis, *log line* memiliki pesan yang ingin disampaikan sutradara kepada penonton ataupun produser namun biasanya *log line* memiliki volume kata yang lebih sedikit dari premis. Oleh karena itu, *log line* dari naskah film “Nyale” yang dibuat pengkarya adalah, Seorang puteri kerajaan yang berjuang demi rakyatnya.

c. Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan ataupun inti cerita. Sinopsis bukan hanya sekedar ringkasan cerita, melainkan ikhtisar yang memuat semua data dan informasi dalam skenario (Lutters 2010). Sinopsis dalam skenario film “Nyale” terdiri dari satu halaman, sebagai berikut:

Seorang puteri kerajaan bernama Puteri Mandalika, mengalami dilema dalam memilih pasangan hidupnya. Ancaman yang terus berdatangan, membuat ayahnya Raja Tonjang Beru dan ibunya Dewi Seranting tampak pasrah dengan situasi yang ada. Gumara yang merupakan kekasih Puteri Mandalika, mendapat penolakan dari ayah kekasihnya. Suasana semakin tak terkendali disaat para pangeran yang melamar, berkumpul untuk mengadakan perang. Siapa yang memenangkan peperangan, dialah yang berhak untuk mempersunting sang puteri. Gumara yang merupakan seorang rakyat dari kalangan biasa, bertekad untuk memperjuangkan cintanya. Hingga akhirnya Gumara mendapatkan bantuan pasukan dari kerajaan jin, yang merupakan pemberian ibunya yang kini hidup di dunia ghaib.

d. Treatment

Treatment merupakan tindak lanjut dari pembuatan sinopsis. Adegan-adegan yang terjadi lebih diperinci dan dituturkan dalam bentuk naskah sederhana (Lutters 2010). *Treatment* juga sudah membagi adegan ke dalam scene. Berikut ini adalah *treatment* dari skenario film “Nyale” yang terbagi kedalam 100 scenes. Berikut *treatment* dari film “Nyale”:

01. EXT. HUTAN: AIR TERJUN – SIANG.

Puteri Mandalika berjalan memasuki hutan, dengan menuntun kuda putih miliknya. Sesampai di air terjun, Puteri Mandalika mengikat kudanya di pohon dekat tebing. Sang puteri perlahan membuka baju yang dikenakannya, sembari berjalan perlahan menuju genangan air. Dalam kondisi tubuh yang terendam, puteri secara perlahan membilas lengan dan mukanya. Tiba-tiba dia pingsan, setelah sebongkah batu kecil menimpa kepalanya. Cucuran darah mengalir di kepala, dan tubuhnya hanyut mengikuti aliran air sungai.

02. EXT. HUTAN: SUNGAI – SIANG.

Gumara berjalan menelusuri hutan, mengambil beberapa ranting kayu yang sudah lapuk dan patah. Suasana hutan mulai gaduh, burung-burung beterbangan. Monyet-monyet melompat dari pohon satu ke pohon lainnya. Gumara tampak

kebingungan, dan mengikuti kemana arah monyet tersebut. Langkah Gumara terhenti di pinggiran sungai. Dia melihat tubuh Puteri Mandalika tersangkut batu, tanpa mengenakan sehelai kainpun. Gumara berlari menuju puteri, dan berusaha untuk mengangkat tubuhnya ke daratan. Gumara menggendong Puteri Mandalika, dan membawanya ke gubuk tua miliknya.

03. ISTANA TUNJUNG BITU: KAMAR RAJA – MALAM.

Dewi Seranting duduk cemas akan puterinya yang belum pulang juga. Permaisuri tak henti-hentinya menangis. Raja Tonjang Beru mondar-mandir dengan gelisah.

04. EXT. HUTAN: AIR TERJUN – MALAM.

Dengan obor yang dipegangnya, para pengawal kerajaan Tunjung Bitu berjalan menelusuri hutan. Masing-masing pengawal berjalan beriringan dengan kuda yang ditunggangnya. Para pengawal berteriak memanggil nama Puteri Mandalika. Mereka hanya menemukan kuda dan pakaian yang dikenakan sang puteri. Rangga Nyane mengambil pakaian sang puteri dan membawa kuda miliknya.

05. INT. RUMAH GUMARA: KAMAR – MALAM.

Puteri Mandalika terbaring di tempat tidur, dengan berselimuti kain. Puteri masih tidak sadarkan diri.

06. EXT. RUMAH GUMARA: DAPUR – MALAM.

Gumara merebus daging ayam dan memasak air, sesekali ia memasukkan kayu bakar kedalam tungku. Gumara kemudian menumbuk ramuan obat, dan mencampurkannya ke dalam air yang dimasaknya. Diaduknya ramun tersebut, lalu diangkat keluar dari perapian. Gumara menuangkan ramuan obat kedalam gelas kayu secara perlahan.

07. INT. RUMAH GUMARA: KAMAR – MALAM.

Puteri Mandalika bangun dari tidurnya, sembari memegang kepalanya yang terasa sakit. Penglihatannya kabur, belum bisa melihat terlalu jelas. Gumara datang membawakan makan malam dan segelas ramuan obat yang dibuatnya. dengan perasaan takut, Puteri Mandalika beranjak dari tidurnya. Kemudian duduk menyelimuti tubuhnya, yang tidak mengenakan pakaian. Gumara secara perlahan menyodorkan obat yang dibuatnya. Dengan ragu Puteri Mandalika mencoba mengambil gelas dari tangan Gumara, lalu meminumnya secara perlahan. Dengan gelas yang digenggamnya, Puteri Mandalika menenggak lagi ramuan obat yang dibuat Gumara. Puteri Mandalika kemudian menghabiskan minuman yang dibuat Gumara. Setelah itu, sang puteri memakan ayam yang sudah dimasakkan untuknya.

**CUT TO
FADE OUT**

08. INT. RUMAH GUMARA: KAMAR. PAGI.

Suara ayam terdengar berkokok, biasan cahaya memancar dari selah pagar rumah. Puteri Mandalika terbangun dan beranjak dari tempat tidurnya. Puteri melihat sekeliling penjuru ruangan, mencari keberadaan Gumara.

09. EXT. DESA: KEBUN – PAGI.

Gumara sedang melakukan aktivitas berkebunnya, mengambil buah kelapa dari pohonnya. Puteri Mandalika datang, dan memanggil Gumara yang sedang diatas pohon kelapa. Gumara kemudian turun, menghampiri Puteri Mandalika. Gumara mengupas buah kelapa yang dipetikanya, dan diberikan kepada Puteri Mandalika. Mereka terlibat pembicaraan. Puteri Mandalika mengambil buah kelapa dari tangan Gumara, dan mencoba untuk meminumnya.

CUT TO

10. EXT. PASAR: HALAMAN PASAR – PAGI.

Puteri Mandalika menemani Gumara yang hendak menjajakan hasil kebunnya. Puteri dan Gumara berjalan menelusuri keramaian pasar. Pasukan kerajaan berpatroli untuk mencari keberadaan sang puteri. Rangga Nyane yang berkeliling pasar bersama pasukannya, akhirnya menemukan puteri yang berjalan di tengah keramaian. Puteri tampak senang, akhirnya dia bisa pulang ke istana. Puteri Mandalika menatap Gumara, dan berterima kasih karena telah menolongnya. Puteri kemudian menaiki kuda kesayangannya. Tatapan mata mereka tidak bisa terlepas menatap satu sama lain. Gumara hanya bisa tersenyum, lalu puteri menarik tali kekang kudanya menuju istana. Para rombongan kerajaan, beriringan meninggalkan pasar.

11. EXT. ISTANA TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA – SORE.

Iring-iringan pengawal bersama Puteri Mandalika disambut oleh rakyat kerajaan Tunjung Bitu. Mereka berkumpul dan bersorak dengan penuh gembira. Raja Tonjang Beru dan Permaisuri yang menunggu di depan istana tampak bahagia. Pengawal memegang kuda sang puteri, dan membantunya turun dari kuda. Puteri berjalan menuju orang tuanya, dan memeluk ibunya dengan erat.

**CUT TO
FADE IN**

12. INT. KEDAI: POJOK KEDAI – MALAM.

Terdengar suasana riuh dan gaduh dari kerumunan pengunjung yang ada di depannya. Gumara melamun dengan gelas kosong di tangannya, terbayang akan sosok perempuan yang telah diselamatkannya.

13. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: RUANG MAKAN – MALAM.

Raja Tonjang Beru dan Permaisuri terlibat pembicaraan serius di meja makan, sambil menunggu kehadiran puteri tercintanya. Puteri Mandalika pun datang, dan langsung duduk di kursi jaman. Dengan perasaan yang ragu, Raja Tonjang Beru berbicara hal yang serius mengenai perjodohan anaknya. Puteri Mandalika kemudian beranjak dari kursinya, dan meninggalkan ruang makan.

14. EXT. KEDAI: HALAMAN KEDAI – MALAM.

Raja Bumbang turun dari kudanya, ditemani oleh patihnya Arya Tuna dan Arya Jange, serta beberapa pengawalnya. Mereka semua berjalan hendak memasuki kedai. Arya Tuna membukakan raja Bumbang pintu kedai.

15. INT. KEDAI: MEJA KEDAI – MALAM.

Raja Bumbang masuk ke dalam kedai. Tampak kondisi kedai hening seketika. Para pengawal dengan arogannya, memaksa pengunjung untuk keluar meninggalkan kedai. Para pengunjung panik dan berlarian ketakutan meninggalkan kedai, kecuali Gumara. Gumara hanya terdiam, sembari menengok sisa minuman di gelasnya. Arya Tuna menghampiri Gumara.

16. EXT. KEDAI: HALAMAN KEDAI – MALAM.

Para pengawal melempar Gumara keluar kedai. Gumara dipukuli, hingga lemas tak berdaya.

17. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: KAMAR PUTERI. MALAM

Puteri Mandalika merenung dalam tangis di tempat tidur, memikirkan perjodohan dirinya. Namun tiba-tiba dia teringat akan sosok Gumara yang telah menggetarkan hatinya. Sang puteri tersenyum sendiri dan tidak bisa tidur memikirkan Gumara.

CUT TO

18. EXT. ISTANA SAWING: HALAMAN – PAGI.

Raja Johor beserta kedua patihnya Arya Babal dan Arya Tebui, sedang terlibat pembicaraan di rumah adat. Mereka duduk bersila, saling berhadapan satu sama lain.

19. EXT. PANTAI SEKOTONG: DERMAGA – PAGI.

Para nelayan tampak sibuk memindahkan hasil tangkapan ikan, dari kapal menuju penampungan di Dermaga. Terlihat penjagaan ketat dari beberapa parajurit kerajaan Sawing.

20. EXT. ISTANA SAWING: HALAMAN – PAGI.

Komandan prajurit datang menghampiri Raja Johor, melaporkan hasil tangkapan dari para nelayan. Raja terlihat senang dengan melimpahnya hasil tangkapan. Raja kemudian memerintahkan patihnya Arya Babal, untuk melakukan pengiriman ke kerajaan Tunjung Bitu. Sekaligus membawakan gulungan pesan, bahwa Raja Johor akan berkunjung ke istana kerajaan Tunjung Bitu.

21. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: KAMAR RAJA – PAGI.

Raja Tonjang Beru sedang duduk di kursi singgasananya bersama permaisuri. Mereka terlibat perdebatan mengenai perjodohan anaknya. Permaisuri mencoba menenangkan raja, ia tidak ingin anaknya tertekan dengan perjodohan yang mereka rencanakan.

22. EXT. ISTANA TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA – SIANG.

Iring-iringan pasukan kerajaan Sawing memasuki pintu gerbang istana. Tiga buah kereta kuda yang berisikan sejumlah tumpukan ikan, masuk ke gudang penyimpanan. Arya Babal sebagai pemimpin pasukan, memasuki istana raja untuk mengantarkan pesan dari raja Johor.

23. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: SINGGASANA RAJA – SIANG.

Pengawal raja membukakan Arya Babal pintu singgasana. Arya Babal melakukan penghormatan kepada Raja Tunjung Bitu. Raja mulai membuka dan membaca isi pesan tersebut. Raja Tonjang Beru memerintahkan seluruh istana, untuk melakukan persiapan. Arya Babal memberikan gulungan pesan kepada Raja Tonjang Beru. Raja bangkit dari kursi singgasananya, mengambil pesan yang tergulung dari tangan Arya Babal. Arya Babal melakukan penghormatan kembali, dan berjalan meninggalkan lokasi.

24. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: KAMAR PUTERI – SIANG.

Puteri Mandalika sedang ditemani oleh beberapa dayang, sedang membantunya melakukan perawatan terhadap tubuh dan rambutnya. Dibalik pintu muncul permaisuri menghampiri, mengabarkan berita akan kedatangan tamu istimewa di dalam istana. Para dayang tersenyum dan menyindir sang puteri. Permaisuri meminta puterinya untuk mempersiapkan diri.

25. EXT. ISTANA TUNJUNG BITU: KOLAM ISTANA – SORE.

Puteri dengan perlahan membuka baju yang dikenakannya. Dia melangkah kaki menuju kolam pemandian. Secara perlahan puteri membersihkan tubuhnya yang elok, dibawah cucuran air mancur diatas kolam.

CUT TO**26. EXT. RUMAH GUMARA: HALAMAN – MALAM.**

Gumara sedang menikmati malam dengan segelas arak di tangannya. Lamunan Gumara terus mengingat akan sosok sang puteri. Kondisi Gumara sudah sangat mabuk, hingga dirinya pun terlelap. Di dalam tidurnya antara mimpi dan tidak, Gumara bertemu dengan sosok wanita. Wanita tersebut tiba-tiba muncul, mendekati Gumara yang penglihatannya mulai kabur karena mabuk. Denda Rehan mendekatkan wajahnya dekat wajah Gumara, kemudian berbisik. Gumara terbangun dan mencoba membuka matanya, namun peglihatannya masih saja kabur. Dendan Rehan mundur perlahan dari wajah Gumara, dan menghilang seketika.

27. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: RUANG TAMU – MALAM.

Alunan musik gamelan cilokak, mengiringi jamuan makan malam kedua raja. Hidangan mewah tertata rapi diatas meja makan. Para tamu dan penghuni istana duduk di tempatnya masing-masing, kecuali Puteri Mandalika karena belum datang. Raja Tonjang Beru bersama Raja Johor terlibat pembicaraan, dan sedikit canda gurau.

28. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: KAMAR PUTERI – MALAM.

Sang putri masih sibuk menata rambutnya. Tatapan Puteri Mandalika kosong, seperti tidak menanggapi serius pertemuan malam tersebut. Akhirnya persiapan pun selesai, Puteri Mandalika terlihat sangat anggun dengan pakaian yang dikenakannya. Puteri kemudian melangkah kaki, menuju ke ruang jamuan.

29. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: RUANG MAKAN – MALAM.

Puteri Mandalika berjalan memasuki ruang jamuan. Alunan musik terasa terhenti, hanya gerak langkah yang seolah-olah terdengar. Keanggunan dan keelokan sang puteri seolah-olah memberhentikan waktu. Raja Johor terpana dan tak bisa berkata apa-apa, seolah tersihir akan kecantikan sang puteri. Puteri mandalika melangkah kaki, dan duduk dikursinya. Mereka terlibat pembicaraan.

DISSOLVE TO

30. INT. ISTANA LIPUR: SINGGASANA RAJA – PAGI.

Pengawal masuk ke istana menemui Raja Bumbang, yang sedang duduk di kursi singgasananya. Pengawal melakukan penghormatan dan menyampaikan berita yang sedang merebak di seluruh negeri. Sebuah pesan yang berisikan lamaran yang telah berlangsung, namun belum mendapatkan keputusan yang jelas. Dengan raut wajah sinis, Raja Bumbang tampaknya tergiur dan akan melakukan hal yang sama dengan Raja Johor.

31. EXT. PASAR: HALAMAN - PAGI.

Gumara sedang menjaga dagangannya. Dua orang ibu-ibu lewat didepannya, sembari menceritakan berita lamaran yang tersebar begitu cepat. Gumara yang mendengarnya, hanya bisa terdiam dengan tatapan kosong.

32. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: LUAR ISTANA - PAGI.

Terlihat 1000 pasukan kerajaan Lipur berjejer di halaman luar istana. Dua orang patih, Arya Tuna dan Arya Jange memimpin di depan dengan kuda yang ditungganginya. Salah satu pasukan menghadap ke penjaga gerbang istana, melaporkan maksud kedatangannya. Gerbang istana dibuka, pasukan kerajaan Lipur memasuki halaman istana.

33. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: RUANG MAKAN – PAGI.

Raja Tonjang Beru beserta permaisuri dan puterinya, sedang menikmati sarapan. Pengawal kerajaan datang menghadap, sembari memberikan penghormatan. Pengawal mengabarkan, tentang kedatangan dua orang patih dari kerajaan Lipur. Raja menghentikan makannya, dan beranjak menemui kedua patih tersebut.

34. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: SINGGASANA RAJA – PAGI.

Raja Tonjang Beru berjalan menuju kursi singgasananya. Sementara kedua patih kerajaan Lipur, Arya Tuna dan Arya Jange duduk bersila melakukan penghormatan. Sang raja mulai menanyakan maksud kedatangan mereka. Arya Tuna dan Arya Jange kemudian memberitahukan, isi pesan dari Raja Bumbang.

35. ISTANA TUNJUNG BITU: RUANG MAKAN – PAGI.

Raja Tonjang Beru berjalan kembali ke meja makan. Raja tampak bingung dan tidak bisa berkata apa-apa. Raja memberitahukan permaisuri dan puterinya, mengenai apa yang baru saja terjadi. Mereka semua bingung menghadapi situasi tersebut, terlebih lagi Puteri Mandalika yang tidak tahu harus memilih siapa. Raja Tonjang Beru beranjak dari kursi singgasananya, kemudian mondar-mandir di hadapan puteri dan permaisurinya. Suasana hening dan penuh bimbang dalam ruangan tersebut. Permaisuri gugup melihat tingkah laku suaminya, sementara Puteri Mandalika hanya diam dengan kepala tertunduk. Raja Tonjang Beru kemudian meninggalkan lokasi. Sang puteri tampak lemas, kemudian bergegas meninggalkan ibunya. Permaisuri tampak sedih, dan terus menahan tangisnya.

36. EXT. ISTANA TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA – PAGI.

Puteri Mandalika keluar dari pintu istana, ia menuju ke kandang kuda kesayangannya. Puteri mencoba melepaskan ikatan kudanya, dan menungganginya keluar istana.

37. EXT. PEDESAAN: JALA – PAGI.

Puteri Mandalika memacu kudanya dengan sangat cepat. Cucuran air matanya terus mengalir, karena dibayangi akan keputusan yang harus diambil. Suasana pedesaan yang ramai, tidak menghalangi puteri untuk terus memacu kudanya. Para penduduk desa yang berada dijalanan, kocar-kacir minggir seketika. Gumara yang kebetulan melintas, melihat Puteri Mandalika yang tampak hilang kendali. Gumara kemudian mencuri kuda milik penduduk desa yang terikat, dan berusaha mengejar puteri.

38. EXT. HUTAN BAKAU: JALAN SETAPAK – SIANG.

Gumara berusaha mengejar sang puteri. Hingga akhirnya posisi kuda mereka sejajar, dan Gumara menanyakan apa yang sedang terjadi. Puteri tampak kesal, dan menyuruh Gumara untuk menjauh. Kuda putih yang ditunggangi puteri, menjadi tidak terkendali. Puteri tampak ketakutan, kemudian Gumara berusaha mengejar untuk menolong sang puteri.

39. EXT. HUTAN BAKAU: PANTAI – SIANG.

Kuda yang ditunggangi Puteri Mandalika, berlarian menuju pantai. Perlahan demi perlahan terendam air laut, hingga akhirnya terendam secara keseluruhan. Puteri Mandalika ikut tenggelam bersama kudanya kedalam laut. Puteri berusaha untuk naik ke permukaan, namun kakinya masih terlilit tali pijakan kaki kudanya. Dengan kondisi kaki diatas dan kepala dibawah, membuat puteri kehabisan napas dan tak sadarkan diri. Hingga akhirnya tangan Gumara meraih tubuh puteri, dan mencoba melepaskan ikatan dikakinya. Gumara membawa puteri ke daratan, dan mencoba memberikannya napas buatan. Hingga akhirnya puteri tersadar, batuk tersedak disertai air yang keluar dari mulutnya. Tubuh puteri Mandalika tampak lemas, dengan nafas yang terengah-engah. Puteri menatap Gumara dengan

penuh makna, mereka saling menatap satu sama lain. Puteri kemudian memegang tangan Gumara, yang kebetulan sedang memegang pipinya.

40. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: SINGGASANA RAJA – SORE.

Raja mondar-mandir dengan penuh kecemasan akan kepergian puterinya. Permaisuri hanya duduk tersipu, dengan air mata yang mengalir di pipinya. Raja memerintahkan pengawal untuk mencari puterinya kembali, namun di halangi oleh permaisuri. Raja terlihat marah, karena di tentang oleh istrinya sendiri. Dewi Seranting bangkit dari posisi berlututnya, dan kemudian memeluk erat tubuh suaminya. Raja yang tadinya penuh dengan amarah, akhirnya menjadi luluh.

41. EXT. PANTAI: BAWAH BUKIT – SORE.

Api unggun yang menyala, menghangatkan tubuh Puteri Mandalika. Sang puteri duduk dengan memeluk tubuhnya yang kedinginan. Gumara berjalan mendekat, dengan beberapa potong kayu ditangannya. Gumara menaruh potongan kayu kedalam tumpukan api unggun. Mereka terlibat pembicaraan, sesekali mereka saling menatap dengan penuh rasa satu sama lain. Puteri hanya terdiam, dan pandangannya hanya melihat api unggun yang sedang menyala. Gumara tetap menunggu kata yang keluar dari mulut Puteri Mandalika, sesekali memperhatikan wajah dan bentuk tubuhnya. Mendengar kata itu, Puteri Mandalika kemudian menghadapkan pandangannya ke arah Gumara dengan penuh arti. Gumara yang hanya berbicara, kemudian terdiam melihat tatapan puteri yang mengarah padanya. Gumara mencoba mendekatkan diri secara perlahan ke samping puteri. Mata mereka masih saling menatap, tanpa terasa wajah mereka saling berdekatan. Gumara mencoba mencium puteri, dan akhirnya gairah mereka mulai membara.

42. ISTANA TUNJUNG BITU: SINGGASANA RAJA – SENJA.

Dewi Seranting gelisah tak karuan, menanti kedatangan puterinya. Sementara Raja Tonjang Beru, hanya mondar-mandir dengan penuh amarah. Dewi Seranting berjalan menuju jendela. Tatapannya mengarah ke bulan, dengan posisi tangan yang dikepal.

43. EXT. PANTAI: BAWAH BUKIT – SENJA.

Matahari secara perlahan mulai terbenam. Gumara dan puteri Mandalika sedang mengenakan pakaiannya masing-masing. Wajah mereka terlihat sangat bahagia. Gumara mengecup kening sang puteri, dan mereka terlibat pembicaraan. Puteri dan Gumara kemudian menaiki kudanya, sembari tersenyum satu sama lain. Gumara kemudian mengantarkan Puteri Mandalika kembali ke kerajaan.

CUT TO**44. INT. ISTANA TUNJUNG BITU: RUANG ISTANA – MALAM.**

Dibalik pintu yang terbuka, muncullah sang puteri bersama Gumara. Permaisuri yang melihat kehadiran anaknya, langsung memeluk tubuh anaknya. Dengan perasaan menyesal, puteri meminta maaf kepada kedua orangtuanya. Raja Tonjang Beru kemudian mempersilahkan Gumara untuk masuk istana, untuk menikmati jamuan makan malam. Gumara kemudian ikut bergabung bersama keluarga Puteri Mandalika, menikmati jamuan makan malam. Gumara duduk berseblahan dengan Raja Tonjang Beru. Sang raja menanyakan asal-usul kehidupan Gumara. Raja tersedak, setelah mendengar Gumara yang hanya berasal dari rakyat biasa. Puteri Mandalika beserta Dewi Seranting tersenyum menatap satu sama lain, melihat keakraban antara Gumara dan Raja Tonjang Beru. Sang raja pun ikut mengantar Gumara sampai ke depan pintu istana. Sesampai di pintu istana, raja kemudian membisikkan kata ke telinga Gumara. Gumara terkejut dan kecewa, mendengar perkataan Raja Tonjang Beru. Gumara menundukkan kepalanya, dan melakukan hormat kepada raja.

45. EXT. ISTANA TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA – MALAM.

Perajurit kerajaan membukakan Gumara pintu gerbang kerajaan. Gumara memacu kudanya dengan begitu kencang, keluar melewati pintu gerbang.

46. EXT. DESA: JALAN DESA – MALAM.

Tampak kerumunan di balai desa, para rakyat Tunjung Bitu sedang menyaksikan pentas musik gamelan. Para penari berlenggak-lenggok dengan gemulai. Di sisi lain sedang terdapat adu ketangkasan para pemuda desa, yang saling bertarung menggunakan tongkat. Gumara berjalan secara perlahan, dengan menuntun kudanya. Gumara kemudian mengikat kudanya, dan berjalan menuju tempat adu ketangkasan para pemuda. Gumara mengajukan diri untuk ikut dalam permainan tersebut. Alunan musik menyemangati adu ketangkasan tersebut. Awalnya Gumara kalah, dengan luka cambuk yang membekas di punggungnya. Kemudian dengan perasaan kecewa dan amarah yang berkecamuk, akhirnya Gumara melakukan serangan balik dengan membabi buta. Gumara kemudian memenangkan adu ketangkasan tersebut, dan membawa pulang segumpal uang koin.

47. INT. KERAJAAN SAWING: SINGGASANA RAJA – MALAM.

Raja Johor sedang melakukan rapat dengan para patih beserta para penasihat kerajaan. Mereka memperbincangkan strategi untuk mendapatkan hati Puteri Mandalika, mengingat sampai saat ini belum juga ada jawaban dari sang puteri. Raja Johor meminta pendapat kepada kedua patihnya, Arya Babal dan Arya Tebui. Suasana menjadi tegang, perbedaan pendapat tersebut membuat Raja Johor menjadi tambah bingung dengan langkah yang akan diambilnya.

48. INT. KERAJAAN LIPUR: KAMAR RAJA – MALAM.

Raja Bumbang sedang menikmati pijatan dari para selir kerajaan. Para dayang-dayang sedang sibuk menjamu Raja Bumbang, makanan yang begitu banyaknya dan minuman arak ditata dengan hati-hati. Raja Bumbang mulai meminum arak yang tersaji di depannya. Sesekali, Raja Bumbang menggoda para selirnya. Kedua patihnya Arya Tuna dan Arya Jange tetap setia menemani raja. Arya Jange menanyakan langkah yang akan diambil raja, mengingat belum adanya jawaban dari Puteri Mandalika. Raja Bumbang langsung berdiri, beranjak dari kursi singgasananya. Raja Bumbang terlihat senang, mendengar saran Arya Tuna.

49. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: KAMAR RAJA – MALAM.

Raja Tunjang Beru tidak bisa tidur, mengingat masalah yang dialami puterinya. Dewi Seranting yang tidur disamping raja, terbangun melihat keanehan yang dialami suaminya. Sang permaisuri mendekap tubuh suaminya, dan kemudian menanyakan apa yang sedang dipikirkannya. Raja Tunjang Beru kemudian memeluk tubuh istrinya dan terlelap bersama-sama.

50. EXT. ISTANA TUNJUNG BITU: KOLAM PEMANDIAN – MALAM.

Puteri Mandalika sedang berada didalam mimpinya. Terangnya sinar rembulan, menyinari kolam pemandian. Sang puteri berdiri di sekitaran kolam. Secara perlahan air kolam pemandian berubah jadi warna merah. Puteri Mandalika mendekat perlahan, penasaran akan fenomena tersebut. Di dalam air kolam tergambar, terjadi pertempuran besar-besaran. Kemudian air kolam berubah menjadi merah, seperti mengalirnya genangan darah. Air yang bercampur darah tersebut, muncul dari mana-mana dan kemudian dengan seketika membanjiri seluruh kerajaan Tunjung Bitu. Sang puteri kemudian tenggelam dan terseret dengan air yang begitu derasnya.

51. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: KAMAR PUTERI – MALAM.

Puteri Mandalika kemudian terbangun dari tidurnya, dengan nafas yang terengah-engah. Puteri Mandalika menyadari, bahwa apa yang dialami hanyalah mimpi belaka. Sang puteri kemudian tidak bisa tidur kembali, dan masih memikirkan arti dari mimpinya.

CUT TO**52. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA – PAGI.**

Terlihat iring-iringan pasukan kerajaan Sawing mendekati kerajaan Tunjung Bitu. 1000 pasukan kerajaan Sawing, mengawal kereta Raja Johor. Patih Arya Babal yang menaiki kuda, terlebih dahulu menghadap penjaga gerbang. Gerbang istana kemudian dibuka, iring-iringan pasukan kerajaan Sawing memasuki halaman istana. Para perajurit kerajaan Tunjung Bitu berbaris rapi memberikan

penyambutan. Raja Johor turun dari keretanya, dan berjalan menuju ke pintu istana.

53. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: KAMAR RAJA – PAGI.

Patih Rangga Nyane, datang menghadap ke Raja Tonjang Beru. Rangga Nyane memberikan hormat, dan mengabarkan kedatangan Raja Johor. Raja Tonjang Beru kemudian bergegas menuju pintu istana.

54. EXT. KERAJAAN TONJANG BERU: HALAMAN ISTANA – PAGI.

Raja Tonjang Beru memberikan penyambutan kepada Raja Johor, dan mempersilahkan untuk memasuki istana. Raja Johor dan patihnya Arya Babal dan Arya Tebui kemudian memasuki istana.

55. EXT. KERAJAAN TONJANG BERU: TEMPAT PEMUJAHAN – PAGI.

Puteri Mandalika sedang melakukan semedi, kedua telapak tangannya menyatu dan menempel di dada. Suara hembusan angin yang sepoi-sepoi dan kicauan burung di pagi hari, mengantarkan puteri ke dalam relaksasinya. Semedinya menjadi terganggu, disaat ibunya memanggil dari kejauhan. Dewi Seranting mengabarkan, bahwa Raja Johor telah datang ke istana. Puteri Mandalika kemudian beranjak dari tempat semedinya, dan berjalan meninggalkan lokasi.

56. INT. KERAJAAN TONJANG BERU: RUANG TAMU – PAGI.

Raja Johor dan kedua patihnya Arya Babal dan Arya Tebui sedang asik menikmati hidangan yang disediakan. Raja Johor dengan Raja Tonjang Beru kemudian terlibat pembicaraan, mengenai Puteri Mandalika.

57. EXT. KERAJAAN TONJANG BERU: HALAMAN ISTANA – PAGI.

Puteri Mandalika berjalan perlahan, dibalik tembok pembatas antara ruang tamu dengan halaman istana. Secara diam-diam sang puteri menguping pembicaraan di ruang tamu. Sang puteri mendengar ancaman yang dilontarkan oleh Raja Johor kepada ayahnya. Terlihat ketegangan ditengah obrolan itu. Raja Johor berdiri dan mengacungkan jari telunjuknya kehadapan Raja Tonjang Beru. Raja Tonjang Beru sangat marah, dan kemudian berdiri sambil menggebrak meja dengan telapak tangannya. Sang puteri yang mendegar percakapan itu, kemudian berlarian ke kamarnya dengan cucuran air mata.

58. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: RUANG TAMU – PAGI.

Raja Tonjang Beru dengan Raja Johor masih terlibat pembicaraan serius. Pengawal kerajaan datang menghadap dari balik pintu, melaporkan bahwa Raja Bumbang telah datang ke istana. Seluruh ruangan menampakkan muka yang serius penuh canggung.

59. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: RUANG DEPAN ISTANA – PAGI.

Raja Bumbang memasuki istana dengan beberapa pengawal dan kedua patihnya. Para perajurit istana berjejer memberikan penghormatan. Raja Bumbang langsung menuju ke ruang tamu.

60. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: RUANG TAMU – PAGI.

Raja Bumbang memasuki ruang tamu didampingi kedua patihnya Arya Jange dan Arya Tuna. Raja Tonjang Beru berdiri memberikan penghormatan, sementara Raja Johor hanya duduk dengan muka sinis. Raja Bumbang menyindir Raja Johor, dan suasana sedikit tegang. Raja Bumbang dan kedua patihnya kemudian duduk. Raja Bumbang langsung mengutarakan maksud kedatangannya. Raja Tonjang Beru seperti diterpa gempa bumi, hatinya berguncang begitu keras. Raja Tonjang Beru bingung dengan permasalahan yang dialaminya. Raja Johor dan Raja Bumbang terlibat perdebatan dalam memperebutkan Puteri Mandalika. Suasana mulai memanas, pedang sudah terbuka dari sarungnya. Namun seketika

muncullah Puteri Mandalika dari balik pintu. Semua yang ada di ruangan terdiam, dan memasukkan pedang mereka kedalam sarungnya. Puteri duduk di tempatnya, dan mengarahkan pandangannya ke Raja Johor dan Raja Bumbang. Suasana tampak hening seketika. Puteri ingin para raja yang datang, hendaknya pulang ke tempat masing-masing dan memberikan puteri waktu dalam menentukan. Raja Bumbang dan Raja Johor secara bersamaan meninggalkan lokasi. Saat berjalan hendak meninggalkan istana, mereka berjalan berdampingan dan matanya saling bertatapan.

61. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: KORIDOR – PAGI.

Dewi seranting bersandar di tembok, pembatas antara ruang tamu dan koridor. Dewi Seranting meneteskan air mata, mendengar percakapan yang terjadi di ruang tamu.

CUT TO

62. EXT. PELABUHAN: PASAR IKAN – PAGI.

Tampak suasana kapal dagang lalu lalang di pelabuhan. Para perajurit kerajaan Tunjung Bitu mondar-mandir melakukan patroli. Gumara sedang sibuk memindahkan gerobak yang penuh dengan ikan. Dua perajurit melintas di dekat Gumara dan membicarakan situasi yang sedang terjadi di negeri Tunjung Bitu. Gumara mendengarnya sekilas, dan kembali lagi melanjutkan pekerjaannya.

63. INT. KERAJAAN GHAIB: SINGGASANA RATU – PAGI.

Ratu Denda Rehan sedang duduk disinggasananya, sambil melihat tong ajaib miliknya. Para dayang-dayang berdiri di samping ratu, sambil mengayunkan kipas berbulu ke arah ratu. Melalui tong ajaibnya, Ratu Denda Rehan fokus melihat kegiatan yang dilakukan Gumara di pelabuhan.

64. INT. KERAJAAN LIPUR: SINGGASANA RAJA – SORE.

Raja Bumbang duduk di singgasananya, sementara kedua patihnya duduk bersila di depannya. Raja Bumbang memegang dagu, memikirkan strategi untuk mendapatkan Puteri Mandalika. Arya Tuna mulai berbicara, memberikan saran kepada Raja Bumbang. Raja Bumbang kemudian menerima saran tersebut, dan menyuruh Arya Jange untuk mempersiapkan seluruh pasukannya untuk bertempur.

65. EXT. RUMAH GUMARA: HALAMAN – SORE.

Gumara datang dengan mengendarai kuda yang pernah dicurinya. Gumara turun dari kudanya, dan mengikat kudanya di kandang. Disaat Gumara hendak memasuki rumah, Gumara mendengar suara aneh yang menggema. Suara itu perlahan-perlahan menghilang, dan muncul kembali dari balik hutan. Gumara mencoba mengikuti suara tersebut.

66. EXT. HUTAN: JALAN SETAPAK – SENJA.

Gumara terus mengikuti suara tersebut, masuk lebih jauh kedalam hutan. Haripun perlahan mulai gelap, arah penglihatan mulai terbatas. Gumara kini tidak tau arah, dan penglihatannya menjadi buram. Secara perlahan kunang-kunang mulai bermunculan, dan menuntunnya ke suatu arah. Tiba-tiba Gumara terperosok kedalam jurang. Tubuhnya terhempas menghantap pohon dan batu. Hingga akhirnya hempasan tubuh Gumara terhenti, dan kepalanya membentur batu dengan begitu kerasnya. Gumara terbaring lemas, penglihatannya mulai kabur dan kemudian pingsan.

67. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: SINGGASANA RAJA – MALAM.

Puteri sedang berlutut dengan kepala menunduk, menghadap Raja Tonjang beru yang duduk di singgasananya. Sementara Dewi Seranting hanya terdiam di kursi singgasananya dengan muka murung. Puteri terlibat pembicaraan dengan ayahnya, mengenai para raja yang datang melamar. Dewi Seranting coba menenangkan suaminya, dan meminta anaknya kembali ke kamarnya. Puteri kemudian pergi ke kamarnya dengan air mata yang bercucuran.

68. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: KAMAR PUTERI – MALAM.

Puteri mendobrak pintu kamarnya, dan langsung menghempaskan tubuhnya ke atas kasur. Puteri menangis dan bergumam mengenai permasalahan yang dialaminya. Dewi Seranting menemui mandalika, dan langsung memeluk tubuh anaknya. Dewi Seranting mencoba menenangkan anaknya, dan mereka terlibat pembicaraan.

69. INT. KERAJAAN GHAIB: SINGGASANA RATU – MALAM.

Gumara terbaring di singgasana Ratu Denda Rehan, dan mulai sadarkan diri. Gumara memegang kepalanya yang terluka. Dibalik penglihatan yang masih buram, muncullah sosok wanita yang selama ini berada dalam mimpinya. Wajah Ratu Denda Rehan terpesona, dan bahagia melihat anaknya. Gumara beranjak dari tempat tidurnya, dan kemudian menanyakan keberadaannya. Mereka terlibat pembicaraan.

70. EXT. KERAJAAN GHAIB: HALAMAN ISTANA – MALAM.

Ratu Denda Rehan sedang menatap megahnya kerajaan yang dimilikinya. Dibalik pintu muncullah Gumara, dan menghampiri ibunya. Denda Rehan tersenyum, menyambut anaknya dan menjelaskan apa yang telah terjadi. Mereka terlibat pembicaraan. Denda rehan menatap Gumara dengan penuh makna, dan kemudian memeluk anaknya dengan penuh perasaan sayang.

**CUT TO
FADE IN**

71. EXT. KERAJAAN LIPUR: HALAMAN ISTANA – PAGI.

Telah bersiap ribuan pasukan perang kerajaan Lipur. Mereka berdiri dengan tegap, berjejer rapi dengan memikul senjatanya masing-masing. Sementara kedua patihnya memimpin di depan, dengan kuda yang tungganginya. Raja Bumbang muncul dari dalam istana, memegang keris sakti miliknya. Salah satu pengawal menghadap raja, dengan membawakan kuda perang milik raja. Raja Bumbang menaiki kuda tersebut, dan memerintahkan pasukannya menuju negeri Tunjung

Bitu. Arya Jange kemudian menuju ke barisan depan pasukan. Dirinya berdampingan dengan Arya Tuna, memimpin pasukan terdepan.

72. EXT. KERAJAAN SAWING: HALAMAN ISTANA – PAGI.

Telah berjejer rapi ribuan pasukan kerajaan Sawing. Raja Johor dengan gagahnya, memegang tombak saktinya diatas kuda perang miliknya. Raja Johor memerintahkan pasukannya untuk menuju Tunjung Bitu.

73. INT. KERAJAAN GHAIB: SINGGASANA RATU – PAGI.

Gumara dan ibunya sedang melihat pasukan Raja johor dan Raja Bumbang, melalui tong ajaib. Denda Rehan memerintahkan anaknya, untuk ikut dalam pertempuran. Dengan perasaan cinta yang membara, Gumara mempersiapkan pasukannya untuk ikut berperang. Lalu seketika muncullah komandan pasukan kerajaan ghaib, dan berlutut menghadap Gumara.

74. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA – SORE.

Perajurit penjaga gerbang, melihat bendera pasukan kerajaan dari arah barat dan timur. Perajurit tersebut kemudian berlarian menuju istana, mencoba memberitahukan Raja Tonjang Beru.

75. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: SINGGASANA RAJA – SORE.

Raja sedang duduk di singgasananya. Perajurit penjaga gerbang datang melapor dengan nafas yang terengah-engah. Mereka terlibat pembicaraan. Rangga Nyane bergegas keluar, hendak melaksanakan perintah raja.

76. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN LUAR – SORE.

Raja Johor dari kerajaan Sawing tiba di kerajaan Tunjung Bitu dari arah barat. Tak lama berselang muncul Raja Bumbang dari kerajaan Lipur dari arah timur. Pasukan mereka berjejer dan berhadapan satu sama lain. Raja Johor dan raja Bumbang melangkah kedepan, dan mereka terlibat pembicaraan. Seluruh pasukan kerajaan Lipur tertawa terbahak, dan meneriakkan nama raja Bumbang.

77. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: KAMAR PUTERI – SORE.

Puteri Mandalika melihat situasi yang sedang terjadi dari jendela. Puteri kaget dengan begitu banyaknya pasukan yang berdatangan. Puteri kemudian berlarian untuk menemui ayahnya.

78. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: SINGGASANA RAJA – SORE.

Puteri Mandalika menghampiri ayahnya, yang duduk di singgasana bersama permaisurinya. Mereka terlibat pembicaraan, kemudian raja memerintahkan patihnya untuk mempersiapkan seluruh pasukan guna berjaga-jaga. Rangga Dundang kemudian keluar dari singgasana, melaksanakan perintah raja. Puteri Mandalika tampak terkejut mendengar perkataan ibunya. Dirinyapun tampak lemas dan mengeluarkan derai air mata. Ibunya Dewi Seranting menghampiri anaknya, dan kemudian memeluk anaknya dengan penuh kasih sayang.

79. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA – SORE.

Seketika seluruh pasukan Tunjung Bitu berkumpul di halaman istana, dan membentuk barisan. Ribuan pasukan Tunjung Bitu berjejer dengan rapi, bersiap untuk mempertahankan negerinya.

80. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN LUAR – SORE.

Raja Bumbang bingung melihat pasukan Tunjung Bitu yang berkumpul, bersiap seperti mau menyerang. Raja Bumbang menanyakannya kepada raja Johor mengenai apa yang dilihatnya. Sementara Raja Tunjung Bitu keluar dari istananya, menyaksikan pasukan Raja Bumbang dan Raja Johor. Seketika Gumara datang seorang diri, dengan gagahnya menggunakan baju perang mengendarai kuda hitamnya. Raja Bumbang dan seluruh pasukan yang ada menertawakannya. Seketika itu, muncullah ribuan pasukan ghaib gumara dari arah selatan. Seluruh pasukan dan raja yang melihatnya terkejut dan tak menyangka akan hal itu.

81. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: SINGGASANA RAJA – SORE.

Puteri Mandalika dan ibunya yang melihat dari jendela istana, kaget melihat kedatangan Gumara. Puteri kemudian berlari keluar istana.

82. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN LUAR – SORE.

Puteri berlari menuju tempat berkumpulnya para raja. Puteri menghampiri Gumara, dan menanyakan maksud kedatangannya. Akhirnya mereka berempat terlibat pembicaraan. Puteri dipaksa untuk memilih salah satu diantara mereka bertiga. Pandangan puteri mengarah ke Gumara, mereka saling menatap satu sama lain. Setelah melihat kejadian tersebut, sang puteri disuruh ayahnya untuk masuk ke dalam istana. Gumara hanya tersenyum melihat Puteri Mandalika. Kemudian tuan puteri bergegas kembali ke istana. Sementara Raja Johor, Raja Bumbang, dan Gumara kembali ke pasukannya masing-masing.

83. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA – SORE.

Puteri Mandalika berjalan perlahan menuju istana, melewati ribuan pasukannya yang berjejer dengan rapi. Seluruh pasukannya menundukkan kepala, sesekali puteri melihat raut wajah ketakutan dari sebagian pasukannya.

84. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN LUAR – SORE.

Dari ribuan pasukan yang ada, tampak raut wajah ketakutan dari salah seorang pasukan Raja Bumbang. Tubuhnya gemetar, dengan busur panah yang ditangannya. Seketika busur panah tersebut terlepas, dan tertancap di tubuh pasukan Raja Johor. Raja Johor marah, kemudian berteriak memerintahkan pasukannya untuk berperang. Pertempuranpun akhirnya dimulai. Para pasukan dari ketiga raja saling membunuh satu sama lain. Begitu banyak korban yang berjatuhan. Masing-masing raja, terlihat sibuk mengatur strategi serangannya.

85. EXT: KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA – SORE.

Raja Tonjang Beru berjalan menelusuri barisan pasukannya. Raja memerintahkan kedua patihnya, untuk siap berperang. Patih Rangga Nyane bingung dengan perintah raja, dan kemudian mereka terlibat pembicaraan.

86. INT. KERAJAAN TUNJUNBG BITU: SINGGASANA – SORE.

Puteri Mandalika yang melihat telah terjadinya perang, menangis di pelukan ibunya. Puteri terlihat tertekan, karena perang disebabkan oleh dirinya. Puteri dan ibunya terlibat pembicaraan.

**CUT TO
FADE IN**

87. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN LUAR – SORE.

Hari sudah mulai gelap, peperangan terhenti sementara. Ribuan perajurit telah gugur dalam perang. Mayat-mayat bergeletakan dimana-mana, dan darah bercecer membanjiri tanah Tunjung Bitu. Sementara para raja berkumpul, mempersiapkan strategi dengan pemimpin pasukan masing-masing.

**88. INT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: SINGGASANA RAJA –
MALAM.**

Raja Tonjang baru duduk di singgasananya, sambil memegang dagunya. Sementara Puteri mandalika masih dalam dekapan ibunya. Patih Ranga Dundang memasuki istana, melaporkan kondisi perang kepada raja. Puteri kemudian beranjak dari tempat duduknya, dan menghadap ayahnya. Mereka kemudian terlibat pembicaraan. Dewi Seranting meneteskan air mata, setelah mendengarkan perkataan anaknya itu. Permaisuri pun langsung memeluk tubuh anaknya, begitu juga dengan Raja Tonjang Beru.

**89. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA –
MALAM.**

Puteri Mandalika keluar dari istana, menuju patih Ranga Nyane. Puteri meminta Ranga Nyane untuk mengambikan kudanya, dan mengawalnya menuju medan perang. Salah satu prajurit membawakan kuda sang puteri. Kemudian Puteri Mandalika menaiki kudanya dan menuju medan perang.

90. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: MEDAN PERANG – MALAM.

Puteri kemudian menuju ke masing-masing raja yang berperang, tanpa terkecuali Gumara. Puteri meminta menghentikan perang, dan akan mengumumkan siapa yang dipilihnya. Puteri kemudian berjalan, mengunjungi Gumara. Mereka berdua terlibat pembicaraan. Puteri kemudian memerintahkan Rangga Nyane untuk mengumpulkan seluruh rakyat negeri Tunjung Bitu. Gumara langsung memeluk Puteri Mandalika. Didekapnya tubuh sang puteri, dengan penuh kasih sayang. Gumara dan Puteri Mandalika masih dalam posisi berpelukan. Hingga akhirnya mereka saling menatap, satu sama lain. Bibir mereka pun berdekatan secara perlahan, dan berciuman. Setelah itu puteri kembali menuju istana.

CUT TO

91. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: RUANG DEPAN – MALAM.

Puteri Mandalika berjalan hendak menuju kamarnya. Di ruang depan istana, telah menunggu ayah dan ibunya. Langkah puteri terhenti, dan memeluk kedua orang tuanya. Puteri meyakinkan orang tuanya, bahwa kerajaan Tunjung Bitu akan baik-baik saja, sekaligus meminta maaf atas kesalahan yang diperbuatnya. Kemudian puteri bergegas menuju kamarnya. Puteri mandalika melepaskan dekapan orang tuanya, dan kemudian menuju ke kamarnya.

92. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: KAMAR PUTERI – MALAM.

Puteri Mandalika membuka baju yang dikenakannya, dan menggantinya dengan baju kerajaan. Puteri terlihat anggun dengan gaun kerajaan yang dikenakannya. Tak lupa, mahkota puteri kerajaan dikenakan di kepalanya. Puteri kembali lagi menuju ruang depan, menemui ayah dan ibunya.

93. EXT. KERAJAAN TUNJUNG BITU: RUANG DEPAN – MALAM.

Puteri Mandalika melangkahkan kaki, dan memeluk orang tuanya dengan begitu erat. Ibunya tak henti-hentinya meneteskan air mata, sembari memeluk tubuh anaknya. Mereka semua diam tanpa kata.

94. KERAJAAN TUNJUNG BITU: HALAMAN ISTANA – MALAM.

Seluruh rakyat Tunjung Bitu telah berkumpul di halaman istana. Tandu berlapis emas yang digunakan untuk mengangkat puteri, telah menunggu di depan pintu istana. Puteri Mandalika melangkah menuju Tandu, sementara orang tuanya mengikuti di belakang. Puteri melihat kearah orang tuanya dengan penuh senyum, kemudian naik keatas tandu. Para perajurit kemudian mengangkat tandu, dan membawa puteri menuju ke sebuah bukit dekat kerajaan. Para perajuri dari seluruh kerajaan melakukan penghormatan, dan tersenyum bahagia melihat puteri yang akan menentukan pendamping hidupnya.

95. EXT. PANTAI: BUKIT – MALAM.

Perajurit membawa puteri ke atas bukit, yang terletak di sekitaran pantai. Para raja dan seluruh pasukannya mengikuti sang puteri, termasuk orang tuanya, Gumara dan seluruh rakyat negeri Tunjung Bitu. Sesampai diatas bukit, tandu kemudian di turunkan. Puteri lalu turun dari tandu, dan melihat orang-orang yang berada dibawah bukit. Tatapan Puteri fokus ke Gumara dan orang tuanya. Terlihat ribuan orang yang menyaksikan proses tersebut. Para rakyat bersorak meneriakkan nama sang Puteri. Suasana mulai hening seketika, disaat sang puteri mulai mengucapkan sepatah kata.

96. EXT. PANTAI: PESISIR PANTAI – MALAM.

Gumara memperhatikan sang puteri di tengah kerumunan. Hati Gumara bergetar, takut akan kehilangan orang yang dicintainya. Dewi Seranting tak bisa membendung tangis, dalam dekapan suaminya.

97. EXT. PANTAI: BUKIT – MALAM.

Sang puteri memejamkan mata, dan mencoba merasakan angin yang berhembus dengan sepoi-sepoi. Puteri kemudian berteriak dengan suara lantang mengumumkan pilihannya. Puteri berjalan menuju tepi bukit, dan seketika itu puteri terjun ke laut. Tubuh puteri terhempas kedalam laut, disambut dengan ombak yang begitu ganasnya. Seketika hujan turun dengan begitu lebatnya, disertai badai dan petir.

98. EXT. PANTAI: PESISIR PANTAI – MALAM.

Suasana mulai gaduh, mereka semua terkejut dengan apa yang menimpa sang puteri. Seluruh orang yang hadir disaat itu berlarian ke dalam laut, termasuk Gumara dan para raja. Semua orang berusaha untuk mencari tubuh sang puteri, namun tidak ada satupun yang berhasil menemukannya. Dewi Seranting bersama suaminya larut dalam kesedihan, menangisi puterinya. Satu persatu orang yang mencari, keluar menuju ke permukaan laut. Mereka semua bersedih tidak menemukan sang puteri, termasuk Gumara. Ombak yang tadi begitu ganasnya, kini mulai tenang. Tiba-tiba dari dalam laut, muncul cahaya warna-warni dengan begitu terangnya. Beberapa orang yang masih dilautan, terpana melihat keanehan tersebut. Salah satu diantara mereka berteriak, dan mengatakan apa yang sedang terjadi. Seketika itu ribuan orang berlarian menuju kedalam laut, dan berusaha mencari tahu tentang fenomena tersebut. Secara perlahan muncul jutaan cacing laut dengan warna yang beragam, dan masing-masing orang mencoba mengambilnya. Salah satu diantara mereka berteriak mengatakan, bahwa cacing tersebut merupakan jelmaan dari sang puteri. Seketika itu pula ribuan orang berbondong-bondong, mengambil cacing laut tersebut dan menamakannya nyale. Tak ketinggalan juga, Raja Tonjang Beru ikut serta mengambil cacing laut tersebut. Raja Tonjang Beru memegang cacing tersebut dengan penuh kelembutan, dan bergelombang air mata.

**CUT TO
FADE OUT**

99. EXT. PANTAI: TEBING – PAGI.

Gumara sedang berdiri diatas tebing, dengan pandangan lurus menatap ke lautan. Pandangannya kosong, selalu terbayang akan sosok Puteri Mandalika. Kemudian secara perlahan, dia memalingkan wajahnya ke bawah tepatnya ke pesisir pantai. Disana terlihat sosok Puteri Mandalika, yang juga berdiri menatapnya. Gumara terkejut, sontak berlarian menuruni bukit mengejar bayang sang puteri.

100. EXT. PESISIR PANTAI – PAGI.

Puteri Mandalika terus menatap Gumara yang berlarian begitu kencang, menuju ke arahnya. Gumara menghentikan langkahnya tepat di depan sang puteri, dengan nafas yang menggebu - gebu. Tanpa banyak kata, Gumara langsung memeluk tubuh Puteri Mandalika. Puteri pun kemudian membalas pelukan Gumara. Mereka kemudian terlibat pembicaraan. Setelah itu, Puteri Mandalika mencium Gumara. Secara perlahan tubuh puteri mulai memudar, bak potongan es yang mulai mencair menjadi asap. Tubuh mereka yang berpelukan, secara perlahan mulai terlepas. Puteri Mandalika menatap Gumara dengan penuh senyum, sembari tubuhnya yang perlahan melayang mundur dan memudar. Kini wujud Puteri Mandalika mulai menghilang, bagaikan asap yang ditelan angin. Gumara kini menyadari, bahwa Puteri Mandalika hidup di alam yang berbeda. Gumara secara perlahan merebahkan kakinya dalam posisi berlutut, dan mengarahkan kepalanya ke atas. Gumara berharap, dewa mempertemukan kembali dirinya dengan sang puteri.

ENDING**2.4 Orisinalitas Karya**

Kebudayaan yang terdapat dalam setiap daerah, merupakan suatu kebiasaan yang telah diwariskan secara turun-temurun. Hal itulah yang menjadikan negara Indonesia, kaya akan budaya yang beragam. Namun budaya tersebut perlahan mulai memudar, seiring dengan perkembangan zaman. Dalam dunia perfilman di Indonesia, film yang menyangkut tentang kebudayaan memiliki minat yang sangat sedikit dikalangan masyarakat. Apalagi suatu tema yang menyangkut tentang sejarah mitologi, menjadi tantangan bagi pengkarya agar menyajikan cerita yang menarik.

Penggunaan pola liner pada skenario ini, memberikan gambaran adegan secara urut antara adegan yang satu dengan yang lainnya. Kemudian pada pola *flashback*, pengkarya ingin memberikan sedikit pola acak. Hal itu dikarenakan, agar penonton penasaran akan adegan selanjutnya, sekaligus memberikan penjelasan terhadap konflik yang sedang terjadi. Dalam film, pengkarya menyampaikan pesan melalui gambar. Sedangkan pada skenario, pengkarya menyampaikan pesan melalui tulisan. Sehingga pesan tersebut dapat diterima dan dipahami, berdasarkan imajinasi pembaca itu sendiri.

Dalam film “*Now You See Me 2*” juga menggunakan pola linier dengan penggabungan pola *flashback* pada cerita. Penggunaan pola *flashback* bertujuan, untuk memberikan penjelasan kepada penonton mengenai penyebab permasalahan yang telah terjadi. Begitu juga yang dilakukan oleh pengkarya, dalam penulisan naskah film “*Nyale*”. Namun penggunaan pola *flashback* hanya terdapat di akhir cerita. Hal itu dilakukan supaya memberikan penjelasan terhadap penonton, mengenai penyebab konflik yang terjadi. Sedangkan pada tahap grafik teaser, konflik, klimaks hingga katarsis, hanya menggunakan pola linier. Hal itu bertujuan untuk, memberikan sudut pandang yang beraturan terhadap penonton. Agar penonton tetap hanyut dalam alur cerita, dan terus tertarik akan adegan cerita selanjutnya.

Perbedaan kedudukan sosial dalam film “*Titanic*” menjadi konflik utama dalam film ini. Perbedaan kerap menimbulkan konflik dalam kehidupan, terutama dalam masalah percintaan. Pengkarya juga menjadikan perbedaan sebagai konflik utama dalam cerita ini. Dalam kasus ini, perbedaan tahta setiap insan terkadang menjadi pembeda dan penghalang akan direstunya suatu hubungan. Permasalahan seperti ini dialami oleh tokoh utama, satu tokoh disajikan berlatar belakang bangsawan dan satu lagi dari kalangan biasa.

Dalam hal ini pengkarya juga menyajikan perbedaan kasta atau golongan, terhadap naskah film yang pengkarya buat. Konflik perbedaan seperti ini masih sering terjadi dikalangan masyarakat. Terlebih pada masa sekarang ini, hal yang paling utama dalam perjodohan yaitu, bibit, bebet, dan bobotnya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi, karena cinta datang dari ketulusan dua insan yang

saling mencintai, saling menerima dan bisa memahami kelebihan, serta kekurangan masing-masing.

Dalam film “*Titanic*”, ditegaskan bahwa pengorbanan terhadap rasa cinta tersaji begitu kuatnya. Dalam film tersebut, diceritakan seorang tokoh dari kalangan rakyat biasa, yang mengorbankan hidupnya demi menyelamatkan cintanya yang berasal dari kalangan bangsawan. Sementara dalam film “*Nyale*”, pengkarya menyajikan hal yang terbalik. Suatu pengorbanan yang dilakukan seorang putri raja, demi kehidupan orang banyak termasuk orang yang dicintainya.

Harapan pengkarya dengan penyajian yang seperti ini, selain berdasarkan dengan kisah yang diadaptasi dari cerita rakyat. Pengkarya mengharapkan adanya rasa peduli terhadap kebersamaan. Pengorbanan jiwa yang ada dalam cerita film ini, juga menjadi pesan pembelajaran bagi kita semua. Terutama pada para pemimpin, untuk selalu senantiasa berkorban bagi rakyatnya. Lebih mengutamakan kepentingan bersama atau orang banyak, dari pada mementingkan diri sendiri.

BAB 3. PROSES KARYA SENI

3.1 Observasi Lapangan

Observasi merupakan kegiatan pengamatan secara langsung tanpa mediator, sesuatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan oleh objek tersebut (Kriyantono, 2006: 110). Dalam penulisan skenario, terlebih dahulu memerlukan observasi. Hal itu bertujuan untuk memahami hal yang berkaitan dengan cerita yang akan dibuat. Observasi dapat berdasarkan dengan pengamatan sendiri, atau bahkan dengan berkomunikasi dengan subjek atau dengan orang yang lebih berpengalaman.

Observasi bisa dikatakan juga sebagai riset data, untuk mencari sesuatu yang ingin diketahui. Dalam bahasa latin, riset atau penelitian berasal dari kata "re" yang artinya lagi dan "cercier" yang artinya mencari. Secara umum riset berarti mencari informasi tentang sesuatu. Riset dikategorikan kedalam dua jenis, yaitu riset sehari-hari (*everyday research*) dan riset ilmiah (*scientific research*). Oleh karena itu, riset bertujuan untuk menemukan hubungan diantara fenomena melalui analisis yang akurat dan sistematis terhadap data empiris, guna menjelaskan semua fakta dan memahami hubungan antar fakta. Pada dasarnya, metode observasi adalah metode dimana periset mengamati langsung objek yang diteliti. Ada dua jenis observasi, yaitu observasi partisipan dan observasi nonpartisipan. Observasi partisipan adalah periset ikut berpartisipasi sebagai anggota kelompok yang diteliti. Sedangkan observasi nonpartisipan, yaitu dimana periset tidak memposisikan dirinya sebagai kelompok yang diteliti (Kriyantono, 2008: 64).

Berdasarkan tatanan atau cara menganalisa data, dikenal beberapa jenis atau tipe riset (Kriyantono, 2008: 68):

a. Jenis Eksploratif

Riset ini untuk menggali data, tanpa mengoperasionalkan konsep pada realitas yang diteliti. Riset ini paling sederhana dan mendasar (biasanya kualitatif).

b. Jenis Deskriptif

Jenis riset ini bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu.

c. Jenis Ekspalantatif

Periset menghubungkan atau mencari sebab akibat antara dua atau lebih konsep (variabel) yang akan diteliti. Periset membutuhkan definisi konsep, kerangka konseptual dan kerangka teori.

d. Jenis Evaluatif

Riset ini mengkaji efektifitas atau keberhasilan suatu program. Riset ini membutuhkan definisi konsep, kerangka konseptual, kerangka teori, operasionalisasi konsep, hipotesis, ukuran keberhasilan riset, dan rekomendasi.

Metode dalam pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan periset dalam pengumpulan data. Ada beberapa teknik yang biasanya digunakan periset dalam pengumpulan data, yaitu teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Dalam riset kuantitatif dikenal dengan metode pengumpulan data: kuisioner, wawancara, dan dokumentasi. Periset dapat menggunakan salah satu atau gabungan dari salah satu atau gabungan dari metode di atas, tergantung masalah yang dihadapi. Sedangkan metode kualitatif dikenal metode pengumpulan data: observasi *focus group discussion*, wawancara mendalam, dan studi kasus (Kriyantono, 2008: 95).

Observasi yang dilakukan pengkarya bertujuan, untuk menentukan dan mendalami informasi yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Oleh karena itu dalam penggunaan metode observasi, pengkarya mencoba menggabungkan keduanya. Hal yang dilakukan pengkarya, yaitu dengan mengambil salah satu dari tiap bagian atau unsur dalam metode kualitatif dan kuantitatif. Sebagai contoh pengkarya menggunakan metode studi kasus pada kualitatif, dengan membandingkan antara fakta sejarah yang ada dengan fakta sejarah secara global, sehingga pengkarya mengambil kesimpulan dengan cara mengambil jalan tengahnya. Kemudian pada metode kuantitatif, pengkarya menggunakan unsur wawancara dan dokumentasi, dengan memadukan bukti-bukti sejarah yang ada dalam bentuk buku yang berjudul nyale dan buku dongeng Puteri Mandalika, dan dokumentasi film animasi karya Lombok Picture yang disutradarai oleh Zainuddin sebagai tugas akhir karya di Institut Teknologi Bandung.

Observasi merupakan hal yang sangat penting dalam membuat skenario. Hal itu bertujuan untuk mengetahui secara detail, mengenai karakter, lokasi, lingkungan, bahasa, psikologi, latar belakang, kebiasaan dan budaya. Oleh karena itu dalam penulisan skenario, observasi dapat menentukan penggunaan bahasa, setting lokasi, properti maupun busana dalam menentukan susunan cerita yang dibuat. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, pengkarya menemukan fakta bahwa cerita rakyat Puteri Mandalika di setiap daerah memiliki sebutan nama yang berbeda. Dalam penyebutannya ada yang mengatakan Puteri Mandalika sebagai Denda Rehan, Denda Rabiah, dan Puteri Mandalika. Oleh karena itu pengkarya terus menggali informasi lebih dalam, dan mengambil kesimpulan untuk menggunakan nama Puteri Mandalika. Hal itu juga berkenaan dengan dijadikannya nama Puteri Mandalika sebagai ikon masyarakat Lombok dalam bentuk nama terminal dan nama acara pariwisata.

3.2 Proses Karya Seni

Dalam proses pembuatan sebuah karya seni, tentunya tidak terlepas dari proses yang ada, seperti praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Meskipun pada umumnya skenario berada dalam tahap praproduksi dalam pembuatan film, namun pembuatan skenario juga memiliki tahapannya tersendiri. Tahapan tersebut terdiri dari proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

3.2.1 Praproduksi

Tahap praproduksi dalam pembuatan skenario film “*Nyale*” diawali dengan menentukan ide cerita. Ide cerita merupakan gagasan sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario (Lutters, 2010: 46). Setelah mendapatkan ide cerita, pengkarya menetapkan tema dan jenis cerita yang akan dibuat.

Berikut merupakan uraian dari ide cerita, tema, dan jenis cerita:

- a. Ide cerita : kisah perjuangan seorang puteri kerajaan dalam menyelamatkan negerinya, dengan mengorbankan perasaan cinta dan hidupnya.
- b. Tema : Pengorbanan cinta dan kehidupan.
- c. Sasaran audiens : Remaja – Dewasa.
- d. Alur cerita : Pola Lineier
- e. Durasi : 90 menit.

Pada tahap selanjutnya, pengkarya melakukan observasi untuk mendalami informasi yang berkaitan dengan cerita yang diangkat. Observasi yang dilakukan pengkarya tidak hanya melalui pengamatan, tapi juga terjun langsung dan berkomunikasi dengan narasumber yang mengetahui dan dapat mendukung penciptaan tokoh. Sebelum melakukan proses observasi, pengkarya terlebih dahulu menonton kembali sebuah film pendek animasi karya Zaenuddin yang bekerja sama dengan *Lombok Picture* dalam proses pembuatannya, sebagai tugas akhir di Institut Teknologi Bandung yang berjudul “*Puteri Mandalika*”. Setelah itu observasi selanjutnya dilakukan pengkarya, dengan mengunjungi tempat

digelarnya acara budaya adat *Bau Nyale* yang terletak di pantai Tanjung Aan, Lombok Tengah. Hal itu bertujuan, untuk mengamati dan meresapi replika kejadian pada masa lampau. Kegiatan tersebut memberikan pandangan kepada pengkarya, dalam menentukan susunan ending cerita.

Pada Observasi selanjutnya pengkarya melakukan beberapa wawancara dengan narasumber, untuk mencari informasi yang lebih detail dan mendalam. Wawancara pertama dilakukan di desa Sade, Lombok Tengah. Sebuah desa yang masih alami, terlestari budaya dan adat istiadatnya. Narasumber pertama yaitu bapak Sukri, berusia 42 tahun yang bekerja sebagai *tourist guide* di daerah tersebut. Dari wawancara tersebut, pengkarya menemukan informasi sejarah mengenai mitologi “Nyale”. Oleh karena itu, akhirnya pengkarya mendapatkan gambaran informasi yang jelas terhadap pembuatan tokoh kerajaan dalam naskah film “Nyale”.

Namun setelah melakukan proses wawancara tersebut, ternyata ada sedikit perbedaan versi antara hasil wawancara dengan informasi yang berkembang. Adanya perubahan nama tokoh, dan sedikit penambahan alur cerita, menjadikan kendala bagi pengkarya dalam menentukan referensi yang bisa dijadikan rujukan. Namun secara garis besar cerita keseluruhan, memiliki kesamaan pesan atau inti cerita yang disajikan. Hingga akhirnya pengkarya memutuskan untuk melakukan riset kembali yang lebih mendalam, sehingga bisa dijadikan sebagai rujukan yang pasti.

Tahap selanjutnya pengkarya melakukan kunjungan ke perpustakaan provinsi Nusa Tenggara Barat. Pengkarya mulai mencari buku referensi mengenai sejarah Puteri Mandalika, untuk dijadikan sebagai rujukan dan daftar pustaka. Hingga akhirnya pengkarya menemukan beberapa buku, seperti buku *Nyale* karya Anna Martina, *Cerita Rakyat Nusa Tenggara Barat* karya Yuntoro, dan *Adat Istiadat Suku Sasak* karya Andarini Septika, serta buku dongeng bergambar karya Ghanis Firaz. Hingga akhirnya dengan adanya referensi dari buku tersebut, pengkarya semakin dibuat bingung dalam memutuskan sumber yang akan menjadi rujukan. Adanya perbedaan versi antara sumber yang satu dengan yang lain, dalam hal penyebutan nama tokoh Puteri Mandalika sebagai Denda rabiah,

tidak lengkapnya informasi dari buku satu dengan buku yang lainnya, kemudian adanya sayembara dalam memperebutkan puteri dan masih ada perbedaan-perbedaan lainnya, namun semua itu tetap pada jalur benang merah yang ada.

Dengan adanya permasalahan ini menjadikan pengkarya dilema, harus memilih versi mana yang akan dijadikan sebagai referensi utama. Oleh karena itu dalam upaya menyelesaikan tugas akhir, pengkarya sebagai penulis skenario mengambil jalan tengahnya yaitu dengan mengambil alur cerita dan nama tokoh yang berkembang secara global, kemudian memadukan dari buku yang memiliki alur cerita yang lengkap dan juga pengkarya akan melakukan penambahan tokoh guna menunjang proses dramatisasi dalam filmik. Hal ini pengkarya lakukan, guna proses replikasi suatu sejarah budaya yang akan disampaikan dalam skenario film fiksi dengan bahasa film.

Setelah mendapatkan beberapa informasi mengenai sejarah legenda *Bau Nyale*, dan menemukan titik terang terhadap permasalahan yang terjadi, pengkarya kemudian melanjutkan ke tahap penentuan karakter tokoh dan hubungan antar tokoh. Karakter tokoh merupakan penggambaran dari tokoh yang telah diciptakan, sehingga dapat membantu dalam membayangkan tokoh. Dalam naskah film “Nyale”, terdapat 13 tokoh yang akan berperan dominan, yang terdiri dari pemeran protagonis, antagonis, dan pemeran pembantu. Sehingga dengan adanya kerangka tokoh, dan hubungan antar tokoh, pembaca jadi mengerti akan peran tokoh dan hubungan tokoh yang tersaji. Hal itu telah pengkarya jabarkan dalam bab2 pada bagian bentuk karya, yang berisikan uraian rinci mengenai kerangka tokoh, sinopsis film “Nyale”, dan yang terakhir *treatment* yang terdiri dari 100 scenes dengan durasi 90 menit atau 5400 detik.

Dari hasil observasi yang telah pengkarya lakukan dan telah diuraikan seperti kalimat diatas, unsur-unsur yang telah pengkarya dapatkan dalam proses penciptaan naskah film Nyale, tidak semata-mata diterima dan dituangkan begitu saja. Ada beberapa kendala yang pengkarya dapatkan, yaitu dari segi proses penentuan alur cerita yang akan diambil. Alur cerita yang sedikit berbeda antara data buku dengan data yang pengkarya dapatkan dari narasumber, membuat

pengkarya mencoba memecahkan permasalahan yang ada dan menarik kesimpulan sehingga ketemu jalan tengahnya.

Permasalahan paling besar yang dialami pengkarya dalam pembuatan naskah film *Nyale* ini, yaitu dengan adanya perbedaan alur cerita antara data yang telah dibukukan dengan hasil wawancara pada saat observasi. Perbedaan dari adanya tambahan cerita yang mengatakan, bahwa sebelum Puteri Mandalika mengorbankan hidupnya, terlebih dahulu dirinya menentukan pasangan hidupnya secara diam-diam dan menikahi pria yang dicintainya. Kemudian pada permasalahan yang kedua, penyebutan nama Puteri Mandalika di setiap daerah di Lombok ternyata memiliki nama penyebutan yang berbeda. Nama Denda Rabiah ternyata dipakai oleh masyarakat Lombok bagian tengah, sementara secara umum dengan data yang telah dibukukan oleh pemerintah menggunakan nama Puteri Mandalika. Hal tersebut membuat pengkarya dilema dan sedikit frustrasi dalam menanggapi permasalahan yang ada.

Dari permasalahan tersebut, pengkarya mulai berpikir dan mencari jalan tengah menanggapi permasalahan yang ada. Adapun langkah yang telah dilalui pengkarya, yaitu dengan cara menggali data kembali hingga berkonsultasi dengan dosen pembimbing skripsi. Dari hasil proses tersebut, pengkarya mendapat pencerahan dan kesimpulan yang bisa diambil dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Berdasarkan penjelasan beliau, sebuah mitologi dalam setiap penuturan dari berbagai sumber tentunya terdapat perbedaan data, hal itu dikarenakan tidak adanya bukti nyata mengenai mitologi tersebut. Sebuah mitologi tentunya merupakan cerita rakyat, disampaikan secara turun temurun yang berisikan pesan-pesan kehidupan didalamnya. Oleh karena itu, mitologi dalam penuturannya tentu terdapat versi yang berbeda-beda, namun memiliki benang merah yang sama.

Sebuah penjelasan yang diberikan oleh dosen pembimbing pengkarya, menjadikan pengkarya bersemangat kembali dalam menyelesaikan naskah film yang perkarya ciptakan, dengan cara mengikuti data yang sudah dibukukan secara resmi oleh pemerintah dan tetap pada posisi benang merah cerita yang ada.

Sehingga pengkarya menyertakan adanya tokoh tambahan, untuk memenuhi unsur film yang ada, namun tetap pada jalur benang merah cerita yang ada.

3.2.2 Produksi

Tahap produksi adalah tahap pembuatan skenario. Skenario adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog serta siap untuk diproduksi (Lutters, 2010: 91). Skenario bukan hanya untuk diterbitkan, tetapi tujuan utamanya adalah menjadi naskah kerja bagi produser, sutradara, aktor, dan pihak-pihak lain yang terkait dengan proses pembuatan film. Dalam naskah film “Nyale” pengkarya tidak menyertakan penggunaan *shot* pada setiap *scene*, dikarenakan skenario merupakan sebuah penggambaran karakter manusiawi dan emosi, tawa, fantasi, konflik, dan isi gagasan. Selebihnya untuk penentuan *shot*, sudah ada bagian program kerja tersendiri dalam produksi film, seperti *director of photography* atau dikenal dengan istilah DOP.

Seperti *blue-print* pada arsitektur, dapat dikatakan bahwa skenario merupakan *blue-print* bagi pembuatan film. Skenario dinilai bukan dari kualitas literernya, tetapi lebih kepada kemampuan skenario dalam mendeskripsikan unsur visual untuk dilihat, serta unsur suara untuk didengar. Oleh karena itu dalam naskah film “Nyale” terdapat 100 halaman, yang menggambarkan keseluruhan cerita dengan durasi 90 menit atau 5400 detik. Jadi dalam setiap halamannya, pengkarya mengibaratkan dengan durasi rata-rata 1 menit. Sebuah skenario film panjang, idealnya berkisar antara 100 sampai 120 halaman.

Pada tahap proses proses pembuatan skenario, pengkarya mendapatkan beberapa kendala, mulai dari penetapan sasaran audiens, perubahan jalan cerita, hingga penambahan tokoh. Berdasarkan kendala yang dialami pengkarya, sudah dijelaskan pada proses praproduksi yang terdapat pada halaman diatas. Pada tahap produksi, pengkarya melakukan perubahan pada sasaran audiens yang tadinya hanya dewasa, menjadi mulai remaja hingga dewasa. Hal tersebut dikarenakan mengingat kembali apa tujuan pengkarya dalam menciptakan naskah film Nyale tersebut, sehingga bisa menjadi pembelajaran dan sebagai pengingat terhadap budaya yang sudah ada. Kemudian pada tahap penentuan tokoh terdapat

penambahan tokoh, dikarenakan untuk menunjang unsur-unsur film dalam naskah film yang pengkarya ciptakan. Oleh karena itu, tentunya juga terdapat perubahan dan penambahan alur cerita dalam naskah film yang pengkarya ciptakan. Hal tersebut pengkarya lakukan, agar naskah film yang diciptakan berdasarkan dengan unsur film, dan menjadikannya mitologi yang menarik dengan penyampaian yang berbeda melalui media naskah film.

3.2.3 Pascaproduksi

Skenario tidak selalu sekali diserahkan dan dapat langsung disetujui oleh pembuat film ataupun sutradara. Skenario umumnya mengalami revisi, atau penyuntingan naskah. Scene-scene tertentu mungkin akan dihapuskan, ditambahkan atau dirubah, deskripsi visual maupun dialog barangkali harus diperbaiki. Semua itu tergantung dari keputusan sutradara dan atas persetujuan penulis skenario itu sendiri. Apabila skenario telah disetujui, berarti tugas penulis juga telah selesai dan naskah film siap untuk diproduksi ke dalam media film. Sehingga dalam proses ini, yang dilakukan pengkarya dalam proses pascaproduksi atau proses penyuntingan skenario, pengkarya sudah melakukan tahap konsultasi kepada para pembimbing dan juga diskusi dengan teman-teman yang berkecimpung dalam dunia yang sama. Dengan adanya arahan dan masukan dari para dosen pembimbing, serta bincang-bincang ringan dengan para teman, akhirnya naskah film "*Nyale*" ini, akhirnya bisa terselesaikan.

3.3 Hambatan dan solusi

Setiap proses pembuatan karya, pasti terdapat hambatan dan solusi. Begitu juga dengan yang dialami pengkarya. Dalam proses pembuatan naskah film “Nyale” ini, pengkarya mengalami hambatan yang meliputi proses, praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Adapun hambatan tersebut, antarlain sebagai berikut:

1. Pada tahap praproduksi, dalam melakukan observasi pengkarya mendapatkan banyak kendala. Jumlah buku referensi mengenai sejarah legenda Puteri Mandalika, sangat sedikit dan sangat jarang adanya. Disaat itu pengkarya melakukan kunjungan ke perpustakaan provinsi, hanya 3 buah buku yang pengkarya temukan sebagai bahan referensi dalam pembuatan naskah tersebut. Di saat pengkarya menanyakan ke bagian staf, pengkarya diajak ke bagian ruangan yang sangat terisolir atau bahkan terlihat tertutup tidak untuk dikunjungi. Ternyata ruangan tersebut merupakan bagian buku-buku langka, dan hanya mengenai budaya Lombok. Ternyata dari referensi ketiga buku tersebut, pengkarya hanya mendapatkan informasi yang sangat mendasar.
2. Pada tahap kedua dalam observasi, pengkarya pergi mengunjungi salah satu desa adat di Lombok, yaitu desa Sade yang terletak di Lombok tengah. Lokasi tersebut merupakan destinasi wisata bagi para wisatawan, untuk melihat kampung adat masyarakat Sasak yang masih alami. Hingga akhirnya pengkarya bertemu dengan seorang *tourist guide*, bapak Sukri yang berumur 42 tahun. Pengkarya mendapatkan sedikit informasi mengenai sejarah Puteri Mandalika, dan itupun sedikit berbeda dengan cerita yang berkembang dikalangan masyarakat umum. Hal tersebut membuat pengkarya semakin bingung, apakah mengikuti informasi berdasarkan buku referensi, atau bahkan mengikuti sumber yang merupakan penduduk desa yang memegang teguh budaya adat.

3. Dalam sebuah adaptasi berdasarkan sejarah suatu daerah, memang memiliki dampak positif dan negatif bagi pengkarya. Terlebih lagi mengenai sebuah legenda ataupun mitologi, yang bahkan sangat mustahil untuk menemukan bukti keakuratannya. Film berdasarkan adaptasi seharusnya dikerjakan dengan sangat hati-hati, harus berdasarkan data yang ada dan tidak melakukan perubahan terhadap informasi yang tersedia. Jika para pengkarya yang melakukan proses adaptasi melakukan penyimpangan ataupun perubahan, hal tersebut bisa dikatakan sebagai perubahan sejarah. Dan hal ini sangat-sangat tidak boleh dilakukan, karena bisa merubah sejarah yang ada.

Dalam setiap proses penciptaan karya pasti akan mengalami sebuah hambatan, namun dibalik itu semua terdapat solusi jika kita ingin mencarinya. Dari setiap hambatan yang dialami, pengkarya harus berfikir dan mencari solusinya. Oleh karena itu, solusi yang dilakukan pengkarya antara lain:

1. Ternyata setelah mengkaji ulang materi yang tersedia dari ketiga buku yang didapat, pengkarya mulai paham dan menyadari bahwa mitologi tidak harus detail. Sebuah mitos tidak dituntut dalam menemukan detailnya, karena mitos merupakan cerita yang dituturkan dari mulut ke mulut. Oleh karena itu, hal yang perlu dicari dalam proses adaptasi mitos adalah benang merah ceritanya.
2. Dalam proses adaptasi, tentunya diperlukan keakuratan data. Mengingat pengkarya yang mengangkat tema tentang identitas suatu daerah, sebuah informasi yang disajikan harus berdasarkan sejarah dan tidak diperkenankan memanipulasinya. Namun kembali lagi berdasarkan definisinya, sejarah merupakan multi tafsir yang bersifat dinamis. Sebagaimana masa depan, sejarah tidak pernah mengenal kata berhenti. Tafsir memungkinkan sejarah untuk ditambah, dilengkapi atau malah dikoreksi, tergantung pada sudut pandang yang digunakan untuk memaknai sejarah itu sendiri. Melalui tafsir-tafsir yang baru, sejarah tidak

selalu tampil dengan pengulangan semata, tetapi juga dapat diceritakan melalui berbagai perspektif yang baru, sehingga menjadi relevan dan aktual untuk kembali diceritakan. Oleh karena itu pengkarya akan mengambil sumber berdasarkan buku yang sesuai dengan informasi global, namun dengan memadukannya dengan sumber dari sumber yang lain dan akan melakukan sedikit penambahan berdasarkan imajinasi pengkarya demi tuntutan unsur filmik.

3. Pengkarya melakukan adaptasi berdasarkan informasi secara global melalui sumber buku, dan juga akan memadukannya dengan informasi berdasarkan versi yang lainnya. Dalam hal ini pengkarya memasukkan unsur-unsur informasi yang ada, namun hal yang terpenting dalam adaptasi adalah benang merah cerita. Dalam setiap informasi yang ada, sama-sama memiliki benang merah cerita yang sama. Hingga akhirnya pengkarya merajuk kembali ke dalam pengertian adaptasi sejarah itu sendiri. Melalui tafsir-tafsir yang baru, sejarah tidak selalu tampil dengan pengulangan semata, tetapi juga dapat diceritakan melalui berbagai perspektif yang baru, sehingga menjadi relevan dan aktual untuk kembali diceritakan.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Siapa pun bisa untuk menjadi seorang penulis skenario, asalkan memiliki keterampilan dalam mengarang dan berimajinasi. Hal itu didasari oleh definisi penulis skenario, yang merupakan seorang pekerja kreatif yang menulis cerita dan skenario, untuk sebuah tayangan drama panggung, sinetron ataupun film. Dalam menulis skenario, diperlukan bakat, minat, pengetahuan, pengalaman, komunikasi, imajinasi dan keterampilan dalam mengarang.

Skenario adalah bagian yang sangat penting dalam pembuatan sinetron ataupun film, karena skenario merupakan naskah kerja bagi produser, sutradara, aktor, dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam pembuatan film. Skenario bisa diibaratkan seperti *blue-print* pada pembuatan film. Skenario dinilai bukan dari literernya, tetapi lebih kepada kemampuan skenario dalam mendeskripsikan unsur visual untuk dilihat, serta unsur suara untuk didengar.

Memang terlihat mudah dalam pembuatan skenario, siapa pun bisa dalam membuatnya. Akan tetapi hal tersebut tidak semudah yang dibayangkan, dikarenakan skenario merupakan hal penting dalam pembuatan film dan sebagai penentu kualitasnya. Materi yang tersaji dalam skenario, akan berdampak kepada baik atau buruknya kualitas sebuah film. Unsur-unsur yang terkandung dalam skenario, seperti unsur dramatik, pesan, alur cerita, dialog, dan sebagainya, harus saling terikat satu sama lain.

Pada pembuatan sebuah karya, tentunya mengalami sebuah kendala dalam prosesnya. Begitu juga yang dialami pengkarya dalam membuat skenario film “*Nyale*”, proses observasi dalam pencarian data, serta penggunaan dialog tokoh dengan bahasa kerajaan menjadi sebuah kendala. Oleh karena itu dengan usaha dalam mencari solusi pada setiap kendala, pengkarya akhirnya bisa menemukan solusi dan menyelesaikan skenario film “*Nyale*”.

Penggunaan pola linier pada skenario film “*Nyale*”, bertujuan untuk menarik penonton untuk masuk kedalam cerita dan penasaran akan alur selanjutnya. Skenario film “*Nyale*” juga menggunakan unsur tiga babak dalam proses pengerjaannya, dengan menggunakan grafik Elizabeth Lutters. Terdapat 13 tokoh dominan sebagai penggerak cerita, yang memiliki perannya masing-masing. Skenario film “*Nyale*” ini dikemas dengan durasi 90 menit atau 5400 detik, yang mengangkat tema percintaan dengan konsep kolosal dan fiksi fantasi.

5.2 Saran

Untuk menjadi seorang penulis skenario, sebaiknya banyak-banyak dalam membaca buku tentang film, skenario film, dan rajin dalam menonton film, untuk menambah pengetahuan tentang dunia skenario. Perbanyak komunikasi dengan para komunitas penulis skenario, juga dapat mengembangkan wawasan dan bisa saling berbagi informasi satu sama lain. Perwujudan skenario ini, diharapkan dapat membantu memperkaya skenario film mitologi tentang kerajaan di Indonesia, khususnya di pulau Lombok sebagai tempat tinggal pengkarya. Dengan pengemasan jalur cerita yang menarik dalam skenario film ini, diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta dan toleransi terhadap sesama .

Seorang penulis skenario dituntut untuk berfikir kreatif dan realis dalam menyikapi tema atau ide cerita yang diangkat. Menulis skenario tidak semata-mata sesuai dengan kemauan pengkarya saja, namun juga harus melihat unsur data yang ada, unsur budaya, batasan usia, hingga inti cerita yang dibuat harus disesuaikan dengan tujuan penciptaan naskah tersebut. Bagi para penulis skenario teruskan untuk berkarya, ceritakanlah apa yang perlu diceritakan melalui skenario.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Armantono-Paramita, Suryana. 2013. *Teknik Penulisan Struktur Cerita Film*, Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Cindo, Morena. 2011. *Adat Istiadat Pernikahan Suku Sasak*, Jakarta: Wadah Ilmu.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Danandjaya, James. 1986. *Foklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Heryanto, Ariel. 2015. *Identitas dan kenikmatan Politik Budaya Layar Indonesia*, Jakarta: Gramedia.
- Jember, Universitas. 2016. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Universitas Jember
- Kriyantono, Rahmat. 2006. *Teknik Praktis Riset komunikasi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Monaco, James. 1984. *Cara Menghayati Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Martina, Anna. 1983. *Nyale di Lombok*. Lombok: Armandelta Selaras.
- Firaz, Ghanis 2001. *Dongeng Puteri Mandalika*. Lombok: Pancaka Utama.
- Muharto, Asyik. 2009. *Teknik Produksi Acara Televisi TV Broadcasting*. Sidoarjo: Karya Mas Pustaka.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.
- Saptika, Andarini. 2002. *Cerita Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Williams, Allan. 1983. *The Lumiere's Organization and Documentary Realism*. California: University of California Press.

Film

Jackson, Petter. 2013. *The Hobbit: The Desolation of Smaug* [Film]. Amerika Serikat: Warner Bros Picture.

M. Chu, Jhon. 2016. *Now You See Me 2* [Film]. Amerika Serikat: Summit Entertainment.

Cameron, James. 1997. *Titanic* [Film]. Amerika Serikat: Paramount Picture.

Yu, Rooney. 2013. *Saving General Yang* [Film]. Hongkong: Hongkong Movie.

Zainuddin, 2013. *Puteri Mandalika* [Film animasi]. ITB: Lombok Picture

Internet

Wikipedia. 2016. Definisi Kerajaan. <https://id.wikipedia.org/wiki/kerajaan> [19 Juni 2016].

Atom. 2010. Kerajaan Yang Masih Ada di Dunia. <http://unikboss.blogspot.co.id/2010/11/10-kerajaan-di-dunia-yang-masih-ada.html> [19 Juni 2016].

Ainuttijar. 2010. Sejarah Kerajaan di Indonesia.

<http://unikboss.blogspot.co.id/2010/11/10-kerajaan-di-dunia-yang-masih-ada.html> [19 Juni 2016]

Kamus Besar bahasa Indonesia. 2010. Budaya. <http://kbbi.web.id/budaya> [20 Juni 2016].

LAMPIRAN

Berikut hasil wawancara pengkarya dengan bapak Sukri sebagai narasumber, dijelaskan kembali oleh pengkarya dalam bentuk tabel wawancara:

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bapak Sukri, apa bapak tahu siapa itu Puteri Mandalika?	Puteri Mandalika itu adalah seorang puteri raja pada jaman dahulu, yang katanya paling cantik di negeri Lombok.
2	Kira-kira, bapak tahu tidak sejarah dari Puteri Mandalika itu sendiri?	Kalau sejarah lengkapnya saya sendiri kurang tahu ya mas, tapi menurut cerita yang berkembang bahwa Puteri Mandalika dulu menjadi rebutan para raja-raja. Dengan begitu banyaknya raja yang datang melamar, akhirnya membuat Puteri Mandalika bingung dalam memilih. Sehingga Puteri Mandalika lompat dari atas tebing ke laut, mengorbankan dirinya untuk mencegah peperangan yang akan terjadi. Malahan katanya mbah buyut saya, Puteri Mandalika itu sebenarnya nama aslinya Denda Rabiah.
3	Loh kok bisa pak? Bukannya di buku sejarah cerita rakyat sudah ditetapkan dengan sebutan Puteri Mandalika?	Nah kurang tahu juga ya mas, kan saya tidak hidup di jaman dahulu hehe. Namanya juga cerita rakyat mas, kita gak tahu itu cerita nyata apa hanya cerita tidur.
4	Kira-kira di daerah Lombok tengah ini, ada gak pak sisa-sia peninggalan kuno mengenai Puteri Mandalika?	Iya gak ada mas, yang ada itu di pantai Tanjung Aan. Mas bisa liat patung Puteri Mandalika berdiri disana sama raja yang mau ngelamarnya, tapi itu kan monumen yang dibuat oleh PEMDA untuk mendongkrak sektor pariwisata.

5	Terus kalo nyale itu sendiri, benar gak itu perwujudan Puteri Mandalika?	Kalo kita berpikir secara rasional sih, sangat tidak mungkin ya. Itu kan makhluk hidup ciptaan Allah, hanya cacing yang hidup di laut.
6	Tapi kok bisa ya, munculnya hanya satu tahun sekali?	Iya Allahuallam mas, kalau Allah sudah berkehendak ya maka terjadilah. Lagi pula kata peneliti dari jepang, nyale itu muncul sekali setahun hanya untuk berkembang biak. Makanya meskipun ribuan manusia datang ke pantai Tanjung Aan untuk ambil nyale, nyale itu selalu ada kan dan gak habis-habisnya
7	Baik bapak Sukri, terima kasih atas waktunya.	Sama-sama mas.