

ARTIKEL JURNAL

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

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagai 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
INSTITUR SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

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

Najiyah Ghitha¹

1510078432

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

Abstract

Scenario is a design to convey an idea to film media. An artwork thesis entitled Adaptation of Short Story “Legenda Pesut Mahakam” Into a Television Film Scenario entitled “TamaKarma” Using a Linear Plot with Flashback Implementation is an adaptation of short story from East Borneo, namely “Legenda Pesut Mahakam”

The 60 minute scenario for the television film “TamaKarma” tells the story about dolphin princess rescuing her brother who was arrested for being greedy eat the bait that given by humans. The scenario adaptation process is developed independently using a loose adaptation approach according to Loise Gianneti by adding and subtracting character, place and time setting.

This scenario wants to invite the audience to get to know the historical story and legends of the legendary Mahakam dolphin and to take a moral message that greed can destroy everything. The concept of change in this scenario is supported by plot selection, namely a linear plot with the flashback implementation which aims to deliver the story to make it easier to understand and make the audience wait until the end of the story.

Keywords: Scenario, Adaptation, Linear Plot, Flashback

¹ **Korespondensi Penulis:**

Phone: +6281228275388

e-mail: najiyahghitha@gmail.com

Address: JL. Markisa No. 20, Rt 008, Gunung Kalua, Samarinda Ulu, Samarinda, Kalimantan Timur

ABSTRAK

Skenario adalah sebuah desain untuk menyampaikan ide atau gagasan melalui media film. 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, yaitu “Legenda Pesut Mahakam”.

Skenario film televisi “TamaKarma” dengan durasi 60 menit menceritakan tentang kisah seorang 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 serta mengambil pesan bahwa ketamakan bisa menghancurkan segalanya. Konsep perubahan dalam skenario ini didukung dengan pemilihan plot, yaitu plot linier dengan penerapan *flashback* yang bertujuan untuk mengantarkan cerita agar lebih mudah dipahami dan membuat penonton menunggu hingga akhir cerita.

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

PENDAHULUAN

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, perubahan 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*.

PEMBAHASAN

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 Kementrian 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, adapula alur yang digunakan adalah alur *linier*, alur ini akan membangun cerita yang lurus dengan teratur dan dinamis. Disisipkannya *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.

KONSEP KARYA

Konsep penciptaan dalam penulisan skenario “TamaKarma” adalah dengan melakukan adaptasi dari legenda asal Kalimantan Timur, yaitu “Legenda Pesut Mahakam”. Cerita ini mengadaptasi buku milik Pemerintah Kebudayaan Kalimantan Timur berjudul “Kearifan Lokal Cerita Rakyat Kalimantan Timur” dan buku dongeng anak-anak karya Dian K. berjudul “Fabel 34 Provinsi – Kalimantan Timur : Asal Mula Pesut Mahakam” yang diceritakan menggunakan plot linier dengan penerapan *flashback*.

Skenario “TamaKarma” mengisahkan perjalanan Puteri Pesut yang diutus ke dunia manusia untuk menyelamatkan kakaknya (Pangeran Pesut) yang terjaring dan dijadikan bahan sirkus oleh manusia tamak akan harta, Pak Kunday. Puteri Pesut yang ambisius dan lugu mengalami hal-hal mengejutkan saat berada di dunia manusia, kisah asmaranya dengan duda beranak dua yaitu Setya menjadi salah satu rintangan untuk menyelamatkan kakaknya. Sifat tamak sangat menonjol dalam skenario ini, diperjelas dengan dialog dari Nenek Kepiting sebagai tokoh

penyihir untuk menyadarkan perbuatan-perbuatan yang salah dan juga *scene flashback* dari beberapa karakter yang memperjelas penokohan tersebut.

Skenario “TamaKarma” terbagi menjadi 55 *scene* menggunakan setting tahun 1980-an dimana suasana tradisional masih terkandung di dalamnya. Menerapkan fakta-fakta seperti adanya Festival Erau bagi masyarakat Kalimantan Timur, penggambaran rumah adat serta hewan khas yang ikonik untuk daerah tersebut membuat skenario lebih terasa nyata dan dekat dengan masyarakat.

Tahapan lainnya yang dilakukan adalah dengan menerapkan teori adaptasi dari Linda Seger dalam *The Art of Adaptation Turning Fact and Fiction into Film* yang menjabarkan proses adaptasi terbagi menjadi tiga yaitu proses *rethinking* (berpikir ulang), *reconceptualizing* (mengonsep ulang) dan *understanding* (pengertian).

1. Proses *Rethinking* (Berpikir Ulang)

Mengadaptasi sebuah karya sastra menjadi skenario tidak hanya sekedar mentransfer cerita yang ada, tetapi berpikir ulang untuk membawakan cerita yang lebih menarik, dramatis, mudah dimengerti dengan menggunakan bahasa *visual*. Cara berpikir *re-thinking* dalam skenario “TamaKarma” dengan menentukan:

a. Tokoh dan Penokohan

Menambah atau mengurangi karakter dan memberikan karakteristik tertentu pada tokohnya agar menyesuaikan dengan keadaan di era modern. Proses yang dilakukan dalam mengadaptasi tokoh dan penokohan adalah dengan cara membaca kedua cerita “Legenda Pesut Mahakam” dan “Asal Mula Pesut Mahakam” berulang ulang, kemudian mengenali setiap tokoh dalam masing masing cerita pendek yang kemudian dikembangkan dan skenario. Penambahan, pengurangan serta penggabungan juga dilakukan dengan penyesuaian cerita baru agar terdapat beberapa kesamaan antara cerita pendek skenario yang kemudian membuat cerita pada skenario lebih dinamis dan masuk akal.

Cerpen “Legenda Pesut Mahakam” memiliki tokoh Pak Pung yang menikah lagi setelah ditinggal meninggal oleh istrinya. Gadis yang dinikahi oleh Pak Pung adalah gadis yang tidak ia kenal sebelumnya. Mereka bertemu dalam

Pada cerpen “Asal Mula Pesut Mahakam” terdapat tokoh Kakek yang membantu Si Bungsu dan Si Sulung menunjukkan jalan menuju rumah baru orang tua mereka.

Saat mereka beristirahat di bawah pohon, seorang kakek melintas, “Hei mengapa kalian tampak sedih?” tegur Kakek. Si Bungsu lalu menceritakan semuanya. “Apakah ibumu memiliki tahi lalat di dagunya? Apakah ayahmu punya bekas luka di lengannya?” tanya Kakek itu. Si Sulung terperangah, “Benar, Kek. Benar sekali!” “Aku tahu kemana mereka pergi,” Kakek itu lalu menunjuk ke Sungai Mahakam.

“Mereka berdua naik perahu menyebrangi sungai itu. Sepertinya mereka pindah ke desa di dekat sungai.”

Kakek itu baik hati meminjamkan perahu miliknya.

Di kedua cerpen tersebut, terdapat peran kakek yang membantu ketika sedang mengalami kesulitan. Dalam skenario “TamaKarma” diadaptasi menjadi tokoh Nenek Kepiting yang membantu Putri Pesut menemukan kakaknya di dunia manusia. Dalam skenario ada dalam *scene* 6.

Scene 6

6. EXT. DEPAN KARANG NENEK KEPITING - MALAM HARI

CAST : PUTERI PESUT, NENEK KEPITING, NAGA ERAU

PUTERI PESUT mendekati karang NENEK KEPITING dengan percaya diri.

b. Setting

Skenario “TamaKarma” menggunakan *setting* waktu tahun 1980-1990, dimana pada tahun tersebut kebudayaan, sastra dan cerita-cerita dongeng masih marak terdengar di masyarakat. Masa itu juga disesuaikan dengan era yang lebih modern daripada era dongeng agar lebih mudah diterima oleh target *audience*.

Setting dalam skenario “TamaKarma” mengikuti dari kisah aslinya yaitu Kalimantan Timur. Menonjolkan ikan pesut mahakam yang menjadi ikon kota Samarinda.

Cerpen “Asal Mula Pesut Mahakam” dan Skenario “TamaKarma” terdapat *setting* utama yang dijadikan sebagai salah satu *setting* penting, yaitu Sungai Mahakam. Sungai Mahakam menjadi tempat legenda itu terjadi.

Di cerpen “Asal Mula Pesut Mahakam” *setting* lokasi Sungai Mahakam terdapat pada bagian dimana Si Sulung dan Si Bungsu berubah menjadi ikan pesut setelah memakan bubur yang panas lalu Ibu Pesut pun menceburkan dirinya ke sungai tersebut.

Tak heran kedua anaknya pun berubah jadi ikan. Bu Pesut pun lalu menceburkan diri ke Sungai Mahakam dan berubah jadi ikan. Dia tak mau berpisah dengan anak-anaknya. Kini, Pak Pesut tinggal sendiri. Ikan-ikan itu kemudian dinamakan pesut Mahakam.

Setting Sungai yang bermuara ke Sungai Mahakam dan Sungai Mahakam itu sendiri dalam Skenario “TamaKarma” terdapat dalam *scene* 1,3,45,46,48,51,54.

Scene 3

FLASHBACK SUNGAI MAHAKAM, SAMARINDA, 1980.

3. EXT. SUNGAI MAHAKAM - MALAM HARI

CAST : PAK KUNDAY, PEKERJA 1, PEKERJA 2 , IMANG, PANDU,
PANGERAN PESUT

Perahu nelayan yang berukuran besar berlayar di tengah Sungai Mahakam. IMANG DAN PANDU menebarkan jala yang sangat besar dan bermata kecil. PAK KUNDAY duduk di ujung kapal dengan sedikit mengantuk.

c. Alur atau Plot

Alur atau plot dengan menggunakan plot linier dan menambahkan *flashback* pada beberapa bagian untuk memudahkan dalam penceritaan dan *surprise* yang terbangun pada akhir cerita.

2. Proses *Reconceptualizing* (Mengonsep Ulang)

Cerita “Legenda Pesut Mahakam” yang terlampir pada kedua buku “Kearifan Lokal Cerita Rakyat Kalimantan Timur” dan “34 Fabel Provinsi – Kalimantan Timur : Asal Mula Pesut Mahakam” memiliki beberapa perbedaan, diantaranya adalah penokohan, *setting* tempat dan waktu, alur atau plot cerita. Dari perbedaan

tersebut maka saling disesuaikan dan melakukan tahapan mengkonsep ulang untuk membuat cerita menjadi lebih dinamis.

Proses membuat konsep ulang juga terjadi pada sinopsis utama yang merupakan ide awal yang lalu berubah pada skenario akhir. Konsep-konsep yang mengalami perubahan salah satunya adalah penambahan alur cerita *flashback* pada awal *scene* untuk mempertegas teori judul yang digunakan. Adapula penambahan tokoh-tokoh baru yang menjadikan cerita lebih berkaitan, dinamis dan masuk akal.

3. Proses *Understanding* (Pengertian)

Proses *Understanding* proses untuk memberikan pengertian pada seluruh cerita dimana perbedaan beberapa unsur dapat disatukan dengan benang merah. Skenario “TamaKarma” memiliki benang merah yaitu terjadinya perubahan sosok manusia ke ikan pesut setelah memakan sesuatu yang panas karena perilaku dan sifat tamak yang sebelumnya mereka lakukan.

Proses yang dilakukan adalah dengan membaca, memaknai cerita sehingga terdapat benang merah yang diambil dari kedua cerita dimana cerita pertama diceritakan bahwa tokoh memakan nasi ketan yang panas dan cerita kedua adalah memakan bubur yang panas. Dua kejadian tersebut memberi pengertian bahwa sifat tidak sabar atau tamak dari tokoh dalam cerita adalah dengan memakan makanan yang panas bisa menyebabkan sebuah karma, bukan jenis makanan tertentu yang mengubah mereka.

Pada skenario “TamaKarma” perubahan manusia menjadi ikan pesut dipertegas dengan penjelasan tokoh Nenek pada akhir cerita untuk mempertegas kejadian-kejadian sebelumnya dan memberikan pengertian yang lebih dalam pada pembaca.

PENERAPAN ALUR LINIER MENGGUNAKAN *FLASHBACK*

Plot pada skenario “TamaKarma” mengacu pada teori milik Elizabeth Lutters (2004, 50) yang menyampaikan bahwa Plot lurus bisa dikenal dengan plot linier sedangkan plot bercabang disebut juga dengan multiplot. Plot linier adalah

plot yang alur ceritanya terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral. Plot *multiplot* adalah plot yang jalan ceritanya sedikit melebar ke tokoh lain. Penciptaan skenario “TamaKarma” sendiri menggunakan plot linier untuk plot karakter atau tokohnya dimana setiap adegan merupakan benang merah dari konflik tokoh sentral yaitu Puteri Pesut.

Konflik skenario dari awal, hingga akhir menceritakan bagaimana perjalanan Puteri Pesut di dunia manusia untuk menyelamatkan kakaknya yaitu Pangeran Pesut yang terjaring oleh Pak Kunday. Puteri Pesut meminta ayahnya, Raja Pesut untuk mengutusnyanya menjadi manusia agar bisa membawa pulang Pangeran Pesut kembali ke Sungai Mahakam. Raja Pesut meminta Puteri Pesut untuk menemui Nenek Kepiting, seekor kepiting penyihir yang ada di sungai itu. Nenek Kepiting membantu Puteri untuk menjadi manusia dengan syarat-syarat tertentu. Setibanya Puteri di dunia manusia, ia jatuh cinta dengan Setya, duda beranak dua dan sedikit melupakan misinya pergi ke dunia hingga malam Festival Erau tiba, Puteri mengetahui Pangeran Pesut dijadikan bahan sirkus oleh Pak Kunday. Konflik lain muncul dimana Kakak dan Adik berubah menjadi ikan pesut karena tak sengaja memakan sup kepiting yang tercampur darah Puteri sebelumnya. Penggambaran sifat tamak dan penjelasannya diperperjelas oleh Nenek Kepiting di akhir cerita.

Lutters sendiri memiliki struktur tangga dramatik yang cocok digunakan pada serial lepas, tangga dramatik tersebut terdiri dari *teaser*, konflik, klimaks, katarsis dan tamat. Bagian *teaser* nilai dramatik turun sejenak dan naik secara bertahap seperti anak tangga di bagian konflik, begitu seterusnya hingga memuncak di bagian klimaks. Setelah klimaks disusul dengan katarsis sebagai penjernihan dan film pun tamat. Mengacu pada penjelasan ini, skenario “TamaKarma” memiliki *teaser* dimana Pangeran Pesut tertangkap oleh Pak Kunday di Sungai Mahakam. Adegan ini menjadi konflik utama yang harus diselesaikan oleh Puteri Pesut yang merupakan tokoh sentral dalam skenario “TamaKarma”.

Skenario “Tama Karma” menggunakan penerapan *flashback* dalam alur ceritanya untuk memberikan kesan *surprise* (kejutan) dan *curiosity* (penasaran) pada awal dan akhir cerita, *flashback* juga digunakan untuk memperkuat atau

memperjelas keadaan yang sedang dihadapi dalam suatu adegan. Menurut Nurgiantoro (2012, 154), plot sorot balik sering disebut *flashback*, yaitu urutan kejadian yang dikisahkan dalam karya fiksi ber-plot regresif tidak bersifat kronologis, cerita tidak dimulai dari tahap awal (yang benar-benar merupakan awal cerita secara logika), melainkan mungkin dari tahap tengah atau bahkan tahap akhir, baru tahap awal cerita dikisahkan.

Awal mula cerita pada skenario “TamaKarma” dimulai dari adegan Setya, Kakak dan Adik menunggu Puteri Pesut untuk muncul di sungai Mahakam pada malam perayaan Festival Erau tahun 1982 berlangsung, *scene* ini merupakan *present time* (masa sekarang atau waktu yang sesungguhnya) pada skenario.

Flashback pada skenario “TamaKarma” terdiri dari *flashback* utama dan beberapa *flashback* tambahan. *Flashback* utama dalam skenario menceritakan awal mula datangnya Puteri Pesut ke dunia manusia hingga akhirnya ia kembali lagi menjadi ikan pesut dan pulang ke Sungai Mahakam dalam rentang waktu 1980-1981. Berikut cuplikan *flashback* utama pada skenario “TamaKarma” yang diawali dengan *scene 2* untuk *setting* tahun 1981 :

FADE IN:

1. EXT. TEPI SUNGAI MAHAKAM - MALAM HARI

CAST: SETYA, KAKAK, ADIK

SETYA, KAKAK dan ADIK duduk berdampingan di tepi Sungai Mahakam. Terlihat kembang api merekah tak henti-henti di belakang jembatan berwarna perak yang bertuliskan "MAHAKAM" di tengahnya. Sekeliling mereka tampak sepi, tidak banyak orang yang berlalu-lalang. Terlihat empat kapal nelayan yang mengapung di tepi sungai.

TEXT INSERT: Samarinda, 28 September 1982 - MALAM PERAYAAN FESTIVAL ERAU

KAKAK menoleh pada SETYA dan terlihat membisikkan sesuatu.

KAKAK
Mana Ibu, yah?

ADIK memegang terompet dan menunjuk ke arah sungai.

FLASHBACK FESTIVAL ERAU, SAMARINDA, 1981.

2. EXT. PASAR MALAM - MALAM HARI

CAST: PAK KUNDAI, PEKERJA 1, PEKERJA 2, IMANG, PANDU, PANGERAN PESUT

TEXT INSERT: H-1 Malam Perayaan Erau, Samarinda, 27 September 1981

Orang-orang berlalu lalang, mereka sibuk menyiapkan tenda-tenda untuk pasar malam. Terdapat spanduk besar bertuliskan 'FESTIVAL ERAU' di depan pintu masuk lapangan. Terlihat bianglala berdiri tegak di samping tenda besar berwarna dominan merah dan putih yang terletak di pusat pasar. Pak Kundai menduduki kursi kayu berbantal empuk sambil menyalangkan kakinya.

KESIMPULAN

Proses adaptasi adalah sebuah kegiatan yang memiliki banyak manfaat dalam dunia seni karena akan memperkaya ragam karya seni yang sudah ada, sehingga menyadarkan bahwa sebuah karya seni tidak bisa berdiri sendiri, semua karya seni atau media pada dasarnya saling bercampur.

Dari banyaknya karya seni, cerita rakyat yang diturunkan secara turun menurun dari mulut ke mulut menjadi salah satu bukti kekayaan karya seni yang ada di Indonesia sehingga dengan proses adaptasi dan mengubah cerita rakyat menjadi karya skenario yang lebih modern cerita rakyat akan lebih mudah dilestarikan dan diterima oleh masyarakat.

Legenda pesut Mahakam dan Asal Mula Pesut Mahakam merupakan cerita rakyat dari Kalimantan yang mengandung kearifan lokal dan memiliki pesan yang dekat dengan masyarakat sekitar. Proses adaptasi cerita rakyat ke dalam skenario dilakukan dengan teori *loose adaptation* (adaptasi longgar). *Loose adaptation* hanya mengambil beberapa unsur dalam kedua cerita pendek Legenda Pesut Mahakam dan Asal Mula Pesut Mahakam. Unsur yang diambil adalah tokoh dan penokohan, *setting* serta alur.

Proses yang dilakukan dalam mengadaptasi cerita rakyat menjadi skenario yaitu dengan proses *rethinking* (berpikir ulang), proses *reconceptualizing* (mengkonep ulang) dan proses *understanding* (pengertian). Proses yang kemudian dilakukan setelah menentukan unsur unsur cerita adalah dengan menentukan alur, alur yang digunakan adalah alur linier yang berfokus pada konflik tokoh sentral dan diberikan *flashback* untuk memperjelas cerita, kemudian dari ketiga proses tersebut terciptakan skenario TamaKarma.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2000. *LAYAR KATA : Menengok 20 Skenario Indonesia Pemenang Citra Festival Film Indonesia 1973-1992*. Jakarta: Bentang Budaya
- Dian K. 2019. *Fabel 34 Provinsi: Kalimantan Timur – Asal Mula Pesut Mahakam*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer
- Giannetti, Loise. 2014. *Understanding Movies : 9th edition*. New Jersey : Prentice Hal
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo
- Misriani, dkk. 2013. *Kearifan Lokal Cerita Rakyat Kalimantan Timur*. Samarinda: Kantor Bahasa Provinsi Kalimantan Timur Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Seger, Linda. 1992. *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*. New York: Holt Paperbacks