

# PENULISAN SKENARIO BERGENRE FIKSI ILMIAH MENGANGKAT KEUNIKAN KARTOGRAFI KOTA DENGAN PENDEKATAN RISET SEJARAH ‘ATMODIRONO’

**Titus Soepono Adji**

Jurusan Televisi dan Film  
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

## *Abstract*

*Atmodirono is experimentation screenwriting science fiction genre with the approach of historiography and science of cartography or mapping the city of Semarang. Historiography raised is related to the history of the city of Semarang from its inception to the present. In terms of cartography, this film focuses on the potential uniqueness map of Semarang who have axes secret that connects several points in the city of Semarang and other points in the world. Experimentation methods of mapping using the online application Google Earth Remote Sensing. Meanwhile, as the binder story, based on the life story Atmodirono, an architect first Natives in the Dutch East Indies, where life is still rarely discussed and mysterious. Scriptwriting method used is the method of Richard Krevolin, who can work to work on the screenplay adaptation of the various processes that allow, in this case the history of the city. Atmodirono figures and the map of Semarang. This story can end up being a critique of urban development is not organized at this time.*

**Keywords:** *Science Fiction, Cartography, Atmodirono figures.*

## **Pendahuluan**

Kota Semarang merupakan sebuah kota pesisir yang juga memiliki kawasan perbukitan, sehingga lanskap kotanya selain lengkap juga sangat unik dan menarik. Semarang memiliki profil legenda yang lengkap. Memiliki laut, bibir pantai, rawa-rawa, pertambakan, daratan sedimen, delta, dataran rendah, perbukitan, pemandangan pegunungan, sungai, persawahan, hutan, dan perkebunan. Selain itu, di dalam kawasan huniannya, Semarang selain memiliki kawasan urban yang sangat metropolis, lengkap dengan mall, hotel dan pabrik, juga memiliki kawasan perdesaan yang cukup luas. Kota ini tumbuh sebagai kota industri manufaktur besar, kota dagang, namun masih ditemukan kultur agraris dan nelayan.

Dalam sejarah penataan kota, Semarang lebih maju daripada kota besar lainnya. Tahun 1907 (Roosmalen, p:10) Semarang sudah mengenal konsep penataan kota modern, meninggalkan penataan kuno yang berdasar etnis. Konsep pembangunan sarana perkotaan juga selangkah lebih maju. Fasilitas pasar, listrik, *leding*, jaringan jalan raya, sarana transportasi di semua lini (di darat, laut, dan udara) dan jaringan pos, Semarang nyaris selalu menjadi yang pertama.

Melihat dari semua yang terbangun pada masanya melalui peta kota Semarang, seperti melihat kesempurnaan peta. Seiring waktu, sesuai dengan perkembangan jaman, petapun terus berubah. Beberapa hal yang menarik dari perubahan peta Semarang, di era-era dimana kotajustru dihancurkan, terutama setelah era kemerdekaan, peta kota Semarang justru semakin tumbuh utuh menunjukkan kode-kode dan poros-poros unik dan misterius yang tak terduga sebelumnya. Poros-poros tersebut antara lain terlihat pada kawasan Simpanglima, yang melalui foto udara memiliki bentuk seperti rebab Jawa, tidak hanya bentuknya beberapa bangunan dan lokasi sangat menyerupai dengan anatomi instrument rebab, seperti Canden di kaki perbukitan candi, Songgobuwono yang diwakili bentuk bangunan hotel Ciputra, maupun Senggreng tempat dimana kawat rebab digesek terletak di bundaran jalan Pahlawan (jalan di sisi selatan Simpanglima), tempat dimana demonstrasi sering dilakukan. Gesekan kawat memang panas seperti halnya kawasan tersebut.



Gambar 1. Demo Truk di bundaran Jl. Pahlawan. Senggeng simpanglima, dan titik perpotongan sumbu makam Atmodirono dan pertigaan jl Atmodirono. (sumber: *jateng-beta.tribunnews.com*)

Tidak itu saja, jalur jalan Majapahit hingga Sugiyapranata yang memotong lapangan Simpanglima dan Tugumuda sekaligus, ternyata memiliki poros koneksi yang tidak saja imajiner namun cukup presisi kearah sudut Hajar Aswad, pada Ka'bad di kota Mekah. Fakta-fakta ini dibuktikan menggukan eksperimentasi poros melalui aplikasi *Google earth* yang saat ini telah banyak diakses umum. Selain kedua poros tersebut, ternyata beberapa poros lain juga ditemukan di peta kota Semarang, sehingga ini menarik diangkat sebagai sebuah naskah film.

Misteriusnya profil-profil tersebut muncul seperti mengamini perjalanan sejarah kota dan daur kehidupan manusia. Jika dibaca sebagai suatu kebetulan berkait fenomena alam, cukup membingungkan, karena profil tersebut dibentuk sebagai pekerjaan manusia modern yang terstruktur dan terencana. Satu orang yang mungkin bisa menjadi benang merah atas keunikan di atas adalah Atmodirono, arsitek pribumi pertama Indonesia yang punya posisi pada masa hidupnya di awal abad XX di kota Semarang.

Atmodirono, walaupun sangat spekulatif karena tidak ada bukti sejarah yang bisa ditunjukkan, sosoknya adalah sosok yang unik mewakili simbol-simbol yang hadir dari pola kota Semarang. Tidak hanya berkiprah sebagai arsitek, dia jugamenjabat di kedinasan pekerjaan umum di Kota Semarang di era kolonial, kandidat ketua Boedi Oetomo, ketua perkumpulan Pamong Praja se Jawa, Sedyo Mulya, tokoh pendidik dan serangkaian aktifitas lain. Meskipun kiprah tokoh ini sedemikian besar, namun ia justru hadir sebagai tokoh misterius yang tak banyak diperbincangkan.



Gambar 2. Atmodirono, menerima penghargaan Order van Nasau. Atas masa kerja 30 tahun di Dinas Pekerjaan Umum (sumber: *Sandick R. Av,1938*)

Selain kiprahnya, namaAtmodirono juga memiliki tarikan unik. Atma memiliki arti jiwa, Adi berarti besar dan Rana memiliki arti tabir atau tirai. Rana sendiri dalam khasanah fotografi sangat dekat dengan diafragma atau iris, suatu instrumen teknis yang mengatur besar cahaya masuk di bidang film yang merekam realitas dalam pita kimia. Dibuka atau ditutupnya Rana akan mempengaruhi fokus yang dihasilkan, Semakin kabur, semakin banyak rahasia disembunyikan. Rahasia dengan demikian hanyalah milik orang-orang yang mampu mengendalikan Rana.Atmadirono dengan demikian memiliki arti dari cara membuka rahasia-rahasia besar untuk memecahkan keunikan peta-peta kota Semarang .

Hal inilah yang akan ditarik sebagai premis cerita, yaitu 'cara pandang yang jernih akan membuat warga melihat jiwa kotanya' dan 'jiwa kota akan memberi kekayaan batin dan kualitas hidup bagi warganya'. Hadirnya peta kota ini akan menjadi media untuk mengembangkan pola dramatik dari cerita yang dibangun dalam kekaryaan ini, sebagaimana rumusan penciptaan ini yaitu "Bagaimana membangun sebuah cerita bergenre fiksi ilmiah dengan mengambil inspirasi dari keunikan kartografi dengan pendekatan riset sejarah dan tokoh lokal?". "Tujuanpenciptaan kekaryaan ini adalah melakukan eksperimentasi penulisan skenario film

bergenre fiksi ilmiah berdurasi 110 menit dengan inspirasi dari petakota melalui profil tokoh Atmodirono dengan mengangkat tema sejarah kota.

### Hasil dan Pembahasan

Secara umum perancangan cerita dalam karya skenario ini didasarkan pada pola pendekatan yang dilakukan Richard Krevolin. Adapun pola tersebut didasarkan diri pada beberapa poin penting yang mendasari langkah-langkah perancangan cerita yaitu:

1. Kata. Kata yang dimaksud adalah kata kunci dalam keseluruhan cerita yang hendak disampaikan. Adapun kata awal yang dianggap mendasari penciptaan ini adalah kata 'kota'
2. Logline. Yang dimaksud logline, adalah semacam premis. Menurut Krevolin logline diajukan dalam 2 bentuk. Pertama mendefinisikan karya yang hendak dibuat dalam gaya dengan varian pembedanya dari film yang sudah ada dan yang kedua membangun definisi karya menurut alur cerita yang ingin dibangun. Sedangkan logline yang diambil adalah, bagaimana jika sekumpulan organisasi rahasia arsitek pribumi menciptakan tanda-tanda keindahan melalui peta kota dan kemudian tanda-tanda tersebut menunjukkan ramalan-ramalan yang bertolak belakang dari apa yang ditunjukkan dari tanda-tanda tersebut, yang mendorong degradasi yang terjadi pada kota tersebut? Dapatkan degradasi tersebut dihentikan? Bagaimana dan oleh siapa?

### Tujuh Pertanyaan Krevolin dan Skenogram

Setelah didapat logline, Krevolin mengajukan 7 pertanyaan utama untuk menyusun kerangka cerita dari cerita yang ingin dibangun. Adapun 7 pertanyaan tersebut diurai sebagai berikut:

- a. Siapakah tokoh utama dari cerita tersebut?  
Keluarga Besar Ultradiran
- b. Apa yang didambakan oleh tokoh utama?  
Mengembalikan wibawa Ultradiran yang selama 4 generasi sudah dibawah pengaruh tikus-tikus kota.
- c. Siapa yang menghalangi tokoh utama?  
Musuh utama adalah klan militer yang menguasai arena politik dan bisnis di kota tersebut. Uniknya keduanya bermain di ranah bawah tanah semua.
- d. Bagaimana tokoh utama mencapai tujuannya?  
Generasi sebelum tokoh utama melakukan perlawanan dengan cara sembunyi-sembunyi dengan membangun proyek-proyek strategis dengan desain-desain yang meninggalkan pesan-

pesan khusus. Pada kenyataannya kelompok ini yang selalu selalu ditekan dan mendapatkan diskriminasi Dalam generasi keempat, tokoh utama membangun front terbuka dalam membangun konflik dengan klan militer. Hal ini sudah termaktub dalam wasiat Atmodirono.

- e. Apa usaha luar biasa yang dilakukannya?  
Setelah puluhan tahun melawan dengan simbol-simbol kota, di tengah pergantian generasi, mereka mencoba melawan dengan frontal melalui perang tender yang ujung-ujungnya merembet menjadi konflik fisik.
- f. Apa yang ingin disampaikan dalam cerita, bagaimana kisah ini disampaikan?  
Tokoh utama mendapat pencerahan bahwa nilai harus dibangun dengan proses dan akhirnya harus dikemukakan untuk memberikan pencerahan pada umat manusia.
- g. Bagaimana pendukung cerita mengalami perubahan sepanjang cerita?  
Pada awalnya seluruh tokoh mengalami ketegangan, dikarenakan beban yang berat yang diterima Ultradiran menerima atas kaharusan membangun sebuah pondasi generasi baru sekaligus generasi terakhir. Pada klimaks kelima simbol berkumpul dengan simbol Semar/punakawan memiliki energi yang besar mewujudkan cita-citanya.

### Eksplorasi Sejarah dan Kartografi dalam cerita fiksi

Sekalipun merupakan cerita fiksi, namun naskah Atmodirono tidak lahir berdasar semata-mata karangan yang tak berdasar fakta. Cerita Atmodirono dibangun berdasar ide mengenai sosok Atmodirono, salah satu tokoh kebangsaan yang kurang dikenal, namun banyak menyimpan rahasia-rahasia yang menarik untuk diungkap berkait dengan latar belakangnya sebagai arsitek pribumi pertama di Hindia Belanda.

Latar belakang sejarah Atmodirono memang tidak muncul sebagai narasi utama dalam film ini. Kehadiran Atmodirono dan sejarah mengenainya hanya berupa latar belakang sehingga hanya disampaikan melalui penuturan-penuturan yang disampaikan oleh para pelaku dalam cerita ini. Hal ini sengaja dilakukan mengingat film Atmodirono bukanlah merupakan film biografi taupun bioepik, sehingga Atmodirono tidak dimunculkan sebagai tokoh dalam cerita ini. Biografi maupun bioepik merupakan gaya film yang didasarkan pada riwayat hidup maupun riwayat kepahlawanan dari

tokoh yang diangkat. Film-film bioepik saat ini banyak diproduksi di Indonesia antara lain, Soekarno, Sang Kyai, Gie, Sudirman, Sang Pencerah dan sebagainya.

Sekalipun Atmodirono bukanlah merupakan tokoh utama dalam cerita ini, namun Atmodirono sebagai benang merah yang diperebutkan oleh setiap tokoh yang hadir dari cerita ini. Atmodirono dan sejarah yang pernah dibuatnya menjadi inspirasi dari ide yang diangkat dalam cerita ini. Seperti yang disampaikan sejak awal, bahwa Atmodirono dalam film ini dihadirkan sebagai tokoh yang dianggap dapat menjelaskan semua peristiwa yang terkait dengan sejarah pembentukan peta kota Semarang, baik sebelum kehadiran Atmodirono, saat Atmodirono berkarya hingga pasca meninggalnya beliau sehingga karyanya diteruskan oleh murid-murid di sekolah Atmodirono beserta keturunannya, sehingga pengetahuan ini dianggap sebagai ancaman bagi sekelompok orang yang ingin mengeruk keuntungan dari kawasan emas Semarang ini.

Tentu saja hal tersebut tak dapat dihindarkan. Namun demikian naskah ini, sekali lagi tidak hadir sebagai sebuah catatan sejarah, atau menuturkan catatan sejarah. Naskah ini hanya hadir sebagai sebuah cerita fiksi yang terinspirasi dari kisah kehidupan seorang tokoh bernama Atmodirono. Di sisi lain, dalam halnya dengan bidang keilmuan geografi dan kartografi, naskah ini juga diposisikan tidak dihadirkan sebagai film yang memaparkan kaidah-kaidah keilmuan Kartografi, namun mengangkat fakta-fakta pemetaan yang unik dari peta kota Semarang yang menjadi setting dari cerita ini.

Dengan demikian seperti pola yang merujuk pada gaya Krevolin, naskah Atmodirono merupakan sebuah naskah cerita fiksi yang diangkat dengan mengadaptasi beberapa data-data faktual sebagai ide cerita yang diangkat.

Adaptasi yang dilakukan dalam naskah tidak semata-mata mengangkat kemiripan-kemiripan tertentu dari data-data faktual yang didapat, namun juga dilakukan dengan saling menghubungkan data-data tersebut dalam sebuah alinan cerita, sehingga dapat memacu elemen-elemen dramatic yang ingin disajikan, yaitu membangkitkan keingintahuan penonton, membangun ketegangan cerita, dan akhirnya memberikan kejutan dalam nilai yang ingin diberikan, agar pesan yang ingin disampaikan membekas di hati penonton.

Beberapa data faktual yang disajikan dalam naskah ini dan kemudian diadaptasikan dalam fiksi adalah:

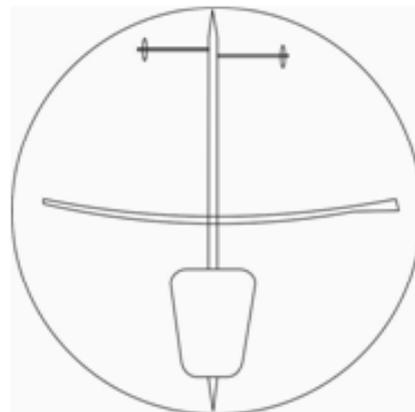
1. Riwayat Atmodirono sebagai Pegawai Bumiputera yang memiliki karir cemerlang.
2. Keberadaan Sekolah Teknik Atmodirono, yang didirikan oleh Atmodirono pada tahun 1913 untuk melatih pegawai pribumi untuk meraih jenjang arsitek.

### Membaca Peta sebagai Nilai dalam Naskah

Dalam naskah Atmodirono, sebagaimana dijelaskan di atas, beberapa ikon disimbolkan dalam peta. Ikon-ikon yang muncul dalam arloji yang diwariskan kepada masing-masing tokoh dalam cerita tersebut mengandung arti yang mendalam. Pertama dikaitkan dengan karakter masing-masing tokoh yang membawa medali tersebut. Kedua dikaitkan dengan pesan yang hendak disampaikan, mengenai posisi kota yang diperlambangkan dengan kondisi-kondisi tertentu yang hendak disampaikan.

Terkait hubungan ikon arloji dengan tokoh-tokoh yang ada misalnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Poros Rebab (Nara)



Ilustrasi 1  
Poros Rebab pada Arloji Nara

Nara adalah tokoh perempuan yang mengubah arti dari keseluruhan ikon-ikon yang diperoleh oleh rekan-rekannya. Ia menemukan setiap titik dari peta dengan kecermatan tingkat tinggi sehingga menemukan setiap titik-titik yang berhubungan dalam peta. Hal tersebut mirip dengan sifat rebab yang dalam orkes gamelan berperan sebagai memandu dari gending. Nara dalam kisah ini berperan memandu tokoh-tokoh lainnya karena pemahamannya yang lebih dalam dibanding tokoh-tokoh lainnya.

2. Poros Tawang-Tugu Muda-Sam Po Kong (Rana)



Ilustrasi 2

Poros Tawang-Tugu Muda-Sam Po Kong pada Arloji Rana

Poros ini memiliki makna perjalanan hidup. Poros ini menghubungkan Stasiun Tawang, Tugu Muda dan Klenteng Sam Po Kong (dalam naskah disebut Stasiun Angkasa, Tugu Sang Muda, dan Klenteng Samudera). Dua diantara 3 ikon tersebut memiliki kaitan dengan hal perjalanan, yaitu stasiun yang berkaitan dengan kereta api, sedangkan klenteng Samudera berkaitan dengan tempat berlabuh laksamana dari negeri Tiongkok yang melakukan muhibah kenegeri Majapahit. Sedangkan tugu sang muda, memiliki bentuk seperti roket yang melakukan penjelajahan angkasa seperti halnya nama stasiun yang diangkat dalam cerita ini.

Simbol ini lebih ditujukan pada tokoh Rana yang seorang jurnalis sekaligus petualang. Kehidupan Rana adalah kehidupan perjalanan dan pemikirannya adalah pemikiran pengenalan terhadap ruang-ruang yang baru, sekalipun Samaran dalam kisah ini bukan kota yang baru baginya.

3. Poros Mekah-Majapahit (Tama)



Ilustrasi 3

Poros Majapahit Makah pada Arloji Tama

Poros ini adalah poros yang ditunjukkan jalan Majapahit hingga Sugiyapranata yang menghubungkan dua alun-alun baru di pusat kota Semarang. Secara kebetulan arah dari jalan ini jika ditarik ke arah barat akan mengarah secara tepat ke arah Ka'bah pada posisi Hajar Aswat. Dalam arah yang berbeda, di ruas jalan yang sama dengan sedikit patahan ke utara, pada jalan Majapahit, nuju orientasi ke arah kerajaan Majapahit di masa lalu.

Tama adalah polisi yang memiliki dedikasi yang tinggi, menegakkan hukum, menjunjung kesucian dan kewiraan. Dalam cerita ini, sekalipun ditunjukkan Tama dikhianati, namun niatnya yang suci tidak membuat dia mundur membela kebenaran, dan bahkan berniat membongkar apa yang sesungguhnya terjadi di kota Samaran. Niat suci dengan sikap wira yang tinggi menunjukkan Tama disimbolkan dalam poros ini. Ikon majapahit menunjuk kuasa ketegasan, dan kebesaran bangsa.

4. Poros Vatican – Petra Potro (Atma)



Ilustrasi 3

Poros Vatican Petra Potro pada Arloji Atma

Ikon Poros Vatican – Samaran adalah runway bandara Kalibanteng. Sudut mata angin yang dikenal dari runway ini adalah 13-31. Yang menarik dari orientasi mata angin runway ini adalah porosnya yang tepat searah ke alun-alun santo Peter di Basilica kota Vatican.

Poros ini diwakili tokoh Atma, yang juga berarti Jiwa. Ini adalah poros terakhir yang dikerjakan oleh Ultradiran. Keberadaan poros ini membutuhkan seorang yang memiliki pendirian keras sekeras batu (petra) dan sekokoh banteng. Maka jiwa yang keras dan kokoh yang dianggap mampu mewujudkan sebuah bangunan pyramid, gunung terakhir Ultradiran seperti yang diwasiatkan Atmodirono.

## 5. Lingkar Punakawan



Ilustrasi 5  
Lingkar Punakawan pada Arloji Adi

Punakawan satu-satunya fenomena kota Samaran yang tidak berwujud poros. Keberadaannya justru merujuk sebagai pagar kota, yaitu suatu garis yang melingkungi suatu kawasan. Terdapat dua garis, yaitu garis luar, dan garis dalam. Garis dalam pada peta kota Samaran diwujudkan dalam bentuk petruk, sedangkan garis luar dari sisi selatan nampak sebagai sosok Bagong dan Gareng, sedangkan dari sisi Utara nampak sebagai Semar. Adi dalam kisah ini mewakili tokoh yang paling cendekia, predikatnya sebagai professor muda menunjukkan kualitasnya seperti Semar. Semar dalam konteks Samaran sendiri memiliki korelasi yang sangat identik, kota Samaran memiliki arti tentang sesuatu yang samar-samar, sangat relevan dengan mata rembes yang dimiliki oleh Semar.

Dalam kaitannya nilai global yang hendak disampaikan adalah bahwa kondisi kota Samaran dalam cerita ini menunjukkan bahwa kekacauan yang terjadi di dunia ini parallel dengan yang terjadi dengan yang terjadi di kota Samaran.

### Sinopsis

Ultradiranannya adalah sebuah kelompok rahasia yang beranggotakan alumni murid-murid Atmodirono di Sekolah Atmodirono sekitar tahun 1913-1939. Kelompok ini adalah kelompok bawah tanah yang melawan usaha penguasa merusak tatanan pembangunan kota, dengan membangun bangunan-bangunan simbolik, secara terang-terangan, rahasia, maupun infiltrasi. Kerpulah ultradiranannya ini mengundang konflik dengan penguasa, walaupun secara organisasi sulit dibuktikan. Naskah Atmodirono, merupakan kisah Ultradirannya generasi terakhir. Sekitar 100 tahun

setelah meninggalnya Atmodirono, generasi ketiga telah mulai tilar. Namun sampai generasi terakhir belum semua apa yang ada dikitab Atmodirono berupa peta selesai dibangun. Peta Atmodirono adalah peta yang misterius. Karena peta itu tak pernah digambar, namun tumbuh terus dengan sendirinya berkat keterlibatan para ultradirannya. Padahal dalam kitab itu menyatakan kutukan akan Samaran akan berakhir saat peta tersebut selesai dikerjakan. Bangunan terakhir yang akan dibangun adalah piramid di atas bukit Candi.

Adalah Tama seorang serse berprestasi. Ia mendapat anugerah dipromosikan sebagai kasatserse di Samaran. Namun dia baru tahu bahwa di 'Samaran' ternyata berarti di dikotakkan karirnya. Di Samaran ia bertemu dengan polisi-polisi brengsek, yang tidak saja tak hormat pada atasan, bahkan secara kompak mendesersikannya dengan melalui serangkaian penculikan.

Dalam masa desersinya, tak sengaja bertemu dengan Rana, seorang wartawan yang kecewa karena laporan-laporan investigatifnya dianggap terlalu tendensius dan menyerang. Keduanya lalu berkolaborasi mencari sebab begitu brengseknya polisi Samaran, terutama dikaitkan dengan kondisi aneh pada institusi tersebut, prestasi buruk namun selalu mendapat pevillege lebih dari pusat.

Di tengah investigasinya tiba-tiba sebuah konfrontasi terbuka terjadi. Mereka mendapati pembunuhan Gombak yang dilakukan oleh polisi. Gombak adalah generasi keempat terakhir dari kelompok Ultradirannya. Pengetahuan atas pembunuhan ini membuat mereka bertemu dengan Atma dan Nara. Generasi keempat yang telah eksis.

Dalam pertemuan tersebut, Tama dan Rana secara tidak sengaja mengetahui bahwa mereka merupakan juga generasi keempat dari Ultradirannya, yang sebelumnya terpecah akibat konflik dari generasi keempat. Setelah pembunuhan Gombak mereka menyadari bahwa ancaman tersebut nyata, dan proyek terakhir harus segera mereka kerjakan, karena jika tidak bukan hanya kutukan Samaran akan menjadi kutukan sepanjang masa, namun juga akan mempertaruhkan keselamatan mereka sendiri. Sementara itu mereka juga masih harus mencari orang kelima generasi ultradirannya.

### Simpulan

Naskah Atmodirono adalah naskah film berdurasi 120 menit (110 halaman) dengan genre Fiksi Ilmiah, dengan pendekatan drama aksi. Ide penciptaan dari karunya ini adalah peta yang selama

ini tidak menarik bagi masyarakat kita. Padahal sebetulnya dari peta kita dapat melihat dan mempelajari banyak hal yang sebelumnya tidak terlihat, sebagaimana filosofi dari peta itu sendiri. Naskah Atmodirono menawarkan cara pandang lain dalam melihat peta bagi masyarakat awam. Peta tidak semata-mata berisi data atau informasi yang mati, melainkan data sejarah yang hidup dan melekat sebagai filosofi yang hidup di masyarakat. Tokoh Atmodirono yang memiliki latar belakang unik dan menarik sebagai pegawai ahli di bidang teknik pada era kolonial memberi sentuhan yang unik pula pada naskah ini. Atmodirono, sekalipun bersifat spekulatif, menjadi masuk akal untuk menjadi benang merah dari naskah Atmodirono.

Pendekatan melalui data-data menjadi pendekatan yang unik dalam naskah ini. Data-data tersebut didapat melalui wawancara dengan narasumber, studi pustaka observasi lapangan, eksperimen kreatif langsung dengan media peta. Semakin banyak data faktual didapatkan semakin besar kekuatan cerita fiksi ilmiah.

Naskah Atmodirono, bercerita tentang perebutan kuasa tata ruang kota yang memiliki nilai ekonomi yang besar. Sisi keilmiahannya dari naskah ini lebih kuat ditunjukkan melalui penciptaan penataan kota yang terintegrasi dengan menuju orientasi-orientasi visual yang spesifik serta yang tidak mungkin dapat dilakukan tanpa teknologi yang memadai di masa lalu. Uniknya orientasi tersebut tidak berupa orientasi visual saja, namun sarat dengan pesan-pesan filosofis terkait kultur seting yang diangkat, berkaitan dengan konflik-konflik yang tercipta didalamnya, yaitu tentang perebutan ruang. Untuk menjelaskan hal tersebut, maka sejarah kota dimasukkan sebagai penguat cerita dalam naskah. Kedua data-data tersebut merupakan potensi keilmiahannya yang ditawarkan dalam film ini. Semakin kuat data-data yang disajikan akan membuat penonton mempercayai atau mengubah orientasi pemikiran penonton terhadap subyek selama cerita berlangsung.

Selain menunjukkan data-data faktual selama cerita berlangsung, unsur sajian fiksi ditawarkan secara bersama melalui penciptaan tokoh-tokoh dan peristiwa kekinian yang sangat imajiner dan tidak berdasarkan kenyataan yang sebenarnya terjadi saat ini. Tokoh-tokoh yang dihadirkan harus memiliki sugesti bahwa mereka meyakini akan data-data yang ditawarkan sebagai penguat cerita dalam naskah ini. Hal ini penting, karena ini akan mempengaruhi dramatika cerita yang dibutuhkan dalam pengembangan cerita.

## **Kepustakaan**

- Biran, Misbach Yusra, 2006, *Tenik Menulis Skenario Film Cerita*, Jakarta: Pustaka Jaya
- Budiman, Amen, 1978, *Semarang Riwayatmu Dulu*, Semarang: Tanjungsari
- Budiman, Amen. 1979. *Semarang Juwita*, Semarang: Tanjungsari
- Card, Orson Scott, 2002, *How To Write Science Fiction and Fantasy*, Cincinnati: Writer Digest Book.
- Colombijn, Freek, dkk. 2005, *Kota Lama Kota Baru: Sejarah Kota-Kota di Indonesia*, Jakarta: Ombak.
- Gie, Soe Hok, 1999, *Di Bawah Lentera Merah*, Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Joe, Liem Thian, 2004, *Riwayat Semarang: Dari Djamannya Sam Poo sampe Terhapoesnja Kongkoan*, Jakarta: Hasta Wahana.
- Krevolin, Richard, 2003. *Rahasia Sukses Skenario Film-Film Box Office*, Jakarta: Kaifa.
- Kuntowijoyo, 2003, *Metodologi Sejarah* (edisi kedua) Yogyakarta: Tiara Wacana
- Pratista, Himawan, 2008, *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Nas, Peter J.M. 2011, *Cities Full of Symbol*, Leiden: Leiden University press.
- Rau, Sussane dkk. 2014, *Mapping Spatial Relation, Their Perception and Dynamics: The City Today and in the Past*, Switzerland: Springer
- Rukardi, 2013, *Remah-Remah Kisah Semarang*, Semarang: Pustaka Semarang 16.
- Sandick, RAV. 1921, *Levenscetzen: M Aboekasan Atmodirono*. Den Haag:s-Gravenhage
- Sariyono, Endro k dkk. 2010, *Diktat Mata Kuliah: Kartografi Dasar*, Yogyakarta: Jurdik Geografi –FISE –UNY.
- Santoso, Jo. 2008, *Arsitektur Kota Jawa: Kosmos, Kultur dan Kuasa*, Jakarta: centropolis.
- Seed, David, 2005, *A Companion of Science Fiction*, Victoria: Blackwell
- Yuliati, Dewi, 2000, *Semaun, Pers Bumiputera dan Radikalisasi Sarekat Islam Semarang*, Semarang: Bendera.
- Wijono, Radjimo Sastro, 2013, *Modernitas dalam Kampung: Pengaruh Kompleks Perumahan Sompok terhadap Pemukiman Rakyat di Semarang*, Jakarta: LIPI Pers.

**Artikel**

- Pratiwo, 2004, *Semarang City Plan*, artikel untuk 1<sup>st</sup> International Urban Conference, Surabaya.
- Roosmalen, Paulin KM, 2005, *Expanding the Roots of Spatial Planning in Indonesia* dalam *Kota Lama Kota Baru*, Sejarah Kota-kota di Indonesia, Jakarta: Ombak
- Nugroho, Widhi, 2014, Eksperimentasi Pendekatan Medium Video Sebagai Model untuk Membangun Branding Kota Melalui Lanskap Simpang Lima Semarang pada Jurnal *Acyntia*, ISI Surakarta Volume 6 No. 1 Juni 2014
- Nurhadi, 2005, *Batas Fiksi dan Fakta dalam Tema Relijiusitas*, artikel dimuat pada Jurnal Penelitian Agama STAIN Purwokerto, edisi Juni-Desember.