

**ADAPTASI CERPEN “LEGENDA PESUT MAHAKAM” KE DALAM
SKENARIO FILM TELEVISI BERJUDUL “TAMAKARMA”
MENGUNAKAN PLOT LINIER DENGAN PENERAPAN *FLASHBACK***

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Najiyah Ghitha
NIM: 1510078432

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2020

**ADAPTASI CERPEN “LEGENDA PESUT MAHAKAM” KE DALAM
SKENARIO FILM TELEVISI BERJUDUL “TAMAKARMA”
MENGUNAKAN PLOT LINIER DENGAN PENERAPAN *FLASHBACK***

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Najiyah Ghitha
NIM: 1510078432

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2020

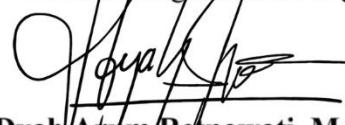
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

ADAPTASI CERPEN “LEGENDA PESUT MAHAKAM” KE DALAM SKENARIO FILM TELEVISI BERJUDUL “TAMAKARMA” MENGGUNAKAN PLOT LINIER DENGAN PENERAPAN *FLASHBACK*

diajukan oleh **Najiyah Ghitha**, NIM 1510078432, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Dyah Arum Retnowati, M.Sn.

NIDN 0030047102

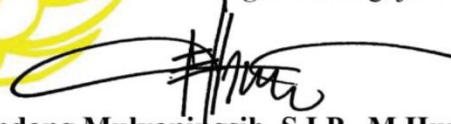
Pembimbing II/Anggota Penguji



Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.

NIDN 0023017613

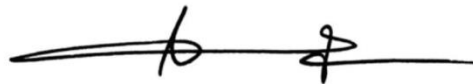
Cognate/Penguji Ahli



Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum.

NIDN 0009026906

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan



Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.

NIP 19780506 200501 2 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Irwandi, M.Sn.

NIP 19771127 200312 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Najiyah Ghitha
NIM : 1510078432
Judul Skripsi : Adaptasi Cerpen “Legenda Pesut Mahakam” ke dalam Skenario Film Televisi Berjudul “Tamakarma” Menggunakan Plot Linier dengan Penerapan *Flashback*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 5 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Najiyah Ghitha
1510078432

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Najiyah Ghitha

NIM : 1510078432

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

**Adaptasi Cerpen “Legenda Pesut Mahakam” ke dalam Skenario Film
Televisi Berjudul “Tamakarma” Menggunakan Plot Linier dengan
Penerapan *Flashback***

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

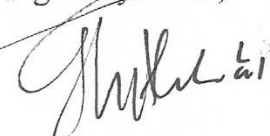
Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 5 Juli 2020

Yang Menyatakan,




Najiyah Ghitha
1510078432

PERSEMBAHAN

Kepada tanah airku,
Kalimantan Timur – Indonesia.

Kepada alam semestaku,
Budi Setiawan.

Kepada seluruh elemen hidupku,
*Sahabat dan teman yang tak kenal lelah atas segala dukungan semangat dan
doa untuk karya ini dari awal hingga akhir.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat disusun dengan baik dan lancar. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program Sarjana Strata 1 Jurusan Film & Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir karya seni yang berjudul Adaptasi Cerpen “Legenda Pesut Mahakam” ke dalam Skenario Film Televisi Berjudul “TamaKarma” Menggunakan Plot Linier dengan Penerapan *Flashback* dalam proses penyelesaiannya, tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dengan segala kerencahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

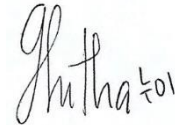
1. Bapak saya tercinta Budi Setiawan.
2. Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ketua Jurusan Film & Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
4. Dosen Pembimbing 1 : Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
5. Dosen Pembimbing 2 : Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
6. Dosen Ahli : Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum.
7. Dosen Wali : Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
8. Gubernur Kalimantan Timur 2009-2019 atas program Beasiswa Kaltim Cemerlang ISBI Kaltim, DR. H. Awang Faroek Ishak, MM,M.Si.
9. Tia Sukma, Yoyo, Vindi Tri, Adamu.
10. Ibu saya Henny Hendrayani.
11. Segenap karyawan dan Dosen Fakultas Seni Media Rekam.
12. Teman-teman Bajigurlidiklepon, Distrater, FSMR angkatan 2015 ISI Yogyakarta dan Film & Televisi ISBI Kaltim.

Akhir kata, masih terdapat banyak kekurangan dalam Skripsi Penciptaan Seni ini. Oleh karena itu, kritik dan saran diharapkan untuk kebaikan kedepannya.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca dan mampu menginspirasi penulis ataupun pembaca. Terimakasih.

Yogyakarta, 27 Juni 2020

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Najiyah Ghitha' with a small mark at the end.

Najiyah Ghitha

NIM. 1510078432

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	5
D. Tinjauan Karya.....	6
1. Drama <i>Legend of The Blue Sea</i>	6
2. Film <i>You are the Apple of My Eye</i>	8
3. Skenario Film JUSTINA.....	10

BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

A. Objek Penciptaan... ..	11
1. Cerita Rakyat Kalimantan Timur	11
2. Ikan Pesut	13
3. Legenda	14
4. Cerpen Legenda Pesut Mahakam	15
B. Analisis Objek.....	21

BAB III LANDASAN TEORI

A. Skenario	23
B. Adaptasi	23
C. Plot atau Alur	29
D. <i>Six Stage Plot Structure</i>	31
E. Tangga Dramatik.....	33
F. Karakter/Tokoh dan Tiga Dimensi Tokoh.	34

BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Penciptaan.....	36
1. Pemilihan Judul.....	36
2. Adaptasi Legenda Pesut Mahakam menjadi Skenario	37
a. Proses <i>Rethinking</i>	37
b. Proses <i>Reconceptualizing</i>	38

c. Proses <i>Understanding</i>	41
3. Plot	42
4. Tiga Dimensi Tokoh	42
a. Karakter Hewan	43
b. Karakter Manusia	44
5. <i>Setting</i> Cerita	48
6. Strukur 3 Babak	50
7. Format Penulisan Skenario	53
B. Desain Program	55
C. Desain Produksi	55
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Tahapan Perwujudan Karya	61
B. Pembahasan Karya	66
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	100
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Drama <i>Legend of the Blue Sea</i>	7
Gambar 1.2 Sampul Novel <i>You Are The Apple of My Eye</i>	8
Gambar 1.3 Poster Film <i>You Are The Apple of My Eye</i>	9
Gambar 1.4 Sampul Skenario JUSTINA	10
Gambar 1.5 Cuplikan Skenario JUSTINA.....	10
Gambar 2.1 Ikan Pesut	14
Gambar 2.2 Sampul Buku Kearifan Cerita Rakyat Kalimantan Timur.	16
Gambar 2.3 Sampul Buku Fabel 34 Provinsi: Kalimantan Timur	17
Gambar 2.4 Fakta seputar Ikan Pesut.....	18
Gambar 2.5 Isi buku Fabel 34 Provinsi: Kalimantan Timur Hal 8-9.....	19
Gambar 2.6 Isi buku Fabel 34 Provinsi: Kalimantan Timur Hal 30-31.....	21
Gambar 3.1 <i>Six Stage Plot Structure</i>	31
Gambar 3.2 Grafik Elizabeth Lutters (1)	34
Gambar 5.1 Potongan <i>Scene</i> 3 Skenario “TamaKarma”	68
Gambar 5.2 Potongan <i>Scene</i> 4 Skenario “TamaKarma”	69
Gambar 5.3 Potongan <i>Scene</i> 6 Skenario “TamaKarma”	69
Gambar 5.4 Potongan <i>Scene</i> 25 Skenario “TamaKarma”	70
Gambar 5.5 Potongan <i>Scene</i> 45 Skenario “TamaKarma”	70
Gambar 5.6 Potongan <i>Scene</i> 7 Skenario “TamaKarma”	72
Gambar 5.7 Potongan <i>Scene</i> 18 Skenario “TamaKarma”	72
Gambar 5.8 Potongan <i>Scene</i> 54 Skenario “TamaKarma”	73
Gambar 5.9 Potongan Cerita Pendek “Legenda Pesut Mahakam”	73
Gambar 5.10 Potongan <i>Scene</i> 1 Skenario “TamaKarma”	75
Gambar 5.11 Potongan <i>Scene</i> 11 Skenario “TamaKarma”	75
Gambar 5.12 Potongan <i>Scene</i> 14 Skenario “TamaKarma”	76
Gambar 5.13 Potongan <i>Scene</i> 21 Skenario “TamaKarma”	76
Gambar 5.14 Potongan <i>Scene</i> 25 Skenario “TamaKarma”	77
Gambar 5.15 Potongan <i>Scene</i> 27 Skenario “TamaKarma”	77
Gambar 5.16 Potongan <i>Scene</i> 44 Skenario “TamaKarma”	78

Gambar 5.17 Potongan <i>Scene</i> 45 Skenario “TamaKarma”	78
Gambar 5.18 Potongan <i>Scene</i> 17 Skenario “TamaKarma”	79
Gambar 5.19 Potongan <i>Scene</i> 6 Skenario “TamaKarma”	80
Gambar 5.20 Potongan <i>Scene</i> 4 Skenario “TamaKarma”	81
Gambar 5.21 Potongan <i>Scene</i> 54 Skenario “TamaKarma”	82
Gambar 5.22 Potongan <i>Scene</i> 5 Skenario “TamaKarma”	83
Gambar 5.23 Potongan <i>Scene</i> 19 Skenario “TamaKarma”	83
Gambar 5.24 Potongan <i>Scene</i> 20 Skenario “TamaKarma”	84
Gambar 5.25 Potongan <i>Scene</i> 2 Skenario “TamaKarma”	85
Gambar 5.26 Potongan <i>Scene</i> 48 Skenario “TamaKarma”	86
Gambar 5.27 Potongan <i>Scene</i> 51 Skenario “TamaKarma”	86
Gambar 5.28 Potongan <i>Scene</i> 3 Skenario “TamaKarma”	88
Gambar 5.29 Potongan <i>Scene</i> 9 Skenario “TamaKarma”	89
Gambar 5.30 Potongan <i>Scene</i> 45 Skenario “TamaKarma”	90
Gambar 5.31 Potongan <i>Scene</i> 46-47 Skenario “TamaKarma”	91
Gambar 5.32 Potongan <i>Scene</i> 56-57 Skenario “TamaKarma”	92
Gambar 5.33 Potongan <i>Scene</i> 1-2 Skenario “TamaKarma”	94
Gambar 5.34 Potongan <i>Scene</i> 3 Skenario “TamaKarma”	94
Gambar 5.35 Potongan <i>Scene</i> 7 Skenario “TamaKarma”	95
Gambar 5.36 Potongan <i>Scene</i> 18 Skenario “TamaKarma”	96
Gambar 5.37 Potongan <i>Scene</i> 35 Skenario “TamaKarma”	97
Gambar 5.38 Potongan <i>Scene</i> 40 Skenario “TamaKarma”	98
Gambar 5.39 Potongan <i>Scene</i> 56-57 Skenario “TamaKarma”	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Cerita Rakyat Kalimantan Timur.....	12
Tabel 3.1 Perbedaan Linier dan Non Linier.....	30
Tabel 4.1 Proses Mengkonsep Ulang.....	38
Tabel 4.2 Karakteristik Hewan.....	43
Tabel 4.3 Karakteristik Manusia.....	45
Tabel 4.4 <i>Setting</i> Dunia Hewan dalam Skenario “TamaKarma”.....	48
Tabel 4.5 <i>Setting</i> Dunia Manusia dalam Skenario “TamaKarma”.....	48
Tabel 5.1 Perbandingan Tokoh dan Penokohan Cerpen	67
Tabel 5.2 Tokoh dalam Skenario “TamaKarma”.....	67
Tabel 5.3 Potongan Cerita “Legenda Pesut Mahakam”.....	74
Tabel 5.4 Potongan Cerita “LegendaPesut Mahakam”	79
Tabel 5.5 Potongan Cerita “LegendaPesut Mahakam”.....	80
Tabel 5.6 Potongan Cerita “LegendaPesut Mahakam”.....	80
Tabel 5.7 Perbandingan <i>Setting</i> Lokasi Pada Cerpen dan Skenario.....	85
Tabel 5.8 Potongan Cerita “Asal Mula Pesut Mahakam”.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Cerita Pendek “Legenda Pesut Mahakam”
- Lampiran 2. Cerita Pendek “Asal Mula Pesut Mahakam”
- Lampiran 3. Desain Poster Skripsi Karya Seni
- Lampiran 4. Desain *Cover* Skenario “TamaKarma”
- Lampiran 5. Pelaksanaan Webinar FUN ART? GAS!

**Adaptasi Cerpen “Legenda Pesut Mahakam” ke dalam Skenario Film
Televisi Berjudul “TamaKarma” Menggunakan Plot Linier dengan
Penerapan *Flashback***

Najiyah Ghitha

ABSTRAK

Skenario adalah sebuah desain untuk menyampaikan ide atau gagasan melalui media film. Adaptasi literatur bukan menjadi fenomena yang asing dalam film karena karya sastra sangat memungkinkan untuk dikembangkan menjadi karya film bioskop atau televisi. Skripsi karya seni berjudul Adaptasi Cerpen “Legenda Pesut Mahakam” ke dalam Skenario Film Televisi Berjudul “TamaKarma” Menggunakan Plot Linier dengan Penerapan *Flashback* merupakan adaptasi dari cerita pendek Kalimantan Timur.

Legenda masyarakat Kalimantan Timur, yaitu “Legenda Pesut Mahakam” melatarbelakangi ide penciptaan skenario film televisi dengan judul “TamaKarma” (Ketamakan yang Membawa Karma). Tema drama yang disisipi pesan moral dan nilai sejarah serta budaya ini dapat menjadi tontonan alternatif pada film televisi dengan *genre* drama keluarga.

Skenario film televisi “TamaKarma” dengan durasi 60 menit menceritakan tentang kisah Puteri Pesut menyelamatkan kakaknya yang ditangkap karena ketamakannya memakan umpan yang diberikan oleh manusia. Proses adaptasi skenario dikembangkan secara independen menggunakan pendekatan adaptasi longgar menurut Loise Gianneti dengan menambah dan mengurangi karakter, *setting* tempat serta waktu. Skenario ini ingin mengajak penonton untuk lebih mengenal cerita sejarah dan legenda ikan pesut Mahakam yang legendaris di Kalimantan Timur serta mengambil pesan bahwa ketamakan bisa menghancurkan segalanya terutama untuk diri sendiri bahkan orang lain.

Konsep perubahan dalam karakter, *setting* tempat dan waktu akan didukung dengan pemilihan plot, yaitu plot linier yang dibangun oleh tokoh dan dengan penerapan *flashback* untuk *setting* waktu yang bertujuan untuk mengantarkan cerita agar lebih mudah dipahami dan membuat penonton menunggu hingga akhir cerita.

Kata kunci : Skenario, Adaptasi, Plot Linier, *Flashback*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan dunia film tidak pernah berhenti berinovasi, berbagai bidang berkaitan erat dalam keberhasilan sebuah film. Salah satunya adalah bidang penulisan skenario dimana akan tertuang berbagai gagasan dan ide yang kemudian akan dikembangkan dalam bentuk audio visual. Gagasan dan ide adalah sebuah rancangan yang tersusun di pikiran penulis dan bisa didapatkan dari mana saja, seperti cerita pendek, pengalaman pribadi, lukisan, pengalaman orang lain, dan lain sebagainya sehingga cerita yang ada bisa sangat beragam.

Melihat keseragaman tema yang terjadi di drama televisi Indonesia saat ini, cenderung menggunakan tema percintaan dan akan menimbulkan kebosanan, untuk itu perlu dilakukan sebuah penyegaran dari tema yang sedang marak. Salah satunya adalah sebuah sajian skenario bertema drama dengan menambahkan sisi budaya dan kearifan lokal.

Kearifan lokal yang ada di sejumlah daerah umumnya dan di Kalimantan Timur khususnya mulai terkikis di kalangan generasi muda. Cerita rakyat biasanya diturunkan secara turun-temurun dari mulut ke mulut dan merupakan cerita pengantar tidur. Ciri-ciri cerita rakyat salah satunya adalah milik bersama sehingga bisa berkembang secara anonim atau tanpa nama pengarang dan memiliki banyak versi.

Memahami film berarti memahami bahasa ekspresi dari sastra, oleh karena itu, tidak heran jika kedua karya seni ini sering saling mempengaruhi. Banyak karya-karya film yang tercipta dari hasil adaptasi sebuah karya sastra dan salah satu cara populer untuk mendapatkan ide dalam cerita adalah dengan proses adaptasi. Adapula teori adaptasi menurut Loise Gianneti yang menjelaskan bahwa adaptasi terbagi menjadi 3 bagian yaitu *The loose adaptations*, *Faithful adaptations* dan *Literal adaptations*. Beberapa film laris yang merupakan adaptasi dari karya sastra, antara lain adalah *5 Cm* (2012), *Habibie Ainun* (2012), *Perahu Kertas* (2012), *Rectoverso*

(2013) dan yang paling terbaru dan terbilang sukses besar di pasaran yaitu film Dilan (2017) adaptasi dari novel dengan judul yang sama.

Adaptasi merupakan sebuah proses transisi, pengubahan atau konversi dari satu medium ke medium lain (Seger, 1992: 2). Pemindahan karya sastra ke dalam format audio visual memang sudah menjadi hal biasa, namun proses tersebut selalu menjadi hal baru untuk penulis skenario. Seorang penulis skenario bertugas membuat sinkronisasi antara karakter, cerita, dan elemen-elemen skenario lainnya untuk dikombinasikan secara utuh dan tepat sehingga menghasilkan skenario yang baik (Ajidarma, 2000 : 2).

Cerita rakyat yang menarik untuk dilirik dan dipelajari kembali karena memiliki pesan yang dekat dengan masyarakat sekitarnya. Salah satu legenda yang terkenal adalah Legenda Pesut Mahakam, selain menarik, legenda tersebut juga membuka wawasan masyarakat dengan keberadaan hewan air yang disebut ikan pesut, dimana banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan hewan ini. Dengan begitu, selain menjadi kearifan lokal, legenda ini juga menjadi salah satu media untuk memberikan edukasi kepada masyarakat.

Tidak ada rumus baku untuk sebuah adaptasi, yang selalu terdiri adalah pemotongan, penambahan, penggabungan dan penciptaannya sendiri. Tujuan adaptasi bukanlah untuk mempertahankan sebanyak mungkin kemiripan dengan cerita asli, melainkan untuk membuat pilihan terbaik dari materi yang sudah ada untuk menghasilkan skenario sebaik mungkin.

Skenario “TamaKarma” menggunakan model pendekatan adaptasi longgar menurut Loise Gianneti yang hanya mengambil ide cerita dan karakter dari sumber cerita, kemudian dikembangkan secara independen untuk mendapatkan dramatik cerita dengan menggunakan plot linier dan penerapan *flashback*.

B. Ide Penciptaan

Keberadaan ikan pesut yang semakin langka dan dengan minimnya pengetahuan masyarakat ini, memberikan ide cerita untuk membuat sebuah skenario film televisi dan informasi bahwa adanya legenda yang menyangkut

hewan air tersebut. Dimana legenda yang disuguhkan bercerita tentang asal-asul ikan pesut yang sudah lama diyakini oleh masyarakat sekitar.

Legenda Pesut Mahakam memiliki cerita yang bertemakan kekeluargaan, dimana ada seorang ayah, ibu tiri dan dua orang anak. Sang ayah tidak memperhatikan kedua anaknya, sehingga ia tidak mengetahui perbuatan ibu tiri mereka. Hingga suatu hari, kedua anaknya berubah menjadi ikan pesut karena memakan masakan dari ibu tiri mereka sendiri. Sang ayah yang mengetahui anaknya berubah menjadi seekor ikan pesut sangat menyesali perbuatannya karena tidak memperhatikan mereka.

Legenda Pesut Mahakam yang dilampirkan pada buku yang berjudul “Kearifan Lokal Cerita Rakyat Kalimantan Timur” memiliki jalan cerita yang belum terstruktur dengan baik, dimana cerita yang dijabarkan memiliki alur yang singkat dan pola cerita yang kurang dinamis. Adapula karakter-karakter yang bermunculan tidak memiliki dampak yang kuat bagi ceritanya. Cerpen yang dimuat dalam buku milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ini kemudian menjadi sedikit rancu dan tidak masuk akal jika dibaca oleh anak-anak maupun masyarakat awam.

Fakta-fakta yang merupakan kelemahan dari originalitas cerpen menjadi acuan sebagai pengembangan cerita yang lebih menarik dan masuk akal. Cerita yang lebih dekat dengan kehidupan modern tanpa mengurangi unsur benang merah yang ada dan mengurangi maksud dari cerita itu sendiri menjadikan latar belakang mengapa skenario “TamaKarma” diciptakan.

Pengambilan jalan cerita menggunakan alur lurus atau *linear* mempertimbangkan dari segi cerita yang terfokus oleh satu tokoh, dimana seluruh adegan yang ada dalam cerita tersebut memiliki kesinambungan atau berkaitan dengan tokoh utama. Tokoh-tokoh yang ada dalam cerita juga saling memiliki sebab akibat terhadap perilaku dan *scene-scene* yang dilakukan oleh tokoh utama.

Modernisasi tokoh, penokohan, *setting* hingga alur cerita film televisi “TamaKarma” yang diadaptasi dari cerpen “Legenda Pesut Mahakam” bermula dari alur yang ada dalam cerpen tersebut belum terstruktur dengan jelas. Modifikasi ini kemudian mengubah *setting* waktu menjadi lebih modern dengan memperkuat

karakter-karakter tokohnya agar lebih dinamis. Diterapkannya *flashback* pada skenario ini bermaksud untuk memperjelas dan mempertegas konflik yang ada. Cerpen “Legenda Pesut Mahakam” memiliki 4 tokoh utama dan 1 tokoh tambahan, yaitu ayah, ibu, dua orang anak dan seorang kakek. Mereka menjalankan plot masing-masing dan belum tersampaikan makna yang ingin dibangun.

Legenda Pesut Mahakam juga dimuat dalam buku karangan Dian K. yang berjudul “Fabel 34 Provinsi – Kalimantan Timur : Asal Mula Pesut Mahakam”. Buku yang ditujukan untuk pengetahuan anak-anak ini bercerita tentang Pak Pesut dan istrinya yang memiliki dua anak laki-laki. Kedua anak mereka berniat untuk merantau dan tidak pernah pulang mengunjungi orang tuanya hingga mereka berkecukupan dan memiliki kebun yang subur. Suatu hari Si Bungsu mengajak kakaknya untuk pulang bertemu dengan orang tua mereka, namun tak disangka orang tua mereka sudah meninggalkan rumah dan pindah ke tepi sungai. Seorang Kakek yang mengetahui kemana Pak Pesut dan istrinya pergi membantu menunjukkan arah pada mereka. Sesampainya di rumah Pak Pesut yang kosong tidak ada orang, mereka langsung menyantap bubur yang masih panas. Tiba-tiba mereka merasakan panas menjalari tubuh dan langsung berlarian ke arah sungai. Pak Pesut dan istrinya yang baru pulang, terkejut melihat rerumputan yang layu, mereka mengikuti arahmya menuju ke sungai. Pak Pesut dan istrinya terkejut melihat dua ekor ikan pesut yang timbul tenggelam. Bu Pesut menyadari bahwa itu adalah kedua anaknya dan akhirnya ia menceburkan diri ke sungai dan ikut berubah menjadi ikan pesut.

Babak baru yang ditambahkan dalam skenario “TamaKarma” bertujuan untuk membangun cerita setelah berubahnya manusia ke ikan pesut. Babak ini bertujuan untuk memberikan konflik baru dan menyelesaikan cerita yang masih menggantung di cerpen aslinya. Menurut cerita aslinya, babak terakhir cerita adalah saat kedua anaknya berubah menjadi pesut, lalu sang ayah dan ibu yang menyesali perbuatannya. Namun, babak akhir pada cerpen ini terasa kurang menarik dan berada di puncak karena tidak ada solusi atau antiklimaks pada ceritanya.

Pada skenario “TamaKarma” babak baru yang ditambahkan adalah perubahan karakter anak yang berubah menjadi ikan pesut kembali ke wujud

manusia. Perubahan tersebut didukung dengan penjelasan tokoh tambahan Nenek Kepiting mengenai sebab dan akibat mengapa mereka bisa berubah menjadi ikan pesut lalu bagaimana solusi atau jalan keluar untuk merubahnya kembali.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Penciptaan skenario film televisi yang diambil dari Legenda Pesut Mahakam tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima. Adapun tujuan yang ingin dicapai yakni:

1. Membuat skenario berdasarkan adaptasi dari Legenda Pesut Mahakam menggunakan alur linier dengan penerapan *flashback*,
2. Memberi sebuah jalan cerita dengan karma menjadi akibat dari sifat tamak,
3. Meningkatkan unsur dramatik di dalam skenario dengan mengubah *setting* dan alur cerita ke dalam bentuk cerita yang lebih modern.

Manfaat penciptaan skenario “TamaKarma” tentunya dapat tepat sasaran apabila memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Skenario dapat dipakai dalam program cerita televisi, memenuhi standar prosedur produksi program televisi dan dapat menjadi hiburan kepada penonton,
2. Memberi edukasi pada masyarakat tentang adanya Legenda Pesut Mahakam dan ekosistem ikan pesut di Sungai Mahakam,
3. Memperkaya pola pikir masyarakat dalam memandang sebuah legenda yang sudah mengakar,
4. Memperkaya ide dan bentuk seni berupa penciptaan skenario dengan berdasarkan adaptasi karya sastra.

D. Tinjauan Karya

1. *Legend of the Blue Sea*

Film televisi berjudul ‘*Legend of the Blue Sea*’ atau dalam Bahasa Korea ‘푸른 바다의 전설’ (*Pureun bada-ui jeonseol*) ditayangkan oleh saluran televisi Korea Selatan yaitu SBS pukul 22.00 KST (*Korea Standart Time*) setiap Rabu dan Kamis mulai 16 November 2016 hingga 25 Januari 2017. Serial drama televisi ini di sutradarai oleh Jin Hyeok dan ditulis oleh Park Ji Eun yang cerita skenarionya sendiri terinspirasi dari cerita putri duyung koleksi “Eou Yadam” oleh sarjana Yu Mong-In. Serial yang dibintangi oleh Jun Ji Hyun dan Lee Min Ho ini merupakan sebuah drama Korea yang menceritakan kisah roman pada Dinasti Jeseon, dalam buku era Joseon sendiri tercatat seseorang bernama Kim Dan-Nyeong, ia mengembalikan putri duyung yang tertangkap nelayan kembali ke laut.

Suatu hari pada bulan Agustus 1598, gubernur baru Dam Ryung (Lee Min Ho) menginap semalam di sebuah penginapan yang dikelola oleh Tuan Yang (Sung Dong Il). Pada malam itu, dia menunjukkan kepada Dam Ryung seorang putri duyung yang ia tangkap bernama Se Hwa (Jun Ji Hyun) dan di malam itu juga Dam Ryung melepaskannya kembali ke laut, sebelum Se Hwa pergi, ia mengulurkan tangannya kepada Dam Ryung.

Cerita beranjak ke masa sekarang (zaman *modern* 2016), Joon Jae (Lee Min Ho) adalah seorang penipu yang menggunakan kemampuannya dengan berbicara layaknya seorang pesulap. Untuk target selanjutnya, Joon Jae meniru seorang jaksa penuntut dan menipu sejumlah besar uang dari ibu-ibu dan suaminya yang kaya raya. Setelah berhasil mendapatkan uang yang banyak, Joon Jae kemudian berpergian ke luar negeri dan tinggal di sebuah resor dekat lautan, sementara itu, Se Hwa tersapu gelombang pasang dan terdampar di dekat resor tepi laut. Dia melihat Joon Jae. Dari pertemuan itu cerita mereka dimulai.

Se Hwa yang linglung dan tak ingat apa-apa kemudian diberi nama Sim Chung oleh Joon Jae dan mereka menjalin suatu takdir dimana Joon Jae adalah reinkarnasi (lahir kembali) dari Dam Ryung dimasa sekarang dan Sim Chung

adalah Se Hwa yang diselamatkan oleh Dam Ryung berpuluh-puluh tahun yang lalu.



Gambar 1.1 Poster drama *Legend of the Blue Sea*

(Sumber: <https://en.wikipedia.org>)

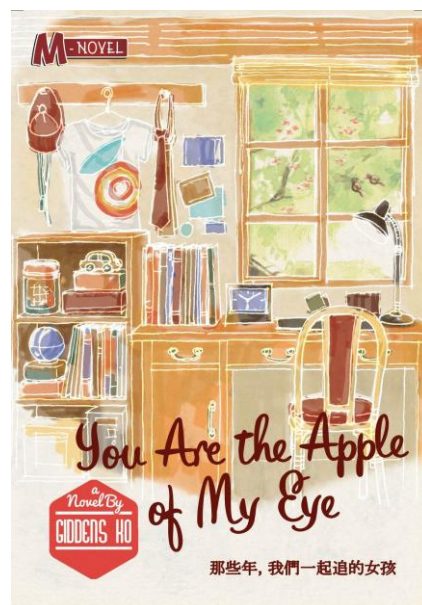
Drama ini dijadikan sebuah tinjauan karena memiliki unsur legenda yang dipercayai masyarakat luas dan mengalami modernisasi. Legenda ini juga menceritakan kisah legenda yang menyangkut hewan air yaitu putri duyung. Meskipun disebut legenda, putri duyung dipercayai adanya oleh masyarakat sebagai makhluk air yang memiliki tubuh layaknya seorang perempuan dari pinggang sampai kepala, sedangkan bagian tubuhnya dari pinggang ke bawah menyerupai ikan. Dilansir dari Wikipedia, makhluk mitologis ini kerap dikaitkan dengan peristiwa berbahaya seperti banjir, badai, kapal karam dan penenggelam, namun terkadang pada tradisi lainnya, putri duyung digambarkan memiliki sifat baik dan pemurah, menganugerahkan hadiah atau jatuh cinta pada manusia.

Pada relitasnya duyung adalah hewan air yang biasa disebut ‘dugong’ (*Dugong dugon*), hewan ini merupakan sejenis mamalia laut yang menjadi salah satu anggota Sirenia atau sapi laut. Duyung bukanlah ikan, karena menyusui anaknya dan masih merupakan kerabat evolusi dari gajah.

2. *You are the Apple of My Eye*

You are the Apple of My Eye merupakan film semi-autobiografi yang diadaptasi dari novel dengan judul 那些年，我們一起追的女孩 (*nà xiē nián, wǒ men yī qǐ zhuī de nǚ hái*) atau *The Girl We Chased Together in Those Years* dalam Bahasa Inggris. Film ini disutradarai oleh Giddens Ko yang merupakan penulis dari novel itu sendiri. Diproduksi pada tahun 2011, film asal Taiwan yang memiliki *genre romance-comedy* ini berhasil mencetak rekor *box office* di Taiwan, Hong Kong dan Singapura.

You are the Apple of My Eye menceritakan tentang perjalanan cinta Ching Teng Ko yang biasa dipanggil Ko Teng bersama Shen Chia Yi yang mengajarnya untuk tidak menjadi pemalas. Lama kelamaan, Ko Teng jatuh cinta pada Shen Chia Yi karena selalu melewati waktu bersama, tetapi Ko Teng tidak pernah mengungkapkan perasaannya, padahal Shen Chia Yi memiliki perasaan yang sama sampai pada akhirnya mereka berpisah dan Shen Chia Yi menikahi pria lain.



Gambar 1.2 Sampul novel *You Are the Apple of My Eye*
(Sumber : Bukukita.com)



Gambar 1.3 Poster film *You Are the Apple of My eye*
(Sumber : Wikipedia.org)

Film ini dijadikan tinjauan karya karena selain memiliki kesamaan dalam mengadaptasi karya sastra, dalam alur ceritanya memiliki *flashback* dimana saat mereka berpisah, beberapa *scene flashback* kebersamaan mereka muncul.

3. Skenario Film Televisi “JUSTINA”

Skenario ini disusun oleh Vregina Diaz Magdalena untuk karya tugas akhirnya dengan tema keluarga, yang menceritakan hubungan Ayu dengan Orang Tua, Bibi, Kakak, dan keponakannya. Skenario ini juga merupakan adaptasi dari novel “*Simple Miracles*”.

JUSTINA bercerita tentang kehidupan masa lalu dan masa sekarang Ayu. Masa lalu tersebut menjadi salah satu sebab, sedangkan masa sekarang menjadi salah satu akibat, sehingga dalam keseluruhan plot tetap ada hubungan *kausalitas* atau sebab akibat. Menampilkan hubungan tersebut dengan *flashback*, mengingat kilas balik memang digunakan untuk memastikan kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi dan berdampak pada masa yang akan datang.



Gambar 1.4 Cover Skenario JUSTINA

Skenario “JUSTINA” diambil sebagai tinjauan karya untuk skenario “TamaKarma” karena diadaptasi dari karya sastra dan memiliki plot linier dengan penerapan *flashback* pada ceritanya.

11.

13. BEGIN FLASHBACK - INT. RUMAH AYU (RUANG TENGAH) - SORE HARI

CAST: AYU REMAJA, EDMUND, MARTA, CICILIA DEWASA, MARIETTE DEWASA, AGNES DEWASA, BIBI GEMUK, BONIFACIUS KECIL

Terlihat AYU REMAJA (21) meletakkan gelas air minum di meja. AYU REMAJA duduk di sofa dekat dengan meja ruang tamu yang didekatkan buffet televisi. Tampak EDMUND, MARTA, CICILIA DEWASA, MARIETTE DEWASA, AGNES DEWASA duduk di lantai mengelilingi BONIFACIUS KECIL (1) yang tertatih berjalan. BONIFACIUS KECIL berjalan di atas kasur tipis yang ditumpuk di atas karpet. BIBI GEMUK ada di sofa panjang dengan memperhatikan BONIFACIUS KECIL, mereka mendengarkan semuanya tertawa saat melihat tingkah BONIFACIUS KECIL yang belajar berjalan. BONIFACIUS KECIL kemudian duduk dengan kaki melebar dan tangan kiri di atas lantai kemudian tangan kanannya membentuk jari telunjuk yang mengarah ke depan, dahinya berkerut. Bola matanya tiba-tiba menghilang, hanya terlihat putihnya saja.

BONIFACIUS KECIL

A-aaa..uum... Aaauum...
(terdengar suaranya mengeja dan terbata)

Semua keluarganya diam, AYU REMAJA spontan melihat arah yang ditunjuk BONIFACIUS KECIL. AYU REMAJA melihat BONIFACIUS KECIL lagi, memastikan mata BONIFACIUS KECIL kembali normal. CILILIA DEWASA takut kemudian menarik dan menggendong BONIFACIUS KECIL, ia langsung mengelus punggung BONIFACIUS KECIL sambil menepuknya pelan. CILILIA DEWASA menutup mata BONIFACIUS KECIL dengan telapak tangannya agar matanya kembali normal. Tidak lama BONIFACIUS KECIL kembali normal, CILILIA DEWASA memberikan botol susu pada BONIFACIUS KECIL.

Gambar 1.5 Cuplikan Skenario JUSTINA