



PEMBUATAN SKENARIO FILM “LEGENDA TANJUNG MENANGIS” DARI NASKAH LONTAR CILINAYA: SEBUAH PROSES EKRANISASI

THE MAKING OF THE FILM SCRIPT “LEGENDA TANJUNG MENANGIS” FROM THE LONTAR CILINAYA MANUSCRIPT: AN ECRANISATION PROCESS

Eva Mawinda Widiyastantia

Magister Penciptaan Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Suryodiningratan No.8, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55143

Email: Mawinda165@gmail.com

Abstrak

Di Pulau Lombok, salah satu naskah lontar yang terkenal keberadaannya dan legendanya adalah lontar Cilinaya. Selama ini naskah kuno lontar Cilinaya hanya tersimpan di museum dan dipegang oleh pemangku adat untuk sesekali dibacakan pada prosesi kebudayaan. Penelitian ini dengan sengaja membuat naskah tersebut menjadi skenario film sebagai bentuk revitalisasi dan pelestarian budaya yang berpotensi untuk terus dikembangkan. Tujuan penciptaan ini adalah menciptakan skenario film “Legenda Tanjung Menangis” yang merupakan ekranisasi dari naskah kuno lontar Cilinaya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa naskah kuno lontar Cilinaya yang berasal dari Pulau Lombok dapat diekranisasi menjadi sebuah skenario film. Proses ekranisasi melibatkan tiga langkah utama, yakni alih aksara, alih bahasa, dan alih wahana. Alih aksara merupakan langkah pertama yang melibatkan konversi tulisan asli dalam aksara jejawan menjadi aksara latin. Langkah berikutnya adalah alih bahasa, yang melibatkan transliterasi teks asli dari bahasa lontar Sasak ke dalam bahasa Indonesia. Setelah itu, hasil transliterasi tersebut dijadikan bahan dasar untuk menyusun sebuah skenario film yang sesuai, yang memerlukan proses alih wahana untuk mengadaptasi teks ke dalam format visual yang sesuai dengan medium film. Setelah melewati tiga tahap tersebut, naskah kuno lontar telah berhasil diekranisasi menjadi skenario film “Legenda Tanjung Menangis”.

Kata Kunci: Naskah kuno, Lontar Cilinaya, Ekranisasi, Legenda

Abstract

On the island of Lombok, one of the renowned ancient manuscripts both in presence and legend is the Cilinaya palm-leaf manuscript. Historically, the ancient lontar Cilinaya manuscript has only been kept in museums and held by traditional leaders to be read occasionally during cultural processions. This research deliberately made the script into a film scenario as a form of revitalization and cultural preservation that has the potential to continue to be developed. The objective of this endeavor is to create the film screenplay "Legenda Tanjung Menangis," an adaptation of the ancient Cilinaya palm-leaf manuscript. The findings of this research indicate the feasibility of adapting the ancient Cilinaya palm-leaf manuscript from Lombok into a film screenplay. The process of adaptation involves three primary stages: transcription, translation, and transcreation. Transcription, as the initial phase, encompasses the conversion of the original script written in the traditional script into Latin script. Subsequently, the translation phase involves the transliteration of the original text from the Sasak language of the palm-leaf manuscript into Indonesian. Following this, the transliterated text serves as the foundation for crafting a film screenplay, necessitating a transcreation process to adapt the text into a visual format suitable for the film medium. After undergoing these three stages, the ancient palm-leaf manuscript has successfully been adapted into the film screenplay "Legenda Tanjung Menangis".

Keywords: Ancient Manuscript, Cilinaya Lontar, Ecranisation, Legend

PENDAHULUAN

Lontar merupakan salah satu bentuk naskah kuno (manuskrip) yang tersebar luas di Nusantara (Permadi, 2017). Meskipun banyak ditemukan di Pulau Bali, naskah-naskah lontar juga tersebar di Jawa, Sulawesi, dan Lombok (Suwaji, 2011). Di antara banyaknya naskah lontar yang tersebar di Nusantara, Lombok dikenal sebagai salah satu pulau yang memiliki koleksi naskah kuno lontar dengan

ribuan judul (Primadesi, 2012). Sejauh ini ribuan naskah lontar di Pulau Lombok hanya sebatas menjadi naskah koleksi museum, disimpan oleh pemangku adat, dibacakan pada saat upacara rakyat dan dipentaskan pada acara budaya. Sementara dari ribuan naskah lontar yang ada, belum satu pun yang pernah dibuat menjadi karya audio-visual. Sebagian lontar di Pulau Lombok bercerita tentang legenda. Salah satunya adalah “Legenda Tanjung Menangis”





yang tertulis dalam lontar Cilinaya. Dari sinilah kemudian menumbuhkan ide untuk membuat skenario film menggunakan metode ekranisasi.

Ekranisasi naskah kuno lontar dilakukan agar karya sastra kuno ini bisa dinikmati lebih luas dengan media yang lebih menarik. Berdasarkan asal katanya, Eneste dalam Herman (2017) mengartikan ekranisasi sebagai pelayar-putihan (ecran dalam bahasa Prancis berarti 'layar'). Eneste juga menyebutkan bahwa pemindahan dari novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan, oleh karena itu ekranisasi juga bisa disebut sebagai proses perubahan, bisa mengalami penciptaan, penambahan (perluasan) dan perubahan dengan sejumlah variasi. Desmond (2006) menjelaskan bahwa ekranisasi adalah proses mengadaptasi naskah dari medium tertulis, seperti novel, cerpen, atau naskah drama, ke dalam format visual seperti film atau serial televisi. Proses ini melibatkan konversi elemen-elemen naratif, karakter, dialog, dan pengaturan visual dari teks tertulis ke dalam bentuk audiovisual yang dapat ditampilkan di layar (Cahir, 2006).

Dalam konteks ekranisasi naskah kuno, proses ekranisasi menjadi skenario film adalah sebuah perjalanan yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap teks asli, kreativitas dalam mengadaptasi elemen-elemen cerita ke dalam format visual, serta penyesuaian dengan kebutuhan produksi (Field, 2005). Tahap awal dalam proses ini adalah memahami dengan baik naskah kuno yang akan diadaptasi. Hal tersebut mencakup analisis mendalam terhadap tema, karakter, plot, serta konteks budaya dan historis dari naskah tersebut (Seger, 2009). Penulis skenario melakukan pemilihan elemen-elemen penting yang akan disertakan dalam versi film, mempersempit plot, menentukan karakter utama, dan memilih dialog yang paling relevan. Selanjutnya, proses ini melibatkan transformasi elemen-elemen teks ke dalam pengalaman visual yang mencakup penggambaran adegan-adegan, penciptaan dialog yang sesuai dengan gaya bahasa sehari-hari, serta perhatian terhadap aspek visual seperti pengaturan set dan kostum. Penulis skenario juga melakukan penyesuaian naratif agar cerita lebih cocok untuk format film, seperti penambahan adegan baru, pengurangan subplot, atau penyesuaian alur cerita agar lebih dinamis dalam format visual. Penulis skenario juga memastikan bahwa skenario yang dihasilkan dapat direalisasikan secara praktis dalam produksi film. Semua aspek tersebut memastikan bahwa proses ekranisasi naskah kuno menjadi skenario film menjadi sebuah kolaborasi antara

interpretasi kreatif terhadap teks asli, kebutuhan produksi, dan visi artistik dari tim produksi (Desmond, 2006).

Ekranisasi di Indonesia sudah dimulai sejak akhir tahun 1970-an. Ketika itu, novel-novel era Balai Pustaka mulai diubah menjadi film layar lebar. Novel Siti Nurbaya karya Marah Rusli dan novel Sengsara Membawa Nikmat karya Tulis Sutan Sati diekranisasi, lalu difilmkan. Selain itu, pada era tahun 1990-an, Saur Sepuh disinetronkan pada salah satu televisi swasta (Herman, 2017). Ada juga adaptasi dari cerpen "Tentang Dia" yang kemudian diubah menjadi film dengan judul yang sama. Selain itu, ada juga contoh adaptasi dari novel ke drama, seperti novel "Bunga Raos Dari Cikembang" karya Kwee Tek Hoy yang kemudian diadaptasi menjadi drama (Oktafiyani et al., 2017).

Namun demikian, meskipun proses ekranisasi di Indonesia telah berlangsung sejak akhir tahun 1970-an, tercatat bahwa belum ada satu pun ekranisasi naskah kuno lontar yang dilakukan, terutama yang berasal dari Pulau Lombok. Sebagian besar upaya ekranisasi di Indonesia lebih cenderung mengadaptasi karya-karya sastra modern, seperti novel-novel yang kemudian diubah menjadi film layar lebar. Di sisi lain, ekranisasi juga tidak terbatas pada adaptasi dari novel, melainkan juga dari cerpen ke film dan dari novel ke drama. Meskipun demikian, meskipun beragam adaptasi telah dilakukan, belum ada yang mengarah pada ekranisasi naskah kuno lontar, khususnya yang berasal dari Pulau Lombok, menyoroti potensi yang belum tergarap dalam memperkenalkan warisan budaya dan kekayaan sastra Indonesia yang lebih kuno ke dalam bentuk visual.

Ekranisasi naskah kuno lontar ini juga diharapkan dapat menjadi tayangan audio visual yang bisa dinikmati oleh masyarakat melalui gambar bergerak (Buda et al., 2020). Hingga saat ini, cerita yang tertera di dalam naskah kuno lontar Cilinaya telah melegenda pada kehidupan masyarakat Suku Sasak. Tanjung Menangis yang merupakan pesisir pantai yang menjadi lokasi terbunuhnya Cilinaya seperti yang dikisahkan di dalam lontar menjadi pantai yang menyimpan kisah sakral Kerajaan Kling dan Kerajaan Daha. Masyarakat Suku Sasak biasa menjadikan tempat tersebut menjadi lokasi penempatan sesajen dan labuh laut. Selain itu, Cilinaya sangatlah dihormati oleh Suku Sasak, terutama masyarakat Bayan. Bagi mereka Cilinaya adalah nenek moyang yang menjadi asal-usul keturunan manusia yang hidup di Bayan. Mereka menyebut Cilinaya dengan





sebutan Bibi Cili yang berarti Ibu Cili atau Nenek Moyang Cili yang berarti Ibu Mungil/Ibu Kecil.

METODE PENCIPTAAN

Membuat skenario berawal dari sebuah ide. Ide dari penciptaan skenario film “Legenda Tanjung Menangis” ini berawal dari pengamatan, melihat kenyataan bahwa di Lombok khususnya ada banyak sekali manuskrip lontar yang berisi ajaran-ajaran luhur nenek moyang Suku Sasak..

Kisah Cilinaya dalam manuskrip lontar Cilinaya telah dipilih menjadi manuskrip yang akan diekranisasi menjadi skenario film “Legenda Tanjung Menangis”. Naskah Cilinaya yang digunakan pada penelitian ini memiliki nomor inventaris 07.932. Cerita Cilinaya di dalam naskah kuno lontar terdiri dari 197 *lemper* di mana ketika telah dialih aksara dan alih bahasa menjadi 363 bait. Dari bait-bait tersebut kemudian dikelompokkan kisahnya menjadi intisari-intisari kisah masing-masing *scene*. Adapun hal ini dilakukan untuk mempermudah pengerjaan/proses ekranisasi menjadi satu kesatuan kisah yang baik di dalam skenario film. Adapun proses ekranisasi naskah kuno lontar menjadi skenario film pada penciptaan ini menggunakan tiga tahap berikut ini:

a. Alih Aksara

Alih aksara adalah proses konversi tulisan asli dalam aksara kuno menjadi aksara modern, seperti mengubah aksara Jejawan menjadi aksara Latin, untuk mempermudah pemahaman dan penggunaan dalam konteks film.

b. Alih Bahasa

Alih bahasa melibatkan transliterasi atau terjemahan teks asli dari bahasa kuno ke bahasa modern, seperti dari bahasa Lontar Sasak ke bahasa Indonesia, agar dapat dipahami oleh penonton yang lebih luas.

c. Alih Wahana

Alih wahana mengacu pada penyesuaian teks atau elemen-elemen cerita dari naskah kuno ke dalam format visual film, termasuk pengembangan *setting*, karakter, dan adegan, agar sesuai dengan medium film dan dapat menghasilkan pengalaman yang kuat bagi penonton.

WUJUD KARYA

1. Tahapan Ekranisasi

1) Alih Aksara

Naskah kuno lontar Cilinaya telah ditetapkan sebagai naskah yang akan diangkat menjadi skenario. Naskah ini bertuliskan huruf jejawan (huruf kuno Lombok).

Agar memudahkan ekranisasi maka dibutuhkan proses alih aksara dan bahasa terlebih dahulu barulah kemudian dilakukan alih wahana. Alih aksara di sini adalah mengubah tulisan asli naskah lontar yang bertuliskan aksara kuno jejawan menjadi aksara latin. Contoh alih aksara dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Proses Alih Aksara
Bahasa Sasak

9.
Deq na suwe banjuran pada mandiq (6b) datu Daha bareng siq sanak na nina mama pada rame, jari bamanik datu Daha sugun sesangin, herak munku hendiyang bijan nina
kuketeq nya (7a) hur sesangin
nyembeleh kaho duwa ... dst

2) Alih Bahasa

Setelah alih aksara dilakukan, selanjutnya adalah melakukan alih bahasa/ transliterasi dari bahasa asli lontar (Sasak) menjadi bahasa Indonesia. Contoh alih bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Proses Alih Bahasa
Bahasa Indonesia

9.
Tak lama semuanya mandi dan raja Daha, bersama saudaranya, laki perempuan semua ramai, raja Daha mengeluarkan janji (kaulnya) bila kelak saya dikaruniai anak perempuan maka saya akan datang membayar janji (kaulku) akan memotong dua ekor kerbau, ... dst

3) Alih Wahana

Setelah melakukan proses alih aksara, kemudian alih bahasa dilakukan alih wahana dari naskah lontar Cilinaya menjadi skenario film “Legenda Tanjung Menangis” yang utuh. Alih wahana membutuhkan keahlian lebih tentang kebahasaan, bukan saja bahasa Indonesia namun juga bahasa Sasak, juga konteks yang dimaksud di dalam naskah itu sendiri. Susunan kalimat pada naskah lontar menggunakan bahasa sastra, sedangkan mengubahnya menjadi skenario film harus menjadi bahasa audio-visual. Contoh alih wahana dapat dilihat pada tabel berikut ini.



Tabel 3. Proses Alih Wahana

Alih Wahana menjadi Skenario
EXT. KOLAM PEMANDIAN KAYANGAN. PAGI CAST :RAJA DAHA, RATU DAHA, RAJA KLING, RATU KLING, ABDI KERAJAAN, PARJURIT, RAKYAT. Raja Daha dan ratunya serta Raja Kling dan ratunya diturunkan dari tandu. Nampak abdi kerajaan sibuk menyiapkan sesajen dan membakar menyen. Raja Daha dan Raja Kling mandi di kolam pemandian dengan air mancur yang keluar dari bebatuan. Raja Daha dan Kling pun mengucap janjinya. RAJA DAHA: “ <i>Heraq munku hendiyang bijan nina. Ku keteq nyahur sesangi nyembeleh kaho duwa. Tur kahuqna pada bekulit siq permas, kalawan salaka murup, tur berelongsutra kuning</i> ” (bila kelak saya dikaruniai anak perempuan, saya akan membayar janji. Akan memotong dua ekor kerbau. Kerbaunya berkulit emas dan perak murni, ekornya dari sutra warna kuning)

Naskah kuno lontar merupakan naskah tulis yang sebelumnya merupakan bahasa tutur yang di mana kisahnya banyak menggunakan bahasa-bahasa naratif juga mengandung makna-makna kiasan. Kisah yang tercantum di dalam lontar mengajak pembaca untuk berfantasi sendiri tentang jalan ceritanya. Kisah naratif seperti ini tidak sama dengan skenario. Skenario lebih menggunakan bahasa deskriptif, menjelaskan secara detail tentang setting, dialog, tokoh dan adegan dengan lebih detail. Apa yang tertulis dalam skenario adalah gambaran visual yang akan diwujudkan dalam bentuk film. Disebabkan skenario akan menjadi dasar pembuatan sebuah film, maka skenario harus mudah dibaca dan dimengerti oleh sutradara dan tim produksi. Naskah kuno Lontar Cilinaya terdiri dari 197 *lempir* dan setelah dialih aksara dan bahasa menjadi 363 bait yang berisi dialog-dialog penguat jalan cerita tanpa *setting* yang dijelaskan secara runut, banyak kalimat-kalimat kiasan juga ucapan-ucapan puitis, juga penggambaran tokoh yang hanya diceritakan dengan bahasa-bahasa metafora.

Dari jumlah *lempir* yang ratusan dan bahasa narasi yang terdapat dalam naskah lontar demikian tentu tidak mungkin menuangkannya secara keseluruhan ke dalam skenario. Teori ekranisasi digunakan dengan mengambil beberapa point cerita untuk dibuat sesuai interpretasi penulis skenario ini sendiri. Adapun interpretasi kisah meliputi pengembangan kisah, mengalami penambahan di beberapa point untuk pendukung jalannya cerita, pengurangan di beberapa point yang meski demikian tetap berjalan pada alur kisah aslinya, serta juga mempertahankan beberapa point yang memang secara utuh diangkat dari naskah lontar. Presentase point terbesar yang utuh diangkat dari naskah kuno lontar meliputi dialog para tokoh. Hal

ini dilakukan untuk mempertahankan nilai lokal dan keaslian kisah lontarnya.

2. Adegan, Tokoh, dan Dialog

Jalan cerita secara alur (*plot*) dari lontar menjadi skenario film tidak banyak mengalami perubahan. Hal ini memang sengaja dilakukan untuk mempertahankan kisah asli dari naskah lontar yang memang bertujuan agar kelak jika diproduksi menjadi tayangan audio visual, film ini bisa menjadi media yang mampu memperkenalkan kearifan lokal peninggalan nenek moyang kepada generasi muda. Selain alur, bahasa Sasak asli yang dipakai di dalam naskah lontar sebagai bahasa dialog juga tetap digunakan di dalam naskah skenario. Namun tentu saja dialog berbahasa Sasak di dalam skenario dilengkapi dengan transliterasi. Adapun pengembangannya terdapat pada *setting*, dialog, tokoh, maupun adegan. Bait cerita yang terlalu panjang dalam naskah lontar dibuat lebih ringkas daripada cerita asli di dalam lontarnya. Seperti contoh dalam bait 6 naskah lontar hanya berisi tentang adanya dua kerajaan bernama Kerajaan Daha dan Kerajaan Kling yang tidak memiliki keturunan (lihat lampiran transliterasi naskah lontar), tidak dikisahkan bahwa Raja Daha berdialog dengan istrinya, di sinilah dikembangkan bahwa di dalam skenario menjadi ada *scene* di mana Raja Daha dan permaisurinya berdialog tentang kegundahan hati mereka sebab tidak memiliki keturunan. Sebagai opening/pembuka *scene* ini dirasa sangat perlu dihadirkan sebagai penguat kisah utama agar penonton tahu kisah awalnya, sebab di dalam naskah lontar hanya terjadi dalam satu bait yang singkat. Adegan dan dialog dalam skenario seutuhnya merupakan pengembangan naskah.

Selain pengembangan isi cerita, ada pula ringkasan kisah yang dibikin lebih singkat di dalam skenario dibandingkan dengan naskah lontarnya. Hal ini terjadi pada bait ke 146-168 yang bercerita tentang Jero Toeq dan dua orang prajurit yang diperintahkan oleh Raja Kling telah sampai di gubuk Cilinaya. Mereka akan membunuh Cilinaya di tengah hutan. Kisah dalam naskah lontar ini memuat 22 bait namun hanya dibuat menjadi satu *scene* (49) di dalam skenario. Kisah lontarnya bercerita sangat panjang tentang Cilinaya yang mengulur waktu dirinya hendak dibunuh dengan melakukan banyak aktifitas, mulai dari memandikan puteranya, memberi bedak, pakaian, dan mencari payung pelindung, hanya saja runtutan aktifitas dalam kisah tersebut tidak masuk di dalam skenario karena dirasa terlalu panjang dan jikapun bait cerita dipangkas tidak akan berpengaruh ke dalam jalan cerita utama.





Dalam proses ekranisasi ini terhadap pengembangan dan penyempitan kisah yang ada di dalam lontar menjadi skenario film. Selebihnya ada pula pengurangan tokoh yang dilakukan pada beberapa bait naskah lontar yang bercerita tentang pesta kerajaan. Bait kisah tentang pesta kerajaan ini mencantumkan banyak nama rakyat yang menyiapkan penganan dan perhelatan seperti nama loq bongoh, amaq kelokot, pogot, inaq telejuk, di mana tokoh-tokoh ini hanyalah pelengkap kisah lontar. Di dalam skenario, nama-nama tokoh ini tidak digunakan dan tidak dikisahkan terlampau runtut sebab di dalam lontar pun mereka hanyalah rakyat yang dikisahkan menyiapkan pesta kerajaan.

Adapun presentase proses ekranisasi yang terjadi dari naskah kuno lontar menjadi skenario adalah sebagai berikut:

- Dialog** : 50% asli, 20% pengembangan, 20% penambahan, 10% pengurangan
Adegan : 25% Asli, 50% Pengembangan, 15% Penambahan, 5% Pengurangan
Setting Lokasi : 10% Asli, 80% Pengembangan, 5% Penambahan, 5% Pengurangan
Tokoh : 90% Asli, 0% Pengembangan, 0% Penambahan, 10% Pengurangan
3D Tokoh : 5% Asli, 95% Pengembangan, 00% Penambahan, 0% Pengurangan

Presentase di atas didapatkan berdasarkan perhitungan pemenggalan masing-masing *scene* perkiraan pengembangan, penambahan, serta pengurangan dari proses ekranisasi naskah kuno lontar menjadi skenario, sebab hingga saat ini memang belum ada rumus paten yang bisa digunakan untuk menghitung secara pasti angka/persentasenya.

3. Perubahan Tiga Dimensi Tokoh

Perubahan tiga dimensi tokoh terjadi pada skenario terutama mengenai ciri fisik, sebab di dalam naskah lontar tidak terlalu dijelaskan secara detail mengenai fisik masing-masing tokoh. Salah satu contoh penjelasan fisik Cilinaya tercantum dalam bait 83 naskah lontar yang menjelaskan tentang puteri yang cantik jelita seperti bidadari. Hal ini kemudian dikembangkan berdasarkan interpretasi/fantasi tentang bagaimana menjabarkan kecantikan seorang puteri yang menyerupai bidadari dengan kulit kuning langsung, wajah oval, rambut hitam panjang terurai, suka menyelipkan kemboja di daun telinga, tinggi semampai dan singset.

83.	83.
.....
banjur sugul dedara siq bagus (54b), maraq widadari saking swarga, tasarminang siq neneq laki, kakaq Wirun nane hya siq tapeta.	keluarlah sang Puteri yang cantik, seperti bidadari dari surga, sang raja melihatnya, kakaq Wirun inilah yang kita cari

Selain penjelasan secara fisik Cilinaya, di bait ke 62 naskah lontar juga dijelaskan bahwa ia sangat pandai menenun, suara alat tenunnya terdengar sangat merdu hingga ke tengah hutan.

62.	62.
Dengah kakak hunin jajak, Solah (41a) laloq maraq hunin genta griq Jari haraq basan Wirun,	Dengarlah kakak suara orang menenun, bagus sekali seperti suara genta jatuh, Wirun mengatakan,

Perubahan tiga dimensi tokoh lebih kepada penjabaran secara detail fisik. Sebab naskah lontar tidak menjelaskannya secara runtut, maka tiga dimensi tokoh dalam skenario dibuat berdasarkan interpretasi dengan beberapa riset kepustakaan yang mengacu kepada bagaimana ciri-ciri fisik, karakter, pakaian dan kehidupan sosial Sasak pada masa lampau termasuk Raja, Permaisuri, Pangeran, Puteri. Riset kepustakaan mengacu pada beberapa gambar kuno dari arsip *Tropen Museum Royal Tropical Institute*.



Gambar 1. Pangeran, Prajurit, Raja beserta Abdi dan Permaisuri
Sumber: Tropen Museum Royal Tropical Institute



4. Perwujudan *Setting* dalam Skenario

Beberapa bait dalam naskah kuno lontar mencantumkan *setting*/ lokasi kejadian cerita. Sayangnya lokasi cerita yang tertera hanyalah nama lokasinya saja, namun tidak secara detail menjelaskan bagaimana bentuk bangunannya dan properti yang ada di dalamnya. Proses ekranisasi menuntut pengembangan cerita pada *setting*, sebab skenario membutuhkan detail lokasi berhubungan dengan property dan isinya untuk mempermudah proses produksi menjadi sebuah tayangan audio visual. Contoh penerapan *setting* dalam skenario yang diangkat dari naskah kuno lontar terdapat pada bait 43-46 yang diekranisasi menjadi *scene* 18.

Tabel 4. Perwujudan *Setting* dalam Skenario

43. kang ngajep to leq bale Sakahulu, wahna pada kalampan, neneq laki (31a) banjur ngimpi	43. tidur bersama di rumah Sakahulu, setelah mereka berjalan, sang raja bermimpi.
44. poqna dodok Winur Kalam hures kakak haku mimpi.	44. kemudian dibangun Wirun dan Kalam, Bangunlah kakak saya bermimpi.

18.INT. KAMAR PRIBADI PANGERAN PANJIL MALAM
CAST :PANGERAN PANJI
Suasana kamar Pangeran Panji lebih sederhana daripada kamar Raja Kling. Dipan berkayu jati dengan tirai berwarna merah, sprej tenun berwarna emas. Di samping dipan terdapat meja jati berukir. Di atas meja terdapat wadah kuningan yang di isi aneka buah-buahan dan ceret dari tanah liat. Pada dinding yang terbuat dari batu bata merah digantung sebuah tombak, *ende* dan pecut perisean.
.... dst

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Proses ekranisasi naskah kuno lontar Cilinaya menjadi skenario film “Legenda Tanjung Menangis” dibuat melalui tiga tahap, yakni: alih aksara, alih bahasa, alih wahana. Pada proses ekranisasi ini, dalam hal dialog, sebanyak 50% tetap menggunakan dialog asli dari naskah kuno, sementara 20% mengalami pengembangan untuk meningkatkan kejelasan atau konteks, 20% merupakan penambahan dialog baru untuk mengisi kekosongan atau menambah dimensi karakter, dan 10% mengalami pengurangan untuk menyederhanakan narasi. Perihal adegan, sekitar 25% tetap menggunakan adegan-asli dari naskah kuno, sementara sebanyak 50% mengalami pengembangan untuk menambah detail atau kompleksitas, 15% merupakan penambahan adegan baru untuk memperkaya alur cerita, dan 5% mengalami pengurangan untuk mengurangi durasi atau menghindari redundansi. Untuk *setting* lokasi, sekitar 10% tetap menggunakan *setting* asli dari naskah kuno,

sementara sebanyak 80% mengalami pengembangan untuk menampilkan latar yang lebih kaya dan mendukung cerita, 5% merupakan penambahan *setting* baru untuk menambah dimensi visual, dan 5% mengalami pengurangan untuk menyederhanakan produksi atau fokus pada inti cerita. Adapun untuk karakter, sekitar 90% tetap mempertahankan karakter asli dari naskah kuno tanpa perubahan, sementara sebanyak 10% mengalami pengurangan untuk mengurangi jumlah karakter atau fokus pada yang utama. Dalam hal tokoh 3D (tiga dimensi), sekitar 5% menggunakan konsep asli dari naskah kuno, sementara sebanyak 95% mengalami pengembangan untuk memberikan detail visual yang lebih mendalam atau realistis.

2. Saran

Untuk meningkatkan keaslian dan kejelasan dialog dalam proses ekranisasi, peneliti selanjutnya dan praktisi film yang melakukan ekranisasi, disarankan untuk mempertahankan lebih banyak dialog asli dari naskah kuno, serta mengembangkan lebih banyak dialog untuk konteks yang lebih jelas. Selain itu, untuk memperkaya alur cerita, disarankan untuk menambahkan lebih banyak adegan baru yang mendukung cerita utama, sambil mengurangi adegan yang berlebihan atau redundan untuk menjaga kohesi naratif.

DAFTAR RUJUKAN

- Buda, I. K., Payuyasa, I. Nyoman, & Chrisna, I. M. D. (2020). Pendidikan yang memerdekakan dalam film “Sokola Rimba”. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 09(02), Juli-Desember 2020. DOI: 10.24114/gr.v9i2.19823
- Cahir, L. C. (2006). *Literature into Film: Theory and Practical Approaches*. North Carolina: McFarland.
- Desmond, J. (2006). *Adaptation: Studying Film and Literature*. New York: McGraw-Hill Education.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. London: Delta.
- Herman, R. (2017). Ekranisasi, Sebuah Model Pengembangan Karya Sastra. *CEUDAH Jurnal Ilmiah Kesusasteraan*, 7(1). <https://susastra.hiski.or.id/jurnal/index.php/susastra/article/view/42>
- Oktafiyani, A., Suseno, A., & Nuryati. (2017). Transformasi Makna Simbolik Mihrab pada Novel ke Film dalam Mihrab Cinta Karya Habiburrahman El Shirazy: Kajian Ekranisasi. *Jurnal Sastra Indonesia*, 6(3). <https://journal.unnes.ac.id/sju/jsi/issue/view/1242>





- Permadi, T. (2017). *Naskah Nusantara dan Berbagai Aspek yang Menyertainya*. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA, 1–33.
- Primadesi, Y. (2012). Peran Masyarakat Lokal dalam Usaha Pelestarian Naskah-Naskah Kuno Paseban. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 11(2). DOI: 10.24036/komposisi.v11i2.88
- Suwaji, I. G. M. G. (2011). *Lontar, Katalog Induk Naskah Koleksi Bali*. Bali: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Seger, L. (2009). *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*. London: Routledge.

