



**PERUBAHAN KARAKTER PENDERITA GANGGUAN BIPOLAR  
TERHADAP TOKOH GAMA DALAM NASKAH SKENARIO FILM**

*PANDAMA*

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

oleh

**R. HUTOMO ADI NUGROHO  
NIM 120110401046**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JEMBER  
2020**



**PERUBAHAN KARAKTER PENDERITA GANGGUAN BIPOLAR  
TERHADAP TOKOH GAMA DALAM NASKAH SKENARIO FILM  
“PANDAMA”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar Sarjana

oleh

**R. HUTOMO ADI NUGROHO  
NIM 120110401046**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS JEMBER  
2020**

**PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Rr. Anugrah Christina Udhayanti dan Ayahanda R. Nugroho Winoto;
2. bapak dan ibu guru taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi;
3. Almamater tercinta, Program Studi S1 Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan.

**MOTO**

Hidup adalah pilihan, saat kau tak memilih itu adalah pilihanmu.

(Luffy )



**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : R. Hutomo Adi Nugroho

NIM : 120110401046

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi penciptaan yang berjudul Perubahan Karakter Penderita Gangguan Bipolar Terhadap Tokoh Gama dalam Skenario Film *Pandama*

merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isin yang sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 26 Desember 2019

Yang menyatakan

R. Hutomo Adi Nograho  
NIM 120110401046

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

**PERUBAHAN KARAKTER PENDERITA GANGGUAN BIPOLAR  
TERHADAP TOKOH GAMA DALAM NASKAH SKENARIO FILM  
“PANDAMA”**

oleh

R. Hutomo Adi Nugroho  
NIM 120110401046

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama :. Muhammad Zamroni, S.Sn, M. Sn.  
NIP 198411122015041001

Dosen Pembimbing Anggota : Denny Antyo Hartanto, S. Sn, M. Sn.  
NIP 198103022010121004

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul Perubahan Karakter Penderita Gangguan Bipolar Terhadap Tokoh Gama dalam Skenario Film *Pandama* telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 27 Desember 2019

tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Muhammad Zamroni, S.Sn, M.Sn.  
NIP 198411122015041001

Denny Antyo Hartanto S.Sn, M. Sn.  
NIP 198103022010121004

Penguji I,

Penguji II,

Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn  
NIP 198502032014041002

Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A.  
NIP 195901251988021001

Mengesahkan

Dekan,

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum.

NIP 196805161992011001

## RINGKASAN

**Perubahan Karakter Penderita Gangguan Bipolar Terhadap Tokoh Gama dalam Skenario Film *Pandama***; R. Hutomo Adi Nugroho, 120110401046; 2019; 49 halaman, Jurusan Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Ketertarikan pengkarya terhadap bipolar merupakan gambaran yang akan berkaitan dengan karakter tokoh yang terdapat di dalam skenario cerita. Tokoh Gama dalam skenario cerita mengalami berbagai perubahan perasaan yang tidak sesuai dengan suasana hatinya. Tokoh tersebut dalam pendekatan psikologi mengalami depresi dan gangguan perasaan yang tidak terduga, perubahan tokoh Gama dikategorikan sebagai penderita gangguan bipolar dengan mengalami perasaan mudah berganti tergantung dengan suasana yang ada. Tokoh dalam skenario tersebut mampu merespon sesuatu yang lucu tetapi dalam beberapa saat suasana tersebut hilang. Beberapa saat kemudian mengalami kesedihan, tetapi akan menghilang juga dengan cepat.

Tokoh Gama dikisahkan dalam cerita adalah seorang mahasiswa yang menderita bipolar. Tokoh Gama mengalami masalah berat yang membuatnya depresi dan suasana hati yang cenderung berubah-ubah. Gama pernah berpikir untuk melakukan bunuh diri karena masalah yang dihadapinya tidak juga selesai. Kemudian, kedatangan tokoh Korak yang memanfaatkan situasi tersebut untuk membuat kacau hidup Gama. Tokoh Korak merupakan tokoh yang memiliki watak yang jahat. Pada suatu ketika Korak mendatangi Gama yang sedang mengalami tekanan dan banyak masalah, Korak menawarkan kepada Gama sebuah pekerjaan untuk melunasi hutang ibunya. Akhirnya, Gama menerima tawaran kerja tersebut. Korak memberikan kostum Panda kepada Gama untuk menjalankan misi dan pekerjaan darinya.



## SUMMARY

**Changes in Character of Bipolar Disorder Patients Against Gama in the Pandama Film Scenario;** R. Hutomo Adi Nugroho, 120110401046; 2019; 49 pages, Department of Television and Film Studies Program, Faculty of Cultural Sciences, University of Jember.

*Creator interest in bipolar is a description that will relate to the character of the characters contained in the story scenario. Gama in the story scenario experiences various changes in feelings that are not in accordance with his mood. These figures in the psychological approach to experiencing depression and unexpected feeling disorders, Gama character changes are categorized as sufferers of bipolar disorder by experiencing feelings that easily change depending on the atmosphere. The characters in the scenario are able to respond to something funny but in a few moments the atmosphere disappears. A few moments later experiencing sadness, but will also disappear quickly.*

*The Gama figure told in the story is a student suffering from bipolar disorder. Gama's character experiences severe problems that make him depressed and mood swings. Gama had thought about committing suicide because the problem he was facing was not over. Then, the arrival of the Korak figure who used the situation to make Gama's life chaotic. Korak figure is a character who has an evil character. One time Korak came to Gama who was under pressure and had many problems, Korak offered Gama a job to pay off his mother's debt. Finally, Gama accepted the job offer. Korak gave the Panda costume to Gama to carry out his mission and work.*

## PRAKATA

Puji syukur kami haturkan kepada Tuhan Yang Mahakuasa atas rahmat dan ridhonya, sehingga pengkarya dapat menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul *Perubahan Karakter Penderita Gangguan Bipolar Terhadap Tokoh Gama dalam Skenario Film Pandama*. Skripsi penciptaan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pengkarya menyampaikan terima kasih kepada :

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., Selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., Selaku Koordinator Program studi Televisi dan Film;
4. Muhammad Zamroni, S.Sn M. Sn. Selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis selama skripsi dan selama menjadi mahasiswa;
5. Denny Antyo Hartanto, S.Sn, M. Sn. Selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis;
6. Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn., selaku Dosen Penguji I dan Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku Dosen Penguji II;
7. Denny Antyo Hartanto, S.Sn, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan masukan kepada penulis;
8. Seluruh keluarga besar Program Studi Televisi dan Film baik dari Staff Kantor, Dosen, dan Mahasiswa sejak angkatan 2010 sampai seterusnya akan menjadi satu keluarga yang utuh selamanya;
9. Keluarga tercinta yang telah memberikan doa, nasehat, dan dorongan semangat untuk menyelesaikan skripsi;
10. Adik Rr. Adinda Yustina Nugraharini tersayang yang senantiasa memberi masukan, nasehat, dan dukungan semangat kepada penulis;

11. Kekasih tersayang Ifadatul Inayah. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk berdiskusi denganku, selalu mendukung, memberi masukan, nasehat, dan semangat. Kebersamaan dengan kalian tidak akan pernah kulupakan;
12. Bagaskoro, Galilea, Febriyanti, Ofik, Fauzan Terima kasih telah meluangkan waktu untuk berdiskusi, selalu mendukung, memberi masukan, nasehat, dan semangat. Kebersamaan dengan kalian tidak akan pernah saya lupakan;
13. Teman-teman Komunitas Pokemon Go Jember, Terima kasih telah meluangkan waktu untuk berdiskusi, selalu mendukung, memberi masukan, nasehat, dan semangat. Kebersamaan dengan kalian tidak akan pernah saya lupakan;
14. Teman-teman Seperjuangan Bimbingan dan semua yang tidak dapat pengkarya sebutkan. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk berdiskusi, selalu mendukung, memberi masukan, nasehat, dan semangat. Kebersamaan dengan kalian tidak akan pernah saya lupakan;
15. Seluruh teman-teman Program Studi Televisi dan Film angkatan 2012 dan Melodi Sastra yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaannya selama ini;
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Pengkarya menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Dengan terselesaikannya skripsi ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi kegiatan akademik.

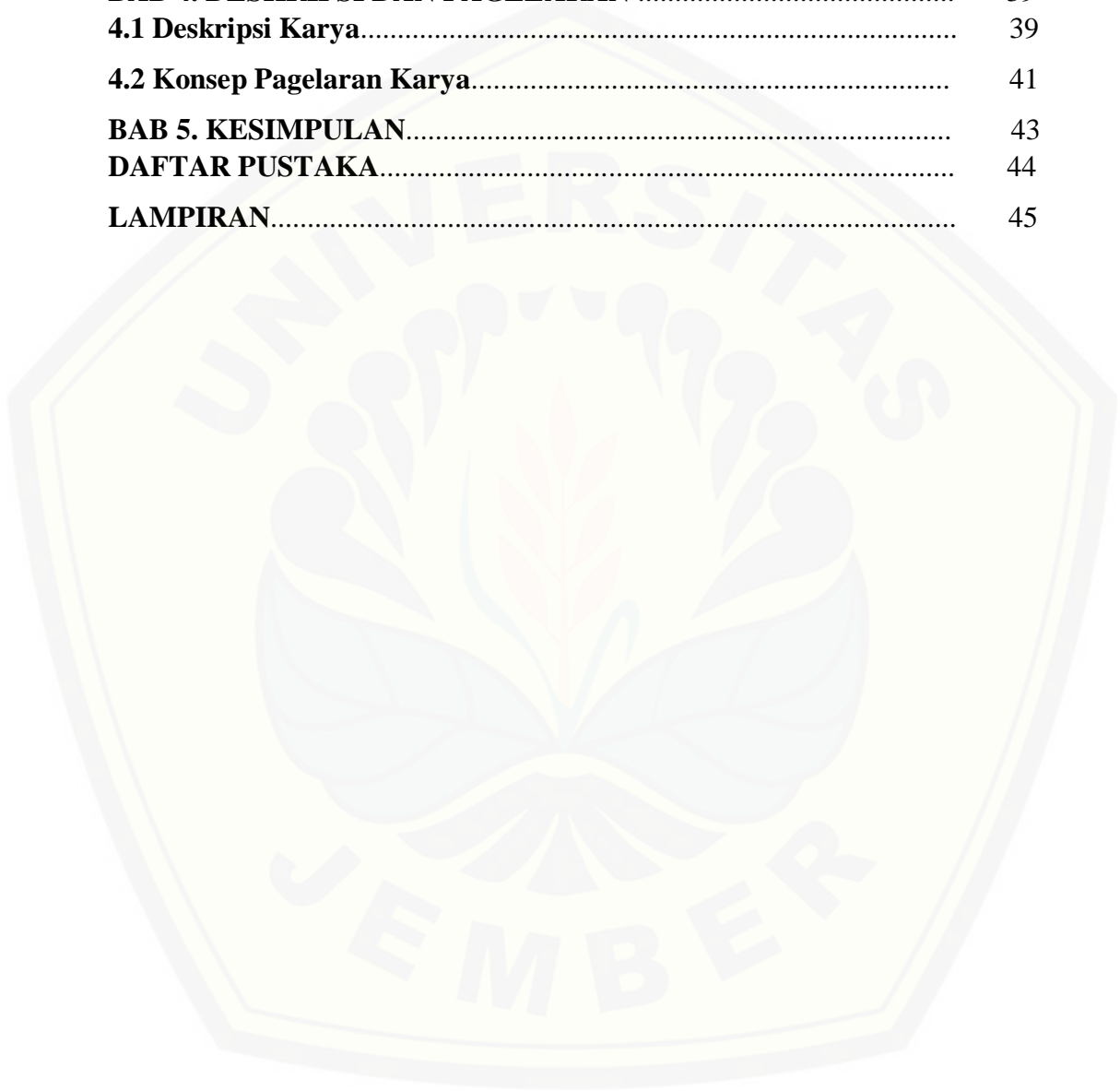
Jember, 26 Desember 2019

Pengkarya

**DAFTAR ISI**

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>SUMMARY</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Karya</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Ide Penciptaan</b> .....	4
<b>1.3 Kajian Sumber Penciptaan</b> .....	5
<b>1.4 Tinjauan Pustaka</b> .....	6
<b>1.4.1 Tujuan dan Manfaat</b> .....	6
<b>BAB 2. KEKARYAAN</b> .....	7
<b>2.1 Gagasan</b> .....	7
2.1.1 Gagasan Khusus .....	8
<b>2.2 Garapan</b> .....	9
2.2.1 Praproduksi .....	9
2.2.2 Produksi .....	10
2.2.3 Pasca Produksi .....	10
<b>2.3 Bentuk Karya</b> .....	10
<b>BAB 3. PROSES KARYA SENI</b> .....	31
<b>3.1 Observasi Lapang</b> .....	33
<b>3.2 Preses Karya Seni</b> .....	33

3.2.1	Praproduksi.....	33
3.2.2	Produksi.....	35
3.2.3	Pasca Produksi.....	37
<b>3.3</b>	<b>Hambatan dan Solusi.....</b>	<b>37</b>
<b>BAB 4.</b>	<b>DESKRIPSI DAN PAGELARAN .....</b>	<b>39</b>
<b>4.1</b>	<b>Deskripsi Karya.....</b>	<b>39</b>
<b>4.2</b>	<b>Konsep Pagelaran Karya.....</b>	<b>41</b>
<b>BAB 5.</b>	<b>KESIMPULAN.....</b>	<b>43</b>
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>44</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>45</b>



## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Karya

Skenario adalah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film. Skenario berfungsi sebagai pedoman dan acuan utama sutradara dalam sebuah pelaksanaan produksi. Pada tahap tersebut seorang penulis skenario harus mampu menuliskan cerita secara filmik, dalam skenario penuturannya menggunakan gambar dan media suara (Biran, 2007: 01).

Persiapan tahap naskah skenario berbeda dengan naskah novel maupun naskah cerita pendek, dalam hal persiapan naskah skenario terdiri dari ide pokok yang akan memperkuat cerita, tema, sinopsis dan treatment yang menjadi tahapan pokok dari sebuah naskah skenario. Proses pembuatan skenario film tidak lepas dari ide pokok yang akan memperkuat cerita. Ide cerita menjadi landasan dalam pembuatan sebuah naskah, ide cerita dalam film berisi penjelasan konten yang tertata dan jelas sehingga proses penggambaran audio visual dapat diambil dengan baik.

Penataan cerita yang dilakukan dalam skenario merupakan penataan yang bertutur secara filmik. Semua gambaran film yang ditulis dalam akan ditranskripsikan ke dalam uraian skenario, hal tersebut bertujuan supaya pembaca dapat mengerti uraian skenario dengan jelas. Pembacaan uraian skenario tersebut harus dapat memunculkan ilusi atau film khayali pada ilusi si pembaca, baik yang membaca seorang sutradara maupun pemain dan juru kamera dan sebagainya. Penataan cerita skenario tersebut bertujuan supaya memberikan pemahaman dan kesan keindahan, jalan cerita dapat dipahami dengan jernih, bagus tanpa dramatisnya, kreatif dalam menggunakan bahasa film dan mudah disimpulkan isi cerita dan kandungan cerita yang terdapat di dalamnya (Biran, 2007: 38).

Cerita yang harus dapat dipahami dengan jelas tidak mengharuskan jalan cerita yang sederhana, terdapat banyak jalan cerita yang dituturkan secara bolak balik dan harus tetap pada benang merah cerita. Perpaduan utama antara ide pokok dan teknik penulisan skenario akan menjadi ciri bagi penulis skenario dalam menyampaikan sebuah pesan dan informasi yang terdapat dalam cerita.

Ketertarikan pengkarya menggunakan teknik skenario sebagai dasar perubahan karakter tokoh dengan menggunakan teori psikologi tentang jenis gangguan jiwa bipolar.

Menurut Freud (dalam Ratna, 2004: 62-63) psikologi adalah semua gejala yang bersifat mental atau bersifat tidak sadar yang tertutup oleh alam kesadaran. Jiwa manusia dapat di pengaruhi oleh beberapa aspek yang meliputi antara kepribadian dan kemampuannya. Pola penerimaan lingkungan sosial akan mempengaruhi jiwa dan kepribadian seseorang, apabila terdapat ketidaksesuaian dalam proses penerimaan tersebut akan terjadi perubahan karakter dan faktor-faktor dalam kepribadiannya. Hal tersebut yang akan terjadi dalam gangguan bipolar dengan perubahan perasaan yang tidak sesuai dengan yang sedang terjadi.

Gangguan bipolar adalah gangguan mental yang akan menyerang kondisi psikis, gangguan perasaan tersebut terjadi pada saat berada dalam kegiatan yang menyenangkan, suasana hatinya tidak ikut merasa kegembiraan dengan merasa sedih tanpa sebab. Gangguan bipolar terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhinya salah satu diantaranya meliputi faktor psikologi, sosial dan biologis. Gangguan perasaan tersebut dikelompokkan atas depresi yaitu gangguan perasaan yang diwarnai dengan perasaan sedih, rendahnya keinginan dan mania dalam hal tersebut merupakan perasaan yang kebalikannya, sangat gembira dan semangat yang berlebihan ( Panggabean dan Rona, 2015: 07).

Ketertarikan pengkarya terhadap bipolar merupakan gambaran yang akan berkaitan dengan karakter tokoh yang terdapat di dalam skenario cerita. Tokoh Gama dalam skenario cerita mengalami berbagai perubahan perasaan yang tidak sesuai dengan suasana hatinya. Tokoh tersebut dalam pendekatan psikologi mengalami depresi dan gangguan perasaan yang tidak terduga, perubahan tokoh Gama dikategorikan sebagai penderita gangguan bipolar dengan mengalami perasaan mudah berganti tergantung dengan suasana yang ada. Tokoh dalam skenario tersebut mampu merespon sesuatu yang lucu tetapi dalam beberapa saat suasana tersebut hilang. Beberapa saat kemudian mengalami kesedihan, tetapi akan menghilang juga dengan cepat.

Perilaku tersebut menimbulkan beragam emosi terhadap dirinya, mudah tersinggung dan cepat marah dalam keadaan tersebut, tokoh Gama mengalami mania sehingga emosinya cepat naik. Pada gangguan bipolar tokoh tersebut sering merasa kesepian dan merasa bahwa orang di sekitarnya tidak mempedulikan. Penulisan naskah skenario tersebut pengkaryanya akan menggunakan dengan alur maju dengan tahapan pengenalan, muncul konflik, antiklimaks dan penyelesaian. Tahapan penulisan skenario film *Pandama* disusun dengan grafik cerita sehingga membuat jalan cerita memiliki tujuan supaya penonton mengerti.

Untuk menuturkan cerita tersebut tidak lepas dengan penggunaan yang mengharuskan penyampaian dalam tiga babak dengan pembukaan dan persiapan, perkembangan dengan tahapan akhir penyelesaian (Biran, 2007:123). Penulisan grafik tersebut tidak lepas dari perkembangan konflik tokoh Gama dalam skenario cerita. Grafik cerita tersebut difokuskan supaya penonton secepatnya memfokuskan perhatian kepada film, membuat penonton bersimpati pada tokoh protagonis atau pemain utama, membuat penonton mengetahui problema protagonis. Relasi yang akan dibangun dengan skenario cerita pada grafik tersebut akan berkaitan dengan konflik tokoh tersebut, dalam grafiknya pada babak kedua akan dijelaskan proses pengambilan keputusan tokoh dalam menghadapi masalah. Tokoh tersebut akan berjuang dalam mengatasi problema utama dan berusaha mencapai penyelesaian cerita terhadap gangguan bipolar yang sedang tokoh tersebut hadapi.

Jalan cerita tidak dapat lepas dari tiga babak dalam skenario ketika tokoh Gama mengalami berbagai persoalan yang sedang dihadapi dengan gangguan bipolarnya, dengan sedikit plot-plot tambahan yang akan muncul yang berfungsi untuk memperkuat informasi cerita dan dramatik cerita. Kemudian, pada babak terakhir cerita tersebut penonton akan diberi kesempatan untuk meresapi kegembiraan atau kesedihan yang sedang disebabkan oleh *happy ending*, atau rasa sedih yang ditimbulkan oleh *unhappy ending* juga memantapkan kesimpulan mereka atas isi cerita (Biran, 2007: 139).



## 1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Penulisan skenario film meliputi beberapa aspek untuk menjelaskan informasi yang terdapat di dalamnya dan disampaikan dengan metode penulisan skenario dengan benar. Perencanaan penciptaan skenario film *Pandama* berawal ketika pengkarya melihat realitas yang terjadi di sekitar lingkungannya. Gangguan bipolar merupakan gangguan pada kejiwaan seseorang yang yang punya dua jenis gejala. Seorang bipolar dapat merasakan keadaan manik (bahagia) dan depresi secara ekstrim. Pemaparan gejala tersebut membuat pengkarya tertarik untuk menulis naskah skenario film *Pandama* dengan tema bipolar.

Penulisan karya skenario film dipadukan dengan landasan teori pendekatan psikologi yang berhubungan dengan gangguan pada jiwa yang disebut dengan istilah bipolar. Pendekatan teori tersebut membutuhkan penerapan naskah yang runtut. Pengkarya menceritakan tokoh utama yang mengalami gangguan bipolar dalam menjalani hidupnya dengan diawali beragam permasalahan yang masuk dan sulit untuk diselesaikan. Hal tersebut membuat sebuah runtutan dan penuturan ide akan dikembangkan berdasarkan landasan teori dan faktor gangguan jiwa yang terjadi sehingga menjadi sebuah kejadian yang diceritakan secara kronologis.

Pengkarya menggunakan grafik tiga babak dalam penulisan skenario. Grafik tiga babak tersebut terdapat awal runtutan masalah, awal peruntutan masalah tersebut akan berkaitan dengan gejala bipolar awal yang mulai terlihat oleh tokoh utama dari mulai perubahan sikap dan karakternya yang tiba-tiba muncul sampai dengan tahapan konflik dengan datangnya masalah dalam kehidupannya. Setelah fase konflik tokoh utama akan mengalami tahapan-tahapan penyelesaian dalam konfliknya. Tindakan penyelesaian masalah setelah mengalami depresi dengan cara peranan spiritualitas dan beberapa aktivitas aktif lainnya yang akan mendukung tokoh utama menyelesaikan tahap konflik di dalam dirinya. Beberapa aktivitas fisik pada penderita bipolar dengan cara melakukan kegemarannya yang membuat perasaan menjadi senang, seperti halnya berolahraga atau kegiatan sosial lainnya yang mendorong penderita gangguan bipolar merasa memiliki semangat kembali untuk menjalani harinya. Fase tiga babak tersebut dibutuhkan dalam penulisan

skenario untuk menjadi penyelesaian cerita dengan yang akan di suguhkan dengan runtutan gejala gangguan bipolar yang terjadi pada tokoh utama.

### 1.3 Kajian Sumber Penciptaan

Gangguan bipolar merupakan gangguan kejiwaan yang berhubungan dengan psikologi seseorang, gejala-gejala yang bersifat mental akan meliputi rana alam bawah sadar atau sistem kejiwaan seseorang. Gangguan bipolar tersebut terjadi karena adanya perasaan yang tidak sesuai dengan keadaan yang terjadi. Yang menjadi dua bagian dalam gangguan bipolar meliputi depresi dan mania. Gejala mania dan depresi merupakan gejala bipolar yang sering terjadi. Tokoh utama dalam skenario film *Pandama* akan berhubungan dengan keadaan individu yang berganti-ganti suasana perasaan yang senang berlebihan dan sedih berlebihan. Aktivitas tidur mulai berkurang, sering merasa tidak diperhatikan, tidak dapat mengendalikan emosi dan dorongan libido birahi yang meningkat sehingga aktivitas dorongan seksual lebih banyak.

Pengkarya tertarik dengan gangguan bipolar dengan sumber kajian psikologi dan sumber-sumber acuan seperti literatur dan beberapa tinjauan lainnya. Pengkarya mendapatkan informasi mengenai gangguan bipolar dengan menggunakan literatur karya Laurentinus M Panggabean dan Dee Rona yang menjelaskan gangguan bipolar dengan gejala-gejala yang ditimbulkan. Kemudian, dalam teknik penulisan naskah skenario film menggunakan literatur karya H. Misbach Yusa Biran dengan "*Teknik Menulis Skenario Film Cerita*" sebagai referensi dalam proses penulisan naskah skenario film.

Film *Silver Linings PlayBook* (2012) menjadi salah satu referensi dan tinjauan pengkarya terhadap gangguan bipolar. Film tersebut disutradarai oleh David O Russell yang menceritakan tentang cinta segitiga yang bergenre komedi romantis. Film tersebut juga menceritakan karakter penderita gangguan bipolar yang dikelilingi oleh lingkungan yang tidak mendukung. Tokoh utama dalam film tersebut merupakan Pat Solitano yang mencoba mengembalikan hidupnya mengembalikan sisi hidupnya setelah mendapatkan pengobatan. Sisi positif dari film tersebut merupakan gambaran realita yang terjadi pada penderita bipolar dapat

sembuh dengan melakukan hal-hal yang positif. Tokoh utama tersebut mengubah hidupnya setelah mengikuti kompetisi dansa.

Film *The Informant* (2009) menjadi salah satu sumber referensi dan tinjauan pengkarya dalam penulisan naskah skenario. Film tersebut menceritakan berdasarkan kehidupan nyata Mark Whitacre. Mark merupakan pemegang saham di sebuah perusahaan yang bergerak di bidang agrobisnis Archer Daniels Midland. Perjalanan Mark dalam memegang saham perusahaan tidak berjalan dengan baik, Mark mengalami banyak masalah dengan sahamnya sehingga mengalami keterpurukan dan depresi yang berat dan divonis terkena gangguan penyakit Bipolar. Berdasarkan sumber dan referensi di atas pengkarya melihat tinjauan dalam film dengan menggambarkan cerita penderita gangguan bipolar secara jelas. Referensi dan tinjauan tersebut diperlukan supaya tidak terjadi kasus penjiplakan karya atau plagiat terhadap hasil karya orang lain.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Pengkarya membua karya tersebut memiliki beberapa tujuan antara lain :

- 1) Menulis skenario yang menarik dengan struktur tiga babak dan pendekatan psikologi yang berkaitan dengan gangguan bipolar dalam skenario film berjudul *Pandama*
- 2) Menciptakan ide dan imajinasi pengkarya ke dalam sebuah karya seni yang berupa naskah skenario film.

##### **1.4.1 Manfaat**

Manfaat dari penulisan naskah skenario untuk menguatkan pembahasan secara keseluruhan setelah pengkarya menulis naskah skenario fim tersebut memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan ide cerita dari kehidupan masyarakat sehingga menjadi sebuah cerita yang menarik dan memiliki pesan moral yang berguna.
- 2) Menjadi media pembelajaran dari pembuatan naskah skenario film bagi pengkarya.

## BAB 2. KEKARYAAN

### 2.1 Gagasan

Alasan Pengkarya memilih judul skenario film *Pandama* berhubungan dengan tokoh utama Gama yang memiliki arti sebuah perjalanan kehidupan. Tokoh Gama merupakan tokoh yang mengalami gangguan bipolar, dalam perjalanan hidupnya tokoh Gama mengalami masalah berat yang membuatnya depresi dan suasana hati yang cenderung berubah-ubah. Gama pernah berpikir untuk melakukan bunuh diri karena masalah yang dihadapinya tidak juga selesai. Pemilihan dan penyusunan ide menggunakan tema bipolar disesuaikan dengan landasan teori dan beberapa aspek yang mendukung.

Menurut pandangan psikoanalisis bipolar mewakili dominasi pribadi yang mudah berubah-ubah dari ego dan superego. Terjadinya *Id, Ego, Superego* adalah pemenuhan kehendak yang tidak sadar (*unconscious*), ego yang akan menandai prinsip realitas dan superego yang akan mendengar sebuah kata hati (Freud, 2010: 7). Kemunculan hal tersebut mewakili fase yang dimiliki oleh bipolar, dalam fase tersebut penderita bipolar akan mengalami depresi yang muncul melalui kendali superego. Superego mendominasi produksi kesalahan-kesalahan, sehingga membuat individu merasa dalam perasaan bersalah berlebihan dan muncul perasaan ketidakberhargaan oleh individu, dalam hal tersebut akan memasuki fase depresi terhadap penderita bipolar.

Fase depresi merupakan fase awal penderita bipolar yang susah dikendalikan, posisi superego yang akan mendominasi secara langsung atas perintah baik dan buruk. Kemudian, ego mengambil alih dan memberi rasa senang secara tiba-tiba supremasi tersebut secara cepat merubah pribadi individu seorang penderita bipolar, dalam tahap kemunculan ego tersebut menandakan individu berada dalam fase manik. Perasaan senang berlebihan individu akan memicu kembali perasaan sedih dan merasa bersalah, kembalinya superego membuat individu dalam keadaan depresi bertambah parah.

### 2.1.1 Gagasan Khusus

Proses penulisan skenario film *Pandama* dalam hal tersebut pengkarya menggunakan landasan teori dan teknik menulis tiga babak. Landasan teori yang digunakan sebagai acuan pengkarya merupakan teori dari Sigmund Freud yang terdiri dari *Id*, *Ego*, dan *Superego*. Kemudian pengkarya menggunakan teori teknik tiga babak H. Misbach Yusa Biran sebagai sumber acuan penulisan naskah skenario film. Menurut Freud, (2010: 7), *Id* adalah energi-energi psikis instingtif yang merupakan kumpulan energi psikis yang konstruktif, membangun dan merawat hidup. Wujud konkretnya adalah seksualitas dalam bentuk *libido*. 2). *Thanatos* adalah energi psikis yang bersifat merusak, mendorong kematian, anti-kehidupan. Contoh: agresifitas. 3). *Id* merealisasikan prinsip kenikmatan (*pleasure principle*).

*Ego* memiliki prinsip realitas (*Reality Principle*). *Ego* adalah bagian dari *Id* yang melindungi individu dari dorongan luar. *Ego* berperan sebagai jembatan antara *Id* dan dunia luar yang menjalankan proses individuasi. *Ego* berfungsi mengontrol *Id* dan mengatur *Superego*. *Ego* adalah sebagai kesadaran yang paling dekat dengan dunia luar. Peranan *Ego* berfungsi untuk merepresi dorongan *Id* yang tidak bisa berkompromi dengan realitas. *Ego* mendamaikannya dengan realitas tersebut. Proses pendamaian terjadi melalui tiga pilihan: pertama, 1). Memenuhinya, 2). Menundanya, 3). Mentransformasikannya.

*Superego* adalah suara hati dan *Ego* ideal, Introyeksi norma-norma eksternal, larangan tokoh dominan, hukum yang secara tanpa ampun dipaksakan ke *Ego* dan dijadikan miliknya. *Ego* Ideal adalah *Superego* yang dipatuhi, dituruti, dijadikan tokoh ideal dalam mengidentifikasi tingkah laku serta cita-cita yang menyenangkan dan baik. Suara hati adalah *Superego* yang mengintroyeksikan kaidah baik-buruk dengan sangsi-sangsi berupa hukuman yang lalu menjadi “aturan mental” si anak. *Superego* secara langsung memerintahkan untuk berbuat baik-buruk, sedangkan penentunya adalah *Ego*.

Teknik penulisan naskah skenario dengan teknik tiga babak terdiri dari pembukaan, pengembangan dan penyelesaian. Tahap babak pertama pengkarya memulai dari pengenalan tokoh utama yang akan menjadi pusat cerita. Tahapan

pertama akan dimulai dari *Id*, dalam tahapan tersebut proses pengenalan tokoh yang didasari pada keinginan dan kehendaknya. Kemudian *Superego* akan mengambil alih *Id* dan menghancurkan keinginan tersebut sehingga tokoh Gama sering mengalami depresi kemunculan rasa bersalah dan tidakberdayaan membuat tokoh Gama mengalami fase depresi. Tahapan tersebut memulai awal terjadinya konflik dalam diri tokoh Gama. Penderita bipolar dalam fase *Superego* tidak dapat menerima perintah baik dan buruk, terjadinya fase tersebut merupakan tanda depresi yang mendominasi tokoh Gama.

Tahapan selanjutnya yakni *Ego* yang akan mengambil alih *Superego*, *Ego* mengambil alih tokoh Gama memberikan perasaan senang yang berlebihan kemudian *Superego* datang lagi memberi perasaan ketidakberhargaan terhadap tokoh Gama. Tahapan tersebut yang dinamakan fase mania oleh tokoh Gama sampai dengan *Id* datang untuk memuaskan hasrat utamanya. Tahapan babak penyelesaian tokoh Gama akan berdamai dengan dirinya dengan harapan-harapan baru yang membuatnya yakin terhadap solusi penyelesaian masalahnya. Pengkarya memberikan tahapan akhir dengan fase *Id* kekuatan baru dan keinginan yang akan dibentuk oleh tokoh Gama.

## 2.2 Garapan

Proses penulisan skenario juga tidak dapat lepas dari tahapan dalam proses penggarapannya. Proses tersebut terdiri dari tiga tahapan yaitu praproduksi, produksi dan pasca produksi.

### 2.2.1 Pra Produksi

Proses pra produksi naskah memiliki kesamaan dengan pra produksi film, proses tersebut dilakukan untuk menunjang semua persiapan film. Proses pra produksi naskah tidak jauh berbeda dengan film, penggarapan pada naskah film dibutuhkan persiapan yang matang. Sebelum penulisan naskah, pengkarya harus menentukan ide menarik untuk dijadikan acuan dasar (*basic idea*) dalam proses penulisan naskah film. Ide tersebut didapatkan pengkarya dari berbagai sumber seperti realitas yang ada di lingkungannya, buku, koran, media sosial dan berbagai sumber bahkan pengalaman pribadi menjadi acuan dasar penentuan ide yang

didapat oleh pengkarya. Tahapan selanjutnya supaya ide tersebut menjadi logis, pengkarya melakukan riset dan observasi dengan cara wawancara atau mencari sumber terkait berupa buku, media sosial atau artikel. Riset yang dilakukan antara lain riset karakter, latar belakang, psikologi, lingkungan hasil riset tersebut akan didapat melalui wawancara kepada psikiater atau narasumber terkait. Kemudian, pengkarya juga membaca buku dan artikel serta teori yang dapat menunjang tema dalam penulisan naskah film tersebut.

### 2.2.2 Produksi

Setelah tahap pra produksi dan mengumpulkan beberapa data yang dapat mendukung penulisan naskah, kemudian tahap selanjutnya yaitu produksi. Tahap tersebut pengkarya memulai proses penulisan naskah yang terstruktur dalam bentuk *draft*.

### 2.2.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi dalam penulisan naskah skenario film yaitu tahapan penyuntingan terhadap naskah skenario. Tahapan tersebut dilakukan supaya naskah yang dihasilkan dapat lebih baik dan layak diproses ke tahap pembuatan film. Proses tahapan pasca produksi juga berfungsi sebagai koreksi logika cerita, baik pengurangan maupun penambahan *scene* pada naskah.

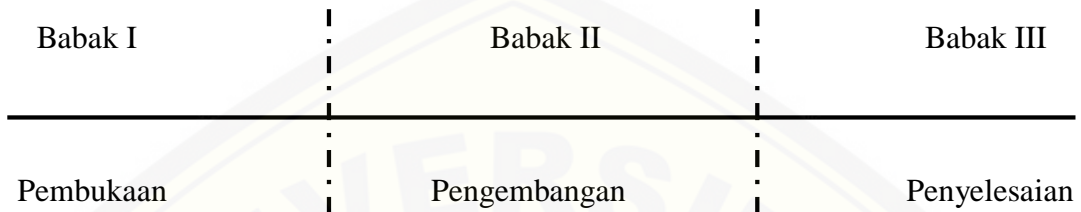
Bulan	Tahapan
Desember 2019	Observasi ide cerita
Januari – Maret 2019	Riset ide cerita
April 2019	Penyusunan dan pengembangan kerangka skenario (sinopsis, <i>story line</i> , <i>treatment</i> , 3D tokoh)
Juni 2019	Penulisan skenario <i>Pandama</i> draft 1

## 2.3 Bentuk Karya

Skenario film *Pandama* yang berdurasi 50 menit menggunakan alur linier sebagai acuannya. Alur linier tersebut terbagi menjadi tiga babak, Pembagian tiga

babak tersebut terdiri dari pembukaan, pengembangan, dan penyelesaian. pembagian tiga babak dalam skenario *Pandama* sebagai berikut :

#### Alur Cerita



Dari bagan di atas, babak pertama merupakan babak pembukaan yang dimana berisi tentang pengenalan tokoh, permasalahan tokoh dan tujuan lanjutan dari tokoh utama. Di babak kedua, babak pengembangan penulis akan menuliskan aksi-aksi tokoh dalam pengembangan karakter tokoh yang mengalami bipolar dalam menghadapi sub konflik yang nantinya akan membawa tokoh kepada konflik utamanya. Pada babak ketiga adalah penyelesaian yang berisikan cerita perjuangan tokoh dalam menyelesaikan konflik utamanya yang nantinya akan menghasilkan keberhasilan tokoh dalam mencapai tujuannya.

Berdasarkan plot cerita di atas, penulis merancang kerangka cerita yang dikenal dengan *story line*. Berikut *story line* *Pandama* yang dirancang penulis.

STORY LINE
1. Pengenalan Gama dengan menampilkan kegiatannya di kampus yang cukup membosankan
2. Gama meleraikan perundungan yang dilakukan oleh Anwar dan Erik kepada Yoga di salah satu sudut kamar mandi gedung jurusan.
3. Yoga mengajak Gama ke pugasera untuk mentraktirnya karena sudah membantu dia selama ini.
4. Dirumahnya, Gama dibebankan keluh kesah keluarganya mengenai masalah keuangan keluarga dan perkuliahannya.
5. Gama meluapkan amarah dan depresinya di kamar dan berlari keluar rumah sambil



menangis.

6. Gama berdiri di pinggir gedung tinggi sudut kota sambil berteriak histeris dan menggerutu. Sampai beberapa waktu kemudian, Gama mendapat telepon dari orang yang dikenalnya.
7. Gama menuju suatu toko boneka untuk melakukan tugas utama yang diberikan orang tak dikenal ini karena dijanjikan imbalan yang cukup besar.
8. Selama 2 minggu, Gama memakai kostum Panda dan menuju beberapa rumah untuk menghibur anak – anak yang merayakan ulang tahunnya. Dia merasa sedikit menyukai tugas yang diberikan orang yang tak dikenalnya ini.
9. Pada minggu ketiga, dia mendapatkan tugas yang sama dengan kostum Pandanya di pusat perbelanjaan, namun dia merasa ganjil dengan tugas keduanya ini. Gama di arahkan untuk merampok emas dan sejumlah uang yang dibantu oleh 4 orang misterius.
10. Gama berlari menuju rumahnya dan depresi dengan apa yang telah dia lakukan dengan keji terhadap orang – orang di pusat perbelanjaan. Kemudian dia mendapat telpon lagi dari orang yang tak di kenal itu, namun mereka berdebat dengan sengit.
11. Yoga bersama Tomo, teman barunya di perkuliahan, sedang menuju rumah Gama untuk menjenguknya karena dia sudah tidak lama ke kampus selama 1 bulan. Namun Yoga mendapat perlakuan kasar dan akhirnya Gama meninggalkan rumahnya.
12. Gama termenung di sudut kota sambil menangis akan semua penyesalannya terhadap keluarga, teman dan korban perampokannya. Sampai akhirnya dia mendapat ancaman dari orang yang dikenal lagi untuk melaksanakan tugas terakhir dengan keluarga dan temannya lah yang menjadi jaminannya.
13. Dengan keadaan mentalnya yang tidak stabil, Gama menuju gudang tembakau di sudut kota untuk bertemu orang yang tak dikenal tersebut. Sesampainya di gudang tembakau, Gama terlihat kaget dan takut saat bertemu dengan orang yang selama ini memberinya tugas. Orang tersebut mengenalkan dirinya sebagai, Korak.
14. Karena menolak penawaran Korak untuk bergabung dengan komplotannya, Gama dikurung di ruangan sempit dengan keadaan telanjang oleh bawahan Korak.
15. Di kediaman Gama, Ibu dan adiknya cemas karena ketidak hadiran Gama

- dirumahnya selama 1 minggu setelah kepergiannya lalu. Kemudian mereka berdua di datangi oleh Korak dan bawahannya dengan dibalut pakaian serba hitam dan rapi.
16. Di kampus, Yoga dan Tomo berdebat perihal perlakuan Gama terhadap yoga, namun lambat laun akhirnya Tomo bisa menangkan hatinya. Kemudian mereka berdiskusi untuk mencari keberadaan Gama yang hilang dan susah dihubungi.
  17. Saat Yoga dan Tomo menuju rumah Gama, mereka berdua terheran dengan keadaan pintu rumahnya rusak terbobol. Benar, mereka menemukan Ibu dan adik Gama dalam keadaan babak belur. Dari sana mereka berdua mendapat info keberadaan Gama.
  18. Di ruangan sempit tempat Gama di sekap, salah satu bawahan Korak memberikan foto keadaan Ibu dan adiknya. Gama yang melihatnya menjadi sangat marah dan menggedor – gedor pintu besi tebal tempat dia di kurung. Hingga, pada momen bersamaan dia mendapatkan kunci untuk dia kabur.
  19. Gama berlari dan dikejar oleh bawahan Korak yang bersenjatakan pistol dan *MP5*. Dia mengambil mobil dan kabur dari gudang tembakau tersebut dengan menggunakan kostum panda yang dia temukan di gudang tersebut.
  20. Karena Gama tidak ahli dalam mengendarai mobil, dia beberapa kali menabrak pengendara motor dan mobil, yang membuatnya dia menjadi buron masyarakat dan polisi.
  21. Hujan mulai turun, Gama dengan keadaan terluka dan pikirannya kacau akhirnya terpojok di suatu pembuangan barang rongsokan. Disana dia di hadang dengan motor yang dikendarai Yoga dan Tomo. Mereka berdua pun berdebat dan berkelahi dengan sengit, yang akhirnya Gama secara tidak sengaja mendorong Yoga kepada tumpukan pipa besi yang membuat Yoga tertusuk dan mati.
  22. Tomo yang marah dengan perlakuan Gama akhirnya melakukan *duel* satu lawan satu. Tomo mengambil tongkat *baseball* dari motornya yang dia bawa dari rumahnya, kemudian mengambil 2 pipa besi di dekat mayat Yoga.
  23. Pertarungan mereka berdua terhenti karena tembakan peringatan yang ditembakkan oleh Polisi ke udara. Karena perhatian Tomo teralihkan, Gama tanpa segan memukul kepala Tomo dengan kerasnya. Setelah pertarungan mereka selesai, Gama meninggalkan Tomo dengan perasaan penuh kesalahan dan berlari dari kejaran

Polisi.

24. TV swasta mengabarkan berita mengenai teror orang dengan kostum Panda yang telah membuat kecelakaan beruntun adalah orang yang sama saat melakukan perampokan di pusat perbelanjaan. Ibu dan adik Gama hanya bisa menangis melihat berita itu, karena mereka tahu, bahwa orang dibalik kostum itu adalah Gama.
25. Gama mengurung diri di rumah kosong yang lama sudah tidak ditempati. Disana dia mengobati lukanya dan beristirahat. Sambil termenung dia merasa kesal dengan dirinya sendiri dan berniat untuk membalas dendam kepada Korak yang telah menyeretnya kepada masalah besar ini.
26. Di suatu rumah sakit, Tomo di rawat di kamar pasien. Dia siuman dan dibantu bangun oleh Ibu dan adik Gama. Mereka meminta bantuan untuk mengembalikan Gama kepada mereka agar bisa bersama kembali.
27. Tiga tahun kemudian, gudang tembakau tempat Korak bermarkas, tiba – tiba diserang dengan komplotan orang dengan topeng panda dan berbaju rapi. Kemudian disana Gama muncul dengan pakaian rapi, menggunakan jaket bulu dan topi panda yang baru. Dia mengenalkan dirinya sebagai orang baru dengan nama Pandama. Kemudian gama menghajar Korak yang tergeletak dengan tongkat baton listrik spesialnya. Hingga akhirnya, aksinya terhentikan oleh tangkisan tongkat baseball seseorang. Dia menjuluki dirinya Zutomo.

*Story line* di atas kemudian dikembangkan menjadi *treatment*. Berikut susunan *treatment* yang digunakan:

#### 1. EXT. KANTIN FAKULTAS. SIANG

Di suasana kampus yang ramai dengan hiruk pikuk mahasiswa, Gama terlihat tertidur di salah satu sudut meja makan di kantin fakultas. Beberapa mahasiswa melihatnya heran dan ada juga yang merasa biasa saja.

2. INT. GEDUNG JURUSAN. SIANG

Gama berjalan dengan bersenandung di lorong gedung jurusan. Seketika dia mendengarkan suara seseorang yang sedang berkelahi di toilet dekat ruang kuliah. Benar saja, Gama mendapati Anwar dan Erik yang sedang mendepak Yoga ke bak air mandi. Tanpa pikir panjang, Gama langsung melerai hal tersebut.

3. INT. GEDUNG JURUSAN. SIANG

Yoga mengeringkan wajahnya dengan handuk kecil yang diberikan oleh Gama kepadanya. Yoga berterima kasih kepada Gama karena telah membantunya keluar dari masalah tadi. Kemudian Yoga mengajak Gama untuk dia makan bakso favoritnya di pujasera tempat mereka biasa nongkrong. Namun Gama menolaknya dengan gengsi. Yoga pun, memaksanya dengan menarik baju Gama. Mereka menuju parkiran untuk bergegas menuju ke pujasera.

4. INT. RUMAH GAMA. SIANG

Selesai makan, Yoga mengantar Gama menuju kerumahnya dengan motor maticnya yang suka mogok. Sesampainya dirumah, Gama menuju dapur untuk mengambil air putih karena haus. Kemudian, ibunya mendengar Gama pulang. Beliau langsung menghampirinya dan bercerita akan cicilan yang belum terbayarkan, disela itu beliau mempertanyakan masalah kuliah Gama yang tak kunjung selesai. Mendengar itu, Gama langsung menuju kamarnya. Ibu Gama hanya terdiam melihat kelakuan anaknya.

5. INT. KAMAR GAMA. SIANG

Gama melempar tasnya ke kursi sofa favoritnya. Kemudian dia merebahkan diri ke kasur sambil menutup mukanya dengan bantal. Dia berteriak dan menangis karena perkataan ibunya memenuhi kepalanya. Kemudian dia bangkit menuju cermin di kamarnya. Dia menampari dirinya karena merasa tidak bisa membantun keluarganya sepeninggalan Ayahnya yang telah meninggal. Dengan keadaan emosi

dan menangis, dia berlari keluar rumah dengan cepat. Ibu gama beberapa kali memanggilnya untuk kembali namun dihiraukan.

#### 6. EXT. PUNCAK GEDUNG. SORE

Gama berlari jauh sekali tanpa menghiraukan sekeliling. Kemudian Yoga yang sedang di jalan, kebetulan melihatnya berlari menuju gedung yang lumayan jauh dari kota. Dia memanggilnya namun tidak dihiraukan. Sesampainya Gama di gedung kosong yang dia tuju, Gama langsung menaiki anak tangga kecil yang berada di samping gedung untuk menuju ke puncak. Saat berada di puncak gedung, Gama berdiri di pinggir gedung sambil menatap jauh ke bawah. Dia berteriak histeris sambil menggerutu kepada Tuhan yang tidak ada disaat dia seperti ini. Sesaat setelah itu, handphone nya berdering. Dia mengangkat tanpa melihat siapa yang menelepon sambil memaki-maki karena dia mengira itu adalah debt collector yang biasa meneror Ibunya. Namun, ternyata suara yang dia dengar aneh seperti suara mozaik di televisi berita. Orang tersebut menenangkan Gama dan menawarkan pekerjaan dengan gaji yang cukup menjanjikan kepada Gama. Tanpa pikir panjang, Gama menerima tawaran tersebut dan menunggu konfirmasi dari penelepon besok.

#### 7. INT. TOKO BONEKA. PAGI

Pagi itu menunjukkan jam 09.00 pagi. Gama berada di depan toko boneka yang dijanjikan penelepon misterius itu. Saat masuk toko tersebut, Gama disambut ramah seorang penjaga toko wanita yang cantik. Saat dia mengatakan “Korak” kepada penjaga toko, terlihat raut wajah ramahnya berubah. Penjaga itu langsung menunjukan ruangan di sudut toko untuk mengambil kostum Panda disana. Dia juga mengatakan untuk selalu hati-hati dan selalu mengabarkan keadaan kepada sang pengirim pesan, Korak. Setelah mengambil kostum di pojok toko itu, Gama merasa senang melihat kostumnya. Kemudian dia bergegas membawa kostum itu beserta kanton plastik hitam besar yang membungkusnya.

#### 8. EXT. HALAMAN RUMAH. PAGI

Gama menyadari tugas yang dia kerjakan cukup menyenangkan, yaitu jadi badut ulang tahun. Dia bertingkah kocak dihadapan anak-anak kecil di pesta ulang tahun yang telah di tentukan lokasinya oleh orang yang tidak dia kenal itu. Gama merasa tidak ada yang aneh dengan tugas ini, dia merasa senang dengan pekerjaannya. Tidak lupa sesuai dengan pesan orang yang tidak dia kenal itu, Gama memberikan bingkisan kado boneka panda kepada anak yang berulang tahun. Anak yang menerima bingkisan itu merasa kegirangan, tidak lupa dia memeluk Gama yang berada dalam kostum panda. Hati Gama merasa gembira tak terkira. Dia merasa bahagia bisa melihat orang lain tersenyum karena keberadaannya. Tidak terasa Gama melakukan tugas ini selama 2 minggu. Kemudian dia menerima SMS dari orang yang tidak dia kenal itu. Pesan itu berisi untuk melihat saldo rekeningnya. Mengetahui hal itu, Gama bergegas menuju ATM terdekat. Saat dia mengeceknya, bahagia terlihat di wajah Gama. Saldo rekeningnya terisi uang sejumlah 50jt, dia langsung menarik kartunya dan duduk disamping ATM sambil menahan tangis bahagianya.

#### 9. INT. PUSAT PERBELANJAAN. PAGI

Minggu ketiga, saat ini Gama yang bersantai di kamarnya, mendapatkan pesan dari orang yang tidak dikenal itu lagi. Kali ini tugasnya adalah di pusat perbelanjaan. Tanpa pikir panjang dia bergegas menuju kesana dengan menggunakan jasa taxi online. Sesampainya di parkiranan depan pusat perbelanjaan, ada dua orang dengan menggunakan baju setelan rapi berwarna serba hitam menghampirinya. Mereka menggiring Gama menuju parkiranan mobil dan mengatakan mereka adalah bawahan bosnya. Gama bertanya, siapa bos mereka, tanpa pikir panjang mereka mengatakan Korak. Gama mengira Korak hanyalah kode untuk mengambil kostum itu saja, namun ternyata Korak adalah nama seseorang yang telah lama ini memberinya tugas. Salah satu dari orang yang memakai baju rapi

tersebut memberikan *handphone* kepada Gama. Terdengar suara Korak memberikan intruksi kepada Gama untuk merampok toko emas dan mengambil sejumlah uang dari sana, namun Gama menolaknya mentah-mentah permintaan dari Korak. Namun, Korak tidak habis akal, dia mengancam Gama untuk meledakkan boneka panda yang dia berikan di 4 lokasi secara sekaligus dan membunuhnya di tempat jika menolak permintaannya. Gama terdiam dan mematikan teleponnya, dia mengikuti 4 orang berbaju rapi untuk bersiap untuk merampok.

#### 10. INT. RUMAH GAMA. SORE

Mobil hitam telah sampai di rumah Gama. Gama dengan kostum panda dengan kondisi sedikit kotor dan darah langsung bergegas masuk ke dalam rumah. Dia langsung menuju kamar dan berteriak kencang di kamarnya itu. Gama membayangkan memori sekilas saat dia membunuh petugas keamanan setempat yang berusaha menghalau pekerjaan keji mereka tadi. Tidak lama kemudian, orang yang tidak dia kenal tadi menelepon kembali, disana mereka berdua berdebat dengan cukup sengit. Ibu gama yang mendengar pertikaian itu menjadi takut untuk menghampiri kamarnya.

#### 11. INT. RUMAH GAMA. PAGI

Yoga dan Tomo sedang dalam perjalanan ke rumah Gama. Mereka berniat untuk menjenguk Gama yang sudah satu bulan tidak datang ke kampus sama sekali. Sesampainya disana mereka menyapa ibu Gama dan adiknya, untuk menanyakan kondisi Gama. Ibu Gama mengatakan bahwa sekarang bukan waktu yang tepat untuk menemuinya, tapi mereka berdua bersikukuh untuk menghampiri kamarnya. Disana, mereka mendapati Gama duduk termenung diatas kasurnya. Mereka menyapanya dan menanyakan apa yang membuatnya menjadi begini. Akhirnya, Gama yang merasa risih akan pertanyaan dari Yoga dan Gama, menepis kedua tangan temannya dan menghujat mereka berdua dengan kata-kata kasar karena merasa mereka tidak mengetahui dan bisa membantu masalah yang menyimpannya. Mereka pun diusir dari

kamar untuk segera pulang. Tomo merasa emosi karena mendapat perlakuan tidak enak ini, namun Yoga menahannya untuk tidak menimpali dengan emosi juga kepada Gama. Akhirnya mereka pamit kepada Ibu Gama dan adik Gama.

#### 12. EXT. SUDUT KOTA. SORE

Tidak lama kemudian, Gama pergi dari rumahnya dengan bergegas. Dia berlari menuju sudut kota yang cukup kumuh dengan banyak gambar grafiti dimana-mana. Disana dia duduk termenung sambil mengingat kejadian kemarin yang telah dia lalui. Dia menangis dan menyalahkan keadaan yang di takdirkan oleh Tuhan kepadanya. Beberapa waktu kemudian, orang yang tidak dikenal menelepon Gama lagi untuk melakukan tugas terakhirnya. Namun disana dia menolak dan berdebat dengan menggunakan kata-kata kasar kepadanya. Namun Gama terdiam saat dia diancam bahwa keluarga dan teman dekatnya dalam pengawasannya untuk bisa di sakiti kapan saja. Mengetahui hal itu, dia bergegas menuju lokasi yang diberi oleh orang yang tidak dia kenal itu.

#### 13. INT. GUDANG TEMBAKAU. SORE

Dengan keadaan kondisi mental yang kurang baik dan hati yang gusar, Gama berangkat menuju lokasi yang dituju menggunakan taxi online. Sesampainya disana dia melihat gudang tembakau yang besar dan tidak terawat. Saat dia menuju pintu kecil gudang, dia melihat sesosok dua pasang mata yang melihatnya dari lubang geser kecil pada pintu besi itu. Kemudian Gama masuk dan kaget dengan isi dari gudang tembakau itu. Dia tidak melihat gudang dengan isi tembakau, melainkan markas rahasia yang berisi beberapa jenis mobil, senjata, dan kotak-kotak kayu yang entah apa isinya. Kemudian dia akhirnya dipertemukan dengan orang yang selama ini memberinya tugas. Orang itu memakai topeng tengkorak, berpakaian rapi dan bermantel kulit hitam. Dia menjuluki dirinya Korak.



#### 14. INT. RUANGAN KORAK. SORE

Korak menawarkan Gama untuk duduk dan menjamunya dengan teh hangat di atas meja kerjanya. Korak menceritakan bahwa dia telah lama mengintainya sejak lama untuk merekut menjadi anggota mafia ini, karena salut dengan karakter dan sifat pemberaninya. Dari pembicaraan itu, Gama meminum sedikit teh hangat yang disajikan dan langsung menolak tawarannya tersebut. Korak yang merasa tersinggung, langsung menjebloskan Gama kedalam ruang yang sangat sempit dengan keadaan telanjang dan penuh pukulan.

#### 15. INT. RUMAH GAMA. PAGI

Ibu dan adik Gama merasa resah dengan ketidak hadiran gama setelah satu minggu sejak kepergiannya dari rumah. Ibu Gama menangis terus, sesekali adik Gama menenangkan hati ibunya dan juga mencemaskan kakak satu-satunya itu. Selang beberapa waktu kemudian, pintu rumah mereka dibobol oleh orang yang berpakaian rapi serba hitam. Mereka memberikan salam ramah dan kemudian bersiap untuk menghajar Ibu dan adik gama.

#### 16. EXT. KANTIN KAMPUS. SIANG

Di kantin kampus, Yoga dan Tomo berdebat tentang perlakuan Gama kemarin kepada mereka. Tomo merasa tersinggung atas perlakuan Gama terhadap mereka, namun Yoga membelanya karena mungkin Gama sedang menghadapi masa yang cukup sulit. Kemudian, Yoga mengajak Tomo untuk mencari keberadaan Gama yang susah dihubungi beberapa hari belakangan. Dengan nada kesal, Tomo mengiyakan ajakan yoga itu karena sudah di traktir mi instant kesukaannya.

#### 17. INT. RUMAH GAMA. SIANG

Saat sampai mereka di depan rumah Gama, mereka kaget dan heran melihat pintu rumah Gama terbuka lebar. Tanpa pikir panjang, mereka bergegas memasuki rumah Gama dan menemukan ibu dan adik Gama dengan kondisi babak belur. Yoga menyuruh Tomo untuk segera

memanggil ambulans, sedangkan Yoga langsung tanggap untuk memberikan pertolongan pertama kepada mereka berdua.

#### 18. INT. RUANGAN SEMPIT. MALAM

Di ruangan sempit yang hanya disinari sedikit sinar bulan dari ventilasi udara, Gama termenung duduk dengan keadaan telanjang di sudut ruangan. Terlihat raut wajahnya yang sayu seakan dia sudah akan mati dalam waktu dekat. Tidak lama kemudian, salah seorang penjaga mendekati ruangan Gama dengan menggedor pintu besinya. Penjaga itu memberikan foto yang menggambarkan kondisi Ibu dan adiknya dalam kondisi babak belur. Melihat hal itu Gama marah tidak terkendali sambil menghujat penjaga tersebut habis-habisan. Saat penjaga itu mendekati Gama untuk menenangkannya, Gama meraih kerah baju penjaga tersebut, menghajarnya dan meraih kunci ruangan melalui lubang tempat makan. Seketika Gama terbebas dari ruangan itu dan berteriak lantang karena telah bebas.

#### 19. INT. GUDANG TEMBAKAU. MALAM

Dengan keadaan telanjang, Gama berlari sambil menghajar penjaga di lorong gudang untuk kabur. Tidak diam, para penjaga yang mendengar kerusuhan tersebut mengejar Gama sambil menembaknya dengan pistol dan senjata *SMG MP5*. Dengan gesit dan lincahnya, Gama menghindari tembakan itu sambil terus berlari dan menghajar orang yang menghalangi jalannya. Sesaat kemudian, dia menemukan mobil di dekat pintu keluar. Kemudian, saat dia menuju ke mobil sambil bersembunyi dari tembakan, dia menemukan kostum panda pada kotak kayu di dekat situ. Akhirnya dia kabur dengan mobil dan kostum panda tanpa kepala.

#### 20. EXT. JALAN RAYA. MALAM

Dalam perjalanannya, Gama sedikit gegabah dalam menjalankan mobil karena dia tidak pernah menyetir sebelumnya. Saat menyetir dengan sedikit tersendat-sendat, mobil yang dia kendarai diberondong dari belakang oleh anggota Korak. Hingga akhirnya dia tidak sengaja

menabrak beberapa kendaraan lain di depannya. Seketika melihat itu, anggota Korak berhenti mengejar karena Gama mulai memasuki kerumunan ramai. Karena kejadian tabrak lari, Gama di kejar oleh beberapa warga dan juga aparat kepolisian yang mengenal Gama dengan kostum yang sama dengan aksi perampokan di pusat perbelanjaan kemarin.

#### 21. EXT. TEMPAT BESI RONGSOKAN. MALAM

Saat menyetir, Gama baru menyadari bahwa bahunya tertembak. Dengan lincahnya pun, Gama mulai menguasai mobil yang dia tumpangi dan berhasil lolos dari kejaran warga dan polisi. Kemudian dia masuk ke tempat pengumpulan besi rongsokan di sudut kota. Sesaat dia keluar dari mobil, hujan turun dengan derasnya. Gama merasakan hawa segar menyertai wajah dan tubuhnya. Kemudian Yoga dan Tomo datang kepada Gama dengan menggunakan motor. Mereka telah mengikuti Gama sejak terjadi pengejaran masyarakat tadi. Disini Yoga marah dan membentak Gama karena kecewa selama ini pelaku dari perampokan di pusat perbelanjaan adalah Gama. Mereka bertiga pun beradu argumen hingga akhirnya saling berkelahi. Hingga akhirnya Gama tidak sengaja mendorong Yoga ke tumpukan pipa besi hingga akhirnya tewas.

#### 22. EXT. TEMPAT BESI RONGSOKAN. MALAM

Tomo yang marah akan hal ini, langsung beranjak ke motor untuk mengambil tongkat baseball yang dia siapkan sewaktu-waktu dibutuhkan. Melihat Tomo membawa tongkat baseball itu, Gama menuju ke dekat mayat Yoga untuk mengambil dua pipa besi untuk bersiap menghajar Tomo. Pertarungan pun tidak terelakan. Mereka bertarung dengan sengit dan liar.

#### 23. EXT. TEMPAT BESI RONGSOKAN. MALAM

Disaat pertarungan mereka berdua, terdengar suara tembakan pistol ke udara. Mereka berdua berhenti dan melihat polisi telah mengepung mereka disana. Tomo menyuruh Gama untuk segera menyerahkan diri

agar masalah selesai, namun dengan kondisi Gama yang sangat emosional, Gama bergerak cepat menuju Tomo dan menghajar kepala Tomo dengan kerasnya. Selesai pertarungan itu, Gama menyesal akan perbuatannya dan meninggalkan pipa besi beserta kedua temannya, karena takut akan kejaran polisi.

#### 24. INT. RUMAH GAMA

Berita kejadian kemarin, tersiarkan oleh berita di televisi. Ibu Gama dan adik Gama hanya termenung dan bersedih melihat kabar itu. Berita mengabarkan bahwa pelaku tabrak lari, kerusuhan dan perampokan dengan kostum panda adalah Gama. Terlihat wajah sedih sang Ibu sesekali melihat kamar kosong Gama.

#### 25. EXT. GEDUNG KOSONG. SIANG

Dengan keadaan babak belur dan penuh darah, Gama berlari sempoyongan menuju suatu gedung kosong yang terbengkalai. Dia duduk dan beristirahat di dalam gedung itu. Dengan wajah dilumuri darah, terlihat wajahnya yang masih emosi dan penuh dendam kepada Korak. Dia bersumpah akan membalas korak atas semua perbuatannya yang telah menjerumuskan dia di dunia kriminal. Sesaat kemudian, ada suara seseorang yang menghampirinya. Gama berdiri dengan sempoyongan karena kaget, namun orang tua itu menenangkan dia. Setelah itu mereka saling bercakap dan ternyata orang tua itu adalah Ayah dari Korak. Dia sudah lama tau akan kejahatan yang dilakukan anaknya, kemudian orang tua itu menawarkan kerja sama untuk menggulingkan Korak dari tahtanya.

#### 26. INT. RUMAH SAKIT. SIANG

Di suatu rumah sakit, Tomo dirawat intensif. Beberapa saat kemudian dia disiuman dan melihat sekelilingnya. Dia melihat kedua orang tuanya serta Ibu dan adik Gama di kamar. Sesaat mereka bahagia karena Tomo baik-baik saja. Kemudian Ibu dan adik Gama meminta

bantu Tomo untuk mengembalikan Gama seperti sedia kala dengan wajah yang penuh kesedihan mendalam. Mendengar hal itu, Tomo merasa bertanggung jawab dan mengiyakan permintaan dari mereka.

#### 27. EXT. GUDANG TEMBAKAU. SIANG

Tiga tahun telah berlalu. Pasca kejadian tersebut banyak berita kekacauan yang dilakukan oleh komplotan Korak. Kepolisian kewalahan dengan hal tersebut, hingga suatu ketika ada sesosok orang yang membantu meringkus kejahatan yang dilakukan komplotan Korak. Melihat berita itu, Korak sedikit emosi dengan orang yang menghalangi bisnisnya. Berselang beberapa waktu kemudian, terdengar pintu gudang tembakau meledak karena tembakan sesuatu. Korak yang mendengar hal itu langsung keluar ruangnya dan melihat sebuah komplotan dengan 4 mobil serta sesosok orang dengan topeng panda yang besar menyerang markas mereka. Anggota Korak kesulitan menghadapinya, hingga akhirnya Korak terpojok. Saat seseorang bertopeng panda ini mendekatinya, dia tau siapa dibalik itu. Kemudian seseorang bertopeng itu mengatakan untuk tidak menyebutnya Gama, melainkan Pandama. Saat Pandama akan mengayunkan tongkat baton spesialnya untuk mengakhiri Korak, tidak lama sebuah tongkat baseball menangkis serangan tersebut. Pandama dan Korak bingung siapa sosok yang melerai pertikaian tersebut. Dia menjuluki dirinya, Zutomo.

Dari *treatment* Pandama yang telah dijabarkan, kemudian pengkarya menentukan 3D karakter tokoh. Berikut penjabaran 3D karakter tokoh dari Pandama:

1. Gama/Pandama (tokoh utama)

Umur: 24 tahun

TB: 175 cm

BB: 75 kg

Watak: Memiliki jiwa kepemimpinan, memiliki kecenderungan sifat bipolar, mudah perasa, sensitif.

Latar belakang: Gama merupakan sosok mahasiswa yang bisa dikatakan cukup tua. Kesehariannya dia bekerja *freelance* jasa foto dan membantu adiknya yang masih SMA berjualan *online shop*. Hal ini

dilakukan karena ayahnya telah meninggal 2 tahun lalu. Sifat bipolarnya ini cukup mengganggu orang lain karena suatu waktu sifatnya bisa berubah dengan drastis tanpa sebab.



## 2. Yoga (Sahabat Gama dan Tomo)

Umur: 23 tahun

TB: 169 cm

BB: 67 kg

Watak: Memiliki sifat bijak, penyayang, peduli dan suka becanda.

Latar belakang: Yoga merupakan sahabat Gama dari sejak awal kuliah hingga sekarang. Dia selalu menjadi korban bully karena sedikit culun dan menyebalkan. Dibalik itu semua, dia selalu ceria dan suka mentraktir teman-temannya untuk makan, karena baginya makan merupakan obat yang bagus untuk memperbaiki mood.



3. Tomo (Sahabat Gama dan Yoga)

Umur: 23 tahun

TB: 175 cm

BB: 70 kg

Watak: Memiliki sifat yang mudah marah, suka mengatur, suka becanda, dan enerjik.

Latar belakang: Tomo merupakan sahabat Yoga. Dia bersahabat dengan Gama juga karena mereka sering jalan bersama. Terkadang, Tomo tidak menyukai sifat bipolar dari Gama, karena dia tidak begitu paham detail dari diri Gama. Namun meski begitu, dia selalu berusaha menjadi orang yang baik dihadapan Gama dan Yoga.



4. Korak (Boss mafia Gerombolan Korak)

Umur: Tidak diketahui

TB: 180 cm

BB: 80 kg

Watak: Memiliki sifat bengis, licik, pemimpin, dan pintar mengatur strategi, dan kuat.

Latar belakang: Korak merupakan sosok yang menarik Gama menuju dunia kriminal. Dia memanfaatkan sifatnya untuk mudah mengendalikannya. Kepandaiannya dalam mengatur strategi dan menggunakan beragam senjata, menjadikan dia sosok yang ditakuti masyarakat dan bawahannya.



5. Ibu Melinda (Ibu Gama)

Umur: 40 tahun

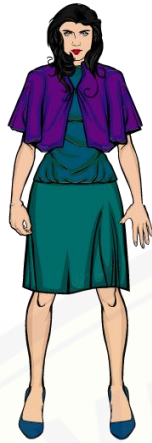
TB: 167 cm

BB: 55 kg

Watak: Memiliki sifat penyayang, peduli, pintar memasak, dan mudah mengeluh.

Latar belakang: Ibu Gama merupakan sosok Ibu yang baik untuk anak-anaknya. Namun, semenjak kematian suaminya, beliau lebih sering mengeluh karena himpitan hutang dan masalah perkuliahan anaknya.





6. Lolita (Adik Gama)

Umur: 17 tahun

TB: 163 cm

BB: 50 kg

Watak: Memiliki sifat peduli, aktif, suka memasak, dan berjualan online shop.

Latar belakang: Adik gama merupakan sosok adik yang sayang kepada kakak dan ibunya. Dia selalu orang yang paling mengerti kondisi kakaknya, karena dia sangat dengan dengan Gama.



## 2.4 Orisinalitas Karya

Film dengan tema *hero* atau pahlawan merupakan tema yang sedang di gemari oleh banyak kalangan di seluruh dunia. Genre ini menampilkan adegan aksi dan petualangan dari tokoh utama dalam mencapai tujuan hidupnya melalui beragam konflik yang harus dihadapinya. Pengkarya menggunakan tema ini untuk menceritakan perkembangan karakter dari tokoh yang memiliki sindrom bipolar. Dalam hal umum, sebuah film tema *hero* menggunakan karakter orang yang memiliki kepribadian baik dan lugu sebagai protagonisnya, tetapi disini pengkarya menggunakan karakter orang yang memiliki masa kelam dalam hidupnya sebagai protagonis, yang nantinya dia dijuluki sebagai *villain*.

Pengkarya membuat *open ending* pada penutup ceritanya, karena penulis berencana untuk melanjutkan kisahnya dengan memunculkan sosok pahlawan baru yang nantinya akan menghalangi niat jahat dari tokoh utama. Karena film tema *hero* yang beredar, kebanyakan tidak begitu memperlihatkan sisi humanis dibalik jahatnya karakter *villain*, maka dari itu pengkarya lebih tertarik menceritakan latar belakang *villain* terlebih dahulu untuk memulai cerita selanjutnya.

### BAB 3. PROSES KARYA SENI

#### 3.1 Observasi Lapang

Pengkarya memulai proses penyusunan naskah skenario dengan melakukan observasi yang sesuai dengan ide cerita. Pengkarya menyampaikan cerita berdasarkan realita yang terjadi di kehidupan nyata. Observasi tersebut dilakukan supaya sesuai dengan apa yang terjadi di dalam kehidupan nyata. Observasi tentang kehidupan seorang bipolar dapat membantu pengkarya untuk mencapai tujuan yang ingin disampaikan supaya menjadi bentuk skenario yang baik.

Skenario yang menceritakan kehidupan seorang penderita bipolar yang berusaha melawan depresi dan naik turunnya emosi dalam perjalanan hidupnya. Tokoh tersebut mengalami masalah berat yang membuatnya depresi dan suasana hati yang cenderung berubah-ubah. Seorang penderita bipolar berpikir untuk melakukan bunuh diri karena masalah yang dihadapinya tidak juga selesai. Proses observasi yang dilakukan pengkarya dalam tahap ini adalah dengan melakukan wawancara kepada sarjana psikologi yang mengerti detail tentang gangguan yang dialami penderita bipolar.

NAMA	UMUR	LATAR BELAKANG
Danial Dicky Kurniawansyah	24	Sarjana Psikologi Universitas Padjadjaran Bandung
Apa itu Bipolar ?		
Gangguan mental terhadap mood swing yang terjadi dengan sangat cepat dan ekstrim.		
Lalu, bagaimana ciri-ciri dari bipolar		

Ya, yang sering terjadi biasanya self esteem atau sebuah kepercayaan diri yang berlebihan, kepercayaan diri yang begitu tinggi tetapi tidak sesuai dengan realitas dan kemampuan diriya. Kemudian, ada dua hal yang tidak dapat terpisah dari penderita bipolar adalah : fase Manic dan Depresi.

Apa perbedaan dari manic dan depresi tersebut ?

salah satu contohnya:

1. Ketika dalam fase depresi penderita bipolar akan merasa lelah, tidak dapat beraktivitas, merasa ingin bunuh diri dan merasa tidak dihargai.
2. Ketika dalam fase mania maka penderita bisa merasa perasaan ceria yg berlebihan, contohnya kamu dapat mengerjakan pekerjaan dengan seharian penuh tanpa istirahat, dan kamu mengerjakannya dengan sepenuh hati dan senang. Atau kamu dapat pergi belanja semalaman dengan hati yang begitu bahagia.

Tabel 3.1 hasil wawancara

Hasil wawancara di atas dibutuhkan untuk membentuk aspek psikologi yang terjadi dengan tokoh utama yang ada dalam naskah skenario. Aspek psikologi tersebut dibutuhkan untuk menguatkan karakter tokoh Gama. Pengkarya melakukan wawancara dengan sarjana psikologi karena berhubungan dengan karakter tokoh utama yang menderita bipolar. Pengkarya membutuhkan dasar-dasar aspek psikologi yang berhubungan dengan gangguan bipolar. Wawancara tersebut dibutuhkan sebagai landasan pengkarya untuk menyusun cerita skenario.

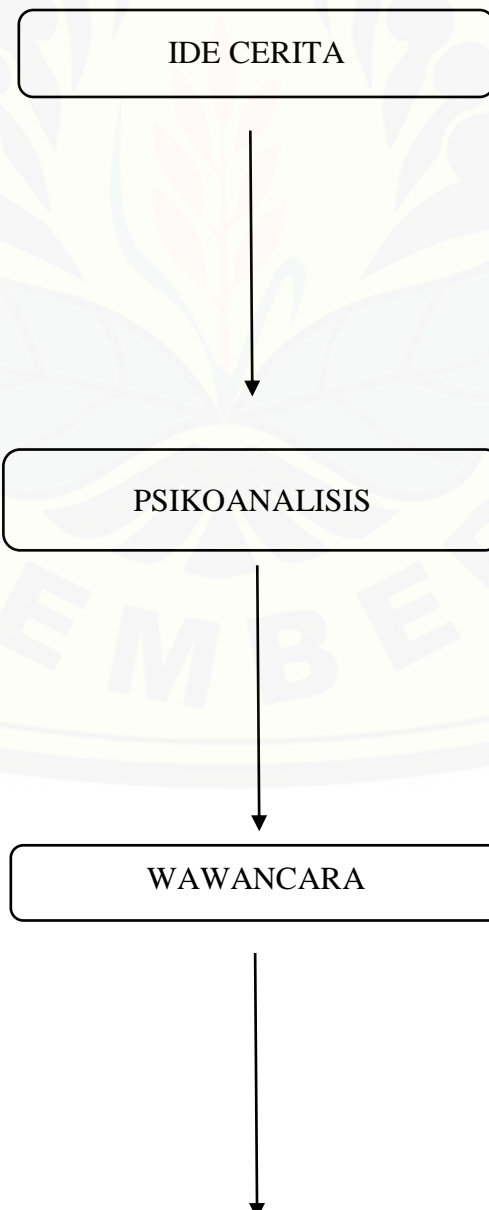
Alasan pengkarya hanya melakukan wawancara dengan sarjana psikologi daripada penderita bipolar karena objek yang bersangkutan susah untuk diajak berinteraksi sehingga, suasana menjadi tidak kondusif. Pengkarya melakukan wawancara dengan sarjana ahli psikologi Universitas Padjadjaran Bandung yang lebih memahami dasar dan detail penderita gangguan bipolar sebagai penguatan karakter tokoh utama. Selain wawancara dengan sarjana psikologi, pengkarya juga

menerapkan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk diaplikasikan dalam penulisan naskah skenario Pandama.

### 3.2 Proses Karya Seni

#### 3.2.1 Praproduksi

Praproduksi adalah tahapan awal sebelum pengembangan cerita. pengambilan dan pengolahan data hasil dari riset yang sudah dilakukan untuk kemudian menjadi bahan dasar awal untuk menentukan karakter tokoh yang sesuai dengan ide gagasan cerita. Pengkarya mendapatkan empat komponen untuk mengembangkan cerita skenario.



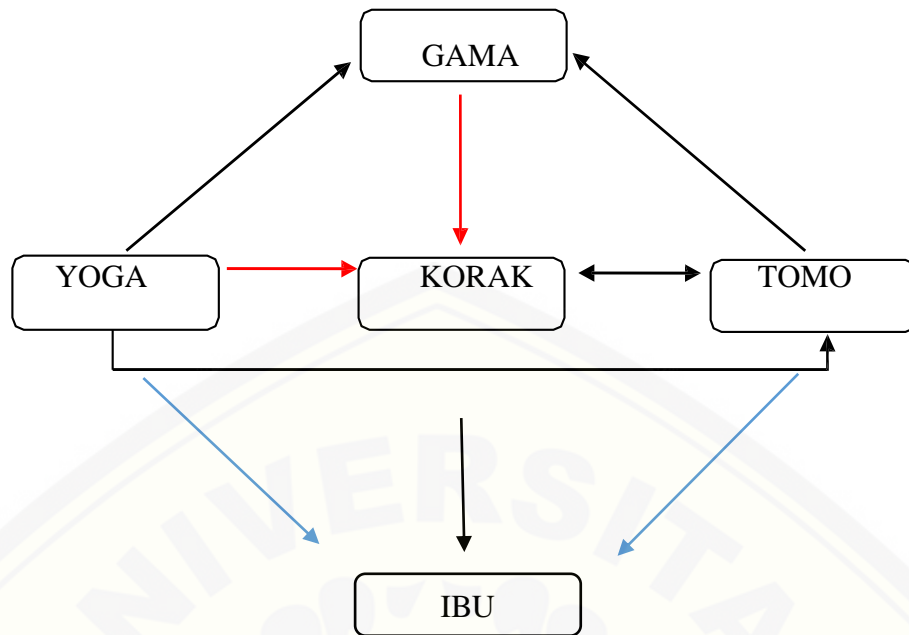
Gambar 3.1 Skema proses penyusunan karakter skenario Pandama.

Skema di atas menunjukkan keterkaitan dari tahapan pembentukan ide cerita sampai dengan tahapan landasan teori sebagai acuan dalam proses pengembangan karakter tokoh yang terdapat dalam naskah skenario Pandama. Kemudian, setelah tahapan pembentukan ide, pengkarya mengaplikasikan teori psikoanalisis terhadap tokoh karakter utamanya. Selanjutnya, untuk menguatkan pengaplikasian teori tersebut, pengkarya observasi lapang dengan cara wawancara kepada sarjana psikologi untuk menggabungkan teori psikologi tersebut dengan dasar teori terhadap penderita gejala bipolar. Runtutan cerita skenario tersebut supaya tersusun dengan alur yang rapi maka, pengkarya menggunakan struktur teori tiga babak untuk mengembangkan alur cerita skenario Pandama.

### 3.2.2 Produksi

Proses produksi merupakan proses penggabungan dan pengembangan kerangka cerita menjadi alur cerita yang utuh. Tahapan penulisan naskah skenario Pandama melalui beberapa kerangka awal. Kemudian, pengkarya membuat kerangka *treatment*. Kerangka *treatment* tersebut selanjutnya ditulis menjadi alur skenario cerita yang akan dikembangkan lebih kompleks sehingga mampu mendukung konflik dalam cerita tersebut.

Pengkarya memusatkan cerita pada karakter tokoh dan aspek penulisan cerita. Beberapa penggambaran karakter tokoh dalam penulisan naskah skenario Pandama menjadi penentu. Pengkarya mengambil 5 karakter tokoh yang saling berhubungan yang menjadi penguat tokoh utama dan memiliki peran yang berpengaruh terhadap jalannya cerita. 5 tokoh tersebut merupakan Gama, Ibu, Korak, Yoga, Tomo.



Gambar 3.2 hubungan antar tokoh

Penjabaran skema hubungan antar tokoh di atas menjelaskan keterkaitan antar tokoh. Gama adalah tokoh utama yang selalu berhubungan dengan Korak, dalam penulisan naskah skenario Pandama, Gama merupakan tokoh protagonis yang menderita tekanan masalah yang berat dan memiliki gangguan bipolar. Sedangkan, Korak merupakan tokoh bawahan dari Gama yang memiliki karakter antagonis. Kemudian dari kedua tokoh tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. Tokoh ibu, Yoga dan Tomo dalam skenario tersebut merupakan tokoh bawahan yang selalu muncul dan berinteraksi dengan tokoh utama.

Pembentukan karakter masing-masing tokoh dalam skenario Pandama berdasarkan pada deskripsi karakter:

1. Gama/Pandama (tokoh utama)

Umur: 24 tahun

TB: 175 cm

BB: 75 kg

Watak: Memiliki jiwa kepemimpinan, memiliki kecenderungan sifat bipolar, mudah perasa, sensitif.

2. Yoga (Sahabat Gama dan Tomo)

Umur: 23 tahun

TB: 169 cm

BB: 67 kg

Watak: Memiliki sifat bijak, penyayang, peduli dan suka becanda.

3. Tomo (Sahabat Gama dan Yoga)

Umur: 23 tahun

TB: 175 cm

BB: 70 kg

Watak: Memiliki sifat yang mudah marah, suka mengatur, suka becanda, dan enerjik.

4. Korak (Boss mafia Gerombolan Korak)

Umur: Tidak diketahui

TB: 180 cm

BB: 80 kg

Watak: Memiliki sifat bengis, licik, pemimpin, dan pintar mengatur strategi, dan kuat.

5. Ibu Melinda (Ibu Gama)

Umur: 40 tahun

TB: 167 cm

BB: 55 kg

Watak: Memiliki sifat penyayang, peduli, pintar memasak, dan mudah mengeluh.

### 3.2.3 Pascaproduksi

Proses pascaproduksi dalam penulisan skenario adalah proses revisi pada penulisan maupun konten dalam skenario. Skenario Pandama melewati



proses revisi, dalam hal tersebut dilakukan oleh dosen pembimbing supaya susunan skenario sesuai dengan standar penulisan dan konten untuk keperluan tugas akhir. Revisi terakhir untuk skenario Pandama dilakukan pada saat proses uji kelayakan, yang kemudian skenario dapat ditetapkan sebagai draft akhir untuk digunakan dalam pagelaran karya.

### 3.3 Hambatan dan Solusi

Penulisan skenario tugas akhir harus memiliki landasan yang kuat dalam pembentukan cerita sehingga pengkarya juga mengalami beberapa kendala baik di lapangan maupun dalam proses penggarapan naskah skenario cerita. Pengkarya juga menemukan hambatan dalam teknik penulisan, pengembangan ide sampai pengembangan karakter tokoh yang memiliki gangguan bipolar. Pengkarya menemukan hambatan tentang perilaku yang terjadi pada penderita bipolar dan banyak aspek yang mempengaruhi pengkarya menemukan hambatan dalam proses penulisan naskah skenario.

Solusi untuk mengatasi hambatan dalam proses pengembangan cerita sampai pengembangan karakter tokoh adalah dengan mencari beberapa referensi baik melalui internet, literatur dan referensi film. Beberapa literatur seperti *Apakah Aku Bipolar?* Dari Rona, D. Dan Panggabean, Film *Silver Linings PlayBook* (2012) menjadi salah satu referensi dan tinjauan pengkarya terhadap gangguan bipolar. Film tersebut disutradarai oleh David O Russell yang menceritakan tentang cinta segitiga yang bergenre komedi romantis. Film tersebut juga menceritakan karakter penderita gangguan bipolar yang dikelilingi oleh lingkungan yang tidak mendukung. Referensi tersebut membantu pengkarya untuk mengatasi kesulitan yang sedang pengkarya hadapi.

## BAB 5. KESIMPULAN

Proses pembuatan skenario film tidak lepas dari ide pokok yang akan memperkuat cerita. Ide cerita menjadi landasan dalam pembuatan sebuah naskah, ide cerita dalam film berisi penjelasan konten yang tertata dan jelas sehingga proses penggambaran audio visual dapat diambil dengan baik. Skenario yang menceritakan kehidupan seorang penderita bipolar yang berusaha melawan depresi dan naik turunnya emosi dalam perjalanan hidupnya. Tokoh tersebut mengalami masalah berat yang membuatnya depresi dan suasana hati yang cenderung berubah-ubah. Seorang penderita bipolar berpikir untuk melakukan bunuh diri karena masalah yang dihadapinya tidak juga selesai Bipolar merupakan gambaran yang akan berkaitan dengan karakter tokoh yang terdapat di dalam skenario cerita. Tokoh Gama dalam skenario cerita mengalami berbagai perubahan perasaan yang tidak sesuai dengan suasana hatinya.

Tokoh tersebut dalam pendekatan psikoanalisis mengalami depresi dan gangguan perasaan yang tidak terduga, perubahan tokoh Gama dikategorikan sebagai penderita gangguan bipolar dengan mengalami perasaan mudah berganti tergantung dengan suasana yang ada. Pengkarya mengaplikasikan dan menggambarkan perilaku bipolar pada karakter protagonis. Pengkarya menyusun cerita skenario karakter Gama tersebut dengan genre drama/aksi.

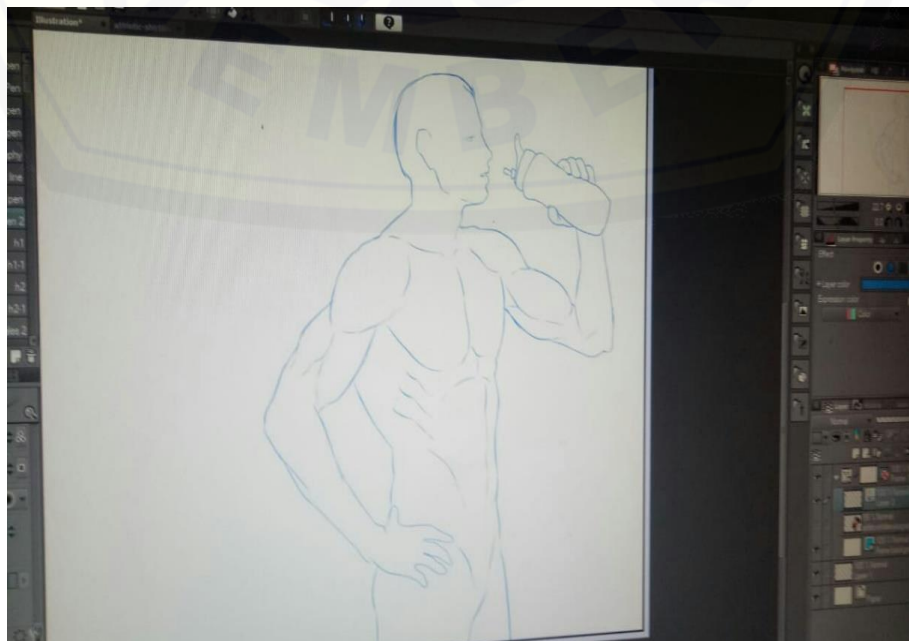
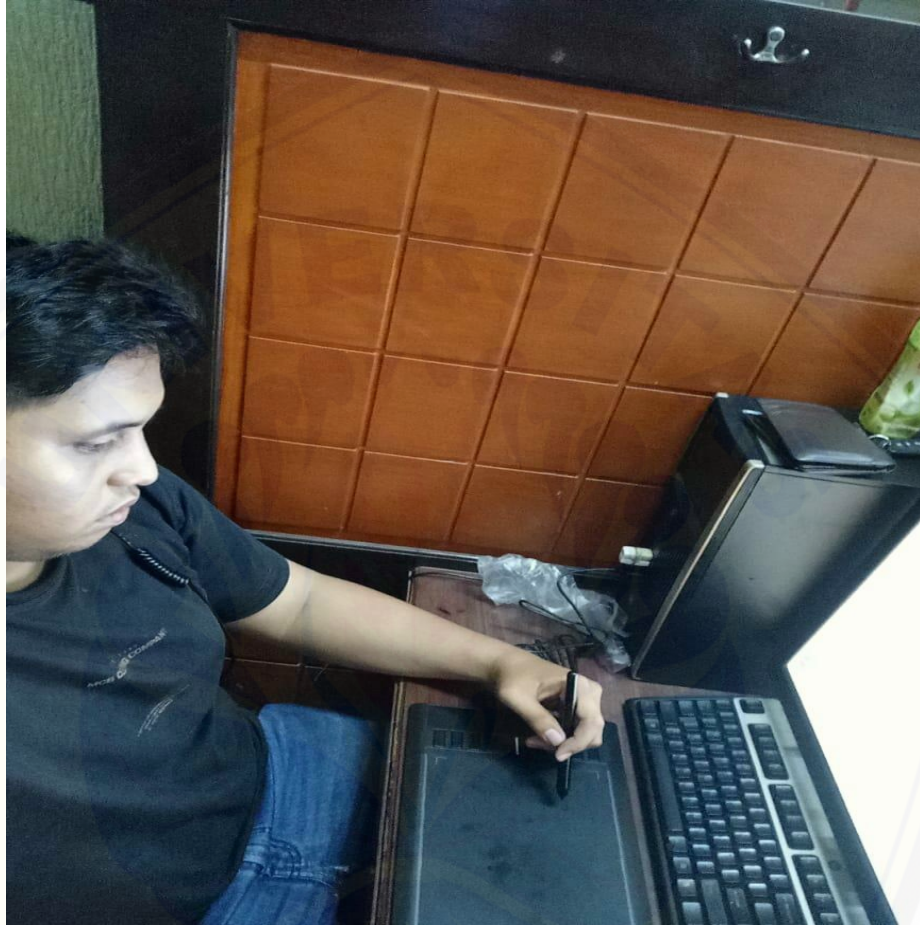
Gama sebagai representasi penderita bipolar yang ternyata penderita bipolar tidak jauh dari realitas di sekitar kita. Bahwa penderita gangguan jiwa seperti bipolar tidak boleh untuk dianggap sebagai hal yang remeh. Kemunculan hal tersebut mewakili fase yang dimiliki oleh bipolar, dalam fase tersebut penderita bipolar akan mengalami depresi yang muncul melalui kendali superego. Superego mendominasi produksi kesalahan-kesalahan, sehingga membuat individu merasa dalam perasaan bersalah berlebihan dan muncul perasaan ketidakberhargaan oleh individu, dalam hal tersebut akan memasuki fase depresi terhadap penderita bipolar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M. 2010. *Psikologi Film: Membaca Film Lewat Psikoanalisis Lacan- Zizek* . Jakarta : Fakultas Film dan Televisi, Insitut Kesenian Jakarta.
- Biran, Y.M. 2007. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Desideria, B. 2014. “Beda Skizofrenia dan Bipolar Disorder”. [https://. www. liputan6.com/health/read/2089508/beda-skizofrenia-dan-bipolar-disorder](https://www.liputan6.com/health/read/2089508/beda-skizofrenia-dan-bipolar-disorder). Diakses pada tanggal 17 Oktober 2018 pukul 14: 42.
- Faruk. 2014. *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ratna, N.K. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rona, D. Dan Panggabean, M.L. 2015. *Apakah Aku Bipolar?*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

## LAMPIRAN

### Proses Menggambar Ilustrasi Dalam Skenario Film Pandama



Scene 1: Gama tertidur di kantin fakultas dan diperhatikan oleh teman-temannya.



Scene 4: Gama yang baru pulang kerumah dihampiri oleh ibunya yang berkeluh kesah tentang biaya cicilan.



Wawancara Dengan Narasumber Sarjana Psikologi Untuk Bahan Observasi Lapangan



Suasana Pagelaran Skenario Film Pandama



