

**PENGGUNAAN *CURIOSITY* UNTUK MENUNJUKKAN
PERKEMBANGAN TOKOH UTAMA DALAM SKENARIO FILM FIKSI
“TANDA MERAH”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

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



Disusun oleh
Miftachul Arifin
NIM: 1510127132

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

2022

**PENGUNAAN *CURIOSITY* UNTUK MENUNJUKKAN
PERKEMBANGAN TOKOH UTAMA DALAM SKENARIO FILM FIKSI
“TANDA MERAH”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

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



Disusun oleh
Miftachul Arifin
NIM: 1510127132

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

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PENGGUNAAN *CURIOSITY* UNTUK MENUNJUKKAN PERKEMBANGAN TOKOH UTAMA DALAM SKENARIO FILM FIKSI “TANDA MERAH”

diajukan oleh **Miftachul Arifin**, NIM 1510127132, 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 6 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIDN 0030047102

Pembimbing II/Anggota Penguji



Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.
NIDN 0009026906

Cognate/Penguji Ahli



Sazkia Noor Angraini, M.Sn.
NIDN 0008088604

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, nikmat, berkah, dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan tugas akhir ini untuk memenuhi persyaratan dalam mencapai kelulusan Sarjana Strata 1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir penciptaan karya seni dengan judul Penggunaan *Curiosity* untuk Menunjukkan Perkembangan Tokoh Utama dalam Skenario Film Fiksi “Tanda Merah”, tidak dapat berhasil terwujud tanpa bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Terima kasih sebesar-besarnya diucapkan dalam kesempatan ini kepada:

1. Allah SWT.
2. Nabi Muhammad SAW.
3. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 1.
7. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing 2.
8. Sazkia Noor Anggraini, M.Sn., selaku *Cognate*/Penguji Ahli.
9. Deddy Setyawan, M.Sn., selaku Dosen Wali.
10. Almarhum Bapak dan Almarhumah Ibu, Bunda I'in dan Ayah, Mas Ghufron, Mbak Frea, dan Mas Syahrul.
11. Bu Luci, Bu Ari, Mbak Mala, Mas Dwi, dan segenap karyawan serta dosen Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
12. Rimandha Tasya Febriliani, Neo Kaspara Widiastuti, Arami Kasih, Anindra Yudha Utami, Nadim Eggar Laksono, dan Fauzan Kurnia Muttaqin.

13. Mas Himawan, segenap *Member* Montase, dan *Basecamp* Montase.
14. Rekan-rekan seangkatan kelas B dan kelas A di angkatan 2015.
15. Seluruh pihak yang sedikit-banyak terlibat, namun belum tersebutkan.

Demikian, diharapkan hasil dari tugas akhir ini dapat berguna bagi perkembangan penulisan skenario film fiksi di Indonesia. Terkhusus untuk ide-ide cerita dan isu, serta genre fantasi. Kendati tentu masih ada banyak kekurangan dalam penyelesaiannya, maka segala kritik dan saran dari banyak pihak diperlukan guna kebaikan pengembangan tugas akhir ini pada masa selanjutnya.

Yogyakarta, 27 Januari 2022

Penulis,



Miftachul Arifin
NIM. 1510127132

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya	4
C. Tujuan dan Manfaat	7
D. Tinjauan Karya.....	7
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	20
A. Objek Penciptaan	20
B. Analisis Objek.....	39
BAB III. LANDASAN TEORI.....	43
A. Skenario.....	43
B. Premis.....	43

C. Tema Cerita.....	44
D. Plot	44
E. Struktur Dramatik.....	45
F. Tiga Dimensi Tokoh	48
G. Fantasi	55
H. Dramatisasi.....	58
I. <i>Setting</i>	60
BAB IV. KONSEP KARYA.....	62
A. Konsep Penciptaan	62
B. Desain Program	83
C. Desain Produksi	84
BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	87
A. Tahapan Perwujudan Karya	87
B. Pembahasan Karya	112
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	167
A. Kesimpulan	167
B. Saran.....	168
DAFTAR PUSTAKA	170
LAMPIRAN	176

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster Film “Deadpool”	8
Gambar 1. 2 Poster Film “Doctor John”	11
Gambar 1. 3 Poster Film “Coco”	12
Gambar 2. 1 A. Kaki kanan dengan pergelangan yang menunjukkan bekas luka, dan jari kaki ke-4 dan 5 yang telah diamputasi. Sebuah bekas luka besar (tanda panah) berukuran 4×3 cm juga dapat dilihat. B. Kaki kiri yang diperban, dan jari ke-5 yang sudah tidak ada.	21
Gambar 2. 2 Luka bakar sebelum penutupan bedah (panel atas), dan bekas luka setelah penutupan bedah (panel bawah).....	22
Gambar 2. 3 Pasien yang datang dengan kaki kanan bengkak dan panas, namun tanpa rasa sakit.	24
Gambar 2. 4 Memutilasi lidah sendiri.....	25
Gambar 2. 5 Nyeri tumit tanpa rasa sakit, pada anak laki-laki berusia 12 tahun dengan sindrom CIPA.....	26
Gambar 2. 6 Kucing dengan warna bulu dan mata yang berbeda.....	33
Gambar 2. 7 Belalang dengan warna merah muda.....	33
Gambar 2. 8 Belalang dengan warna merah muda.	34
Gambar 3. 1 Grafik Elizabeth Lutter (1).....	47
Gambar 4. 1 Pembagian durasi berdasarkan segmentasi plot	77

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Penutupan informasi dan pembukaannya 66



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kelengkapan Form Syarat Tugas Akhir
- Lampiran 2. Desain Poster Penciptaan Skenario “Tanda Merah”
- Lampiran 3. Desain Poster Webinar Tugas Akhir
- Lampiran 4. Desain Sampul Booklet Webinar Tugas Akhir
- Lampiran 5. Desain Sampul Buku Panduan “Tanda Merah”
- Lampiran 6. Screenshot Publikasi Media Sosial
- Lampiran 7. Screenshot Notula Webinar Tugas Akhir
- Lampiran 8. Screenshot Daftar Peserta Webinar Tugas Akhir
- Lampiran 9. Foto Dokumentasi Ujian Tugas Akhir
- Lampiran 10. Foto Dokumentasi Webinar Tugas Akhir



**PENGGUNAAN *CURIOSITY* UNTUK MENUNJUKKAN
PERKEMBANGAN TOKOH UTAMA DALAM SKENARIO FILM FIKSI
“TANDA MERAH”**

Miftachul Arifin

ABSTRAK

Pemanfaatan sebuah kondisi kelainan langka pada manusia sebagai ide cerita dalam film masih terbilang jarang digali potensinya, terutama di Indonesia. Pengemasannya pun kemudian tidak terlalu dominan memperlihatkan kemungkinan positif dari kelainan tersebut. Film fiksi bergenre fantasi lantas hadir sebagai salah satu pilihan untuk memperlihatkan aspek-aspek imajinatif dari sebuah kondisi kelainan langka. Ketika ketidakmampuan merasakan nyeri atau sakit dan memproduksi keringat untuk mengontrol suhu tubuh, dipertemukan dengan jenis mutasi yang memungkinkan seseorang dapat cepat sembuh dari lukanya.

Penggunaan *Curiosity* ditujukan untuk memainkan rasa ingin tahu penonton, baik terhadap alur cerita maupun perkembangan tokoh utama di sepanjang perjalanannya. *Curiosity* yang kerap kali melingkupi tokoh cerita lalu turut membangun karakteristiknya, hingga berujung pada terwujudnya sebuah kemampuan potensial dari dalam diri sang tokoh. Sudut pandang sang tokoh utama menjadi medium dari rasa penasaran penonton. Ditambah beberapa bagian pendek dari sudut pandang tokoh-tokoh lain.

Penciptaan skenario “Tanda Merah” menghadirkan keunikan dari kelainan langka di sebuah dunia yang berbeda dalam durasi 95 menit. Kelainan milik tokoh utama tersebut kemudian akan bertemu dengan sebuah mutasi yang dapat mengubah kekurangan sang tokoh menjadi kelebihan. Mutasi yang sukar dijumpai benar-benar ada di dunia nyata, namun tidak menutup kemungkinan bila berbicara ihwal dunia film dengan peluang imajinasi melalui genre fantasi. Bersama perjalanan tokoh utama menuju titik akhir, beragam konflik juga mengikutinya di masing-masing dari ketiga babak.

Kata kunci: *Curiosity*, Perkembangan Tokoh, Skenario Fantasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film dengan konten cerita yang mengangkat tentang kelainan atau penyakit langka dalam diri seseorang masih jarang dijumpai –setidaknya di Indonesia. Terutama bila tokoh yang memiliki kelainan tersebut adalah anak-anak. Sebagian besar ciri-ciri dari kelainan langka pun masih belum benar-benar dipahami oleh publik hingga dewasa ini. Apalagi jika berkenaan dengan mutasi genetik dan gangguan saraf yang kasusnya sangat jarang terjadi. *A rare condition; however, the prevalence is unknown* (MedlinePlus Genetics, 2011, <https://medlineplus.gov/-genetics/>, 6 Maret 2021). *Today the pathophysiology of these diseases is not fully understood and there is no treatment* (Destegül et al. 2019, 204).

Topik-topik mengenai penyakit berbahaya misalnya, masih sangat mudah dianggap hanya sebatas kanker, atau masalah organ vital seperti jantung, hati, ginjal, otak, dan paru-paru. Cakupan kelainan atau penyakit berbahaya dan isu-isu yang berkaitan dengannya padahal lebih jauh dan luas dari itu. Contoh kasusnya ada yang lebih sulit diidentifikasi, saking langkanya. Bahkan boleh jadi dapat memengaruhi aspek-aspek sosiologis dan psikologis di lingkungan masyarakat modern masa kini. Misalnya kasus mutasi genetik yang menyebabkan gangguan pada saraf sensorik, yang bertugas menerjemahkan rangsangan rasa sakit atau nyeri dan suhu ke otak. *A mutation prevents the formation of nerve cells responsible for transmitting signals of pain, heat, and cold to the brain* (Othman and Malik 2016, 81).

Skenario film fiksi ini akan dibuat sebagai respons terhadap fakta-fakta tersebut. Kelainan langka dalam diri seorang anak kecil diangkat dengan konten dan tujuan sebagai introspeksi, karena kelainan atau perbedaan tersebut dipandang sebagai persoalan dengan bentuk-bentuk yang dinilai abnormal, aneh, atau mustahil. Adanya skenario ini pun sebagai salah satu upaya dalam memahami sebab-akibat dari satu macam kondisi kelainan langka. Salah satu di antara sebab-

akibat tersebut yakni lingkungan (masyarakat) –termasuk latar belakang keluarga, agar memosisikan diri untuk memperlakukan manusia selayaknya manusia walau punya ‘hal-hal’ berbeda dalam dirinya.

Kesulitan manusia dalam memahami makna dari sebuah perbedaan, terjadi ketika pemahaman tersebut berkaitan dengan perasaan dan naluri manusia untuk selalu menginginkan kesenangan dalam hidup. Hal yang membahagiakan pun sering disederhanakan hanya berada pada satu sisi dan tidak mengharapkan sisi lain yang dianggap berlawanan. Sepanjang yang diketahui pula, penggunaan istilah “kelainan” di masyarakat acap kali berkonotasi negatif selama ini, serta disangkut-pautkan dengan abnormal. Kaitan antara budaya dengan anggapan abnormal menurut hemat masyarakat awam kemudian akan dituangkan ke dalam skenario ini.

Abnormal sendiri adalah sesuatu yang dianggap menyimpang dari apa yang diharapkan, jarang ada dan terjadi, menyimpang dari rata-rata, dan berlawanan dengan anggapan normal oleh masyarakat awam. Kendati tidak semua hal yang jarang itu akan serta-merta dapat disebut abnormal. Sesuatu juga akan dianggap abnormal jika hal itu mendatangkan kesengsaraan atau penderitaan bagi seseorang maupun orang lain; membatasi kemampuan untuk beradaptasi atau menyesuaikan diri; termasuk ke dalam perbuatan melukai diri sendiri atau orang lain; berperilaku menyimpang, di luar kebiasaan, atau etika dalam suatu masyarakat; serta merasa depresi dan tertekan atau bahkan panik ketika berada di luar rumah atau berada di tengah banyak orang (Devita Retno, 2017, <https://dosenpsikologi.com/perilaku-abnormal>, 25 April 2020).

Berbicara mengenai abnormal terkait kelainan dalam diri seseorang tidak dapat dilepaskan dengan penggunaan label “aneh”. Lebih parah dari itu, boleh jadi memunculkan pula sebutan seperti “monster”. Padahal kelainan atau penyakit, baik langka maupun umum, tanpa disadari perlahan bisa terjadi kepada siapa saja. Bahkan dapat memengaruhi psikologis dan memicu beragam bentuk gangguan terhadap kesehatan jiwa. Apalagi bila tuntutan kehidupan penuh tekanan yang tidak diimbangi dengan ketahanan mental, menciptakan beban dalam diri seseorang hingga memicu stres berat. Adanya faktor eksternal semacam ini dapat

menyebabkan kondisi kelainan langka yang diderita seseorang semakin memburuk, karena tidak diatasi dengan baik.

Kondisi kelainan langka seseorang boleh jadi memengaruhi pula orang-orang terdekatnya, misalnya orang tua. Bukan hal yang baru lagi bila kejiwaan sang orang tua juga ikut terganggu, melihat kondisi anaknya dan perlakuan lingkungan terhadapnya. Gangguan-gangguannya pun dapat menunjukkan tanda-tanda yang terlihat secara verbal maupun tingkah laku. Orang dengan gangguan jiwa memiliki perasaan tidak stabil, berubah-ubah, dan perilakunya menjadi aneh atau tidak normal.

Pemahaman khalayak umum mengenai aspek kelainan langka dalam diri seorang manusia akan diarahkan melalui skenario ini. Rasa ingin tahu terhadap sang pemilik kelainan akan dipicu oleh konsep yang digunakan (utamanya), sehingga potensi kemampuan tersembunyi (yang bersifat imajinatif) dari kelainannya bisa diwujudkan, serta dihadirkan sesuai alur yang terstruktur, sebagaimana penanganan terhadap para pemilik kelainan tersebut yang semestinya dilakukan secara bertahap. Bersamaan dengan itu, fakta di dunia nyata (dalam keilmuan medis) mengenai kelainan langka yang hendak diangkat juga belum menemukan titik terang, seperti metode penyembuhan yang paling efektif hingga obat-obatannya. *No specific therapy is available. Treatment depends on the patient's age and intelligence, as well as the parent's attitude and cooperation* (Dias and Charki 2012, 156).

The therapeutic approach is still evolving and remains controversial. There is no definitive agreement regarding its management, and therapeutic options are restricted to treatment of symptoms and protection from self-mutilation, fractures, and wound infections, which may lead to amputation (López et al. 2015, 2).

Salah satu pendekatan pengobatannya, yakni Terapeutik, masih dalam tahap pengembangan dengan status kontroversial. Belum ada kesepakatan pasti mengenai manajemen atau penanganannya. Pilihan metode Terapeutik ini pun dibatasi pada pengobatan gejala dan perlindungan dari mutilasi diri, patah tulang, dan infeksi luka yang dapat menyebabkan amputasi.

Berkaitan dengan kelainan tersebut, aspek psikologis yang dipengaruhi olehnya ialah yang telah umum dianggap normal maupun abnormal, agar risiko perbedaan dari masyarakat awam terhadap kejiwaan seseorang di suatu daerah dengan daerah lain, pun antarsatu budaya dengan budaya lain dapat diminimalisir.

B. Ide Penciptaan Karya

Manusia modern atau manusia zaman sekarang memang lebih maju bila dibandingkan dengan masyarakat tradisional. Kualitas kehidupan serta kecerdasan untuk berpikir bijak, idealnya mampu ditingkatkan oleh pemikiran logis manusia modern melalui penggunaan berbagai teknologi. Namun faktanya, masalah terkait tingkat kepedulian, simpati, empati, serta intensitas keharmonisan hubungan sosial dengan orang lain masih banyak dimiliki manusia modern.

Semakin kompleks kehidupan modern melahirkan berbagai efek negatif dalam aspek-aspek kehidupan, termasuk di antaranya ketidakpedulian terhadap kondisi kejiwaan orang lain. Bahkan sikap apatis terhadap nasib orang lain tidaklah sedikit. Dampak daripada adanya kondisi semacam ini adalah bagaimana penilaian orang-orang terhadap anak-anak yang terlahir berbeda dari “standar” normal masyarakat, dianggap monster, aneh, dan dijauhi atau dikucilkan. Padahal tanpa disadari, bila tak ada penerimaan yang baik dari setidaknya satu orang, anak-anak tersebut akan benar-benar bisa menjadi monster. Anak-anak yang “dianggap” berbeda ini hanya butuh diterima oleh masyarakat di lingkungan hidupnya, berteman, bermain, dipercaya, dan berkesempatan sama seperti anak-anak lain. Tekanan dan beragam macam tuntutan tidak semestinya mereka dapatkan. Masa anak-anak mereka sepatutnya dinikmati dengan diberi kebebasan dalam belajar.

Skenario ini dimaksudkan untuk mengimplementasikan fakta-fakta tersebut dalam cerita, menggunakan konsep-konsep skenario yang sesuai dengan konten ceritanya. Perlakuan baik tidak dialami oleh tokoh utama bernama Septa sebagaimana lazimnya diperoleh anak-anak seusianya, karena mendapat tekanan dari dua sisi yakni rumah dan lingkungan luar. Salah satu dampaknya adalah

kebersamaannya dengan seorang lelaki tua bernama Gamma yang menjadi guru bagi kondisi kelainannya yang langka, di sebuah tempat kehidupan di luar yang telah umum ditinggali oleh tokoh utama. Alasan lain petualangan ini pun akan membuka jati dirinya dan sang guru, serta keberadaan planet dan kehidupannya selain yang selama ini ditinggali oleh tokoh utama.

Sampel kelainan langka yang diambil adalah kondisi seseorang “tidak dapat merasakan sakit”. Selain jarang tersentuh oleh pengetahuan publik –hingga menjadi cerita-cerita dalam film, kondisi ini juga berhubungan erat dengan kemampuan khusus bersifat “imajinatif” yang akhirnya dimiliki oleh tokoh utama, yakni regenerasi.

Salah satu kelainan yang masih awam di kalangan masyarakat masa kini sekaligus menjadi kondisi yang dimiliki oleh tokoh utama adalah CIPA (*Congenital Insensitivity to Pain with Anhidrosis*). Kelainan saraf yang disebabkan oleh mutasi genetik, yang sangat jarang terjadi atau langka (*rare case*) (Kosmidis et al. 2013, 70). Kondisi ini dianggap dan diperlakukan sebagai kelainan yang berbahaya, sehingga pemiliknya harus selalu mendapat kontrol ketat terutama dari orang tuanya (GueSehat). Seiring dengan pemahaman masyarakat yang kurang memadai, upaya-upaya untuk ‘memuaskan’ rasa penasaran mereka terhadap pemilik kelainan tersebut pun lahir. Umumnya, yang paling ringan berupa serangkaian pertanyaan. Sebagaimana dikisahkan melalui *The New York Times Magazine*, tentang seorang remaja dengan kondisi CIPA saat berada di lingkungan sekolah.

At school, she was once asked if she was Superman. Could she feel a punch to the face? Could she walk across burning coals as if she were walking on grass? Would it hurt if she were stabbed in the arm? The answers are no, no, yes, no. She can feel pressure and texture. She can feel a hug and a handshake. “Everyone in my class asks me about it, and I say, ‘I can feel pressure, but I can’t feel pain.’ Pain! I cannot feel it! I always have to explain that to them.” (Justin Heckert, 2012, <https://www.nytimes.com/2012/11/18/-magazine/ashlyn-blocker-feels-no-pain.html>, 5 Maret 2021).

Bagi seorang pasien CIPA, situasi semacam itu tampak melelahkan, karena harus menjelaskan perihal kondisinya berulang kali. Fakta-fakta inilah yang

nantinya hendak dimasukkan ke dalam cerita, sebagai sikap atau perilaku masyarakat serta orang tua terhadap kelainan langka yang dimiliki oleh tokoh utama.

Kelainan milik tokoh utama dijadikan titik tolak penggerak cerita yang senantiasa memengaruhi aspek sosial-budaya di lingkungan sekitarnya, dan psikologis orang terdekatnya. Perihal realisasinya, skenario ini akan menghadirkan sosok tokoh utama dengan salah satu bagian dari tiga dimensi karakter yang lebih menonjol, yakni sisi fisiologis penuh bekas luka. Sedangkan dua bagian lainnya yakni sosiologis dan psikologis sebagai aspek yang ikut menerima dampak dari fisiologisnya. Hal ini sebagai bagian dari cara-cara penyampaian kelainan langka yang dimiliki oleh tokoh utama.

Kendati kelainan serupa telah diangkat oleh ide lain, perbedaan dari ide penciptaan ini terletak pada kelainan yang dikembangkan menjadi kekuatan dengan sifat “imajinatif”, alih-alih terus dianggap sebagai kekurangan menggunakan unsur *curiosity* (rasa ingin tahu) kepada penonton terhadap tokoh utama. Rasa penasaran dan keingintahuan terkait kelainan langka sang tokoh utama kemudian akan memicu terwujudnya kemampuan-kemampuan khusus, seperti memiliki relasi dengan elemen api serta regenerasi.

Informasi-informasi tersembunyi, pengetahuan penonton sama sedikitnya dengan tokoh utama, serta pengetahuan tokoh utama pun “ternyata” tidak lebih banyak ketimbang tokoh-tokoh lain, dibatasi dan dikemas dalam kandungan cerita. Hanya ada persepsi subjektif masyarakat terhadap keberadaan sang tokoh utama dari matanya yang akan diketahui penonton. Fenomena perbedaan di tengah aktivitas masyarakat dijadikan salah satu aspek dibangunnya kausalitas cerita dan hubungan antara tokoh utama dengan lingkungannya. Tujuannya, agar keingintahuan atau penasaran sepanjang cerita berlangsung tentang peristiwa apa saja yang akan terjadi, dan apa saja yang sudah diketahui maupun direncanakan oleh pemikiran tokoh-tokoh lain selalu dirasakan penonton. Penonton dibuat selalu menebak kelanjutan ceritanya. Rangkaian rasa ingin tahu ini tak lepas dari fakta, bahwa tebakan dan rasa ingin tahu tanpa mau berdialog seringkali dilahirkan oleh seluruh perspektif atau pandangan subjektif dari satu orang

terhadap kelainan milik orang lain (baik berupa psikologis, fisiologis, sosiologis, maupun kondisi-kondisi lain).

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan skenario film fiksi “Tanda Merah” antara lain:

1. Menciptakan sebuah karya skenario film fiksi tentang kelainan langka yakni CIPA.
2. Memberikan informasi tentang hubungan sosial jika ada seorang pemilik kelainan langka berada di tengah lingkungan masyarakat masa kini.
3. Menggabungkan objek kelainan langka dalam diri manusia dengan imajinasi, sebagai materi pembuatan cerita dalam film-film di Indonesia.

Manfaat yang diharapkan dapat terwujud dari hasil penciptaan karya skenario film fiksi ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadi media informasi tentang kelainan yang jarang diketahui, dianggap aneh, dan masih sulit diterima oleh masyarakat awam.
2. Memperkaya perspektif dalam memahami masalah terkait kelainan langka yakni CIPA serta pemiliknya.
3. Menstimulasi munculnya ide-ide baru dari fenomena atau kelainan langka lain, tidak hanya terbatas pada penyakit berbahaya pada umumnya yang membuat pemiliknya seringkali dikesampingkan.
4. Dapat dijadikan sumber referensi bagi penciptaan karya skenario berikutnya.

D. Tinjauan Karya

1. DEADPOOL

Deadpool menceritakan tentang Wade Wilson, mantan anggota tentara khusus yang telah meninggalkan pekerjaan lamanya dan lebih memilih berprofesi sebagai tentara bayaran. Wilson mengidap penyakit kanker yang sudah kronis sehingga membuatnya cukup putus asa, karena

dapat mengancam nyawanya kapan saja. Seseorang lalu menawarkan program Weapon X kepada Wilson yang menjanjikan kesempatan hidup serta menyembuhkan penyakit kankernya. Weapon X sendiri adalah agensi yang menjadikan Wolverine memiliki kemampuan penyembuhan luar biasa. Wilson pun menerima tawaran untuk mengikuti program Weapon X tersebut.

Wilson nyatanya hanya menjadi objek percobaan dalam program Weapon X untuk mengubahnya menjadi mutan. Percobaan tersebut memberinya penderitaan rasa sakit yang hebat. Wajah Wilson sampai rusak karena itu. Wilson kemudian merencanakan balas dendam atas penyiksaan yang dia rasakan. Wilson yang berusaha melarikan diri saat tempat eksperimen terbakar ternyata benar-benar memperoleh kemampuan luar biasa. Dia berusaha mengejar seseorang yang telah menghancurkan hidupnya dengan kemampuan itu, membalaskan dendam kepada orang tersebut, dan hidup bahagia selamanya.



Gambar 1. 1 Poster Film “Deadpool”

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1431045/> diakses 16/11/2021

Produksi : Twentieth Century Fox, Marvel Entertainment, Kinberg Genre,
: Donners' Company, dan TSG Entertainment
Produser : John J. Kelly, Stan Lee, Jonathon Komack Martin,

: Rhett Reese, Aditya Sood, dan Paul Wernick

Sutradara : Tim Miller

Penulis : Rhett Reese dan Paul Wernick

Tahun : 2016

Wade Wilson menjadi Deadpool melalui eksperimen yang secara paksa mengubah manusia biasa menjadi mutan. Tubuhnya yang bermutasi menjadikannya memiliki kemampuan penyembuhan yang dinamakan *Healing Factor* dalam film *Deadpool*. Kendati memiliki *Healing Factor*, kankernya masih ada. Terbukti dari wajahnya yang masih rusak dan tidak teregenerasi. Itu adalah tumor dalam tubuh Wade Wilson yang terus-menerus tumbuh. Sel-sel kankernya juga ikut diregenerasi bersama dengan sel-sel sehat. Berkat *Healing Factor*-nya yang cepatlah dia masih dapat hidup. Kekuatan penyembuhannya tersebut menjaga kankernya tidak membunuhnya. Jadi kanker yang menjadi kelemahan Deadpool lantas menjadi kekuatan utamanya.

Sosok Deadpool dengan kemampuan regenerasi tersebut terkesan seperti tidak bisa mati atau makhluk yang abadi. Dia bisa selalu memulihkan diri dari cedera fatal setelah diserang musuh seperti luka peluru atau pemenggalan kepala. Walaupun anggota tubuhnya terpotong, hancur, atau rusak, Deadpool tetap hidup. Bahkan Deadpool masih bisa hidup biar pun tinggal kepalanya saja.

Deadpool memang memiliki kemampuan untuk meregenerasi setiap jaringan atau organ yang hancur dengan kecepatan super. Namun kekuatan tersebut juga meningkatkan laju pertumbuhan tumor kanker. Hal ini mengakibatkan penyebaran tumornya ke seluruh tubuh melaju dengan cepat, dan menghasilkan pembentukan jaringan parut yang sangat besar. Jikapun kankernya sembuh, faktor penyembuhan akan terus menciptakan sel pengganti baru lebih cepat dari yang dibutuhkan tubuh, hingga akhirnya membunuhnya. Jadi secara teknis dia tidak abadi, tetapi cedera fisik pun tidak bisa membunuhnya. Jikapun obat yang mampu menyembuhkan kankernya ditemukan tanpa perlu mengikuti program Weapon X sekalipun,

Deadpool tidak akan sembuh, melainkan justru tewas. Ini disebabkan oleh pertumbuhan kanker stadium lanjut yang sangat banyak dalam tubuh Deadpool dapat membuatnya meledak.

Selain itu sel-sel otaknya juga terpengaruh. Kekuatannya bisa meremajakan sel-sel otak dengan sangat cepat, jadi semua luka di kepala bisa pulih. Hal ini membuatnya hampir kebal terhadap kekuatan psikus dan telepati, karena kemampuan regeneratif mutant-nya juga memengaruhi sel-sel otaknya. Sel-sel otak yang berubah atau rusak dengan cepat beregenerasi ke keadaan semula. Pada sisi negatifnya, itu juga penyebab psikosis dan ketidakstabilan mentalnya.

“Tanda Merah” membuat sejumlah perbedaan dari konsep “regenerasi” bernama *Healing Factor* yang dimiliki oleh *Deadpool*. Pertama dan yang paling utama perbedaan antara kemampuan regenerasi dalam “Tanda Merah” dengan *Healing Factor Deadpool* adalah pemicu pembentukannya. *Healing Factor Deadpool* terbentuk melalui eksperimen medis atau uji coba laboratorium, sedangkan regenerasi “Tanda Merah” berdasarkan pengendalian emosi dan hubungan antara kelainan milik tokoh utama dengan kekuatan apinya. Perbedaan lainnya adalah *Healing Factor Deadpool* sudah muncul pada segmen-segmen pertengahan, sementara regenerasi “Tanda Merah” baru menyembuhkan seluruh bekas luka bahkan api milik tokoh utama di bagian akhir cerita sebagai sebarang hasil dari perjalanan tokoh utama tersebut. Ada pula perbedaan lain mengenai rasa sakit. Wilson sebagai *Deadpool* masih tetap bisa merasakan sakit ketika terkena senjata tajam hingga anggota tubuhnya terpotong, tetapi tokoh utama “Tanda Merah” tidak bisa merasakan sakit.

2. DOCTOR JOHN

Doctor John menceritakan kisah para dokter di sebuah rumah sakit dalam mengungkap penyebab nyeri yang dirasakan oleh pasien pengidap penyakit kronis. Tokoh utamanya bernama Cha Yo Han (Ji Sung), profesor anestesiologi termuda dan dokter yang paling menjanjikan dalam bidangnya

di Rumah Sakit Hanse. Ia dinilai jenius dalam melakukan pekerjaannya, meski beberapa kali menyiratkan sikap yang sombong. Cha Yo Han dan semua dokter dalam tim anestesinya, mencoba mencari penyebab atas penyakit akut atau kronis yang diderita oleh orang-orang yang datang ke rumah sakit.



Gambar 1. 2 Poster Film “Doctor John”

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt10544464/> diakses 24/02/2020

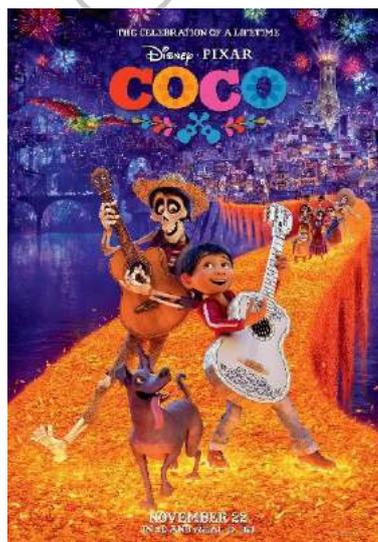
Produksi : Studio Dragon dan KPJ Corporation
 Produser : Jang Jin-wook
 Sutradara : Jo Soo Won
 Penulis : Kim Ji Woon
 Tahun : 2019

Film inilah yang menunjukkan bentuk konkret dari kondisi langka berupa ketidakmampuan merasakan sakit atau CIPA melalui tokoh utamanya, Cha Yo Han, dan seorang tokoh lain yang memerankan pasien dengan kondisi serupa (CIPA). *Doctor John* turut menyertakan reaksi dari rekan-rekan sesama dokter hingga orang-orang terdekatnya, saat mengetahui kebenaran di balik kondisi Cha Yo Han yang tampak baik-baik saja. Tentu saja kondisi “tidak dapat merasakan sakit” memengaruhi kredibilitas Cha Yo Han sebagai dokter. Banyak dokter mempertanyakan kredibilitas

tersebut, termasuk tokoh-tokoh yang kurang menyukai keberadaannya. Salah satu di antaranya adalah dugaan bahwa Cha Yo Han juga tidak memiliki empati kepada pasien-pasiennya. Bentuk konkret CIPA dalam *Doctor John* menjadi materi paling kuat untuk mengetahui gambaran visual dan adegan tentang kondisi kelainan langka tersebut, serta respons dan reaksi orang-orang di lingkungan pemiliknya.

Bila *Doctor John* sepenuhnya mengolah CIPA dalam lingkup medis dan menjadikannya sebagai objek penelitian bagi keilmuan kesehatan, “Tanda Merah” memproses CIPA sebagai unsur yang membantu terwujudnya kemampuan imajinatif dari diri tokoh utama. Kendati Sapta juga akan banyak mencari tahu bentuk-bentuk rasa sakit seperti yang Cha Yo Han lakukan, tetapi ada saat di mana Sapta malah kehilangan kendali atas dirinya sendiri dan membahayakan sekitarnya dengan api yang tiba-tiba keluar dari dalam dirinya. Panasnya pun sampai-sampai melelehkan beberapa benda dan menguapkan air di dekatnya. Tambahan api yang berada dalam diri Sapta membedakan pula pengolahan CIPA dalam “Tanda Merah” daripada *Doctor John*.

3. COCO



Gambar 1. 3 Poster Film “Coco”

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt2380307/> diakses 05/05/2020

Produksi : Walt Disney Pictures dan Pixar Animation Studios
 Produser : Darla K. Anderson, Mary Alice Drumm, dan John Lasseter
 Sutradara : Lee Unkrich dan Adrian Molina
 Penulis : Adrian Molina dan Matthew Aldrich
 Tahun : 2017

Konsep *curiosity* dalam *Coco* digunakan untuk menutup informasi mengenai wajah Hector yang dihilangkan dalam silsilah keluarga Miguel, dan baru menunjukkan identitas asli Hector serta rahasia kematiannya pada segmen akhir.

Contoh (secara berurutan dari atas ke bawah) *scene* 2 dan 18 dalam skenario *Coco* yang menunjukkan penggunaan *curiosity* (penutupan informasi) tentang identitas Hector dan rahasianya:

MIGUEL (V.O.)
 Music had torn her family apart,
 but shoes held them all together.
 (beat)
 You see, that woman was my great-
 great grandmother, Mamá Imelda.

TILT DOWN from the papel picado to the

2 INT. OFRENDA ROOM - DAY 2

where a photo sits at the top of a beautiful altar. The photo features MAMÁ IMELDA, serious, formidable. She holds a baby on her lap. Her husband stands beside her, but his face has been torn away.

MIGUEL (V.O.)
 She died WAY before I was born. But
 my family still tells her story
 every year on Día de los Muertos --
 the Day of the Dead --
 (beat)
 And her little girl?

Fade from the face of the little girl to present day MAMÁ COCO (97), a living raisin, convalescing in a wicker wheelchair.

MIGUEL (V.O.)
 She's my great grandmother, Mamá
 Coco.

ABUELITA
 Ay, Dios míso -- Being part of this family means being HERE for this family -- I don't want to see you end up like--

Abuelita looks up to the photo of the faceless musician.

MIGUEL
 Like Mamá Coco's papá?

ABUELITA
 Never mention that man! He's better off forgotten.

Film ini menjadi referensi penulisan skenario “Tanda Merah” dalam beberapa adegannya, yakni tokoh utama terjebak memasuki dunia lain (yang mana dalam kasus film ini adalah alam kematian) tanpa sengaja, serta perjalanan sang tokoh utama. Konsep *curiosity* dalam *Coco* menutup informasi dan membuka “fakta tersembunyi” pada babak akhir, ditambah beragam informasi yang saling terkait sehingga memberikan pemahaman berlapis.

Contoh *scene* 30 film *Coco* saat Miguel tanpa sengaja memasuki alam kematian dan terjebak di sana:

MIGUEL
 Señor de la Cruz? Please don't be mad. I'm Miguel, your great-great grandson -- I need to borrow this.

Heart in his throat, Miguel lifts the guitar off its mount. Unbeknownst to him, some marigold petals in the mausoleum begin to sparkle.

MIGUEL
 Our family thinks music is a curse. None of them understand, but I know you would have. You would've told me to follow my heart. To seize my moment!

He backs up, in full view of the painting.

MIGUEL
 So if it's all right with you, I'm gonna play in the plaza, just like you did!

Confidence building, he strums it once.

The air around him vibrates, radiating like a shock wave. The petals on the ground whirl and surge with light for just a moment. Miguel is visibly taken aback. What just happened?

Miguel hears keys jangling and the door unlocking. A
 GROUNDSKEEPER enters with a flashlight.

GROUNDSKEEPER
 Alright, who's in there?

Startled, Miguel puts down the guitar.

MIGUEL
 I -- I'm sorry! It's not what it
 looks like! De la Cruz is my --

The groundskeeper walks straight through Miguel! He doesn't
 even see him!

GROUNDSKEEPER
 There's nobody here!

Contoh (secara berurutan dari atas ke bawah) *scene* 68, 71, dan 72 yang menunjukkan potongan perjalanan tokoh utama dan beberapa informasi yang saling berhubungan:

HÉCTOR
 Those were MY songs you took. MY
 songs that made YOU famous.

MIGUEL
 W-What?

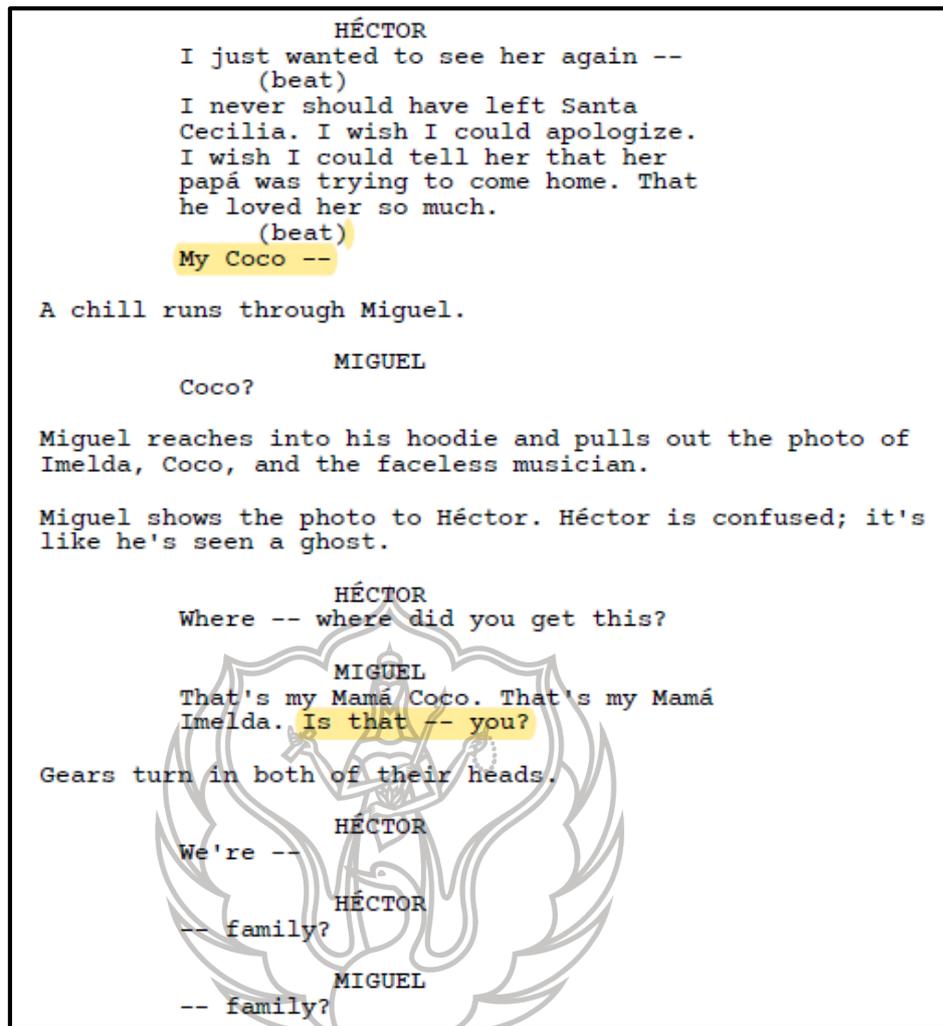
HÉCTOR
 If I'm being forgotten, it's
 because you never told anyone that
 I wrote them --

MIGUEL
 That's crazy, de la Cruz wrote all
 his own songs.

HÉCTOR
 (to de la Cruz)
 You wanna tell him, or should I?

<p>MIGUEL That's Don Hidalgo's toast... in the de la Cruz movie, "El Camino A Casa."</p> <p>HÉCTOR I'm talking about my real life, Miguel.</p> <p>MIGUEL No, it's in there. Look.</p> <p>Miguel looks around and points to the movie clip projected across the room.</p> <p>FILM CLIP:</p> <p>DON HIDALGO (FILM CLIP) Never were truer words spoken. This calls for A TOAST! To our friendship! I would move Heaven and Earth for you, mi amigo.</p> <p>MIGUEL But in the movie, Don Hidalgo poisons the drink --</p> <p>DON HIDALGO (FILM CLIP) Salud!</p> <p>In the clip Don Hidalgo and de la Cruz drink. De la Cruz spits his drink.</p>		
71	INT. DE LA CRUZ'S MANSION	71
<p>HÉCTOR You -- POISONED me.</p> <p>DE LA CRUZ You're confusing movies with reality, Héctor.</p> <p>HÉCTOR All this time I thought it was just bad luck.</p> <p>FLASHBACK:</p>		
72	EXT. EMPTY STREET	72
<p>Héctor's suitcase is opened. A hand reaches in to take the songbook.</p> <p>HÉCTOR I never thought that you might have -- that you --</p> <p>BACK TO:</p>		

Contoh *scene* 75 yang akhirnya membuka informasi secara gamblang, bahwa sosok musisi yang dicari-cari oleh Miguel di sepanjang film, tidak lain adalah Hector itu sendiri:



Konsep yang digunakan dalam film ini menjadi referensi dalam pembuatan skenario “Tanda Merah”, karena juga memanfaatkan *curiosity* sepanjang film. “Tanda Merah” menutup informasi mengenai apa yang sebenarnya direncanakan oleh Gamma pada awal film, dengan terlemparnya Sapta ke dunia lain beserta pencariannya dan rangkaian peristiwa di dunia lain hingga menjelang film berakhir.

Perlu kecermatan pula untuk mengetahui fakta tersembunyi di balik kondisi kelainan langka dan elemen api dalam tubuh tokoh utama “Tanda Merah” sebelum babak akhir. Namun jika terlalu mengikuti kisah dari Sapta, penonton akan melupakan kehadiran Gamma, juga maksud lembaran yang dibawa olehnya dan perbincangannya dengan Iana (ibu dari tokoh utama), lalu hanya menganggapnya sebagai pengenalan tokoh pada segmen

awal. Padahal semua itu adalah “petunjuk” terhadap rencana tersembunyi Gamma. Informasi tersembunyi yang “ternyata” memengaruhi nasib tokoh utama pada segmen akhir. Tanpa rencana lanjutan ini, tokoh utama tidak akan pernah bertemu ibunya lagi, walaupun kekuatannya sudah kembali.

Satu aspek lain yang juga menjadi diferensiasi “Tanda Merah” dari *Coco* adalah persoalan waktu atau durasi cerita dalam film. Cerita dalam dunia *Coco* tidak memakan banyak waktu hingga bertahun-tahun, yakni hanya satu malam sampai fajar menyingsing. Sedangkan tokoh utama dalam “Tanda Merah” melewati 20 tahun di dunia lain, sampai akhirnya terjadi suatu peristiwa berupa kematian sang guru bernama Gamma, yang menjadi pertanda bagi kepulangan Sapta ke dunia asalnya. Meski keduanya sama-sama tidak menerapkan perbedaan waktu di antara dua dunia, tetapi waktu yang dibutuhkan oleh tokoh utama selama berada di dunia lain dan melakukan pencarian masing-masing berbeda.

Contoh (secara berurutan dari atas ke bawah) *scene* 83 dan 84 dalam film *Coco* yang menunjukkan perihal waktu:

Mamá Imelda looks to the horizon, the first rays of sunlight peeking over.

MAMÁ IMELDA
Miguel, it's almost sunrise!

MIGUEL
No, no, no, I can't leave you. I promised I'd put your photo up. I promised you'd see Coco!

Héctor looks at Miguel. The skeletal transformation is creeping in on the edges of Miguel's face. He's almost full skeleton now.

HÉCTOR
We're both out of time, mijo.

The shimmering of Héctor's bones advances.

HÉCTOR
Go home --

MIGUEL
I promise I won't let Coco forget
you! Aaahh!--

WHOOOOSH! A whirlwind of marigold petals, and everything goes
white.

FADE IN:

84 INT. DE LA CRUZ'S MAUSOLEUM - SUNRISE 84

Miguel finds himself back in de la Cruz's tomb.
Dazed, he looks through the windows; day has broken.
On the floor is the skull guitar. Miguel grabs it. He exits
the tomb and takes off out of the cemetery.

Selain itu, berlalunya waktu 5 tahun pun berdampak besar terhadap psikologis Septa, saat kali pertama menginjakkan kaki kembali di rumahnya, yang pada akhirnya membantu kemampuan (imajinatif)-nya terwujud; sedangkan tokoh utama dalam *Coco* tidak melewati waktu selama itu, dan saat pulang juga masih bisa bertemu dengan keluarganya.

