

**POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER (PTSD) SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN SKENARIO FILM “-repeat.”**

SKRIPSI



Oleh:

Jeanchristy Humaniora Abdi

NIM: 1910999014

**PROGRAM STUDI S-1 SENI TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2023-2024**

**POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER (PTSD) SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN SKENARIO FILM “-repeat.”**

Skripsi

Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh derajat Strata Satu Program Studi Teater
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Oleh:

Jeanchristy Humaniora Abdi

NIM: 1910999014

**PROGRAM STUDI S-1 SENI TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2023-2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER (PTSD) SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SKENARIO FILM “-REPEAT.” diajukan oleh Jeanchristy Humaniora Abdi, 1910999014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji


Nanang Arisona, M.Sn


NIP 19671212 200003 1 001/NIDN 00 1212 6712

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn

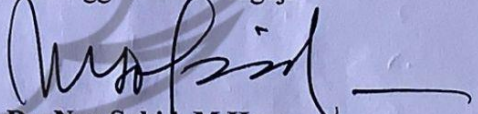
NIP 19800704 200812 1 001/NIDN 00 0407 8006

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Dr. Koes Yuliadi, M.Hum

NIP 19680722 199303 1 006/NIDN 002207 6805

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

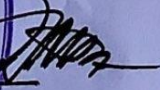

Dr. Nur Sahid, M.Hum.

NIP 19620208 198903 1 001/NIDN 00 0802 6208

Yogyakarta, 12 9 - 01 = 24

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum

NIP 19620208 198903 1 001/NIDN 00 0711 7104

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jeanchristy Humaniora Abdi
NIM : 1910999014
Program Studi : S-1 Teater
No. Telp : 088215465207
Email : jeanhumanioraa@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)* **Sebagai Ide Utama Penciptaan Skenario Film “-repeat.”** Tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan secara lengkap sumbernya dalam rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 27 November 2023



Jeanchristy Humaniora Abdi

NIM 1910999014

MOTTO



mori memorias, non somnia
(die with memories, not dreams)

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberi berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul **Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) Sebagai Ide Penciptaan Skenario Film “-repeat.”** diselesaikan demi memenuhi syarat menyelesaikan program Strata Satu Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, proses ini dijalankan dengan sepenuh hati. Tentu saja, proses ini tidak akan berjalan tanpa bantuan dari orang-orang yang indah, ikut serta mengembangkan karya ini menjadi karya yang menggugah hati. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
3. Bapak Nanang Arisona, M.Sn. selaku ketua Jurusan Teater dan bapak Rano Sumarno, M.Sn. selaku sekretaris, serta seluruh jajaran staf Jurusan Teater ISI Yogyakarta.
4. Bapak Philipus N. H Wibowo, M.Sn. selaku dosen wali dan dosen pembimbing I yang selalu mendukung, membimbing, memberi masukan, dan menyemangati pada proses awal perkuliahan hingga tugas akhir penciptaan saya.
5. Bapak Koes Yuliadi, M.Hum. selaku dosen pembimbing II yang mendukung, memberi kritik dan saran, membimbing dengan sepenuh hati dan penuh dedikasi dalam proses penciptaan tugas akhir ini.
6. Bapak Dr. Nur Sahid, M.Hum. selaku dosen penguji ahli yang sepenuh hati meluangkan waktu membaca skripsi saya, senantiasa memberikan saran dan

masukannya yang membangun konstruk berpikir saya semenjak menyelesaikan sidang dan membimbing saya dalam melakukan perbaikan demi perbaikan secara teliti.

7. Abdi Rahmat (abahski) dan Pepi Sri Bianti (mamski) selaku orang tua kandung yang membesarkan kak Jean dengan sepenuh hati, mendukung mimpi-mimpi kak Jean sejak kecil hingga saat ini.

8. Nurhalimah (bunbun) selaku ibu yang juga mendukung penuh mimpi-mimpi kak Jean sejak berada di bangku perkuliahan. Serta, Bintang Sastra Humanika Abdi, Gita Aracelli Humanita Abdi, Aisyah Ratu Inayah, dan Abdullah Malik Alhaqqi selaku adik-adik gemas yang menjadi penyemangat hidup kak Jean.

9. Agung Yudha Sasongko selaku kesayangan saya yang selalu sabar dalam menghadapi saya meskipun kala ketika saya mengalami *traumatic triggers*. Sepenuh hati mendukung, tak hanya kala senang, namun, juga sulit. Meluangkan waktu sebagai teman diskusi dan *curhat* saya sejak hampir 2 (dua) tahun menjalani hubungan. Selain itu, juga bersedia menjalani proses perwujudan karya skenario ini menjadi film pendek selaku sutradara.

10. Wan Lutfia dan Muhammad Wildanun selaku sobat seperjuangan dalam tugas akhir penciptaan ini, selalu siap mendengarkan keluh kesah saya selama proses penulisan. Kak Devintri, Mas Jeje, dan Emur “temen baut” yang menjadi penyemangat, sahabat, dan saudara yang selalu meyakinkan bahwa saya dapat menyelesaikan proses tugas akhir ini. Tidak lupa, Gilang Dewangkara dan bunda Awang Kagunan yang senantiasa menjadi keluarga dan penyemangat saya selama proses tugas akhir berlangsung.

11. Seluruh tim produksi film “-repeat.” dari semua divisi (produser, *talents*, sutradara, asisten sutradara, *lightning*, *director of photography*, *sound recordist*, *coordinator talent*, *clapper/scriptcon*, *runner*, konsumsi, dan *editor*).
12. Komunitas Teater Terapung, Keluarga Besar Sanggar Budaya Kalimantan Selatan, dan Forum Sineas Banua yang mendukung proses kesenian saya sedari kecil hingga sekarang. Memperkenalkan saya lebih jauh pada dunia teater dan film.
13. Keluarga Besar Jurusan Teater ISI Yogyakarta, teman-teman angkatan 2019 Jurusan Teater, dan komunitas Perempuan Gambar yang senantiasa memberi ruang belajar, ruang social dan ruang untuk mendapat banyak pengetahuan.
14. Keluarga besar Saorsa Selatan yang selalu menyemangati dan memberi ruang bagi saya mengerjakan skripsi dan skenario film saya meski memakan waktu hingga subuh. Serta, narasumber yang mau meluangkan waktu sibuk untuk melakukan wawancara.
15. Ashley Koh, Emily Aush, dan William Want yang telah menjadi sahabat baru saya semenjak di Shanghai, meyakinkan saya bahwa saya mampu dan merupakan insan yang berarti.
16. Kepada Jean, yang berjuang meski hatimu telah dirundung kesedihan dan ingatan-ingatan yang membuatmu kehilangan satu demi satu fragmen dirimu. Kamu hebat, dan dunia masih menunggu kehebatanmu ketika kamu mengarungi mereka.

Yogyakarta, 27 Desember 2023

Jeanchristy Humaniora Abdi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT.....	iv
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
GLOSARIUM.....	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Karya.....	5
E. Landasan Teori	10
1. Psikoanalisis	11
2. <i>Screenplay & Cinematography</i>	12
3. Intertekstualitas	13
F. Metode Penciptaan	15
G. Sistematika Penciptaan.....	17
BAB II.....	19
TINJAUAN WACANA DAN KONSEP PENCIPTAAN.....	19
A. Gagasan Penciptaan.....	19
B. Sumber Penciptaan	20
C. Konsep Penciptaan	27
BAB III	36
IMPLEMENTASI WACANA PADA PROSES PENCIPTAAN	36
A. Kerangka Ide Cerita	37

B. Penciptaan Skenario Film “-repeat.”	45
C. Letak Implementasi Wacana Pada Skenario Film “-repeat.”	77
BAB IV	87
PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Screenshot Film Sybil (2007).....	6
Gambar 2 Screenshot Film Black Swan (2010).....	7
Gambar 3 Buku The Body Keeps the Score (2014).....	9



GLOSARIUM

A

Adverse Childhood Experiences (ACEs)

Potensi munculnya pengalaman traumatis yang muncul ketika masa pertumbuhan (0-17 tahun).

Agresif

Bersifat atau bernafsu menyerang; cenderung (ingin) menyerang sesuatu yang dipandang sebagai hal atau situasi yang mengecewakan, menghalangi, atau menghambat

B

Bipolar

Mempunyai dua kutub; Bipolar adalah gangguan mental yang ditandai dengan perubahan drastis pada suasana hati.

D

Delusi

Waham atau Delusi adalah pikiran atau pandangan yang tidak berdasar (tidak rasional), biasanya berwujud sifat kemegahan diri atau perasaan dikejar-kejar; pendapat yang tidak berdasarkan kenyataan; khayal.

Defense System

Sistem pertahanan; Menurut Sigmund Freud, *defense system* merupakan produk *ego* yang berfungsi sebagai sistem pertahanan diri dari perasaan-perasaan tidak menyenangkan.

Dramaturgi

Sebuah teori dalam teater; Dramaturgi merupakan studi komposisi drama dan representasi elemen-elemen drama di atas panggung.

E

Empiris

Berdasarkan pengalaman (terutama yang diperoleh dari penemuan, percobaan, pengamatan yang telah dilakukan).

F

Flashback

Kilas balik atas kejadian sebelumnya.

I

Idealis

Keyakinan yang dianggap benar oleh seseorang, cinta pada nilai.

Interpretatif

Bersifat adanya kesan, pendapat, dan pandangan; berhubungan dengan adanya tafsiran.

M

Montase

Kumpulan gambar yang dipilih, diatur, dan dikaitkan dari beragam unsur untuk menghasilkan bentuk dengan gagasan baru.

N

Naturalistik

Natural; Bersifat alamiah.

P

Pleasure Principles

Insting untuk memenuhi kesenangan atau hasrat.

Psikolog

Ahli psikologi. Bekerja sebagai konsultan.

Psikiater

Dokter yang ahli dalam penyakit jiwa. Bekerja pada bidang medis (obat-obatan, metode perawatan, dan sebagainya).

Psikis

Hal yang berhubungan dengan jiwa/mental.

Psychological Projection

Konsep dalam teori psikoanalisis Sigmund Freud tentang bagaimana seseorang mencerminkan laku dan pola pikir berdasarkan pengalaman empirisnya.

Punctuation

Tanda baca; Tanda yang dipakai dalam sistem ejaan (seperti titik, koma, titik dua).

Plot

Alur; Jalinan peristiwa dalam karya sastra untuk mencapai efek tertentu (pautannya dapat diwujudkan oleh hubungan temporal atau waktu dan oleh hubungan kausal atau sebab-akibat).

S

Scene

Adegan, bagian kecil dari sebuah skenario atau cerita.

Screenwriter

Penulis skenario

Self-Harm/Self-Injury

Tindak agresi dengan upaya menyakiti diri sendiri (melukai tangan dengan benda tajam, mengonsumsi obat-obatan terlarang, tindik, tato, bunuh diri, dan sebagainya)

Sinematografi

Cinematography atau sinematografi adalah ilmu terapan fotografi untuk menangkap gambar.

Skizofrenia

Skizofrenia adalah gangguan mental berat yang dapat memengaruhi tingkah laku, emosi, dan komunikasi. Penderita skizofrenia bisa mengalami halusinasi, delusi, kekacauan berpikir, dan perubahan perilaku.

Support System

Seseorang atau sekumpulan orang yang memberikan dukungan fisik maupun emosional pada suatu individu.

Stressor Kronik

Stress berkepanjangan akibat paparan berupa tekanan, situasi traumatis, dan penyakit kronis secara berulang atau berkepanjangan.

T

Toxic Stress

Sebuah respon tubuh terhadap stress berlebih karena kurangnya kasih sayang.

Traumatic Triggers

Hal-hal yang menjadi pemicu seseorang mengingat kembali pengalaman traumatis.

INTISARI

“-repeat.” adalah sebuah skenario film yang diciptakan berdasarkan pengalaman nyata seorang pengidap *post-traumatic stress disorder*, bagaimana mereka melihat dunia dan apa yang akan mereka lakukan ketika mengalami reka ulang memori traumatis di masa lalu. Skenario film merupakan sebuah karya tulis yang berfungsi sebagai rancangan awal dalam produksi film. Capaian dalam penciptaan sebuah skenario film yang baik mencakup 2 (dua) kriteria yang disampaikan oleh Seno Gumira Ajidarma, yaitu fungsional dan substansial. Kriteria fungsional dimaksudkan bahwa sebuah skenario dapat dijadikan *blueprint* dalam sebuah produksi film. Kriteria substansial berarti sebuah skenario film dapat mengandung esensi atau pembelajaran yang dapat disampaikan pada khalayak ramai. Sebagaimana penulis hendak memenuhi kedua kriteria tersebut, maka, berdasarkan pengalaman empiris sebagai pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) penulis ingin mengetahui bagaimana proses menciptakan skenario film “-repeat.” dan bagaimana penciptaan ini dapat membuka ruang-ruang diskusi masyarakat demi meningkatkan kepedulian terhadap isu penyakit mental. Penciptaan skenario film yang diberi judul “-repeat.” ini menggunakan perspektif psikologis sebagai bangunan yang dapat mempengaruhi alur cerita, sehingga terdapat beberapa pendekatan yang digunakan.

Psikoanalisis oleh Sigmund Freud yang menjelaskan 3 (tiga) konsep yang membangun kepribadian manusia, yaitu *id*, *ego*, dan *super ego*. Kemudian, *screenplay* dan *cinematography* sebagai landasan dalam menciptakan bahasa visual dalam penciptaan skenario film. Lalu, intertekstualitas sebagai landasan berpikir bahwa penciptaan ini dipengaruhi oleh berbagai macam teks dalam proses penciptaannya. Dengan menggunakan metode proses kreatif oleh John Livingston Lowes, maka, penulis mulai membangun konsep penciptaan skenario dan menyelesaikannya dalam bentuk sebuah skenario film yang utuh.

Skenario ini diberi judul ‘repeat’ yang berarti ‘mengulang’, seiringan dengan salah satu gejala yang dialami pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) yang disampaikan oleh Bessel van der Kolk, yaitu *old reel* (ketika penderita penyakit merasa terjebak di dalam trauma dan mengalami reka ulang memori traumatis. Dengan mengangkat tema psikologi, penulis menceritakan kisah tentang Ega, seorang pria, aktor, dan pembunuh. Trauma Ega telah mendorongnya melakukan pembunuhan untuk kedua kalinya, lama setelah ia membunuh istrinya sendiri. Dalam pembuatan skenario film “-repeat.”, penulis memberikan output yang berbeda dari bagaimana *post-traumatic stress disorder* (PTSD) telah mempengaruhi hidupnya. Hal ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan penjelasan dampak adanya pengalaman traumatis dalam diri seseorang akan selalu berakhir buruk. Penjelasan ini pun menjadi Langkah awal bagi orang-orang untuk dapat memahami pentingnya menjaga kesehatan jiwa.

Kata Kunci: *Post-Traumatic Stress Disorder*, trauma, film, skenario, “-repeat.”

POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER (PTSD) SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SKENARIO FILM “-repeat.”

By Jeanchristy Humaniora Abdi

ABSTRACT

“-repeat.” is a film scenario created based on the real-life experiences of an individual with post-traumatic stress disorder (PTSD), depicting how they perceive the world and what they would do when reliving traumatic memories from the past. A film scenario serves as a written work that functions as an initial blueprint in film production. The success of creating a good film scenario includes two criteria presented by Seno Gumira Ajidarma: functional and substantial. Functional criteria imply that a scenario can be used as a blueprint in film production, while substantial criteria mean that a film scenario can contain essence or lessons that can be conveyed to the general audience. In an effort to meet both criteria, drawing from empirical experience as someone with PTSD, the author aims to explore the process of creating the “-repeat.” film scenario and how this creation can open up discussions in society to enhance awareness of mental health issues. The scenario titled “-repeat.” employs a psychological perspective as a framework influencing the storyline, incorporating various approaches.

Psychoanalysis by Sigmund Freud, explaining three concepts building human personality: id, ego, and super ego, is considered. Additionally, screenplay and cinematography serve as foundations in creating visual language in the film scenario's development. Intertextuality is also acknowledged as a basis of thinking, indicating that the creation is influenced by various texts throughout the creative process. Using the creative process method by John Livingston Lowes, the author begins building the concept of the scenario and completes it in the form of a complete film scenario.

The scenario is titled 'repeat,' signifying 'mengulang,' aligning with one of the symptoms experienced by individuals with PTSD, as conveyed by Bessel van der Kolk, known as the "old reel" where the sufferer feels trapped in trauma and relives traumatic memories. Through a psychological theme, the author tells the story of Ega, a man, actor, and murderer. Ega's trauma has driven him to commit murder for the second time, long after he killed his own wife. In creating the “-repeat.” film scenario, the author provides a different perspective on how PTSD has affected his life, aiming to explain that the impact of traumatic experiences does not always lead to negative outcomes. This explanation serves as the initial step for people to understand the importance of maintaining mental health.

Keywords: *Post-Traumatic Stress Disorder, trauma, film, scenario, “-repeat.”*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Trauma adalah sebuah kondisi mental yang timbul akibat pengalaman buruk yang dialami oleh seseorang. Trauma dalam Bahasa Latin memiliki arti “luka” yang mendeskripsikan mengenai suatu kejadian atau pengalaman manusia dalam merespon suatu peristiwa (Irwanto & Kumala, 2020:1). Secara historis, trauma seringkali dijelaskan secara fisik maupun medis, trauma dapat dikenali dengan ketentuan stressor kronik, *toxic stress*, *Adverse Childhood Experiences (ACEs)*, kekerasan, dan bahkan pandemi Covid-19(Goddard et al., 2022:1). Adanya studi psikologi mengenai trauma pada tahun 1980-an, memunculkan istilah *post-traumatic stress disorder*. *Post-traumatic stress disorder (PTSD)* adalah sebuah gangguan kecemasan yang dapat terjadi setelah mengalami atau menyaksikan suatu peristiwa traumatik (Nutt et al., 2009:1). Orang yang mengalami trauma seringkali kesulitan menceritakan tentang apa yang sudah mereka alami. Bessel van der Kolk menyebutkan ini sebagai salah satu sifat trauma, lebih lanjut ia menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *The Body Keeps the Score*:

“Even years later traumatized people often have enormous difficulty telling other people what has happened to them. Their bodies re-experience terror, rage, and helplessness, as well as the impulse to fight or flee, but these feelings are almost impossible to articulate. Trauma by nature drives us to the edge of comprehension, cutting us off from language based on common experience or an imaginable past.” (Van der Kolk, 2014:47)

(Bahkan setelah bertahun-tahun, orang-orang yang mengalami pengalaman traumatis akan kesulitan bercerita kepada orang lain mengenai apa yang telah terjadi pada mereka. Tubuh mereka akan mengalami reka ulang teror, amarah, dan tidak berdaya, sebagaimana dorongan untuk melawan atau kabur, namun, perasaan-perasaan ini hampir tak mungkin untuk diutarakan. Trauma secara

natural mendorong kita ke tepi daya paham, memisahkan kita dari bahasa sehari-hari)

Berdasarkan penjelasan van der Kolk, orang yang memiliki trauma akan mengalami reka ulang memori traumatis sehingga tak mampu membahasakan apa yang ia sebenarnya rasakan. Perasaan-perasaan yang dipendam secara terus menerus, secara perlahan menimbulkan kecemasan berujung munculnya berbagai macam bentuk penyimpangan pola pikir dan perilaku. Salah satu contoh kasus didapatkan oleh penulis melalui wawancara dengan A yang mengisahkan sahabatnya yang berinisial R. Secara berulang, R mengajak anaknya yang berumur 4 (empat) tahun pergi ke pasar, kemudian meninggalkannya di sana sendirian. R beranggapan bahwa seorang anak haruslah mandiri dan bisa mencari ibunya sendiri. Istri R merasa resah dengan laku R dan menyarankannya untuk melakukan konsultasi ke psikolog. Setelah dilakukan konsultasi, ditemukan fakta bahwa R pernah dididik secara kasar oleh ayahnya dan pengalaman inilah yang menjadi trauma R.

Kasus seperti ini dinilai sebagai salah satu bentuk penyimpangan perilaku dan pola pikir yang dapat membahayakan orang lain; dalam konteks diatas, yaitu anak pelaku sendiri. Para pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) seringkali terdorong untuk melakukan tindak kekerasan seperti bunuh diri, kecanduan obat-obatan terlarang, alkoholik, kekerasan dalam rumah tangga, dan pembunuhan. Menurut Goodwin, reaksi atas *post-traumatic stress* (PTS) menjadi faktor penjelasan dan akibat dari perilaku agresif seseorang (Goodwin, 1988:480-481). Keberadaan trauma dalam diri seseorang memperbesar kemungkinan orang tersebut melakukan tindak kekerasan. Adanya ketertarikan penulis terhadap *post-*

traumatic stress disorder (PTSD) dimulai semenjak ia sendiri didiagnosa mengidap penyakit tersebut pada tahun 2022. Selain itu, juga menarik perhatian juga ketika ditelaah bahwa awamnya pengetahuan seseorang terhadap gejala-gejala reaksi pasca-traumatik. Kerap kali ditemukan orang yang mengalaminya selalu ditemukan dalam keadaan penyakit tersebut sudah berkembang menjadi lebih jauh (bipolar, skizofrenia, delusi, dan sebagainya).

Awamnya pengetahuan masyarakat akan dampak pengalaman traumatis disertai banyaknya penyimpangan-penyimpangan pola pikir dan perilaku mendorong penulis untuk menciptakan sebuah skenario film dengan *post-traumatic stress disorder* (PTSD) sebagai ide utamanya. Skenario berperan sebagai satu variabel yang sangat penting dalam pembuatan film. Mengutip Seno Gumira Ajidarma dalam bukunya *Layar Kata* tahun 2002, “Dengan skenario yang bagus, sutradara yang baik akan melahirkan mahakarya; dengan skenario yang sama sutradara yang nanggung bisa membuat film yang lumayan. Namun, dengan skenario yang buruk, bahkan seorang sutradara yang hebat tidak mungkin membuat sebuah karya film yang bagus.”. Menurutnya, skenario dibagi menjadi 2 (dua) kriteria, yaitu 1) Kriteria fungsional, skenario yang baik harus bisa digunakan sebagai rancangan untuk membuat film, dan 2) Kriteria substansial, skenario yang baik dapat menggerakkan emosi dan merangsang pikiran sebagai karya tekstual yang mandiri (Gumira, 2002:12).

Untuk mewujudkan sebuah skenario berdasarkan 2 (dua) kriteria diatas, maka seorang penulis harus memperhatikan dengan baik elemen-elemen yang terdapat di dalam sebuah skenario. Secara rinci, dalam skenario tertulis elemen-elemen sebuah

film seperti dramaturgi, konsep visual, montase, karakterisasi, pengadeganan, dialog, dan tata suara (Herman, 1952:3-274). Elemen-elemen ini terbentuk atas ide yang menjadi suatu gagasan dalam menggerakkan seorang penulis untuk menciptakan skenario film. Ide yang paling sederhana bisa didapatkan dari hal apapun di sekitar kita (Wibowo, 2006:109). Sebagai contoh, seorang anak yang meminta makan pada ibunya atau peristiwa di jalanan dapat menjadi sebuah ide dalam menciptakan skenario film.

Sebagai salah satu pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD), juga didukung dengan adanya fenomena-fenomena berupa tindak agresi yang berawal dari *post-traumatic stress disorder* (PTSD), penulis berniat menciptakan sebuah skenario film yang diberi judul “-repeat.”. Hal ini dilakukan dengan tujuan memberikan bentuk visual berupa sudut pandang para pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) ketika mengalami reka ulang memori traumatis dan bagaimana mereka memandang dunia. Penciptaan ini dimaksudkan sebagai media ekspresi diri bagi penulis serta alat komunikasi untuk memahami lebih dalam bagaimana pengaruh dari adanya pengalaman traumatis dalam diri seseorang.

B. Rumusan Penciptan

1. Bagaimana menciptakan sebuah skenario film yang terinspirasi dari *post-traumatic stress disorder* (PTSD)?
2. Bagaimana penciptaan skenario ini dapat menjelaskan bahwa adanya pengalaman traumatis dapat berpengaruh besar dalam hidup seseorang?

C. Tujuan dan Manfaat

Penciptaan skenario film “-repeat.” ditujukan untuk mengetahui proses menciptakan skenario film dengan wacana utamanya, yaitu *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Selain itu, penciptaan ini juga bertujuan untuk menjelaskan bahwa adanya pengalaman traumatis dapat berpengaruh besar dalam pola pikir, perilaku, dan sudut pandang seseorang. Penciptaan ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pemahaman yang dapat mengusung terbukanya ruang-ruang diskusi bagi masyarakat guna meningkatkan kepedulian akan adanya dampak dari pengalaman traumatis serta penyakit mental itu sendiri.

D. Tinjauan Karya

Apabila ditinjau lebih dalam, ditemukan banyak sekali hasil penciptaan skenario yang mengangkat trauma sebagai ide penciptaannya. Hal ini berhubungan dengan pernyataan bahwa skenario merupakan bagian paling awal dan rancangan atau kerangka untuk membuat sebuah film (Wibowo, 2015:54). Maka dari itu, penulis bertujuan memaparkan tinjauan-tinjauan berupa karya film dan sebuah karya ilmiah yang membahas tentang pengalaman traumatis dan *post-traumatic stress disorder* (PTSD) sebagai ide utamanya. Hal ini dilakukan sebagai upaya dalam meninjau kembali karya-karya terdahulu agar menemukan letak orisinalitas dalam penciptaan skenario film “-repeat.”.

1. Sybil (2007)

Sybil adalah sebuah film yang diproduksi oleh *Warner Bros. Television* dan *Wolper Organization*. Disutradarai oleh Joseph Sargent dan dirilis pada tahun 2007

ini diangkat dari sebuah novel berjudul *Sybil* karya Flora Rheta Schreiber. Film ini menceritakan kisah pengobatan seorang pengidap *multiple identity disorder* bersama Dr. Wilbur (psikiater). Dalam film ini, terungkap kenyataan bahwa Sybil mengalami pengalaman traumatik yang tercipta akibat kekerasan yang dilakukan oleh ibunya. Trauma yang dimiliki oleh Sybil inilah yang menjadi poin utama dalam penyakitnya.



Gambar 1 Screenshot Film *Sybil* (2007)
Sumber (Capture, Jeanchristy H.A, 2023)

Film ini menjadi acuan dalam penulisan skenario film “-repeat.”. Ini dikarenakan keduanya sama-sama mengangkat kasus gangguan mental sebagai ide utamanya. Film ini memberikan pemahaman mengenai dampak dari pengalaman traumatis dari tokoh Sybil. Berawal dari *post-traumatic stress*, Sybil secara tak sadar membuat mekanisme pertahanan diri dengan menciptakan kepribadian-kepribadian lain sesuai dengan pengalaman traumatis yang ia dapatkan dari ibunya. Film ini mendukung pernyataan bahwa dampak dari adanya pengalaman traumatis sangat berpengaruh dalam pola pikir dan perilaku seseorang yang mengalaminya.

2. *Black Swan* (2010)

Film *Black Swan* dirilis pada tahun 2010, disutradarai oleh Darren Aronofsky. Film ini mendapat nominasi piala *Oscar* dalam bidang *motion picture*, aktris utama, sutradara terbaik, sinematografi terbaik, dan *film editing*. Mengisahkan seorang perfeksionis yang berujung menghancurkan dirinya sendiri. Awal memperkenalkan Nina Sayers, seorang perempuan berumur 28 tahun yang berprofesi sebagai seorang ballerina. Suatu hari, Nina berambisi untuk menjadi tokoh utama dalam pertunjukan *Swan Lake*. Ambisi berubah jadi obsesi,



Gambar 2 Screenshot Film *Black Swan* (2010)
Sumber (Capture, Jeanchristy H.A, 2023)

kepribadian Nina mulai berubah. Ia mulai mengalami stress dan delusi akibat obsesinya dalam mendapatkan peran tersebut. Pada akhirnya, Nina tak sadar, delusi telah mendorongnya untuk menyakiti dirinya sendiri.

Film *Black Swan* memiliki korelasi dengan objek utama dalam penciptaan skenario film mengenai *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Nina memiliki trauma mendalam yang datang dari lingkungan keluarganya. Ibu Nina membesarkan dan merawat Nina hingga dewasa sebagai seorang *single parent*. Trauma itu muncul dari rasa protektif dari sang ibu yang mengekang Nina sehingga

ia tidak dapat bergaul dan berlaku normal sebagaimana perempuan-perempuan seumurannya. Nina menganggap balet sebagai caranya untuk mengekspresikan dirinya yang tak berdaya dan lemah di hadapan sosial.

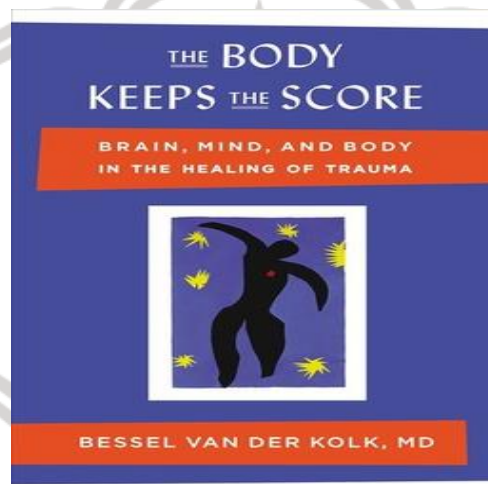
Kepuasannya ini mendorong Nina pada obsesi atas validasi dari orang lain. Secara alam bawah sadar, Nina mencoba untuk menjatuhkan orang-orang yang ia anggap sebagai kompetitor. Setelah mengikuti proses pra-pertunjukan *Swan Lake*, Nina merasa stres akibat kegagalannya dalam memerankan tokoh *Black Swan* yang secara naluriah memiliki insting yang liar dan 'nakal'. Obsesi membuatnya tak dapat menerima kegagalan itu, mendorongnya pada delusi dimana ia merasa bahwa ada seseorang yang mengincar dirinya dan mengincar peran yang ia mainkan. Delusi ini merupakan hasil dari kebohongan yang ia buat sebagai sistem mekanisme pertahanan diri. Nina sadar bahwa sistem ini datang dari sistem pengasuhan sang ibu, lagi-lagi Nina tak dapat menerima hal tersebut, sehingga ia mulai berontak dan menyalahkan ibunya atas kegagalan yang ia alami.

Black Swan merupakan karya film yang paling menginspirasi penulis dalam menciptakan skenario film "*-repeat.*". Dimulai dari bangunan tokoh utama yang merupakan seorang balerina, pemilihan *setting* yang unik, serta penyusunan alur dalam cerita mendorong penulis untuk menciptakan sebuah skenario film dengan pemilihan unsur-unsur artistik yang serupa. Meskipun demikian, terdapat perbedaan konsep dalam kedua karya ini, terutama dalam segi sinematografi. Apabila dalam *Black Swan*, penulis menampilkan simbol-simbol yang merepresentasikan psikologi tokoh utama. Skenario film "*-repeat.*" mengutamakan

flashback dalam merepresentasikan *traumatic triggers* atau situasi yang memicu tokoh utama mengingat kembali masa lalunya.

3. *The Body Keeps the Score* (2014)

The Body Keeps the Score adalah sebuah buku penelitian yang ditulis Bessel van der Kolk dan dipublikasikan pada tahun 2014. Bessel van der Kolk adalah seorang ahli saraf terkemuka yang memberikan pemahaman kepada kita mengenai



Gambar 3 Buku *The Body Keeps the Score* (2014)
Sumber (Google, Jeanchristy H.A, 2023)

trauma sebagai sumber dari penyakit mental. Berfokus pada penjelasan mengenai *post-traumatic stress disorder* (PTSD), Bessel van der Kolk menjelaskan pengalaman terapinya dalam buku ini. Terdiri dari beberapa bagian yang menjelaskan bagaimana istilah ‘trauma’ ditemukan, PTSD, hingga penjelasan ilmiah yang memuat observasi lapangan yang membandingkan otak orang normal dan otak seseorang yang mengalami pengalaman traumatik

Buku ini dijadikan tinjauan dalam penciptaan skenario film, “-repeat.” sebagai acuan dalam membangun sebuah skenario yang bertemakan gangguan kesehatan mental. Dengan adanya buku yang memuat wawancara dengan para

pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) akan sangat memudahkan penulis dalam mendapatkan wacana mengenai dampak dari adanya pengalaman traumatik terhadap psikis seseorang.

E. Landasan Teori

Penciptaan seni tidak dapat dipisahkan dari beberapa unsur yang menentukan kualitas dan wujud karya yang dicipta diantaranya nilai-nilai, keyakinan dasar penciptaan terhadap objek, keinginan seniman untuk berkarya, model yang ada di angan, konsep dan metode (Sunarto, 2013:8). Dalam perwujudan konsep sebuah karya seni, mestilah berlandaskan nilai-nilai dan keyakinan dasar dalam menciptakan objek.

Untuk mengemas *post-traumatic stress disorder* (PTSD) dalam sebuah skenario film, penulis melakukan pengembangan konsep karya terlebih dahulu sebelum akhirnya masuk pada metode perwujudan konsep. Hal inilah yang disebut dengan landasan penciptaan. Menelisik bahwa penulis mengangkat ide utama yang berbicara kasus kesehatan mental, maka, pendekatan yang digunakan, antara lain: 1) Psikoanalisis, sebagai dasar dalam pendekatan psikologis yang menjelaskan mengenai trauma dan *post-traumatic stress disorder* (PTSD); 2) *Screenplay and Cinematography*, sebagai dasar pendekatan dalam menciptakan sebuah skenario film; 3) Intertekstualitas, yang mendasari pendekatan secara kepenulisan untuk mewujudkan sebuah skenario film yang berjudul “-repeat.”.

1. Psikoanalisis

Psikoanalisis adalah salah satu cabang ilmu yang mempelajari fungsi dan perilaku kepribadian manusia. Psikoanalisis adalah salah satu teori yang membahas tentang hakikat dan perkembangan bentuk kepribadian yang dimiliki oleh manusia (Ardiansyah et al., 2022:25). Teori ini digagas oleh Sigmund Freud, seorang psikiater asal Austria. Freud menjelaskan dalam bukunya *The Interpretations of Dreams*, bahwa terdapat 3 (tiga) sub-sistem dalam psikologi manusia, *unconciuous* (alam bawah sadar), *conciuous* (alam sadar), dan *precouncious* (pra-sadar).

Hal ini kemudian ia kembangkan dalam 3 (tiga) struktur kepribadian yang terdiri dari *id*, *ego*, dan *superego*. Freud mengaitkan alam bawah sadar dengan hal-hal yang tidak lagi diingat karena hal-hal tersebut dijaga oleh sebuah mekanisme untuk tidak mendapat akses terhadap alam sadar (Parsons, 1974:93). *Id* tidak memiliki moralitas, bersifat primitif, kacau, tidak dapat diakses oleh kesadaran, tidak berubah, amoral, tidak logis, tidak terorganisir, dan berisi energi yang berasal dari dorongan dasar untuk tujuan kepuasan dari prinsip kesenangan (Fatwikiningsih, 2020:27). *Superego* bersifat *unconciuous*, dipandu oleh prinsip-prinsip yang bersifat idealis, sama seperti *ego* yang memiliki energi sendiri, namun, yang menjadi pembeda adalah bahwa *super ego* tidak memiliki kontak dengan dunia luar sehingga tidak realistis dalam tuntutan akan kesempurnaan sistem, hati nurani, dan cita-cita *ego* (Fatwikiningsih, 2020:29).

Ego adalah satu-satunya wilayah pikiran yang berhubungan dengan kenyataan. *Ego* diatur oleh prinsip realitas, dan menjadi cabang pengambilan keputusan (Fatwikiningsih, 2020:28). Freud menyatakan, ketika *ego* telah

terbentuk, orang-orang yang mengalami peristiwa traumatik akan menciptakan satu sistem pertahanan demi menghilangkan memori yang tidak menyenangkan beserta kesadaran akan emosi ketika mengalami peristiwa traumatik (Everly Jr, 1995:11). Ketiga struktur ini memiliki dorongan dan pengaruhnya terhadap satu sama lainnya, *id* berprinsip pada *pleasure principle* sehingga bersifat primitif, *ego* menjadi perantara antara *id* (naluri) dengan realitas, kemudian kedua prinsip itu dibatasi oleh *super ego* yang berprinsip pada norma (Zaenuri, 2005:1).

Teori psikoanalisis digunakan sebagai acuan dalam menganalisis psikologi tokoh dalam skenario film “-repeat.”. Teori ini ditengarai dapat mendukung proses pembentukan tokoh-tokoh dalam skenario berdasarkan data-data yang didapatkan penulis sebagai wacana dalam penulisan skenario film.

2. ***Screenplay & Cinematography***

Sebagaimana telah diketahui sebelumnya, skenario film merupakan kerangka awal dalam pembuatan film. Skenario film atau *screenplay* menurut Syd Field dalam bukunya *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* mengatakan bahwa skenario film adalah sebuah kisah yang diceritakan melalui gambar, dalam dialog dan deskripsi, dan diletakan dalam struktur dramatik (Field, 2005:20). Dalam menjalankan proses kreatif, seorang penulis skenario atau *screenwriter* harus mengetahui film sebagai sebuah karya *cinematography*.

Istilah *cinematography* berakar dari Yunani yang berarti “*writing with motion*” (Brown, 2012:4). *Cinematography* merupakan ilmu terapan dalam fotografi untuk menangkap gambar (pantulan cahaya yang mengenai benda). Namun, *cinematography* bukan sekedar teknik fotografi. *Cinematography*

merupakan sebuah hal penting bagi seorang *screenwriter*. Ia perlu menguasai *cinematography* dengan alasan bahwa seorang *screenwriter* perlu mengetahui bagaimana cara menggunakan bahasa gambar dalam pembuatan skenario film. *Cinematography* merupakan proses mengambil ide, kalimat, aksi, subteks yang mengandung emosi, nada, dan segala macam bentuk dari komunikasi non-verbal dan menerjemahkannya kedalam bahasa gambar (Brown, 2012:4).

Pernyataan ini didukung oleh Johanna Heer tentang *cinematography* yang memiliki hubungan erat dengan drama: “*The script is the outline. It serves as a guide, a schedule, a map, a timetable. It is visually linear, the cellar of building, the recipe of cake*” (Heer, 1982:47) (Sebuah *script* merupakan garis luar yang berperan sebagai petunjuk, jadwal, peta, susunan waktu. Secara visual linear, dasar dari pembangunan, resep sebuah kue). Dalam sebuah proses pengambilan gambar, semestinya memiliki sebuah *outline* yang menjadi petunjuk dalam mewujudkan bentuk visual yang sudah disepakati dalam proses pembuatan film. *Script* menjadi *outline* yang berperan sebagai resep; rancangan awal pembuatan film. Hal ini menjadi alasan mengapa seorang *screenwriter* harus memahami *cinematography* dalam menciptakan sebuah skenario film.

3. Intertekstualitas

Dalam penciptaan skenario ini, terdapat banyak teks yang mempengaruhi penciptaan ini, seperti fenomena dan kasus berupa tindak agresi yang bermula dari pengalaman traumatis, kemudian, karya berupa film dan buku yang juga mengangkat *post-traumatic stress disorder* (PTSD) sebagai tema utamanya. Penulis meyakini bahwa skenario ini tercipta melalui berbagai macam teks yang

mempengaruhinya. Sehingga, skenario film “-repeat.” dinilai menggunakan pendekatan intertekstual dalam penciptaanya.

Intertekstualitas merupakan sebuah teori yang digagas oleh seorang filsuf, sastrawan, teoretikus, ahli linguistik, dan kritikus sastra asal Bulgaria dan Prancis, yaitu Julia Kristeva. Julia Kristeva menggunakan istilah ‘*intertextual*’ pertama kali dalam bukunya *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Kristeva mengungkapkan bahwa segala macam teks pasti dipengaruhi oleh teks-teks lainnya, dan tak dapat dipungkiri bahwa keutuhan sebuah teks pasti terdapat teks lain di dalamnya, akan selalu ada kata lain dalam sebuah kata, dan teks lain dalam sebuah teks (Kristeva, 1986:37).

Kristeva merujuk pada ‘*quotation*’ dan ‘*mosaic of quotations*’ yang memberi penjelasan bagaimana referensi intertekstual dapat terkandung dalam sebuah teks yang berupa sebuah kutipan ataupun susunan dari berbagai macam kutipan (Kristeva, 1980:66). Kristeva mengkonsepsikan intertektualitas adalah tentang mempertahankan fokus pada sebuah teks yang merujuk kepada teks lainnya (Alfaro, 1996:280). Maka, ketimbang memberi fokus pada teks yang dirujuk, bagaimana cara agar mempertahankan bahasan utama dari teks yang sedang ditulis tetap kuat meskipun mengandung atau terpengaruh oleh teks lainnya sebagai referensi.

Kristeva menekankan adanya referensi intertekstual namun meniadakan potensi penting dari referensi tersebut. Hal ini penting dalam proses pewacanaan agar dapat mempertahankan fokus analitis dalam sebuah teks. 'ketiadaan' sebuah referensi intertekstual menjadi adalah fokus utama dalam proses *critical analyzing*

sehingga tidak terlihat jelas adanya signifikansi antara kedua teks (Alfaro, 1996:276). Dalam Teeuw (Teeuw, 1984), Kristeva mengungkapkan bahwa tiada teks manapun hadir secara mandiri, sebab hadirnya suatu teks lebih merupakan mozaik kutipan-kutipan dari teks sebelumnya. Pengaruh teks-teks lain menjadikan pendekatan intertekstual sebagai landasan teori yang menyokong penuh langkah demi langkah proses penciptaan skenario film “-repeat”.

F. Metode Penciptaan

Berdasarkan penjabaran mengenai rumusan masalah, penulis menyimpulkan bahwa penciptaan skenario film yang berinspirasi dari *post-traumatic stress disorder* (PTSD) perlu melalui tahapan kreatif untuk memecahkan rumusan masalah tersebut. Kreativitas, sebagai kemampuan memecahkan permasalahan, dapat dijelaskan seperti yang disampaikan oleh Guilford, dalam Munandar (1992:35) bahwa kreativitas melibatkan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian.

Dalam proses kreatifnya, penulis mengikuti 3 (tiga) tahap kreasi yang diuraikan oleh John Livingston Lowes. Disampaikan dalam Damayanti (2006:24), John Livingston Lowes membagi 3 (tiga) tahap tersebut, sebagai berikut:

1. Proses Mengisi Sumur

Proses ini merupakan proses mengisi pikiran dengan material dan pengalaman (Damayanti, 2006:24). Pada tahap inilah, penulis mengumpulkan data terkait ide utama film “-repeat.” tentang *post-traumatic stress disorder* (PTSD) melalui pendekatan kualitatif, menggunakan wawancara, observasi, dan pembacaan

teks. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang mengandalkan sensus, pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh data serta hasil analisis yang bersifat deskriptif. Menurut, Denzin dan Lincoln (2005:2) metode kualitatif berfokus pada penjelasan interpretatif dan pendekatan naturalistik terhadap sebuah rumusan masalah (Aspers & Corte, 2019:142).

2. Visi Mendadak Mendahului Sugesti

Tahap ini dijelaskan sebagai momen di mana penulis menyadari dorongan naluri bawah sadar dan menemukan visi dari pengalaman pribadi sebagai penderita *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Dalam Damayanti (2006:28-29) dijelaskan bahwa dalam proses kreatif terdapat dorongan naluri (*instinctual drive*) dimana perilaku manusia merupakan hasil dari konflik antara kekuatan naluri alam bawah sadar dan pengendalian diri. Keinginan naluriah tidak terpengaruh oleh sugesti sehingga mendesak seseorang untuk menemukan alternatif sebagai pemenuhan hasrat. Menurut Harwantiyoko (2005:21), sugesti merupakan suatu proses mempengaruhi dari individu terhadap individu lain, sehingga dapat menerima norma atau pedoman tingkah laku tertentu tanpa melalui pertimbangan terlebih dahulu (Minarni, 2020:227). Sugesti diinterpretasikan sebagai pengaruh dari orang lain, tetapi pada tahap ini, penulis menyadari bahwa visi berasal dari kedekatannya dengan *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Dorongan dari dalam diri didukung dengan hasil dari pengisian sumur semakin memperkuat keinginan penulis untuk menyelesaikan karya dari proses kreatif yang ia jalani sebagai bentuk ekspresi diri.

3. Penyelesaian Karya

Tahap ini melibatkan penulis menerjemahkan visi menjadi skenario film “-repeat.”. Ini mencakup menyusun kerangka ide cerita dan mentransformasikannya menjadi bentuk nyata. Penulis menerapkan visi yang ia dapatkan melalui proses menyusun sebuah kerangka ide cerita yang meliputi tema, premis, judul, sinopsis, penokohan, dan *plotting*. Setelah kerangka itu terbentuk, maka penulis akan melakukan proses yang merupakan langkah akhir dimana penulis mewujudkan karya skenario film “-repeat”.

G. Sistematika Penciptaan

BAB I: PENDAHULUAN, Mengandung 6 (enam) sub-bab, yaitu: A. Latar belakang, B. Rumusan penciptaan, C. Tujuan dan Manfaat, D. Tinjauan Karya, E. Landasan Teori, F. Metode penciptaan, G. Sistematika penciptaan.

BAB II: TINJAUAN WACANA DAN KONSEP PENCIPTAAN, Berisi penjabaran tentang gagasan penciptaan yang merupakan pengalaman pribadi penulis sebagai pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD), sumber penciptaan berisi pemaparan kasus berlandaskan psikoanalisis Sigmund Freud, gejala dan reaksi pasca-traumatik, serta konsep penciptaan skenario film “-repeat.” yang terdiri atas 6 (enam) bagian dari kerangka ide cerita, yaitu 1) Tema, 2) Premis, 3) Judul, 4) Sinopsis, 5) Penokohan, dan 6) *Plotting*.

BAB III: IMPLEMENTASI WACANA PADA PROSES PENCIPTAAN, Menjelaskan proses penciptaan skenario film “-repeat.”. Dimulai dengan menyusun kerangka ide cerita yang sudah mengimplementasikan konsep penciptaan, kemudian, menuangkannya ke dalam penciptaan skenario film secara

utuh dengan mempertimbangkan *cinematography* sebagai landasan penerapan bahasa visual dalam proses penciptaan. Lalu, menjelaskan letak implementasi ide utama penciptaan, yaitu *post-traumatic stress disorder* (PTSD) yang ada di dalam skenario film “-repeat.” sebagai bentuk penerapan intertekstualitas dalam penciptaan.

BAB IV: PENUTUP, yang berisi kesimpulan dan saran mengenai detail proses penciptaan skenario film “-repeat.”. Di akhir halaman berisikan daftar pustaka dan lampiran.

