



EKRANISASI CERITA RAKYAT MALIN KUNDANG DALAM SKENARIO FILM TELEVISI MALIN NAN KONDANG

Edy Suisno

Prodi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang, Kec. Padang Panjang Tim., Kota Padang Panjang, Sumatera Barat 27118

Padangpanjang, Indonesia

Email: edysuisno08@gmail.com

Abstrak

Penciptaan Skenario *Malin Nan Kondang* merupakan upaya perancangan skenario Film Televisi yang bertitik tolak dari cerita rakyat Minangkabau *Malin Kundang*. Upaya perancangan tersebut merupakan hasil dari reinterpretasi cerita rakyat *Malin Kundang* melalui pendekatan alih wahana (ekranisasi) dengan menggunakan pendekatan *hermeunetic*. Hasil dari ekranisasi tersebut diwujudkan dalam skenario Film Televisi dengan judul *Malin Nan Kondang*. Skenario *Malin Nan Kondang* dirancang dengan tetap mempertahankan alur sebagaimana yang ditemukan dalam cerita rakyat *Malin Kundang* tetapi merubahnya dari format cerita rakyat (*folklor*) *Malin Kundang* menjadi format skenario film televisi, dengan melakukan perubahan pada aspek struktur cerita rakyat yang dirancang secara berlawanan (dekonstruktif) dalam susunan strukturnya. Penempatan struktur yang berlawanan tersebut pada akhirnya berdampak pada perubahan signifikan pada aspek penokohan, aspek dramatik dan juga aspek latar cerita. Dengan demikian perancangan skenario film televisi ini lebih dari sekedar kerja adaptasi tetapi merupakan penerapan konsep ekranisasi (alih wahana) secara utuh dari genre sastra menuju skenario film untuk kebutuhan kreativitas sinematik (perfilman).

Kata Kunci: *Malin Kundang, Ekranisasi, Skenario Film Televisi, Malin Nan Kondang.*

Abstract

The creation of the Malin Nan Kondang scenario is an effort to design a television film scenario based on the Minangkabau folklore Malin Kundang. The design effort is the result of the reinterpretation of the folklore of Malin Kundang through a transfer (ecranization) approach using a hermeunetic approach. The results of the ecranization are realized in a television film scenario with the title Malin Nan Kondang. The Malin Nan Kondang scenario was designed while maintaining the plot as found in the Malin Kundang folklore but changing it from the Malin Kundang folklore format to a television film scenario format, by making changes to the structural aspects of the folklore which were designed oppositely (deconstructively) in structure arrangement. The placement of the opposite structure ultimately has an impact on significant changes in the characterization aspect, the dramatic aspect and also the story setting aspect. Thus the design of this television film scenario is more than just an adaptation work but is a complete application of the concept of ecranization (transfer of vehicles) from the literary genre to the film scenario for the needs of cinematic creativity (film).

Keywords: *Malin Kundang, Ecranization, Television Film Scenario, Malin Nan Kondang.*



PENDAHULUAN

Sumatera Barat dikenal memiliki kekayaan seni budaya (Minangkabau) yang sangat melimpah. Salah satu kekayaan seni budaya tersebut adalah adanya cerita rakyat (*folklore*), yang dalam sastra Minangkabau diwujudkan dalam bentuk *kaba*. Pengertian *kaba* sendiri adalah seni prosa berirama yang berisi kisah (narasi) dan tergolong sebagai cerita yang panjang. Sebagai prosa berirama, maka ekspresi penuturan *kaba* disampaikan dengan cara dilagukan atau didendangkan (Djamaris, 1984:77). Salah satu *kaba* yang sangat populer dalam sastra Minangkabau adalah *Malin Kundang*. Cerita rakyat *Malin Kundang* mengisahkan seorang anak perantau yang sukses di perantauan, yang kemudian menjadi durhaka pada orang tua (Ibu). Kisah ini seolah telah menjadi credo moral yang sangat berpengaruh tidak hanya di Minangkabau, tapi juga di wilayah lain di Nusantara; betapa melawan orang tua (Ibu) adalah representasi kedunguan yang dapat diserupakan dengan batu.

Cerita rakyat *Malin Kundang* bukan hanya menjadi inspirasi seni bertutur (*story telling*), tapi juga menjadi titik pijak dalam menciptakan karya-karya baru, baik dalam bentuk genre sastra lain, maupun dalam bentuk karya seni sebagai hasil dari alih wahana (ekranisasi). *Malin Kundang* pernah ditafsirkan kembali oleh A.A Navis dalam sebuah cerpen yang berjudul *Malin Kundang Ibunya Durhaka*. Dalam cerpen tersebut dikisahkan betapa *Malin Kundang* harus mengutuk dirinya sendiri untuk menunjukkan bahwa ia telah terlahir dari perut yang salah. Diceritakan pula bahwa ketika *Malin Kundang* telah terkutuk menjadi batu, maka di pantai Air Manis tiap senja akan terdengar sayup teriakan kutukan pada ibunya karena telah menanduskan tanah leluhurnya (Novianto, 2017:3). Selain itu, *kaba Malin*

Kundang juga mengilhami Wisran Hadi untuk diwujudkan dalam bentuk lakon drama dengan judul yang sama *Malin Kundang*. Dalam lakon drama ini Wisran Hadi mengkritik sistem matrelenial Minangkabau yang acapkali melahirkan subordinasi laki-laki karena dominasi kaum perempuan. Melalui tokoh Ayah, Wisran akhirnya mengkritik perkawinan eksogami dan menuding perkawinan tersebut sebagai reduksi terhadap fungsi seorang suami sekaligus seorang laki-laki.

Catatan berbagai ekranisasi (alih wahana) cerita rakyat *Malin Kundang* di atas, memperlihatkan betapa secara struktur, cerita rakyat *Malin Kundang* memiliki keluasan penafsiran yang bisa direlevansikan dengan kekinian. Struktur *Malin Kundang* sudah waktunya tidak ditempatkan sebagai satu genre sastra yang kehilangan bobot rasionalnya, di mana tokoh dihadirkan tanpa kejelasan informasi historisnya, sehingga watak yang dimiliki para tokohnya, yang digambarkan sangat hitam-putih, seperti sekadar figur yang jatuh dari langit begitu saja (*given*). Selain itu, sudah saatnya penuturan cerita rakyat *Malin Kundang* harus mendapatkan penajaman ‘dialektis’ sehingga afirmasi moral yang disampaikan lewat dialog tokoh-tokohnya tidak terasa lagi sebagai bentuk ‘nasehat’ dan ‘*pituah*’ yang dogmatis dan menggurui. Hal inilah yang menjadi dasar pentingnya cerita rakyat *Malin Kundang* harus mengalami ekranisasi (alih wahana) dalam genre dan penafsiran yang baru.

Penafsiran baru atas cerita rakyat *Malin Kundang* tersebut tentu saja didasari oleh cara pandang dan pemahaman kritis: kenapa setiap kedurhakaan anak tidak dipandang sebagai wujud kegagalan manusia dalam memfilter pengaruh dan determinasi



lingkungan. Dalam konteks ini, pelacakan atas kedurhakaan anak, yang selalu menjadi ‘penghakiman’ terhadap anak, semestinya diletakkan sebagai kesalahan semua orang (kesalahan sosial) dan bukan serta merta hanya dianggap sebagai kesalahan *Malin Kundang (an sich)*.

Hal penting lain yang melatar-belakangi adanya alih wahana atau ekranisasi *kaba Malin Kundang* adalah dampak cerita *Malin Kundang* pada identitas masyarakat Minangkabau secara keseluruhan, di mana dampak itu justru memberikan *impact* negatif atau buruk terhadap citra dan identitas masyarakat Minangkabau itu sendiri. Dampak tersebut tentu saja bertolak belakang dengan realitas masyarakat Minangkabau sendiri, baik dalam menggambarkan prototipe anak ataupun ibu dalam lingkungan sosial budaya Minangkabau.

Cerita rakyat *Malin Kundang* tersebut sudah semestinya menjadi ‘paradigma’ yang sarat mengusung nilai dari sebuah sejarah atau artefak, termasuk menempatkannya sebagai prasasti itu sendiri, sehingga pada saatnya kemudian akan menghapus gambaran atau citra atas watak orang Minangkabau secara keseluruhan, yang konotasinya bisa berkesan buruk dan tidak berahklak. Hal inilah yang mendorong dilakukannya tafsir ulang atas cerita rakyat Minangkabau yang mampu untuk memberikan perimbangan dan pemaknaan yang lebih baik dari sebelumnya dan juga dapat diharapkan mendidik, dan membangun mentalitas masyarakat, terutama di masa-masa mendatang, yaitu dengan membangun sebuah ikon strategis dalam bentuk prasasti ‘antitesis’, yang secara kongkrit di-ekranisasi dalam sebuah naskah skenario film dengan judul *Malin Nan Kondang*.

Kontekstualisasi cerita rakyat *Malin Kundang* dalam skenario *Malin Nan Kondang* tersebut juga diharapkan dapat berimplikasi pada formulasi skenario film dalam strukturnya yang ‘baru’, di mana latar peristiwa, tema, dan interaksi antar tokoh dalam teks *kaba* tersebut akan dijadikan wahana yang sangat ‘terbuka’ dalam usaha melakukan penafsiran baru, bukan hanya sebagai ungkapan kritik atas berbagai bias negatif kebudayaan modern tetapi juga sebagai cara untuk memformulasikan materi penampilan atau sajian (*mise on scene*) baru dalam bentuk skenario film. Sebuah skenario film yang tetap mengedepankan berbagai idiom-idiom lokal (Minangkabau), seperti penggambaran adat istiadat, seni arsitektur, dan musikalitas Minangkabau yang sangat beragam tanpa kehilangan fungsinya sebagai kontekstualisasi era kekinian.

Skenario *Malin Nan Kondang* juga merupakan kisah baru yang digali dari kehidupan masyarakat Minangkabau, yang selalu mencintai keluarga, walaupun mereka telah menjadi orang sukses di rantau. Sebagaimana, telah jadi persepsi umum, merantau merupakan suatu kebiasaan yang telah dilakukan secara turun temurun bagi laki-laki di Minangkabau. Dalam tradisi merantau tersebut, dikenal pepatah populer yang sangat lekat dalam kehidupan masyarakat Minangkabau:

*Karakatau madang dihulu
Babuah bangu alun
Marantau bujang dahulu
Dikampuang baguno balun.*

Proses perantauan tersebut, tentu saja akan menimbulkan dinamika hidup, baik bagi keluarga yang ditinggal maupun pada lingkungan baru yang dituju si perantau. Dinamika inilah yang akan menciptakan



proses “dramatisasi” sehingga alur perantaraan akan memberi impresi yang sangat mendalam jika dituangkan dalam bentuk skenario. Proses perwujudan skenario tersebut juga akan mengaktualisasikan kembali sosok Malin dalam karakternya yang ‘baru’ sekaligus ‘me-reposisi’ lingkungan (enviromental) dan orang-tua dalam sebagai faktor yang turut memberikan sudut pandang pada makna ‘materi’ dan ‘sikap’ atas perantaraan yang dilakukan Malin.

KAJIAN TEORI

1. Ekranisasi (Alih Wahana) *Kaba Malin Kundang*

Perancangan skenario *Malin Nan Kundang* merupakan alih wahana atas cerita rakyat (kaba) *Malin Kundang*. Alih wahana sendiri merupakan terminologi yang dilekatkan oleh sastrawan Sapardi Joko Damono sebagai padanan (sinonim) atas terminologi ‘ekranisasi’. Ekranisasi sendiri berasal dari kata *ecran* (Perancis) yang berarti ‘layar’. Kritikus sastra Pamusuk Erneste (1991: 60) menjelaskan batasan ekranisasi sebagai pelayar-putih atau pemindahan dari karya sastra (novel) menuju layar lebar (film). Dalam kaitan ini, Sapardi Joko Damono (2005 : 109) menengarai bahwa proses ekranisasi tidak hanya menembus gaya dan genre dalam sastra tetapi juga menembus tekstual itu sendiri. Itulah sebabnya proses ekranisasi ia namakan sebagai ‘alih wahana’.

Selain itu, alih wahana juga dilakukan para sastrawan dan seniman sebagai refleksi atas hal-hal yang bersifat kekinian (*contemporary*) dan akomodasi atas fenomena budaya yang dipandang kontekstual. Refleksi tersebut bersifat penambahan atau perubahan dari berbagai penuturan dan muatan karya sastra yang dipandang perlu dikritisi dan dirasionalisasi ulang (Damono, 2005: 106). Dengan

demikian, alih wahana dalam perancangan skenario *Malin Nan Kundang* tidak sekedar ‘transformasi’ dari teks *kaba* menuju teks lakon drama, tetapi juga terkait dengan perancangan skenario secara keseluruhan.

2. Tafsir Ulang (Hermeunetik) *Kaba Malin Kundang*

Proses alih wahana dalam perwujudan skenario *Malin Nan Kundang* ini akan didahului dengan penafsiran ulang atas teks kaba *Malin Kundang*. Penafsiran ulang ini akan mengacu pada penerapan teori hermeunetik. Secara etimologis, kata *hermeneutics* berasal dari bahasa Yunani Kuno ‘*ta hermeneutika*’ yang merupakan bentuk jamak dari ‘*to hermeneutikon*’ yang berarti ‘hal-hal yang berkenaan dengan pemahaman dan penerjemahan suatu pesan (Arif, 2008: 178). Kedua kata tersebut merupakan derivat dari kata ‘Hermes’ yang dalam mitologi Yunani dikatakan sebagai dewa yang diutus oleh Zeus untuk menyampaikan pesan dan berita pada manusia. Pada akhirnya, *hermeneutic* dibakukan sebagai ilmu atau metode dan teknik memahami suatu teks pada abad 18 M (Arif, 2008: 179).

Dalam perkembangannya, maka teks dalam perspektif hermeneutik harus diperlakukan ‘sama’. Kata dan kalimat dalam teks harus mengalami desakralisasi atau dihindarkandari impresi yang ‘agung’ (betapapun itu teks Agama). Teori ini tidak sepenuhnya akan dirujuk sebagai upaya menemukan metode tetapi hanya akan dijadikan sebagai ‘rambu’ dalam menemukan tafsir baru atas *kaba Malin Kundang* yang kemudian akan dialihwahanakan menjadi sebuah skenario FTV yang bertajuk *Malin Nan Kundang*.



3. Skenario *Malin Nan Kondang* dalam Format Skenario Film Televisi

Film televisi (*television movie*) adalah ungkapan yang mengarah pada segala aktivitas dan kreativitas untuk memformat film bagi kebutuhan program televisi. Kehadiran film televisi adalah hasil kreativitas para pengelola stasiun televisi untuk mengembangkan program sinema (*movie*) yang diproduksi dan dikelola sendiri oleh stasiun tersebut. Dengan demikian, film televisi menjadi salah satu program dalam tayangan televisi. Bahkan, dalam perkembangannya film televisi telah menjadi program yang dapat dikategorikan sebagai jam tayang utama (*prime time*).

Sejarah kelahiran film televisi tak bisa dipisahkan dari kelahiran film *Talk Faster* yang ditayangkan WABD, yang diproduksi oleh *RKO Pictures*, di kota New York pada tanggal 18 Desember 1944, yang kemudian disusul oleh film *The Pied Piper Of Hamelin* pada tahun 1957 (<http://id.m.wikipedia.org>). Secara kongkrit terminologi Film Televisi (FTV) pertama kali dipakai pada awal tahun 1960 sebagai pendorong para penonton agar tetap di rumah dan menjadi akuivalen tayangan film di gedung bioskop, tetapi publik luas baru mengakui film televisi setelah tayangan *See How They Run*, pada tanggal 7 Oktober 1964 oleh NBC (<http://id.m.wikipedia.org>).

Pada perkembangannya, film televisi akhirnya menjadi program televisi yang menjamur ke seluruh dunia. Stasiun-stasiun televisi mulai menayang FTV dalam dua format, yakni format film layar lebar yang ditayangkan di televisi dan film yang diproduksi sendiri oleh stasiun televisi atau *production house* dengan menyesuaikan pada karakter penayangan program televisi terutama menyangkut *frame* visual dan durasi

film. Untuk penayangan film-film layar lebar, kebutuhan *spot* dan iklan akan disesuaikan dengan durasi film tersebut, tanpa mengurangi durasi secara signifikan, sementara untuk jenis FTV yang diproduksi stasiun televisi dan *Poduction House* akan dibatasi dalam durasi 30 menit sampai 60 menit. Pembatasan ini akan dikaitkan dengan penayangan iklan selama 5 hingga 10 menit, sehingga kisaran FTV yang dibuat berkisar 25 hingga 50 menit. Formulasi dan pengaturan durasi tersebut juga dibarengi dengan standarisasi audio visual yang dilimitasi (dalam standar minimalnya) bagi kebutuhan tayangan. Betapun begitu, standarisasi tersebut di era kekinian telah menjadi preferensi semua penggiat FTV baik di berbagai stasiun TV maupun di berbagai Production House.

Meraujuk hal di atas maka Skenario FTV *Malin Nan Kondang* akan diformulasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penayangan film televisi. Pilihan pembuatan skenario *Malin Nan Kondang* dalam formulasi FTV tersebut didasari oleh fakta, bahwa penayangan FTV, baik untuk kebutuhan stasiun televisi maupun TV *streaming* memiliki jangkauan publik yang luas dan memiliki cakupan standar kebutuhan *screening* yang tidak 'semahal' film layar lebar. Dengan demikian, formulasi skenario *Malin Nan Kondang* akan diwujudkan dalam estemasi durasi penayangan sekitar 60 menit, minum waktu tayang iklan 5-10 menit.

METODE

1. Kajian Kritis Urgensi Ekranisasi Cerita Rakyat *Malin Kundang*

Konklusi atas analisis cerita rakyat *Malin Kundang* akhirnya melahirkan kritik atas logika cerita yang menjadi bahan kajian re-interpretasi dalam ekranisasi skenario



tersebut menuju karya Skenario Film Televisi. Konklusi kritis tersebut pada akhirnya akan menjadi 'paradigma' bagi penciptaan skenario *Malin Nan Kondang*.

Kesadaran kreatif berikutnya yang harus dijadikan paradigma adalah sikap dan rasionalisasi terhadap folklor (*kaba*) dalam hal ini *kaba Malin Kundang*. Persepsi 'konservatif' yang berkembang di masyarakat adalah *Malin Kundang* selalu dijadikan ikon 'kedurhakaan' pada orang tua. Sebaliknya pula, 'orang tua' selalu berada dalam kategori yang 'suci' sehingga seolah harus selalu 'dibebaskan' dari *opposite* sang anak. Perubahan karakter anak adalah murni dari anak, orang tua (Ibu) dipandang tidak berkontribusi apapun. Dalam konteks ini, maka penciptaan skenario akan mengawali langkah kreatifnya dengan menumbuhkan pertanyaan-pertanyaan kritis untuk dijadikan permulaan dalam melakukan tafsir ulang cerita rakyat *Malin Kundang* tersebut. Pertanyaan-pertanyaan baru tersebut adalah: di manakah posisi timpang atau minor orang tua sehingga kedurhakaan itu bisa terjadi? Adakah peran aspek-aspek material juga mempengaruhi perubahan karakter dan relasi antara orang tua dan anak? Apakah 'perlawanan' anak (Malin) murni karena keangkuhan menjaga *image* dan 'status baru' nya? *Kaba*, tentu saja bukan sejarah yang layak 'digugat' tapi upaya dekonstruksi ini penting untuk membiasakan publik dapat 'memafaatkan' karya seni bagi pengayaan dialektika dan penumbuhan kritisisme.

2. Pengumpulan Data bagi Pengayaan Imajiner dan Komparasi Interpretasi

Observasi berbagai sumber penciptaan dilakukan sebagai pijakan dan akar penciptaan skenario yang bertitiktolak dari cerita rakyat *Malin Kundang*. Sumber-sumber penciptaan yang dimaksud adalah

berbagai pementasan dan tulisan (naskah) yang menjadi komparasi bagi terciptanya stimulus inovatif:

Naskah drama *Alam Takambang Jadi Batu* karya Mahatma Muhammad produksi Komunitas Seni Nan Tumpah. Pementasan yang digelar pada tanggal 18 Juli 2018 di Anjungan Seni Idrus Tintin Pekan Baru tersebut, menghadirkan dekonstruksi atas *kaba Malin Kundang*, sebagai bentuk kritik atas dominasi perempuan dalam kehidupan keluarga matrilineal di Minangkabau. Perempuan dalam pementasan ini digambarkan sebagai sosok yang represif dan sering kali menggunakan bentuk edukasi doktriner terhadap anak-anaknya. Pada akhirnya sepanjang pementasan lakon ini menjadikan ibu sebagai figur sentral yang turut andil dalam melahirkan dekadensi di segala dimensi yang menimpa generasi muda, dari generasi satu ke generasi berikutnya.

Naskah drama *Alam Takambang Jadi Batu* menghadirkan tiga ruang lintas zaman yang saling bersahutan secara wacana dan dialektika dengan lebih mengandalkan aspek-aspek musikal yang ritmis dan menggunakan berbagai instrumen khas Minangkabau, seperti suara *rapai* dan tepukan galembong. Betapapun begitu, pertunjukan ini masih sangat didominasi dengan verbalitas (dialog) sehingga karenanya tidak bisa diklasifikasikan sebagai teater musikal atau opera.

Naskah ini juga tidak melakukan re-interpretasi (dekonstruksi) terhadap *kaba*, tetapi hanya mengkonstruksi pertunjukan berdasarkan kontruksi *kaba* yang sudah ada. *Malin Kundang* dalam pementasan ini tetap ditampilkan sebagai anak durhaka yang dikutuk oleh ibunya, betapapun begitu



kreativitas pembentukan opera sangat menonjol. Orkestrasi dan lagu-lagu memang mendominasi pertunjukan secara keseluruhan. Tokoh-tokoh yang dihadirkan sebagian besar adalah penyanyi-penyanyi profesional. Betapapun begitu pertunjukan ini akhirnya beresiko pada minimalnya kesan Minangkabau. Idiom-idiom Minangkabau dipaksa untuk merajut kemegahan Opera yang sangat dipengaruhi oleh opera-opera di Barat.

Naskah drama *Malin Kundang* karya Wisran Hadi yang dipopulerkan pada tahun 1978. Lakon ini menegaskan betapa *Malin Kundang* telah menjadi mitos yang diberhalakan untuk menakut-nakuti para anak-anak. Wisran Hadi memberikan kritik betapa *Malin Kundang* telah dikomoditasi menjadi muatan penting dalam dunia pariwisata dan dunia pendidikan. Sosoknya sebagai anak durhaka diwujudkan secara kongkret dalam artefak-artefak dan peraga-peraga yang dikreasi bagi kepentingan komoditasi tersebut. Alhasil, Wisran Hadi pun merasa gerah dan menyampaikan kritik kegerahannya dengan memperlihatkan wajah ibu, ayah, dan anak yang sama-sama suram dan penuh borok. Naskah lakon ini menjadi salah satu inspirasi penting dalam mendekonstruksi *kaba* bagi perwujudan opera Minangkabau.

Pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi visual sebagai pengayaan imajiner atas peristiwa-peristiwa dalam skenario yang harus terbaca secara historis sebagai materi penuturan kisah yang terkesan realistik. Dengan demikian skenario *Malin Nan Kondang*, tak lagi dipandang sebagai 'dongeng pelipur lara' tetapi juga narasi yang terasa faktual dan 'membumi'. Observasi Visual tersebut merupakan pencarian berbagai lokasi yang bersifat *heritage* atau

sesuatu yang bersifat *vintage*, baik yang meliputi bidang arsitektur, desain interior, maupun artefak yang sejaman dengan latar cerita dalam skenario. Observasi visual tersebut di antaranya:

Pertama. Observasi terhadap rumah tinggal tokoh Malin, sebelum merantau yang dilakukan di desa Sumpur, Kecamatan Batipuh Selatan, Kabupaten Tanah Datar. Observasi ini meliputi rumah tinggal yang bersifat eksterior maupun interior. Arsitektur dan corak rumah disesuaikan dengan status sosial Malin sebelum merantau. Observasi ini telah dilaksanakan pada tanggal 1 dan 2 Nopember 2020.

Kedua. Observasi terhadap rumah tinggal Nilam, sebelum rumahnya di sita Datuk Kayo. Observasi ini dilakukan di desa Sumpur, kecamatan Batipuh Selatan, Kabupaten Tanah Datar. Observasi ini meliputi rumah tinggal yang yang bersifat eksterior maupun interior. Arsitektur dan corak rumah disesuaikan dengan status sosial Malin sebelum merantau. Observasi ini telah dilaksanakan pada tanggal 2 dan 3 November 2020.

Ketiga. Observasi terhadap rumah tinggal Bagindo Mahmud yang dilakukan di desa Sumpur, kecamatan Batipuh Selatan, Kabupaten Solok. Observasi ini dilakukan di desa Sumpur, kecamatan Batipuh Selatan, Kabupaten Tanah Datar. Observasi ini meliputi rumah tinggal Bagindo Mahmud yang yang bersifat eksterior maupun interior. Arsitektur dan corak rumah disesuaikan dengan status sosial Malin sebelum merantau. Observasi ini telah dilaksanakan pada tanggal 3 Nopember 2020.

Ke empat. Observasi kantor perusahaan Rengganis, yang berlokasi di Kampung Cina,



Kota Padang. Observasi ini meliputi kantor perusahaan Rengganis yang bersifat eksterior maupun interior. Arsitektur dan corak kantor disesuaikan dengan kondisi perusahaan Rengganis. Modernitas arsitektur menjadi fokus mengingat peristiwa pertemuan antara Rengganis dan Malin terjadi di kota Batavia. Observasi ini telah dilaksanakan pada tanggal 5 dan 6 Nopember 2020.

Kelima. Obsevasi visual atas latar berbagai pertemuan antara Nilam dan Malin. Lokasi observasi berada di sekitar kecamatan Sungayang, Batusangkar, Kabupaten Tanah Datar. Lokasi tersebut meliputi perbukitan, perkebunan dan halaman kantor. Observasi ini telah dilakukan pada tanggal 6 dan 7 Nopember 2020.

Ke tujuh. Observasi visual di kawasan wisata alam Harau, kabupaten 50 Kota. Observasi ini adalah pengayaan imajiner untuk perancangan adegan terakhir yakni pertemuan antara Nilam dan Malin setelah terpisah enam tahun lamanya.

3. Penyusunan Premis (*Logline*)

Premis adalah sebuah pernyataan yang menjadi pokok pikiran utama dalam penyusunan lakon. Premis tersebut menjadi titik tolak dalam penyusunan *logline*, yaitu sebuah frase yang merupakan intisari dari naskah. Sebagai sebuah intisari naskah maka *logline* merupakan ‘pengecilan’ dari sinopsis. Secara umum *logline* harus menggambarkan awal dan akhir dari alur lakon dan mampu memberikan titik terang atas kedudukan tokoh utama dalam perjalanan alur tersebut.

Logline dalam skenario *Malin Nan Kondang* “Perjuangan Malin dalam mencintai kekasihnya yang bernama Nilam, dan Mandehnya dengan melakukan perantauan yang penuh tantangan dan godaan”. *Logline*

ini menjadikan Malin tetap sebagai tokoh sentral, sebagaimana dalam cerita rakyat (kaba) . Perbedaan yang ingin dicapai dari rSkenario *Malin Nan Kondang* adalah kekuatan Malin yang akan dihadirkan sebagai Laki-laki tangguh, ksatria dan memiliki kestiaan terhadap kekasih dan kampung halamannya. Hal ini dibuktikan dari keteguhan sikap Malin meskipun di perantauan ia sempat dicintai juragannya sendiri yang cantik jelita. Penelusuran *logline* ini dirumuskan setelah melalui penerapan cara berpikir ‘dekonstruktif’ yang menggiring pengkarya untuk melakukan interpretasi cerita rakyat *Malin Kundang* dengan pendekatan hermeunetik atau melakukan interpretasi ulang yang lebih kontekstual.

4. Menetapkan Enviromental Tokoh dan Kejadian

Enviromental merupakan penetapan identitas tokoh berdasarkan latar belakang dan konteks sejarah yang menyebabkan terbentuknya karakter tokoh tersebut. Dalam kaitan ini pengkarya akan menempatkan cara penemuan paradoks yang menolak mengikuti *meinstream* tokoh dalam cerita rakyat *Malin Kundang*. Maka, tokoh-tokoh dalam skenario *Malin Nan Kondang* akan menjadi kebalikan dari tokoh-tokoh dalam *Malin Kundang*. Jika Malin dalam *Malin Kundang* adalah tokoh pendurhaka yang culas, maka Malin dalam skenario *Malin Nan Kondang* adalah tokoh yang berbudi, penuh rasa hormat dan teguh pendirian, jika tokoh Mandeh dalam *Malin Kundang* digambarkan sebagai ibu yang penuh kasih sayang dan gigih, maka dalam *Malin Nan Kondang* Mandeh digambarkan sebagai pribadi yang bisa kilaf dan bisa egois. Jika dalam *Malin Kundang* penentangan Malin pada Mandehnya dikarenakan kondisi Mandehnya yang terlihat miskin dan kotor, maka penentangan



Malin dalam *Malin Nan Kondang* adalah karena sikap Mandehnya yang berubah menjadi matrealistis dan tinggi hati.

5. Mewujudkan Pertumbuhan Watak (*Character Growth*)

Tahap pertumbuhan watak merupakan penanda dimulainya penulisan dialog yang terbagi dalam adegan demi adegan, dan peristiwa demi peristiwa. Penulisan tersusun melalui '*beat*' (sekumpulan kalimat dialog) yang dicipta berdasarkan '*spine*' atau motif para tokoh yang tengah merangkai konflik atau peristiwa. Bagian-bagian dalam '*beat*' tersebut dirangkai dengan mempedomani pada susunan dramatik yang menjadi struktur dramatik lakon-lakon konvensional (*well made play*), yang meliputi pengenalan masalah (eksposisi), perumitan masalah (komplikasi), puncak masalah (komplikasi), penurunan masalah (resolusi) dan penyelesaian masalah (konklusi). Susunan dramatik tersebut mengalami peningkatan ketegangan dengan mengacu pada gambaran emosional dan perubahan watak para tokoh yang harus terukur intensitas dan daya pengaruhnya bagi jalannya alur cerita.

Pertumbuhan watak dalam skenario *Malin Nan Kondang* difokuskan pada empat konflik penting, yakni: Pertama, adalah konflik yang terjadi antara Malin dan Mandeh yang menyoal perubahan sikap Mandeh pada Nilam, Mandeh telah memandang Nilam sebagai calon isteri yang tak setara dan sederajat dengan status baru Malin. Konflik ini memuncak ketika Malin mengetahui bahwa Mandeh lah yang turut membuat frustrasi Nilam dengan turut menganjurkan Nilam menerima pinangan Datuk Kayo. Kedua, Konflik juga terjadi antara Nilam dan Malin, karena Nilam menganggap Malin akan sepikiran dengan Mandeh. Konflik ini akhirnya mengalami peleraian setelah Nilam

mengetahui isi hati Malin yang lebih memberatkan cintannya pada Nilam. Ketiga, Konflik yang terjadi antara Mandeh dengan Bagindo Mahmud. Konflik ini terjadi karena sikap Bagindo Mahmud yang lebih memihak sikap Malin pada kekasihnya, Nilam. Di akhir Mandehpun uluh hati setelah menyadari bahwa cinta sejati antara Malin dan Nailam tak dapat dipisahkan.

6. Pembuatan *Treatment* (Kerangka) Skenario *Malin Nan Kondang*

Merujuk pada tujuan penciptaan skenario *Malin Nan Kondang* sebagai re-interpretasi *kaba Malin Kundang*, maka skenario *Malin Nan Kondang* akan menonjolkan sisi positif dalam diri Malin dan perubahan sifat Ibunda Malin yang justru menjadi feodalistik dengan setatusnya sebagai orang kaya baru. *Treatment* lakon ini akan disusun dalam tiga sekuen (babak), yang merangkum 42 *scene* (adegan) tiga sekuen tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut;

Sekuen pertama. Sekuen ini merupakan tahap eksposisi dan penenalan masalah yang dimulai dari scene ikrar malin pada Nilam sampai dengan kepergian Malin untuk merantau ke batavia. Sekuen ini juga menjabarkan pesan-pesan penting yang disampaikan Mamak Malin (Bagindo Mahmud) kepada Malin. Hal serupa tak lupa pula disampaikan oleh Mandeh pada Malin.

Sekuen ke dua. Sekuen ini merupakan tahap terjadinya perumitan masalah menuju terjadinya klimak peristiwa. Dalam sekuen ini Nilam yang telah ditinggal Malin akhir menghadapi persoalan karena pinangan Datuk Kayo, sementara di parantauan Malin pun menghadapi masalah karena perubahan juragannya (Rengganis) yang terbaca oleh Malin menaruh hati pada malin.



Sekuen ke tiga. Sekuen ini berisi scene-scene yang bersifat pemecahan alur (kontrapun), di mana Nilam seolah dipakasa oleh orang tua Nilam untuk menerima pinangan Datuk Kayo, sementara di tempat lain Malin harus menerima pemecatannya sebagai pegawai (buruh) karena telah berani menolak cinta majikannya.

Sekuen ke empat. Sekuen ini adalah sekuen peleraian. Sekuen ini menengahkan peristiwa pertengkaran Malin dan Mandeh dan pertengkaran Bagindo Mahmud dan Mandeh perihal sikap Mandeh yang tetap bersikukuh menentang jalinan kasih antara Nilam dan Malin. Berkat penentangan Malin dan nasehat Bagindo Mahmud, Mandehpun menyadari kesalahannya dan menerima dengan senang jalinan kasih Malin dan Nilam. Sekuen ini pun diakhiri dengan pertemuan antara Malin dan Nilam di bukit Muara Palam.

7. Pendekatan Dialektika (*dialectical approach*) dalam Dialog.

Pendekatan dialog (*dialectical approach*) merupakan ragam penuturan dalam dialog yang harus mempertimbangkan aspek komunikasi yang efektif, memiliki daya pikat dan kekuatan retorik (diksi dan gaya). Dalam skenario *Malin Nan Kondang* maka akan menggabungkan gaya puitis dan gaya satire. Batapapun begitu unsur puitis dan satire tersebut harus tetap mempertimbangkan daya cerna publik, sehingga dialektika dialog mampu diserap dengan mudah oleh penonton.

Dialektika ini juga dirancang dengan mempertimbangkan ketajaman idealisme tokoh dan menjadi alat untuk memoderasi tokoh agar tak terbaca sebagai kisah bombastis dengan penokohan yang sangat hitam-putih sebagaimana yang bisa ditemui

dalam cerita rakyat *Malin Kundang*. Dialektika itu meliputi persoalan cinta, harga diri dan martabat manusia, juga kejujuran dan keteguhan sikap yang seringkali masih perlu mendapatkan aksentuasi dan fokus terutama jika merujuk pada struktur cerita rakyat *Malin Kundang*.

PEMBAHASAN DAN HASIL

1. Tinjauan Karya

Tinjauan karya merupakan upaya untuk mengeksplorasi karya-karya yang berkaitan dengan skenario film yang dibutuhkan dalam penciptaan skenario *Malin Nan Kondang*, baik untuk kebutuhan pengayaan, kebutuhan perbandingan, kebutuhan orisinalitas karya, maupun mencari ‘peluang’ kemungkinan perspektif baru dalam perancangan, baik yang berdimensi dramatik maupun dimensi didaktik. Karya-karya tersebut antara lain:

Cerita Rakyat (Kaba) *Malin Kundang* (NN) merupakan karya yang terpenting sebagai acuan. *Malin Kundang* merupakan cerita rakyat Minangkabau yang sangat populer, selain beberapa cerita lain, seperti *Sabai Nan Aluih*, *Cinduo Mato* maupun *Anggun Nan Tongga*. *Malin Kundang* menceritakan tentang seorang pemuda pesisir Padang yang bernama Malin. Ia tinggal bersama ibunya yang telah menjada sejak Malin masih dalam buaian. Ia memutuskan untuk merantau karena kemiskinan yang melilit hidupnya. Malin berniat untuk memperbaiki taraf kehidupannya, oleh karenanya ia berkeyakinan merantau akan dapat memperbaiki hidupnya yang miskin. Setelah mendapat restu ibunya, maka berangkatlah Malin menuju tanah rantau dengan menempuh perjalanan melalui lautan lepas. Akhirnya, tibalah Malin di tanah rantau. Dalam perantauan Malin tumbuh menjadi seorang Saudagar yang sukses. Hidupnya pun kaya raya. Tidak hanya itu, karena



kesuksesannya Malin mampu menawan hati seorang gadis yang tak lain adalah putri semata wayang seorang saudagar terpendang, yang jadi mitra perniagaannya. Tak lama kemudian tercapailah kata mufakat bagi kedua sejoli itu untuk melangsungkan pernikahan.

Selepas melangsungkan pernikahan, Malin pun memutuskan untuk pulang kampung dengan isteri barunya. Tujuannya tak lain tak bukan adalah untuk memperkenalkan ibunya pada isteri yang baru dinikahinya. Maka berangkatlah mereka berdua menuju kampung halamannya. Sayang sekali, sasampainya di kampung halamannya, saat ibunya menyambut kedatangannya, ternyata Malin tak mengakui ibu kandungnya sendiri, bahkan menuduh ibunya sebagai perempuan miskin yang mengaku-ngaku orang tua kandungnya untuk mendapatkan harta kekayaannya. Perempuan tua itupun meradang dan mengutuk Malin jadi batu. Maka saa itulah sekujur tubuh Malin pun berubah menjadi batu. Terlihat, betapa Cerita tersebut menunjukkan faktor keajaiban menjadi penentu berakhirnya peristiwa. Kutukan Ibu yang sangat bertuah menjadi akhir dari petualangan Malin yang telah durhaka. Tak ada rasionalisasi yang melatarbelakangi kebengisan Malin, selain karena menjaga citra diri di hadapan isterinya. Tak ada pula rasionalisasi kenapa dari rahimnya lahir seorang anak durhaka semacam Malin. Celah-celah minor inilah yang kan menggiring interpretasi cerita rakyat *Malin Kundang* dalam skenario *Malin Nan Kondang*

Skenario Film Tenggelamnya *Kapal Van Der Wijck*, yang ditulis oleh Doni Dirgantoro dan Imam Tanthowi (2014). Skenario ini diadopsi dari novel karya Hamka dengan judul yang sama dan telah difilmkan oleh *Soraya Intercine Films* dengan sutradara

Sunil Soraya. Film ini dirilis pada tanggal 11 September 2014. Film ini menceritakan jalinan kasih antara Zainudi sorang bergaris keturunan Bugis-Minang dan gadis Minang bernama Hayati. Jalinan cinta kedua insan tersebut akhirnya terhalang oleh para penghulu adat yang tak mengizinkan jalinan yang lebih serius antara Zainudin dengan Hayati dengan alasan tegaknya adat Minangkabau, yang tak merestui hubungan gadis Minang dengan Laki-laki yang tak bersuku jelas, sebagaimana Zainudin.

Akhirnya, Hayati pun menerima perjodohan keluarganya dengan seorang laki-laki bernama Azis. Zainudin yang teremuk hatinya akhirnya memutuskan untuk merantau ke Batavia. Dalam perantauan itulah Zainudin yang telah berhasil menjadi penulis besar dan kaya raya dipertemukan kembali dengan Hayati, yang rupanya telah mengalami kehancuran rumah tangga, karena hancurnya karir Azis. Di penghujung cerita, Hayati yang dititipkan di rumah Zainudin pun, mencoba meluluhkan perasaan Zainudin tentang cintanya yang tak pernah berubah. Zainudin menolak, bahkan memutuskan untuk ‘memulangkan’ Hayati ke kampung kelahirannya, Padangpanjang. Hayati pun pulang dengan mengarungi samudera lepas bersama kapal *Van Der Wijck*. Naas baginya, kapal itupun tenggelam bersama jiwa raga Hayati ke dasar lautan. Secara umum romantika skenario hasil ekranisasi ini cukup menarik sebagai skenario drama romantic.. Sayangnya, penggambaran tokoh-tokoh masih terbaca sangat hitam putih. Para penghulu adat dan tokoh Aziz di satu sisi, digambarkan sangat ‘konservatif’, otoriter dan sangat semena-mena, sementara tokoh Zainudin nyaris hadir tanpa cela. Muda, tampan dan sangat kaaya. Celah-celah inilah yang kkn coba dirasinalisasi agar menjadi lebih ‘wajar’ dalam penciptaan skenario



Malin Nan Kondang sebagai ekranisasi cerita rakyat *Malin Kundang*.

Naskah Skenario *Siti Nurbaya*, ekranisasi Deddy Setiadi (1986). Skenario ini merupakan hasil alih wahana yang diwujudkan dalam Sinetron bersambung, produksi TVRI Pusat Jakarta, yang dibintangi Gusti Randa, Novia Kolovaking, HM Damsyik dan lain-lain. Kisah dalam skenario ini memiliki kesamaan dengan penuturan dalam roman *Siti Nurbaya*, karya Marah Rusli. Deddy Setiadi hanya mentransformasikan bahasa dialog yang kental dengan bahasa baku Melayu dan sarat dengan pantun tersebut menjadi lebih dialog yang lebih 'keseharian'. Seluruh alur dalam skenario *Siti Nurbaya* mengacu pada alur roman *Siti Nurbaya*.

Sebagaimana Skenario *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*, drama keluarga dalam skenario ini cukup mengharu biru, sayangnya tampilan tokohnya dihadirkan dengan sangat hitam putih. Datuk Maringgih sebagai antagonis digambarkan sebagai tokoh yang sempurna jahatnya: culas, rentenir, semena-mena dan aniaya. Sementara itu, Samsulbahri digambarkan sebagai pemuda yang tampan, terpelajar berbudi dan setia. Gambaran yang hitam-putih seperti dalam skenario ini akan dirasionalisasi ulang dalam skenario *Malin Nan Kondang*, bagi kebutuhan pengadegan dan peristiwa yang lebih realistik.

Skenario Film *Di Bawah Lindungan Ka'bah*, yang ditulis oleh Armantono dan titien Wattimena, sebagai ekranisasi atas Novel karya Hamka dengan judul yang sama. Skenario ini pernah di filmkan oleh *MD Production* dengan disutradarai Hanny R Saputra, dalam genre drama romantis yang dikontekstualisasi dengan perilaku kekinian.

Film ini merupakan film rilisan ke dua, setelah pada tahun 1981 pernah diangkat oleh

sutradara Asrul Sani dan berhasil mencapai sukses di pasaran. Skenario ini menceritakan kisah cinta antara Zainab dan Hamid. Kedua sijoli itu menjalin cinta di antara pusran status sosial yang sangat berlawanan. Zainab adalah putri dari keluarga kaya raya, sementara Hamid hanyalah putra dari seorang janda yang bekerja sebagai buruh di keluarga Zainab. Tak hayal, orang tua Zainab pun menentang hubungan cinta kasih Zainab dengan Hamid. Terlebih lagi, Zainab telah diperjodohkan dengan keluarga yang kaya raya. Konflik pun menemukan puncaknya, setelah Hamid diketahui melakukan persentuhan fisik, Padahal maksud hamid hanya menolong Zainab yang hampir tenggelam dan terseret arus sungai. Akhirnya Hamid terusir dan mengakhiri hidupnya di depan Ka'bah setelah melewati perantaraan yang panjang. Ia tiba-tiba jatuh sakit dan memaksakan diri menunaikan ibadah Haji karena sangat terpukul karena mendengar kematian Zainab, yang ternyata masih setia menunggunya.

Skenario ini mengaksentuasi romantisme secara 'ekstrim' dengan memperlihatkan kedua tokoh utamanya yang lebih baik mengorbankan diri daripada terpisah satu sama lain. Betapa karakter-karakter utama dalam skenario ini tampak dihadirkan secara ekstravagan dan memposisikan penentangannya sebagai figur dan kelompok yang sangat 'antagonistik'. Tak heran, jika semua penghulu adat dikategorikan sebagai pihak yang angkuh dan sangat konservatif. Bagian inilah yang akan dikontekstualisasi kembali dalam penafsiran ulang dalam perspektif yang lebih 'berimbang' dan 'proporsional'.

2. Sinopsis Skenario *Malin Nan Kondang*

Skenario *Malin Nan Kondang* mengisahkan tentang seorang pemuda Minangkabau yang bernama Malin. Sejak masih kecil Malin



hanya tinggal bersama Mandehnya, karena Abaknya telah merantau dan hingga Malin remaja tak pernah lagi pulang. Bahkan, Mandeh sendiri tidak tahu di mana suaminya itu berada. Mandeh akhirnya memutuskan untuk bekerja keras dalam membesarkan Malin dari hasil bertani, di ladang yang luasnya tidak seberapa.

Saat remaja, pikiran Malin pun dirundung kegalauan. Pikirannya berkecamuk karena nasibnya yang tak berubah. Ia dan Mandehnya memang bukanlah orang teramat miskin papa, tetapi hatinya berontak: jika saja ia kaya mak pasti akan dapat membahagiakan Mandeh dan, Nilam kekasihnya. Maka Malin pun berbulat hati untuk memutuskan merantau.

Setelah mendapat restu dari mamaknya, Bagindo Mahmud dan Mandehnya, Malin pun berangkat menuju Batavia. Ia pergi dalam kesedihan mendalam, karena harus terpisah dengan Mandeh, para sahabat dan terlebih dengan kekasihnya, Nilam. Ia hanya bisa memandang Nilam dalam linangan air mata, sesaat setelah bendi yang ditumpanginya melaju meninggalkan kampung halamannya.

Sesampai di Batavia, berkat bantuan Afdal, sahabat masa kecilnya, Malin pun mendapatkan pekerjaan pada sebuah pabrik dan penjualan obat, yang dimiliki seorang priyayi berdarah Jawa bernama Rengganis. Ternyata, setelah setahun bekerja Malin

telah sanggup meningkatkan penjualan Obat di perusahaan Rengganis yang berlipat-lipat. Rengganis pun jatuh hati atas kejujuran dan dedikasi kerja Malin. Hingga suatu saat Rengganis pun, menyatakan dengan terbuka isi hatinya bahwa dirinya jatuh cinta pada Malin. Sayang sekali, Malin menolaknya dengan tegas dengan dalih: ia hanya mencintai Nilam.

Pada saat yang bersamaan, usaha perkebunan keluarga Nilam telah mengalami kegagalan. Nafkah orang tua nilam pun mandek. Di saat itu munculah Datuk Kayo yang menawarkan pinjaman. Sayang sekali, pinjaman itupun gagal dikembalikan Angku Rasyid, ayah Nilam. Akhirnya, muncullah kespakatan yang dibuat Datuk Kayo, bahwa utang angku Rasyid akan dianggap selesai jika Nilam bersedia menjadi isterinya.

K keadaan Nilam itupun diceritakan dengan runtut oleh Bagindo Mahmud pada Malin. Saat setelah Malin pulang kampung. Malin sempat meradang, terlebih setelah Bagindo Mahmud menceritakan sikap Mandehnya yang telah menyebarkan berita kesuksesannya, pada para penghulu yang beranak gadis, dan ucapannya pada Nilam, yang menganjurkan Nilam untuk menerima permohonan Datuk Kayo, seorang saudagar kaya raya yang seusia ayahnya, yang menginginkan Nilam menjadi Isterinya. Malin pun menemui Mandehnya. Terjadilah pertengkaran antara Malin dan Mandehnya,



tetapi Mandeh tetap kukuh pada pendiriannya: Malin harus meninggalkan Nilam. Sebaliknya pula, Malin tetap pada pendiriannya untuk menikahi Nilam. Ia pun pergi dari rumah barunya untuk mencari keberadaan Nilam. Mandeh meradang memandangi kepergian Malin. Saat itu datanglah Bagindo Mahmud yang kemudian menasehati Mandeh tentang cinta Nilam dan Malin yang telah ditakdirkan untuk saling memiliki. Mandehpun terhenyak pada kesadarannya: cinta adalah anugerah Tuhan yang tak bisa dipaksakan.

KESIMPULAN

Alih wahana (ekranisasi) cerita rakyat *Malin Kundang* menuju skenario film telah menghasilkan formulasi naskah fiksi yg sangat berbeda di antara keduanya (Cerita dan skenario). Perbedaan pertama adalah formulasi alur yg sebelumnya memilikj pemaparan yang sedikit sekali menggunakan dialog di cerita rakyat, akhirnya mengalami penguatan peristiwa dan emphasis cerita melalui penuturan dialog pada skenario film. Dengan demikian kausalitas tiap perubahan tempat dan peristiwa, yang semula bersifat 'bertutur' menjadi kronologis peristiwa pada skenario film.

Perbedaan kedua adalah gaya percakapan (dialog) antar tokoh. Jika pada cerita rakyat lebih mencirikan dialog yg sangat cair maka pada pencapaian alih wahana menuju skenario film lebih mengesankan retorik dan metaforis. Perbedaan ketiga yg merupakan konsekuensi alih wahana adalah dalam skenario film telah lahir beberapa tokoh baru

sebagai konsekuensi karakter film yg lebih menggambarkan 'suasana'. Dengan demikian skenario film *Malin Nan Kondang* tidak lagi mengutamakan kekuatan penceritaan tetapi lebih mengutamakan penciptaan suasana (*mood*) yang logis, sehingga dengan demikian dibutuhkan tokoh-tokoh baru sebagai pendukung suasana dalam peristiwa demi peristiwa di skenario, yg harus bersifat 'filmis'.

DAFTAR RUJUKAN

- Egri, Lagos, *The Art Of Dramatic Writing*, New York: Rockefeller Centre 1230 Evenue Americas, 1960.
- Marah Rusli, *Siti Nurbaya*, Jakarta: Balai Pustaka, 1922
- Pavis, Patrice, *Languages of Stages. Essays in the Semiology of the Theatre*, New York: Performing Arts Journal Publications, 1982
- RMA Harymawan, *Dramaturgi*, Bandung: Rosda Karya, 1984
- Sapardai Djoko Damono, *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*, Jakarta: Pusat Bahasa, 2005.
- Syamsudin Arif, *Orientalis dan Diabolisme Pemikiran*, Jakarta: Gema Insani Press, 2008.
- Syariati, Ali, *Tugas Cendikawan Muslim*, Jakarta: Pustaka Rajawali, 1998.
- Yudiaryani, *Panggung Teater Dunia*, Yogyakarta: Pustaka Godho Suli, 2000.
- Wahyu Novianto, *Alam Takambang Jadi Batu dan Perantau yang Terkutuk*, Academia.edu,