



**NASKAH FILM TELEVISI
GENRE *ROMANCE COMEDY*
“PEMUDA IDAMAN #NGACA”**

Skripsi

Oleh

Bima Aji Rogo Wibowo

NIM 120110401014

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
2016**



**NASKAH FILM TELEVISI
GENRE *ROMANCE COMEDY*
“PEMUDA IDAMAN #NGACA”**

Skripsi Penciptaan

Oleh

Bima Aji Rogo Wibowo

NIM 120110401014

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
2016**



**NASKAH FILM TELEVISI
GENRE *ROMANCE COMEDY*
“PEMUDA IDAMAN #NGACA”**

Skripsi Penciptaan

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir Dan Memenuhi Salah Satu Syarat
Untuk Menyelesaikan Program Studi Televisi Dan Film (S1)
Dan Mencapai Gelar Sarjana Sastra

Oleh

Bima Aji Rogo Wibowo

NIM 120110401014

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS ILMU BUDAYA

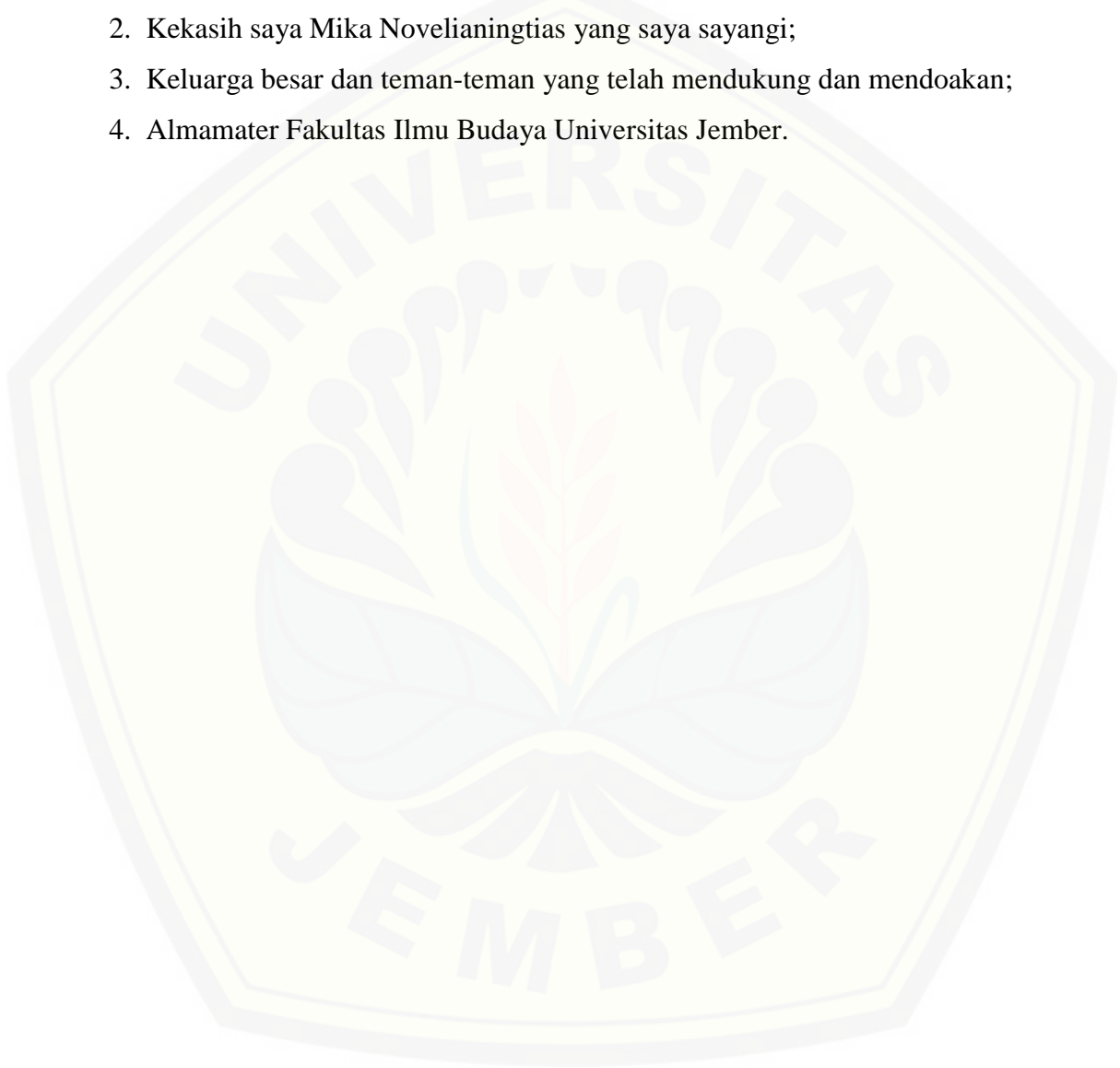
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

2016

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Ibunda saya Endrawati Wijaya dan Ayahanda Bawon Wibowo yang tercinta;
2. Kekasih saya Mika Novelianingtias yang saya sayangi;
3. Keluarga besar dan teman-teman yang telah mendukung dan mendoakan;
4. Almamater Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.



MOTO

Kerjakan apa yang kamu cintai dan cintai apa yang kamu kerjakan.

(Ronald Frank – motivator cinta)¹

Kalau mimpimu belum ditertawakan orang lain, berarti mimpimu terlalu kecil.

(no name)²



¹ <http://diaz-zahran-asyari.blogspot.co.id/2015/02/ronald-frank-dan-kata-bijak-motivasi.html>
diunduh pada 11 Juni 2016, 18.45

² <https://www.instagram.com/p/69redVkarc/> diunduh pada 11 Juni 2016, 18.45

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bima Aji Rogo Wibowo

NIM : 120110401014

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul NASKAH FILM TELEVISI GENRE *ROMANCE COMEDY* “PEMUDA IDAMAN #NGACA” adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah saya ajukan pada institusi mana pun dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember,.....2016

Yang menyatakan,

Bima Aji Rogo Wibowo

NIM 120110401014

Skripsi Penciptaan

**NASKAH FILM TELEVISI
GENRE *ROMANCE COMEDY*
“PEMUDA IDAMAN #NGACA”**

Oleh :

Bima Aji Rogo Wibowo

NIM 120110401014

Pembimbing :

Dosen pembimbing Utama : Drs. Moch. Ilham. M.Si
NIP. 196310231990101001

Dosen pembimbing Anggota : Dr. Hary Kresno Setiawan. M.M
NIP. 195702251988021001

PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan berjudul Naskah Film Televisi Genre *Romance Comedy* “Pemuda Idaman *#ngaca*” telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal :2016
Tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. Moch. Ilham. M.Si
NIP. 196310231990101001

Dr. Hary Kresno Setiawan. M.M
NIP. 195702251988021001

Penguji I

Penguji II

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

Fajar Aji, S. Sn. M. Sn
NIP. 7600009244

**Mengesahkan
Dekan,**

Prof.Dr.Akhmad Sofyan,M.Hum.
NIP. 196310151989021001

Bima Aji Rogo Wibowo

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

ABSTRAK

Pembuatan karya naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” genre *romance comedy* membahas tentang permasalahan yang dihadapi laki-laki lajang (*jomblo*) dalam menemukan pasangan idamannya. Tujuan pembuatan karya ini untuk memberikan pesan moral yakni tentang makna *mengaca* (memantaskan diri) melalui penulisan naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca.” Karya ini mendeskripsikan tentang kisah seorang laki-laki lajang yang mencari wanita idamannya yang dikemas dalam situasi komedi. Rekonstruksi tokoh dalam naskah ini menggunakan teori psikologi kostitusi fisik dari Ernst Kretschmer untuk mendeskripsikan bentuk fisik dengan karakter tokoh dalam naskah. Pengkarya melakukan observasi data dan fakta (berita) dalam pembuatan karya ini terhadap fenomena lajang di Indonesia dan ditambah dengan pengalaman pribadi pengkarya dalam penyusunan ide, sehingga diharapkan pesan moral memantaskan diri dapat tersampaikan melalui naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca.” Hasil dari karya ini adalah naskah skenario film televisi genre *romance comedy* dengan judul “Pemuda Idaman #ngaca.”

Kata kunci : Naskah *Romance Comedy*, Pemuda Idaman, Lajang (*jomblo*).

Bima Aji Wibowo Rogo

Television and Film Program Studies, Faculty of Humanities, Jember University

ABSTRACT

The production of this television movie script "Pemuda Idaman #ngaca" romance comedy genre discusses about a set of problems faced by single man (single) in finding his ideal partner. The purpose of producing this work is to provide the moral message about the meaning of the mirroring (preparing ourselves) through television screenwriting "Pemuda Idaman #ngaca." This work describes the story of a single man looking for a woman of his dreams which packaged in a comedy. The reconstruction of the characters in this script uses physical constitution of the psychological theory of Ernst Kretschmer to describe the physical form of the characters in the script. The creator collecting data and facts (news) observation in making this work on the phenomenon of singles in Indonesia and based on personal experienced of the creator in the composing idea, so expected with the moral messages preparing ourselves can be delivered through the television movie script "Pemuda Idaman #ngaca." The result of this work is the screenplay television movie of romance comedy as the genre in the title "Pemuda Idaman #ngaca."

Keywords: Comedy Romance Manuscript, Pemuda Idaman, Single (singles).

RINGKASAN

Naskah Film Televisi Genre *Romance Comedy* “Pemuda Idaman #ngaca”; Bima Aji Rogo Wibowo, 120110401014; 2016; 57 halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” merupakan naskah skenario bergenre *romance comedy*, ditulis berdasarkan fenomena lajang di Indonesia dan pengalaman pribadi pengkarya. Hal tersebut menjadi menarik untuk ditulis pengkarya, sebagai media pemberi pesan moral *mengaca* (memantaskan diri), ditulis dengan menggunakan situasi komedi sehingga penonton mudah memahami pesan moral yang terdapat dalam naskah. Secara keseluruhan naskah skenario film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” memberikan hiburan, edukatif dan kehidupan romansa.

Dengan menggunakan teori psikologi kostitusi fisik dari Ernst Kretschmer pengkarya mendeskripsikan tokoh dalam naskah, diharapkan dapat mengungkapkan karakter tokoh berdasarkan tipologi fisiknya. Tokoh utama dalam naskah merupakan rekonstruksi diri pengkarya karena salah satu latar belakang pembuatan karya ini berdasarkan pengalaman pribadi pengkarya saat lajang (*jomblo*). Penulisan naskah skenario film televisi ini ditulis setelah pengkarya melakukan observasi terhadap fenomena- fenomena lajang di Indonesia kemudian ditambah dengan pengalaman pribadi pengkarya.

Hasil naskah film televisi ini memberi pesan moral memantaskan diri dalam memilih pasangan (kekasih). Menggunakan teori psikologi kostitusi fisik dari Ernst Kretschmer dapat menggambarkan tokoh melalui tipologi fisiknya. Karakter – karakter tokoh ditentukan sesuai tipologi (bentuk) fisik sesuai teori teori psikologi kostitusi fisik dari Ernst Kretschmer.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penciptaan yang berjudul Naskah Film Televisi *Genre Romance Comedy* “Pemuda Idaman *#ngaca*”. Karya ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Televisi Dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penyusunan karya ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Sastra, Prof.Dr.Akhmad Sofyan,M.Hum.
2. Kaprodi Televisi dan Film, Drs. Lilik Slamet Raharsono, M.A.
3. Dosen Pembimbing Akademik, Drs. Hary Kresno Setiawan, M.M.
Dosen Pembimbing Utama, Drs. Moch. Ilham. M.Si, dan Dosen pembimbing Anggota, Drs. Hary Kresno Setiawan, M.M yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan perhatian dalam menuntun pengkarya menyelesaikan karya ini.
4. Dosen Penguji I, Muhammad Zamroni, S.Sn, M.Sn dan Dosen penguji II, Fajar Aji, S. Sn. M. Sn yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan pengetahuannya sehingga karya ini menjadi lebih baik.
5. Seluruh dosen Program Studi Televisi dan Film, telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan sampai pada titik akhir. Terima kasih atas ketulusan dan segala yang diperjuangkan demi kami, mahasiswa PSTF.
6. Ibu, Ayah, dan kakak. Terima kasih atas cinta, kasih sayang, dukungan dan doa kalian yang selama ini berikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kekasih saya Mika Novelianingtias yang selalu memberi kritik, saran, dan semangat.

8. Seluruh teman-teman Jurusan Televisi dan Film khususnya untuk angkatan 2012 yang selalu memberi *support* dan motivasi.
9. Teman-teman *Klik Production* dan Seblak Abah Pasundan yang membantu mempersiapkan pameran dan ujian.
10. Keluarga Marcomm yang memberikan ilmu pengetahuan baru, semasa peneliti menjalankan kuliah kerja profesi.
11. Serta kerabat dan semua pihak yang tidak sanggup disebutkan satu-persatu, terima kasih banyak.

Pengkarya juga menerima kritik dan saran yang bersifat positif dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya pengkarya berharap, semoga karya ini dapat bermanfaat.

Jember,2016

Pengkarya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN BIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
RINGKASAN	x
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan	2
1.3 Pembicaraan Rujukan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4

BAB 2. KEKARYAAN	5
2.1 Gagasan	5
2.2 Garapan	8
2.3 Bentuk Karya	9
2.4 Orisinalitas Karya	14
BAB 3. PROSES KARYA SENI	15
3.1 Observasi	15
3.2 Proses Karya Seni	16
3.2.1 Praproduksi	16
3.3.1 Produksi	16
3.4.1 Pascaproduksi	40
3.3 Hambatan dan Solusi	40
BAB 4. DESKRIPSI KARYA	41
4.1 Durasi Karya	41
4.2 Struktur Dramatik	42
4.3 Hubungan Antar Tokoh	43
BAB 5. PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Jadwal Pra, Produksi dan Pasca	8
Gambar 2 Grafik Elizabeth Lutters 1	11
Gambar 3 Tabel hasil wawancara	15
Gambar 4 Pembagian <i>segmen</i> berdasarkan durasi	42
Gambar 5 Pembagian <i>segmen</i> berdasarkan <i>scene</i>	43
Gambar 6 Pembagian <i>scene</i> dan durasi berdasarkan <i>segmen</i>	44
Gambar 7 Hubungan antar tokoh	45
Gambar 8 Konsep pagelaran foto <i>storyboard</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Poster naskah Film Televisi “Pemuda Idaman #ngaca”	50
B. <i>Storyboard</i> naskah Film Televisi “Pemuda Idaman #ngaca”	51



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena lajang (*jomblo*) atau belum memiliki pasangan pada masyarakat di Indonesia banyak terjadi pada usia di atas 15-64 tahun. Jumlah penduduk Indonesia mencapai 237.641.326 jiwa. Untuk usia antara 15-64 tahun, jumlah penduduk Indonesia sebanyak 157.053.112 dengan perbandingan laki-laki 78.969.160 jiwa sedang perempuan 78.083.952 jiwa. (Sumber berdasarkan statistik.ptkpt tahun 2014). Poin pentingnya dari statistik di atas, surplus laki-laki usia 15-64 tahun sebanyak 885.208 jiwa. Dengan demikian surplus laki-laki di Indonesia sebanyak 2.879.705 jiwa tidak mendapat pasangan atau lajang (*jomblo*).

Berita NET.TV pada 25 januari 2016 (Netmediatama youtube channel: <http://www.youtube.com/netmediatama>) warga Bandung demo minta jodoh ke wali kota. Dua orang warga Bandung membentuk komunitas yang dinamakan #ForumMasyarakatKurangKasihSayang. Mereka menuntut wali kota Bandung bapak Ridwan Kamil agar segera memberikan jodoh yang layak bagi komunitas mereka. Pada kasus lain, ada beberapa berita tragis tentang laki-laki lajang (*jomblo*). Seorang pemuda lajang (*jomblo*) gantung diri di Kediri (ANTARA News, 22 januari 2008). Diduga depresi, seorang mahasiswa di Malang menyayat leher dan kemaluannya dengan silet (Okezone.com, 7 oktober 2014). Hidup melajang (*jomblo*) selama 53 tahun, pemuda di Bangkalan ditemukan warga tewas di sumur tua rumahnya (Banjarmasinpost, 23 agustus 2015).

Dari beberapa kasus fenomena lajang (*jomblo*) di Indonesia, pengkarya ingin membuat karya dalam bentuk naskah film televisi. FTV biasanya disajikan dalam durasi yang terbatas. Beberapa stasiun televisi di Indonesia menyajikan program ini dengan durasi antara 30-120 menit (Suban, 2009:32). Pembuatan sebuah film televisi tidak terlepas dari unsur naskah. Lutters (2010) menyatakan, naskah adalah intisari atau secara ekstrem bisa disebut sebagai roh atau jiwa dari terbentuknya cerita dalam sinetron atau film tersebut.

Berbagai tema telah ditayangkan dalam FTV. Mulai dari tema cinta yang tetap dipertahankan sampai sekarang, hingga tema kriminal dan sosial. Tema dengan unsur gabungan seperti tema cinta yang dibalut dengan komedi atau humor dipilih pengkarya dalam pembuatan naskah film televisinya. Humor juga sebagai sarana persuasi untuk mempermudah masuknya informasi atau pesan yang ingin disampaikan sebagai sesuatu yang serius dan formal (Gauter dalam Rahmanadji, 1988).

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Dalam membuat naskah ini, pengkarya mengambil tema cinta yang digabung dengan unsur komedi atau humor. Dalam naskah pengkarya menitik beratkan cerita pada seorang tokoh utama dalam cerita. Kisah dan pengalaman hidup pada tokoh utama menjadi alur cerita dalam pembuatan naskah. Alur cerita akan dibuat dengan alur *linier* atau maju agar penonton nantinya mudah memahami pesan yang tersirat dalam cerita. Melalui penokohan dan dialog antartokoh yang menggunakan unsur komedi atau humor, pengkarya bermaksud membangun suasana menghibur dalam naskah yang dibuat. Keberadaan humor sebagai sarana hiburan penting. Humor dapat tampil mantap sebagai penyegar pikiran sekaligus penyejuk batin, dan penyalur *uneg-uneg* (Prmono dalam Rahmanadji, 1983:213).

Pengkarya mengambil sudut pandang dari sisi wanita terhadap sosok pemuda idaman yang diangkat sebagai judul. Alasan pengkarya untuk tahu kriteria sosok pemuda idaman maka harus berpikir layaknya wanita yang mengidamkan pemuda idaman tersebut. Jangan harap Anda (laki-laki) dapat mengerti dunianya jika Anda (laki-laki) masih berusaha mengerti dunianya melalui kacamata dunia Anda (laki-laki). Anda (laki-laki) harus sejenak atau lebih meninggalkan dunia Anda (laki-laki), untuk masuk kedalam dunianya (Frank, 2013). Dalam naskah FTV “Pemuda Idaman *#ngaca*”, pengkarya membahas tentang bagaimana seorang laki-laki memahami wanita dan pola pemikiran wanita terhadap laki-laki. Pengkarya sedikit membahas tentang masalah *gender* atau

feminisme tapi lebih banyak membahas psikologi laki-laki menghadapi problematika kehidupan asmara atau percintaan terhadap wanita.

1.3 Pembicaraan Rujukan

Seminar *online* tentang “Cara Memikat Hati Wanita” pada tanggal 25 September 2013, oleh Ronald Frank (motivator cinta Indonesia dan pemilik *website* www.perihalcinta.com) menjadi modal pengkarya untuk menulis naskah film televisi nantinya. Dari hasil seminar tersebut pengkarya belajar cara memahami wanita dan bagaimana menjadi seorang laki-laki sejati (*gentleman*).

Film *Single* karya Raditya Dika menceritakan tentang sosok Ebi (27 tahun) pemuda yang naif dan tidak memiliki pekerjaan. Ebi seorang *single forever* atau *jomblo* dari lahir yang belum pernah pacaran. Hal ini dikarenakan setiap kali Ebi mendekati perempuan, Ebi selalu saja ditolak. Intinya, kehidupan Ebi layak untuk dikasihani. Film ini memberikan inspirasi kepada pengkarya dalam menentukan alur cerita naskah yang dibuat bergenre *romance comedy* dan bertema cinta. Dalam film *Single*, alur cerita dibuat sederhana tetapi tidak membosankan dan penuh dengan kejutan yang tidak terduga. Pesan yang terkandung dalam film tersebut tersirat melalui dialog antartokoh dan situasi komedi yang sengaja dibangun.

Film *Ngenest* karya Ernest Prakasa menceritakan tentang Ernest (nama tokoh cerita), seorang pemuda keturunan Cina yang merasakan beratnya terlahir sebagai minoritas yang selalu di-*bully* oleh teman-temannya sejak dia masih SD. Film ini memberikan pesan moral yang dikemas melalui unsur komedi dalam setiap dialog antartokohnya. Semakin kritis suatu masyarakat, semakin tinggi pula permintaan mereka akan humor (Hassan dalam Rahmanadji, 1981) .

1.4 Tujuan dan Manfaat

Sebuah karya seni diciptakan dengan membawa pesan dari penciptanya. Pengkarya membuat karya ini dengan beberapa tujuan dan diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas antara lain:

1. Menimbulkan kesadaran kepada generasi muda Indonesia agar lebih percaya diri dan selalu bersyukur dengan kemampuan diri sendiri.
2. Memberi wawasan tentang konsep berkaca atau bercermin kepada diri sendiri terhadap segala perbuatan maupun tindakan.
3. Mendokumentasikan kehidupan saat melajang (*jomblo*) dalam sebuah naskah film televisi.
4. Mengetahui kaitan antara pengaruh lingkungan dengan proses pengambilan keputusan.
5. Memperkaya naskah film televisi genre *Romance Comedy* di Indonesia.

BAB 2. KEKARYAAN

2.1 Gagasan

Ide awal tercipta karya ini, berawal dari pengalaman pengkarya saat awal masuk kuliah yang pernah mengalami lajang (*jomblo*). Hingga dalam perjalanannya pengkarya mendapat pasangan. Dalam proses mencari dan mendapatkan pasangan yang tepat, pengkarya banyak belajar dan bertemu dengan orang-orang yang berpengaruh dalam segi asmara. Salah satunya melalui seminar *online* dengan Ronald Frank, motivator cinta Indonesia tanggal 25 September 2013. Dari hasil seminar *online*, pengkarya mengikuti semua gagasan yang disampaikan Ronald Frank.

Ronald Frank memaparkan filosofi bahwa cinta adalah kehidupan. Dalam seminar *online* Ronald Frank mengatakan bahwa, "Anda lahir karena kedua orang tua Anda bercinta. Cinta tidak hanya menimbulkan perdamaian, melainkan juga buah dari kehidupan. Tanpa cinta, manusia akan saling membenci dan saling bunuh juga saling cerai". Gagasan Ronald Frank juga diperkuat tayangan Metro TV dan Kompas TV pada tanggal 2 Januari 2013, yang memberitakan persentase lajang (*jomblo*) di Indonesia makin meningkat bahkan secara global.

Naskah film televisi yang akan dibuat oleh pengkarya nantinya diberi judul "Pemuda Idaman *#ngaca*". Ada beberapa alasan yang menjadi dasar bagi pengkarya memilih judul "Pemuda Idaman *#ngaca*". Alasan-alasan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sebagai *point of interest* penonton saat membaca judul agar menimbulkan kesan penasaran.
2. Kata pemuda idaman bermakna laki-laki dewasa yang dijadikan dambaan (yang sangat diinginkan) oleh wanita (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1998 : 45). Pengkarya mengaitkan kata idaman yang bermakna sesuatu yang terbaik dan sempurna dengan penggambaran perjalanan hidup tokoh utama. Dalam cerita, tokoh utama akan mengalami pertemuan dengan

beberapa wanita yang membuatnya belajar untuk memantaskan diri mendapatkan wanita idaman. Sedangkan *#ngaca* digunakan sebagai penekan judul, karena penggunaan simbol tagar (*hashtag*) menandakan suatu pesan. Pesan yang ingin di sampaikan pengkarya adalah kata *ngaca* (mengaca) yang berarti melihat diri sendiri.

“Pemuda Idaman *#ngaca*” merupakan sebuah judul naskah film televisi yang menceritakan tentang perjalanan hidup seorang pemuda lajang (*jomblo*) yang ingin mendapatkan pasangan terbaik atau wanita idaman. Namun terhalang dengan ekspetasi yang terlalu berlebihan dan tidak melihat kemampuan yang dimiliki diri sendiri. Hingga pemuda ini banyak belajar dari wanita-wanita yang ditemuinya dan tersadar pentingnya memantaskan diri sebelum mendapat pasangan yang terbaik. “wanita yang baik adalah untuk laki-laki yang baik juga” (An Nur ayat 26).

Pesan naskah film televisi “Pemuda Idaman *#ngaca*” secara umum adalah pasangan merupakan refleksi dari diri kita. Lebih baik memantaskan diri (*ngaca*) dari pada berekspetasi terlalu tinggi tentang kriteria pasangan idaman (Suitaatmadja, 2013). Secara khusus, pengkarya ingin menggambarkan bahwa pengalaman orang yang gagal akan memberi dampak besar dalam perubahan pribadi seseorang, seperti filosofi kaca yang jujur sesuai bayangan orang yang di depannya.

Pengkarya memakai situasi komedi dalam naskah FTV “Pemuda Idaman *#ngaca*”. Kekonyolan tokoh utama setiap berdialog dengan tokoh lain dalam naskah FTV “Pemuda Idaman *#ngaca*” membantu membangun situasi komedi. Naskah FTV “Pemuda Idaman *#ngaca*” menggunakan struktur tiga babak. Penulisan naskah tiga babak adalah struktur pembentukan naratif cerita yang terdiri dari tiga bagian, yakni pembukaan, pengembangan dan penyelesaian. Dengan menggunakan struktur tiga babak ini, pengkarya akan menyusun sebuah plot cerita dengan alur *linier* atau maju. Pengkarya menggunakan teori psikologi kostitusi fisik dari Ernst Kretschmer sebagai dasar rekonstruksi karakter pada tokoh cerita. Ernst Kretschmer membagi tiga tipe fundamental jasmani, yaitu :

astenik atau *leptosom*, *atletik* dan *piknik*. Tipe *astenik* atau *leptosom* yakni, jasmani yang ringkih dan linier (kurus-tinggi). Tipe *atletik* yakni, jasmani yang berotot dan perkasa. Tipe *piknik* yakni, jasmani gemuk, montok-bulat. Di samping ketiga tipe yang diuraikan di atas terdapat satu tipe tambahan, yaitu *displastis*. Tipe *displastis* yakni, jasmani dengan ciri khusus atau bentuk tubuh tidak pada umumnya. Dengan dasar psikologi konstitusi fisik dari Ernst Kretschmer, pengkarya dimudahkan menghubungkan bentuk jasmani tokoh pada rekonstruksi karakter tokoh. Sehingga permasalahan atau konflik yang terjadi pada masing-masing karakter tokoh dalam cerita ini semakin kuat.

Sasaran cerita sangat menentukan cara penuturan yang diterapkan. Penuturan terhadap anak-anak berbeda dengan dewasa ataupun umum. Sasaran cerita berdasarkan tingkat usia yang menjadi patokan penulisan naskah antara lain (Lutters, 2010: 31).

- a. Anak-anak : 5-12 tahun
- b. Remaja : 13-17 tahun
- c. Dewasa : 17 tahun keatas
- d. Umum : semua usia

Pengkarya mengambil sasaran remaja dan dewasa untuk naskah film televisi ini. Usia remaja dan usia dewasa dianggap sudah mampu menangkap pesan yang ada dan menerima pesan sebagai media pembelajaran yang mengacu pada kehidupan percintaan (romansa). Tingkat usia remaja menjadi *segmentasi* penonton yang dianggap pengkarya sebagai media pembelajaran mereka melalui pesan dalam naskah. Sedangkan tingkat usia dewasa dapat memisahkan hal yang baik dan buruk untuk dirinya serta mampu menjadikan pembelajaran hidup tentang percintaan (romansa) pada naskah ini. Hal inilah yang menjadi pertimbangan khusus bagi pengkarya untuk mengemas hal-hal positif dengan unsur hiburan (komedi) dan memasukkannya dalam naskah sebuah film. Pengkarya akan memasukkan tema percintaan dengan unsur komedi di dalamnya (drama komedi) dalam naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca”, dengan harapan pembaca dapat belajar tentang pentingnya makna mengaca atau

memantaskan diri sebelum menilai orang lain dan berekspektasi tentang sosok idaman.

2.2 Garapan

Proses penciptaan sebuah karya seni tentu melalui *Standart Operational Procedure* (SOP), mulai dari praproduksi, produksi hingga pascaproduksi. Meskipun pada umumnya naskah berada pada tahap praproduksi. Pembuatan naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” juga mempunyai tahap-tahap tersendiri. Praproduksi diawali pengkarya menetapkan ide cerita, menentukan tema, jenis cerita, durasi, sasaran, *setting*, membuat unsur dramatik yang juga meliputi plot dan grafik cerita. Selanjutnya melakukan riset dan observasi, dapat melalui wawancara atau membaca buku. Beberapa riset yang dilakukan antara lain riset karakter, lokasi, lingkungan, agama, psikologi, bahasa, latar belakang, kebiasaan dan budaya. Hasil riset dan observasi dapat dikonfirmasi dengan wawancara kepada narasumber yang berkompeten dengan hal tersebut.

Berikut ini adalah tabel jadwal produksi :

JADWAL PRA, PRODUKSI DAN PASCA NASKAH FTV “PEMUDA IDAMAN #NGACA”

	MINGGU 1							MINGGU 2							MINGGU 3							MINGGU 4														
	SN	SL	RB	KM	JM	ST	MG	SN	SL	RB	KM	JM	ST	MG	SN	SL	RB	KM	JM	ST	MG	SN	SL	RB	KM	JM	ST	MG								
APRIL	25	26	27	28	29	30		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24					
MEI	23	24	25	26	27	28	29	30	31						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
JUNI	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			
JULY	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31																						
AGUSTUS	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31																			
SEPTEMBER	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30																	
OKTOBER	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31														

■ PRAPRODUKSI ■ PRODUKSI ■ PASCAPRODUKSI ■ SEMPRO, UJIAN KELAYAKAN, PAMERAN & SIDANG

Gambar 2.1 Jadwal Pra, Produksi dan Pasca
Sumber: Pengkarya (2016)

Tahap produksi meliputi pembuatan karakter tokoh, hubungan antar tokoh, sinopsis, *treatment* dan naskah / naskah. Karakter tokoh dapat berupa penggambaran tokoh di dunia nyata atau membuat tokoh yang benar-benar baru. Tokoh yang diciptakan harus jelas penggambarannya. Hal ini untuk

mempermudah pembaca naskah membayangkan tokoh tersebut dan membantu *crew* film untuk proses *casting* pemain. Hubungan antar tokoh disajikan untuk mempermudah keterkaitan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Sinopsis merupakan ringkasan cerita agar penonton memahami sekilas tentang film tersebut. *Treatment* merupakan pengembangan dari sinopsis, berfungsi membuat sketsa penataan, konstruksi dramatik yang berisi urutan cerita (Widagdo dan Gora, 2007: 29). Naskah merupakan kelanjutan dari *treatment*. Perbedaannya naskah lebih detail dengan adanya dialog antar tokoh.

Tahap pascaproduksi dalam pembuatan naskah film lebih menekankan pada penyuntingan tulisan dan menambah detail-detail keterangan. Penggunaan transisi dapat dilakukan pada tahap ini ataupun pada proses pembuatan naskah. Logika cerita dapat dikoreksi dalam tahap ini, pengurangan dan penambahan *scene* perlu dilakukan agar tidak ada bagian yang hilang dalam logika pembaca.

2.3 Bentuk Karya

Karya “Pemuda Idaman #ngaca” adalah naskah film televisi berjenis drama komedi. Lebih spesifik lagi yaitu komedi situasi. Komedi situasi adalah komedi drama dengan tema yang berubah-ubah sesuai kreativitas sang kreator dimana beberapa karakter pemeran selalu sama dan hampir menggunakan latar, lokasi, dekorasi yang hampir sama setiap kali tayang di televisi. Dalam kebanyakan tayangan komedi situasi, multikulturalisme seringkali dijadikan pendekatan strategis agar mudah diterima pemirsanya. Masing-masing tokoh memiliki karakter yang sangat kuat, sehingga sangat mudah dikenali dan diingat pemirsanya (Fachrudin, 2015:132). Dari sinilah pengkarya menciptakan tokoh “AJJ” dengan ciri fisik atletik namun berkarakter melankolis sebagai tokoh utama dalam cerita “Pemuda Idaman #ngaca”.

Pemilihan tema utama adalah percintaan. Tema utama adalah tema yang menjadi dasar utama pembuatan naskah film televisi ini. Tema percintaan adalah tema yang digemari kebanyakan orang. Jatuh cinta adalah salah satu perilaku atau keadaan otak yang paling tidak rasional (Brizendine, 2007:114). Perilaku yang

tidak rasional saat sedang jatuh cinta akan menjadi daya tarik tersendiri untuk karya ini.

Durasi naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” adalah 48 menit. Panjang durasi disesuaikan dengan durasi program acara film televisi di Indonesia yaitu 30-120 menit. Pengkarya menyesuaikan dengan durasi program acara film televisi 60 menit, dengan pembagian durasi 48 menit cerita dan 12 menit iklan. Penentuan durasi yang disesuaikan dengan format program acara film televisi di Indonesia diharapkan dapat mempermudah perwujudan naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca”.

Kerangka dasar yang dibentuk untuk membangun cerita adalah sebagai patokan utama untuk mengembangkan poin-poin dramatik yang akan disajikan dalam naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca”. Rancangan naskah ditulis berdasarkan garis besar cerita yang mencakup hasil observasi, landasan teori dan metode yang akan digunakan.

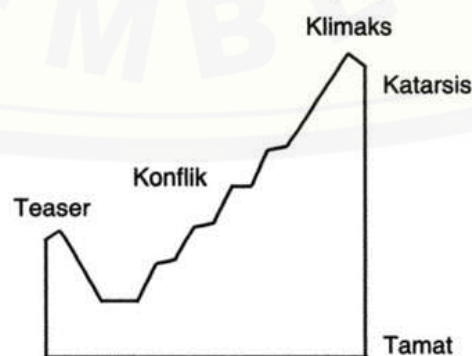
Berikut adalah rancangan alur cerita dan konflik dalam naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” :

2.1 Tabel *Story Line*

	<i>STORY LINE</i>
1	(Prolog) Aji kembali ke tempat <i>GYM</i> untuk mengambil HP-nya (warna pink motif polkadot) yang ketinggalan.
2	Aji keluar dari WC sambil berjoget mendengarkan lagu dangdut “Pria Idaman-Rita Sugiarto”, dia berjalan menuju meja kerjanya dan melihat foto (flashback).
3	Saat ospek, Aji ketahuan membalas pesan dari Ayi pacarnya yang <i>alay</i> saat SMA. HP Aji disembunyikan di celana dalamnya. Seniornya (laki-laki) menggoda Aji saat menggeledah badannya.
4	Saat mengerjakan tugas Ayi menelpon. Ayi curiga terhadap Aji, mereka bertengkar (<i>alay</i>) kemudian putus.
5	Setelah putus dari Ayi, Aji mencoba <i>move on</i> . Andika adalah sahabat Aji yang mengajak untuk bergabung UKM Seni. Mereka berdua memilih teater sebagai proses seninya.

6	Selama semester pertama, Aji dan Andika sudah 3 kali ikut pementasan besar. Hal ini membuat Aji terkenal. Ovi adalah mahasiswi Ekonomi yang sengaja mengikuti setiap pementasan Aji, hingga dia berhasil dekat dengan Aji.
7	Aji merasa dimanfaatkan selama dekat dengan Ovi. Ternyata Ovi adalah cewek <i>matre</i> dan <i>playgirl</i> . Tak lama kemudian Ovi memiliki pacar yang kaya raya, Aji pun mundur perlahan menjauhi Ovi.
8	Saat kerja kelompok Aji dan temannya bingung mencari <i>talent</i> . Lalu mereka bertemu Irda, wanita dengan ciri fisik sempurna dan sesuai dengan <i>talent</i> yang mereka cari. Karena sering bertemu, Aji dan Irda dekat seperti halnya sepasang kekasih.
9	Saat pementasan hari valentine, Aji memberanikan diri menyatakan cinta kepada Irda. 3 bulan pacaran Irda menunjukkan gelagat aneh. Saat mereka ada di taman, Aji memergoki pesan di HP Irda yang ternyata dari laki-laki lain.
10	Saat di kamar kos, Aji mencari informasi tentang laki-laki itu. Dia pun terkejut saat tahu laki-laki itu adalah Bayu tunangan Irda.
11	Keesokan harinya, Aji mencoba meminta Irda menjelaskan semua tentang Bayu. Namun, Irda tetap bersikokoh tidak tahu tentang siapa Bayu. Hujan turun dengan gemuruh petir, pertengkaran hebat terjadi antara keduanya. Irda memilih meninggalkan Aji.
12	Merasa dikhianati, Aji mencoba bunuh diri. Namun percobaannya selalu gagal, dari gantung diri sampai talinya copot hingga mengoplos racun tikus namun jadi es buah.
13	Andika membantu Aji untuk bisa melupakan Irda dengan fokus latihan di <i>GYM</i> dan aktif kegiatan seni. Akhirnya ketika <i>open recruitment</i> Aji bertemu dengan Vika wanita yang membuat Aji berubah. Vika mengajarkannya makna <i>mengaca</i> atau memantaskan diri.
14	(Flashback berakhir) Aji sholat dengan wanita di belakangnya yang ternyata Vika .

GRAFIK ELIZABETH LUTTERS (1)
[Cocok untuk Film/FTV dan Serial Lepas]



Gambar 2.2 Grafik Elizabeth Lutters 1
Sumber: Lutters (2010)

Teaser merupakan gebrakan yang berada di awal cerita. Cerita yang dimulai dengan gebrakan, membuat penonton bingung dan penasaran. Hal tersebut menggiring penonton untuk menunggu kelanjutan cerita, sebab ingin mencari jawaban dari bagian teaser ini. Penonton akan menebak adegan yang terjadi sebelum dan setelah teaser. Bagian ini sangat menentukan kesan pertama dari penonton, dalam mengambil keputusan untuk melanjutkan menonton film atau meninggalkannya. Teaser pada naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” menyajikan sebuah pengenalan tokoh “AJI” yang secara fisik sangar tapi berkarakter *melankolis*.

Grafik tersebut menurun setelah adegan teaser. Pada grafik yang menurun dapat diisi dengan pengenalan-pengenalan tokoh yang berperan dalam cerita. Kemudian muncul konflik-konflik baru yang membangun ketegangan. Penjelasan konflik secara bertahap bertujuan agar cerita tidak berjalan monoton. Konflik memancing penonton untuk tetap melihat adegan cerita selanjutnya karena penonton menunggu penyelesaian dari konflik tersebut. Sebaliknya penonton dapat merasa bosan dan lelah dengan cerita karena konflik yang terus menerus tanpa adanya penyelesaian. Rasa penasaran penonton akan sebab akibat konflik ini yang menjadi daya tarik tersendiri dari naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca”.

Klimaks atau puncak dari konflik yang telah terbangun dari awal cerita menjadi salah satu jawaban. Klimaks merupakan terbukanya penyebab konflik yang terjadi pada tokoh utama. Pada “Naskah Pemuda Idaman #ngaca” tokoh utama akan mengalami sakit hati yang mendalam sehingga mencoba untuk bunuh diri setelah putus dari wanita ke 3.

Setelah klimaks penonton diberikan penjelasan, solusi atau pemecahan masalah yang dihadapi tokoh utama pada bagian katarsis atau penjernihan. Bagian penjernihan diisi dengan pesan atau keputusan yang akan diambil oleh tokoh setelah melalui konflik. Dibagian ini nasib semua tokoh menjadi jelas dan semua pertanyaan penonton yang timbul dari awal cerita akan mendapatkan jawaban.

Pengkarya menyajikan struktur 3 babak dengan tujuan memberikan gambaran tentang isi naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” secara garis besar kepada pembaca naskah. Berikut pembagian babak dalam pembuatan naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” :

Babak 1 – Pengenalan tokoh Aji dengan fisik atletis dan karakter melankolis melalui flashback awal mula masuk kuliah. Ayi adalah pacar pertama sejak SMA, saat awal masuk kuliah Aji putus dengan Ayi hanya karena masalah *sepele* yang dianggapnya terlalu berlebihan (*alay*). Aji mencoba *move on* dan dia diajak Dika sahabatnya untuk bergabung dengan UKM Seni. Setelah 3 kali pentas teater, Aji bertemu dengan Ovi. Mahasiswi jurusan ekonomi yang dengan sengaja mengikuti Aji. Ovi seorang *playgirl* dan cewek *matre*, namun kedekatan Ovi dengan Aji hanya untuk memanfaatkan kepolosan Aji saja.

Babak 2 – Selanjutnya, Aji bertemu dengan Irda. Irda adalah wanita dengan fisik sempurna bahkan merupakan idaman bagi setiap laki-laki di dunia yang menyukai wanita hanya dari fisiknya saja. Kedekatan Aji dan Irda juga berawal dari ketidaksengajaan. Aji bertemu Irda di sebuah cafe saat Aji dan teman-temannya kebingungan mencari model fotografi. Singkat cerita, Aji dan Irda berpacaran hampir 3 bulan namun Aji masih tidak tahu kalau Irda sebenarnya sudah bertunangan dengan Bayu. Konflik terjadi saat Aji tidak sengaja membaca pesan dari Bayu di HP Irda. Dia berusaha mencari tahu siapa Bayu sebenarnya. Akhirnya setelah Aji tahu semuanya, dia meminta Irda menjelaskan semua dan menyuruhnya untuk memilih dirinya atau Bayu. Irda lebih memilih tunangannya Bayu daripada Aji.

Babak 3 – Sakit hati dan kecewa yang dialami Aji membuatnya ingin bunuh diri. Percobaan bunuh dirinya digagalkan Dika. Dika membatu Aji untuk bisa *move on* dan mengajaknya untuk fokus berprestasi. Saat

perekrutan anggota baru UKM Seni, dia bertemu dengan Vika. Vika adalah wanita yang mengubah hidup Aji. Dialah yang mengajarkan makna “*ngaca*” atau memantaskan diri kepada Aji. Bahwa wanita yang baik hanya untuk laki-laki yang baik juga.

2.4 Orisinalitas Karya

Beberapa film pasti mendapat *point of interest* ketika menyinggung tentang kehidupan romansa (percintaan). Pengemasan dan penyampaian dalam menuturkan pesan naskah “Pemuda Idaman #*ngaca*”, menjadi hal penting agar maksud dari konsep mengaca atau memantaskan diri dapat tersampaikan dengan baik. Pola *flashback* digunakan untuk menjaga rasa penasaran pembaca dengan kelanjutan cerita. Perbedaan naskah dan film yang telah diproduksi adalah pada proses penyampaiannya. Film dapat mewakili maksud dan tujuan kepada penonton melalui gambar, sedangkan naskah menyampaikan maksud dan tujuan kepada pembaca melalui tulisan, yang akan diimajinasikan sendiri oleh pembaca.

Pengkarya memasukan unsur bahasa lokal dalam penulisan naskah film “Pemuda Idaman #*ngaca*”. Karena pengkarya ingin menampilkan latar belakang karakter tokoh utama dalam cerita. Dalam beberapa film rujukan yang pengkarya pilih, orisinalitas karya yang pengkarya buat terletak pada pesan cerita. Pengkarya murni menyampaikan pesan yang tersirat berdasarkan pengalaman pribadi.

Kemunculan tokoh utama yang memiliki karakter konyol dan berwajah garang dalam naskah film televisi “Pemuda Idaman #*ngaca*” bukan untuk sekedar menjadi tokoh utama cerita melainkan sebagai representatif bahwa “*Wong lanang Rai sangar, Hati mawar*” (Bahasa Jawa) yang diartikan laki-laki berwajah galak menakutkan tapi memiliki hati lembut seperti bunga mawar. Harapan pengkarya, masyarakat di Indonesia dapat menerapkan rasa toleransi dan tidak selalu menilai orang berdasarkan fisiknya saja.

BAB 3. PROSES KARYA SENI

3.1 Observasi

Proses pembuatan naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” selanjutnya adalah observasi. Observasi dalam proses penulisan naskah film bertujuan untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan cerita. Ide pembuatan naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” murni berdasarkan pengalaman pribadi pengkarya. Namun pengkarya dalam hal ini, melakukan observasi dengan mengamati berita-berita fenomena lajang (*jomblo*) atau belum memiliki pasangan pada masyarakat di Indonesia. Setelah mendapat berita yang dirasa sesuai, pengkarya mengembangkan berita tersebut sebagai dasar penciptaan karya seni naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca”.

Pengkarya juga melakukan observasi terhadap beberapa wanita dalam rekonstruksi tokoh utama (Aji) dalam cerita. Berikut adalah daftar dan hasil wawancara singkat yang dilakukan pengkarya :

3.1 Tabel wawancara

No.	Nama	Usia, Pekerjaan	Cinta	Materi	Keterangan
1.	Mardiyani Arnitawanti	23 tahun, Mahasiswi	✓		“Dengan cinta aku bisa bertahan, karena materi bisa habis. Kalau materi yang penting cukup”.
2.	Yayi Hendaryuniar	21 tahun, Pengajar (les)	✓		“Aku butuh kasih sayang dan perhatian lebih, dari pada sekedar materi”.
3.	Firdausi Nuzula	22 tahun, Ibu Rumah Tangga		✓	“Hidup ya harus seimbang. Kadang kalau butuh uang, cinta itu <i>gak</i> ada gunanya tapi tanpa cinta hidup <i>gak</i> akan bahagia”.
4.	Noviyah Purnamasari	22 tahun, Mahasiswi		✓	“Cinta itu butuh modal. Kalau hidup di dunia hanya karena cinta, banyak yang akan memilih menggantung tanpa bekerja lagi”.
5.	Nur Fajriyah Noviandari	23 tahun, Mahasiswi		✓	“kelak jika sudah berkeluarga, kebutuhan rumah tangga sangat banyak. Keperluan tak tertuga akan muncul apalagi kalau sudah punya anak”.
6.	Yeni Nur Ismayanti	23 tahun, Mahasiswi	✓		“Hidup tanpa cinta itu <i>gak</i> enak, materi kurang bisa dicari barengan gimapun caranya”.
7.	Erika Kurnia Arini	21 tahun, Mahasiswi	✓		“Cinta tanpa materi tidak masalah asalkan yang cowok berkomitmen buat nambah materinya”.
8.	Risna Fajarria	23 tahun, Mahasiswi	✓		“Dalam menjalin cinta hal paling penting itu rasa nyaman, kalau sudah nyaman pasti cinta itu akan baik-baik saja”.
9.	Kiki Wulandari	22 tahun, Mahasiswi	✓		“Dengan cinta kita bisa mendapatkan apa yang kita inginkan bahkan materi. Lebih tepatnya kepuasan hati tidak bisa dibeli dengan materi”.
10.	Mika Novelianingtyas	21 tahun, Mahasiswi	✓		“Materi itu bisa dicari, yang terpenting perasaan bahagia. Kalau uda bahagia karena cinta mencari materi itu lebih semangat”.

Observasi yang dilakukan antara lain karakter, lokasi, lingkungan, agama, psikologi, bahasa, latar belakang, kebiasaan dan budaya. Pengkarya menarik kesimpulan dari 10 sample wanita 7 diantaranya membenci laki-laki yang tidak peka dan 3 lainnya hanya mementingkan materi yang dimiliki laki-laki tersebut. Selain itu, sumber data lain diperoleh dari seminar online Ronald Frank dan buku-buku karyanya.

3.2 Proses Karya Seni

3.2.1 Praproduksi

Tahap praproduksi pembuatan naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” diawali dengan menetapkan ide cerita, menentukan tema, jenis cerita, durasi, sasaran, *setting*, membuat unsur dramatik yang juga meliputi plot dan grafik cerita. Selanjutnya melakukan observasi melalui media social dan elektronik untuk mencari berita tentang fenomena lajang di Indonesia.

Observasi dilakukan pengkarya menggunakan media sosial facebook dan instagram. Pengkarya mengumpulkan data-data tentang kasus lajang (*jomblo*) dan semua permasalahan ketika melajang (*jomblo*). Setelah data terkumpul, pengkarya menentukan premis untuk naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca”. Pengembangan ide cerita selain berdasarkan pengalaman pribadi, pengkarya mendapat masukan ide cerita dari Mika Novelianigtias kekasihnya. Proses praproduksi pembuatan naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” juga terbantu dari referensi film-film karya Raditya Dika dalam hal pengembangan komedi atau humor. Begitu juga video-video tentang cara memahami wanita karya Ronald Frank dan *e-book* tentang sejarah, teori, jenis dan fungsi humor karya Didiek Rahmanadji memudahkan pengkarya untuk pengembangan ide cerita.

3.2.2 Produksi

Tahap produksi meliputi pembuatan karakter tokoh, hubungan antar tokoh, sinopsis, *treatment* dan naskah atau naskah.

a. Karakteristik Tokoh

Karakteristik tokoh adalah penggambaran dari tokoh yang telah diciptakan atau dapat dikatakan sebagai tiga dimensi tokoh. Berdasarkan teori konstitusi fisik oleh Ernst Kretschmer, ada hubungan antara bentuk tubuh seseorang dengan kepribadiannya. Ernst Kretschmer membagi 4 tipologi tipe fisik, yaitu: piknis, leptosom, atletis dan displastis. Bentuk tubuh piknis mengarah pada tubuh dengan ciri-ciri pendek dan gemuk, karakter yang sesuai biasanya sanguinis. Bentuk tubuh leptosom mengarah pada tubuh yang tinggi dan kurus, karakter yang sesuai biasanya melankolis. Bentuk tubuh atletis mengarah pada bentuk tubuh tinggi dan kekar, karakter yang sesuai biasanya koleris. Sedangkan bentuk tubuh displastis adalah bentuk tubuh yang khas atau tidak umum, dan karakter yang sesuai biasanya *flegmatis*.

Pada naskah film televisi “Pemuda Idaman #Ngaca”, pengkarya mencoba untuk memadukan bentuk tubuh atletis dengan karakter melankolis dalam rekonstruksi tokoh utama (Aji). Hal ini didasarkan pada pesan yang tersirat dalam cerita nantinya, yaitu “*Wong lanang rai sangar, hati mawar*” agar menimbulkan kesan lucu dan mudah diingat oleh penonton.

Berikut adalah karakteristik tokoh pada naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca”:

3.2 Tabel 3D Tokoh Aji Satrio

1. AJI SATRIO (*setting* tahun 2020)

AJI SATRIO seorang pemuda berusia 27 tahun yang berasal dari keluarga keturunan Pendalungan (Jawa-Madura). Aji mahasiswa jurusan *Broadcasting* dan pemain teater. Tipologi fisik Aji tergolong *atletis* (tinggi besar), dengan karakter *melankolis*, cenderung *baper* (bawa perasaan). Hal ini yang membuatnya tampak lucu, karena tidak sesuai dengan bentuk fisiknya yang sangar seperti orang Madura pada umumnya.

TOKOH UTAMA – PEMBAWA ALUR CERITA.

Keterangan : pada *setting* tahun 2013 usia Aji 20 tahun, tata rias dan busana menyesuaikan.

AGAMA	TINGGI	BB	TUJUAN UTAMA TOKOH
Islam	185 cm	84 kg	Dia ingin memiliki pasangan yang dia idamkan. Meski awalnya harus merasakan sakit hati sebelum bertemu dengan wanita yang tepat.

3.3 Tabel 3D Tokoh Ayi Yuniar

2 . AYI YUNIAR (*setting* tahun 2012)

AYI YUNIAR gadis manis keturunan Cina-Jawa berusia 18 tahun. Ayi adalah pacar pertama Aji saat SMA. Tipologi fisik Ayi tergolong tipe *piknis* yaitu pendek dan agak berisi (*boncel*). Ayi merupakan gadis dengan karakter *sanguinis* namun lebih mengarah kekanak-kanakan. Pacar pertama Aji yang super protektif dan *alay*, putus gara-gara LDR (*Long Distance Relationship*) awal masuk kuliah.

WANITA 1 – ALAY.

AGAMA	TINGGI	BB	TUJUAN UTAMA TOKOH
Konghuchu	155 cm	53 kg	Dia ingin mendapat perhatian lebih dari tokoh utama (Aji)

3.3 Tabel 3D Tokoh Ovi Purnama

3 . OVI PURNAMA (*setting* tahun 2013)

OVI PURNAMA gadis cantik berusia 20 tahun, asli Madura yang memiliki darah Arab dari ibunya. Ovi seorang mahasiswa jurusan Ekonomi. Sesuai latar belakangnya, Ovi memiliki tipologi fisik *diplatis* yaitu bentuk tubuh yang khas atau tidak umum. Perpaduan antara wanita Madura dan wanita Arab. Berkulit sawo matang namun bermata lentik dan berbulu tipis. Ovi terkenal *playgirl* dan *matre*, dia sering bergonta gati pasangan dan suka mendekati laki-laki yang kaya.

WANITA 2 – MATRE.

AGAMA	TINGGI	BB	TUJUAN UTAMA TOKOH
Islam	165 cm	55 kg	Dia ingin memanfaatkan kepolosan tokoh utama (Aji) dengan cara membayari semua belanjaan dan makannya.

3.4 Tabel 3D Tokoh Irda Nuzula

4 . IRDA NUZULA (*setting* tahun 2013)

IRDA NUZULA (20 tahun) gadis cantik dan *sexy*, berkarakter *sanguinis* atau periang. Irda merupakan seorang model musiman dan mahasiswi jurusan Sastra Inggris. Bergabung UKM Seni setelah dekat dengan Aji. Irda memiliki tipologi fisik wanita sempurna yaitu: tubuh tinggi, payudara besar padat, kaki jenjang, pinggang yang ramping, bokong yang bulat, mata besar, rambut panjang dan alis simetris. Di dalam cerita, Irda adalah tunangan BAYU GUNTUR namun berpacaran dengan Aji.

WANITA 3 – SELINGKUH (ALUR KLIMAKS).

AGAMA	TINGGI	BB	TUJUAN UTAMA TOKOH
Islam	168 cm	57 kg	Dia ingin mendapat kasih sayang lebih, baik berupa materi dan perhatian. Irda selingkuh dengan tokoh utama (Aji) karena dia tahu usianya masih muda dan waktunya lebih banyak dihabiskan bersamanya daripada dengan Bayu (32 tahun, guru olahraga)

3.5 Tabel 3D Vika Ningtias

5 . VIKA NINGTIAS (*setting* tahun 2020)

VIKA NINGTIAS gadis berhijab yang sangat pandai dan taat dalam ibadah, usianya 25 tahun. Vika berasal dari Purbalingga, Jawa Tengah (logat bahasa *ngapak*). Vika memiliki tipologi fisik proporsional. Wajahnya yang sendu, cantik natural dan terlihat polos membuatnya tampak sangat menggemaskan. Vika merupakan mahasiswi jurusan Sastra Indonesia, Adik tingkat Aji dan seorang pemain teater. Wanita dengan karakter *melankolis* yang sangat mencintai segala pemberian Tuhan. Vika adalah tokoh pembawa pesan dalam cerita.

WANITA 4 – WANITA IDAMAN (KATARSIS).

Keterangan : pada *setting* tahun 2014 usia Vika 19 tahun, tata rias dan busana menyesuaikan.

AGAMA	TINGGI	BB	TUJUAN UTAMA TOKOH
Islam	165 cm	52 kg	Dia ingin menebar kebaikan dan mengajakan makna “ <i>mengaca</i> ” (memantaskan diri).

3.6 Tabel 3D Andika Suryanto

6. ANDIKA SURYANTO (*setting* tahun 2013)

ANDIKA SURYANTO (20 tahun) merupakan sahabat Aji asli Malang, Jawa Timur (logat bahasa *medok*). Dika adalah mahasiswa jurusan Hukum dan satu UKM SENI dengan Aji. Dika memiliki tipologi fisik *piknis*, pendek dan perutnya buncit. Sangat PD dan tahu tentang segala hal yang wanita inginkan. Dika pribadi yang ceria (*sanguinis*) dan pecandu video porno akut.

TOKOH PEMBANTU – SAHABAT AJI.

AGAMA	TINGGI	BB	TUJUAN UTAMA TOKOH
Islam	165 cm	65 kg	Dia ingin menjadi teman yang baik dan bisa membantu tokoh utama (Aji) mendapatkan pasangan yang di idamkan.

3.7 Tabel 3D Tokoh Bayu Guntur

7. BAYU GUNTUR (*setting* tahun 2013)

BAYU GUNTUR laki-laki 32 tahun berprofesi sebagai guru olahraga. Bayu adalah tunangan Irda. Perawakannya yang besar dan gempal membuatnya terlihat bijaksana dan dewasa (karakter *flegmatis*). Namun, dibalik usianya yang tua, Bayu termasuk tipikal cowok setia dan sabar karena dia masih tetap mempertahankan cintanya kepada Irda meski tahu Irda selingkuh.

TOKOH PELENGKAP – MUNCUL MEJELANG KONFLIK KLIMAKS.

AGAMA	TINGGI	BB	TUJUAN UTAMA TOKOH
Islam	170 cm	86 kg	Dia ingin memberi perhatian lebih kepada Irda namun dibatasi oleh pekerjaan dan sulitnya waktu untuk bertemu.

Tokoh Pendukung

1. ERIK (PENJAGA GYM)
ERIK laki-laki 28 tahun berprofesi sebagai penjaga GYM. Tipologi fisik *atletis*. Orang Surabaya, Jawa Timur (logatnya *medok*).
TOKOH PENDUKUNG – TOKOH PEMBUKA CERITA.
2. MAHASISWA SENIOR (LAKI-LAKI)
Laki-laki usia 20 tahunan keatas. Disiplin, tegas tapi homo.
TOKOH PENDUKUNG – SCENE 3.
3. DITA (WANITA CANTIK DI KAFE)
Wanita usia 20 tahunan keatas. Cantik, polos dan suka dirayu.
TOKOH PENDUKUNG – SCENE PENGENALAN TOKOH DIKA.
4. BAGAS (TEMAN UKM 1)
Laki-laki usia 20 tahunan keatas. Gemuk, mukanya konyol (rambutnya kriwul tapi suka pake bando cewek).
TOKOH PENDUKUNG – TIAP SCENE DI UKM SENI.
5. TUTI (TEMAN UKM 2)
Wanita usia 20 tahunan keatas. Suka dandan, lipstiknya menor warna merah cerah, bicaranya cempreng dan keras.
TOKOH PENDUKUNG – TIAP SCENE DI UKM SENI.
6. KARIN (TEMAN UKM 3)
Wanita usia 20 tahunan keatas. Pendiam, jutek, memakai kacamata dan suka dengan *anime* Jepang.
TOKOH PENDUKUNG – TIAP SCENE DI UKM SENI.
7. MAHASISWA SALES (LAKI-LAKI)
Laki-laki usia 20 tahunan keatas. Penampilan ala *sales*, berbicara sangat cepat, semangat dan tidak jelas.
TOKOH PENDUKUNG – SCENE 14.
8. IPUL (TEMAN 1)
Laki-laki usia 20 tahunan keatas. Penampilan ala sutradara dengan memakai topi.
TOKOH PENDUKUNG – SCENE 15 DAN 16.

9. RIZAL (TEMAN 2)

Laki-laki usia 20 tahunan keatas. Penampilan *stylish*, baju *branded* ala *distro*.

TOKOH PENDUKUNG – SCENE 15 DAN 16.

10. TIKA (TEMAN IRDA)

Wanita usia 20 tahunan keatas. Cantik, dengan alis tebal dan *strong*. Teman Irda saat di kafe.

TOKOH PENDUKUNG – SCENE 15.

11. RINA (PELATIH TEATER)

Wanita usia 20 tahunan keatas. Sedikit *tomboy*, tinggi, mukanya ekspresif dan gerakannya gemulai.

TOKOH PENDUKUNG – SCENE 27.

Extras / Figuran

- Pengunjung Kafe (5 Orang)
- Pengunjung *Mall* (5 Orang, Bebas)
- Pengunjung Rumah Makan (8 Orang, Bebas)
- Anggota Ukm Kesenian (6 Orang, 4 Laki-Laki & 2 Wanita)
- Penonton Pementasan Teater *Valentine* (10 Orang, Bebas)
- *Scene* Kampus / Pengenalan Tokoh Dika (5 Orang Wanita)
- Pemain Band (5 Orang)
- Pengunjung Kantin (6 Orang, Bebas)
- Pengunjung Taman (7 Orang, 4 Laki-Laki & 3 Wanita)
- Pengunjung Pantai (7 Orang, Bebas)

b. Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan cerita atau intisari cerita. Selain berguna untuk mengetahui keseluruhan cerita. Dalam sinopsis juga terlihat lokasi, tokoh, konflik dan penyelesaiannya. Berikut adalah sinopsis naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca”:

Pemuda Idaman #ngaca

Aji Satrio adalah seorang laki-laki (27 tahun) yang dalam hidupnya mengalami kisah cinta layaknya adegan-adegan di film *Bollywood*. Kisah cintanya dimulai dari awal masuk kuliah. Dika, sahabatnya mengajak Aji bergabung UKM Seni dan dari sanalah Aji bertemu dengan wanita-wanita baru.

Hidup Aji berubah tiap kali bertemu dan dekat dengan wanita baru. Mulai dari wanita *alay* hingga wanita cantik (model musiman).

Setelah putus dari Ayi (pacar *alay* saat SMA), Aji bertemu dengan Ovi (cewek *matre* dan *playgirl*). Dia pun gagal berharap mendapatkan cinta Ovi karena Ovi hanya memanfaatkannya saja. Setelah itu, Aji bertemu dengan Irda wanita super *sexy* dan cantik secara fisik. Singkat cerita, Aji berhasil berpacaran dengan Irda. Dia menganggap Irda adalah wanita idamannya selama ini hingga dia sendiri yang tahu kalau Irda membohonginya. Irda sudah bertunangan dengan Bayu, laki-laki lain sebelum bertemu dengan Aji.

Aji mengalami sakit hati mendalam karena putus dan ditinggal Irda menikah dengan Bayu. Hidupnya hancur bahkan dia ingin mengakhiri hidup, namun digagalkan Dika. Hingga pada akhirnya ada satu wanita yang mampu membuatnya benar-benar menjadi diri sendiri. Wanita itu adalah Vika. Vika mengajarkan hal penting dalam hidup Aji, yaitu makna “*ngaca*”. Jika ingin mendapatkan wanita idaman jadilah pemuda idaman buat dirinya.

c. Treatment

Treatment merupakan tindak lanjut dari pembuatan sinopsis. Adegan-adegan yang terjadi lebih diperinci dan dituturkan dalam bentuk naskah sederhana. *Treatment* juga sudah membagi adegan ke dalam *scene*. Berikut ini adalah *treatment* dari naskah film televisi “Pemuda Idaman #*ngaca*”:

01. INT. GYM / MALAM

Suasana *GYM* sepi, tampak alat-alat *fitness* baru dipakai. *Dumbbell-dumbbell* berserakan belum dikembalikan. Waktu menunjukkan pukul 21.00 WIB, seorang laki-laki masuk ke dalam ruangan.

FADE OUT

MUNCUL TITTLE : “PEMUDA IDAMAN #NGACA”

FADE IN

02. INT. KAMAR AJI / PAGI

Tampak beberapa poster binaragawan dan kalender tahun 2020. Meja kerja Aji, ada laptop dan beberapa lembar kertas di atasnya. Terdengar alunan musik dangdut (Pria Idaman–Rita Sugiarto), tampak Aji memakai *headset* keluar dari WC sambil joget berjalan menuju meja kerjanya. (CU : laptop dan beberapa lembar kertas yang bertuliskan “*Ngaca*”). Aji duduk dan mulai mengetik. Di samping meja kerjanya tampak foto dia bersama Dika sahabatnya saat lulus

kuliah. Dan di sampingnya lagi ada satu foto dia dengan seorang wanita (foto tidak diperjelas).

**FLASHBACK TAHUN 2013
AWAL MASUK KULIAH**

03. EXT. KAMPUS / PAGI

Suasana ospek mahasiswa baru. Tampak Aji di barisan mahasiswa baru memakai atribut ospek dari kresek dan kardus bekas. Dia tampak bahagia membaca sms di HP-nya.

(CU : isi sms di layar HP Aji).

“Ai4nk GuDjAh seMangATy, LuPh U Ai4nk CeMuth.”

Sms itu dari Ayi Yuniar pacarnya saat SMA. Beberapa senior tampak marah-marah ala militer dan salah satu berjalan menghampiri Aji.

-

Aji menjerit ketakutan, melihat ekspresi Kakak seniornya. Laki-laki yang memiliki fisik seperti Aji memang menggoda setiap wanita, bahkan laki-laki sekalipun.

CUT TO

04. INT. KAMAR KOS / MALAM

Di depan laptop, Aji serius sedang mengerjakan makalah. Jari-jarinya melekat pada *keyboard* laptop. Tugasnya harus dikumpulkan besok, kalau terlambat nilainya tidak keluar. Tiba-tiba HP-nya berdering. Di layar HP tertera “*Ai4nk CeMuth*”.

-

Aji tidak jelas mendengar suara Ayi saat menutup telepon. Kemudian dia melanjutkan lagi mengerjakan tugasnya. Tiba-tiba HP-nya berdering lagi.

-

Aji menatap layar HP-nya. Dia tak percaya, semudah itu Ayi mengatakan putus. Padahal hubungan mereka sudah satu tahun lebih. Aji berdiri mendekati pigura di dinding kamar kosnya. Ada foto Ayi dan Aji memakai seragam putih abu-abu. Di foto itu tampak jelas perbedaan ukuran tubuh Aji dan Ayi. Mereka berdua bukan seperti pasangan melainkan seperti bapak dan anak. Aji terlalu tinggi dan besar

sedangkan tinggi Ayi sebatas lengan Aji. Di foto itu juga ada tulisan “*Ai4nk CeMuth Lophe Ai4nk GuDjAh*”. Aji mengusap foto itu, lalu tersenyum kecut.

CUT TO

05. EXT. KAMPUS / SIANG

Aji keluar dari kelas dengan beberapa temannya. Dia terlihat biasa, tidak ada raut muka sedih diwajahnya setelah beberapa hari putus dengan Ayi. Dia berjalan menuju sebuah gazebo, tiba-tiba HP-nya berdering. Dia mendapat sms dari Dika sahabatnya. Isinya mengajak Aji untuk ikut bergabung UKM Seni. Aji membalas smsnya dengan menggunakan bahasa Indonesia normal dan tidak lagi *alay*. (CU : layar HP Aji).

CUT TO

06. INT. UKM SENI / MALAM

(POV : Aji berjalan Masuk UKM Seni). Tampak beberapa orang terlihat sibuk berdiskusi, ada juga yang sedang bermain gitar sambil bernyanyi tidak jelas. Dika yang sedang bercanda dengan salah satu wanita di sana, melihat Aji lalu menyapanya.

FREZZE CUT TO

Pengenalan Tokoh Dika Suryanto

07. EXT. KAMPUS / PAGI

Dika memakai baju warna cerah (norak) rapi *style* ala 70an dengan rambut klimis berjambul. Dia berjalan di antara mahasiswi yang duduk. Mereka memperhatikan gaya Dika. Sese kali Dika menggoda mahasiswi dengan gaya sok kerennya. Ada yang tertarik dan ada pula yang tidak fokus melihat Dika hingga menabrak pintu kelas.

CUT TO

08. INT. KAMAR DIKA / SIANG

Poster-poster wanita *sexy*. Dari versi Jepang, Indonesia, Amerika hingga Afrika. Tampak Dika serius melihat laptopnya. (CU : layar laptop proses *download* video “Papa jahat Mama digoyang baru”).

Dika tampak senang karena proses *download*nya selesai. Dia memindahkan *filenya* ke HP dan langsung lari masuk ke kamar mandi.

CUT TO

09. INT. KAFE / MALAM

Tampak wanita cantik duduk sendiri menunggu seseorang. Wanita itu bernama Dita, wanita yang sedang Dika dekati. Tiba-tiba Dika datang, dengan luka bohongan ditangan dan kaki seolah-olah habis kecelakaan. Dita panik lalu menolong Dika.

***BACK TO
FREZZE SCENE 06***

INT. UKM SENI/ MALAM

Andika memperkenalkan Aji ke teman-temannya

CUT TO

10. EXT. KANTIN KAMPUS / SIANG

Suasana riuh makan siang, beberapa mahasiswa mengantri beli makan. Ada yang makan berkelompok, ada yang makan berdua dengan pasangannya. Tampak Aji sedang memesan makan. Di belakangnya ada wanita yang sengaja membuntuti.

-

Aji berjalan menuju tempat duduk membawa nasi pecel dan es teh ditangannya. Tiba-tiba wanita yang membuntutinya menabrak Aji dengan sengaja. Es teh tumpah membasahi baju Aji.

-

Tak lama kemudian Ovi membawa segelas es teh. Dia langsung duduk di dekat Aji.

CUT TO

11. INT. MALL / MALAM

Pertemuan selanjutnya di sebuah *Mall*, bagian pakaian wanita.

-

Mereka menuju kasir. Beberapa wanita berhijab antri dan membayar barang yang dibelinya. Ovi sibuk mengaduk-aduk isi tasnya, mencari dompet. Sebenarnya dompet Ovi ada, namun dia berpura-pura agar Aji membayari belanjanya.

-
Aji mengangguk pasrah.

CUT TO

12. INT. RUMAH MAKAN / MALAM

Pertemuan selanjutnya di sebuah rumah makan terkenal dengan nasi pecelnya yang enak dan mahal. (CU : daftar harga menu di dinding). Suasana rame, banyak yang makan dari golongan orang kaya dan pembisnis.

-
Aji masih melihat daftar harga di buku menu. Ovi tidak menghiraukannya, dia makan seperti kuli yang sedang kelaparan. Tiba-tiba HP Ovi berdering, telepon dari sahabatnya.

-
Aji keheranan dengan cara bicara dan tertawa Ovi. Awal mulanya Ovi selalu bersikap lembut dan anggun, bicaranya selalu santun. Namun akhir-akhir ini sifat aslinya mulai tampak.

-
HP Ovi berdering lagi. Sekarang lebih dari satu HP. Ternyata empat HP sekaligus yang berdering di dalam tasnya. Semua orang yang ada di rumah makan itu tertuju pada Ovi. Ovi hanya tersenyum malu-malu kenapa tas nya jadi berisik begini. Buru-buru Ovi mematikan HP saat dia tahu siapa saja yang meneleponnya.

-
HP berdering dan semakin berisik. Ovi menarik tas nya dan buru-buru pergi ke toilet.

CUT TO

13. INT. KAMAR KOS DIKA / MALAM

Aji dan Dika sedang bermain *game PES (Pro Evolution Soccer)* di laptop Dika. Aji membuka obrolan yang mengarah tentang Ovi.

CUT TO

14. EXT. PARKIRAN KAMPUS / SIANG

Aji berada di parkir kampus dengan sepeda bututnya. Dia baru datang. Saat berjalan di sekitar parkir, dia melihat Ovi datang bersama cowok naik mobil *Pajero Sport* warna hitam. Ovi keluar dari mobil, dia merangkul tangan si cowok dengan mesra lalu berjalan menuju kelas. Ovi tidak menghiraukan Aji yang berdiri mematung melihatnya di parkir. Padahal dengan jelas dia memakai baju yang dibeli bersama Aji saat di *Mall*. Tiba-tiba muncul mahasiswa berpenampilan seperti *sales* membawa brosur dan menawarkan sesuatu kepada Aji.

CUT TO

15. INT. KAFE / MALAM

Tampak Aji sedang berdiskusi dengan teman-temannya. Mereka membahas konsep foto untuk tugas fotografi dari kampusnya.

-

Aji dan teman-temannya kaget mendengar suara itu. Mereka membalikan badan dan mencari sumber suara. Ternyata suara itu berasal dari salah satu wanita yang duduk di belakang mereka. (Tablo melihat wanita cantik sedang bercanda dengan temannya).

-

Aji menghampiri cewek cantik itu dengan muka gugup. Dia terlihat sangat grogi, tidak cocok dengan badannya yang kekar.

FADE OUT

FADE IN

16. EXT. TAMAN / SIANG

Tampak Aji dan beberapa temannya menyiapkan set untuk foto. Irda sedang *make up*. Salah satu teman Aji memegang kamera dan mencoba mengarahkan ke Irda. (SUBJEKTIF : kamera mengikuti gerak tubuh Irda).

CUT TO

17. EXT. KAMPUS / SIANG

Suasana kampus siang hari, Aji sedang duduk di gazebo dan membaca naskah teater untuk pementasan malam *Valentine*. Tiba-tiba Irda datang membawa kotak

bekal makan siang. Dia membuatkan khusus buat Aji. Irda menyuapi Aji. (CU : wajah senang Aji saat disuapin Irda).

CUT TO

18. EXT. KAMPUS / SIANG

Suasana kampus siang hari, Aji sedang duduk di gazebo dan membaca naskah teater untuk pementasan malam *Valentine*. Tiba-tiba Irda datang membawa kotak bekal makan siang. Dia membuatkan khusus buat Aji. Irda menyuapi Aji. (CU : wajah senang Aji saat disuapin Irda).

-

Tiba-tiba *bell* Masuk berbunyi. Irda membersihkan bekal makan siangnya dan bersiap masuk kelas.

FADE OUT

FADE IN

19. INT. KAMAR TIDUR IRDA / MALAM

Terpampang foto–foto mesra Irda dengan seorang cowok di meja. (Wajah cowok *blur* atau tidak jelas). Irda sedang tiduran sambil membaca novel. Terdengar suara HP yang bergetar dan berdering. Di layar HP tertulis panggilan “Bayu syng”. Irda mengangkat telepon.

-

Melempar HP ke kasur. Irda kembali melanjutkan membaca novelnya. tiba–tiba HP-nya berdering lagi.

-

Irda terkejut ternyata bukan telepon dari Bayu melainkan dari Aji. Sontak dia menjauhkan suaranya dari *speaker* agar tidak terdengar Aji.

(*SPLIT SCREEN* : Dialog terjadi dengan dua *setting* kamar Irda dan Aji).

-

Tidak dirasa perbincangan mereka lewat telepon berlangsung cukup lama. (*fast motion*) jam yang terus berputar menunjukkan pukul 2 pagi.

FADE OUT

FADE IN

20. EXT. HALAMAN KAMPUS (PANGGUNG) / MALAM

Malam pentas teater hari *valentine*. Aji Masih bingung mencari-cari tas temannya tadi siang. Penonton mulai berdatangan. Irda tampak cantik dengan *make up* putri raja sesuai perannya. Aji terdiam sejenak melihat kecantikan Irda. Sampai salah satu teman teaternya datang dan membuyarkan lamunannya.

-

Aji sebagai kru panggung pentas bertugas membawa properti masuk dan keluar panggung. Ketika memindahkan properti masuk ke panggung dia melihat tas temannya tadi berada di pojok ruang ganti. Aji langsung bergegas mengambilnya, dia melupakan tugasnya membawa properti masuk ke panggung. Saat *live*, Irda bingung harus berbuat apa karena properti yang seharusnya digunakannya tidak ada.

Setelah berhasil menemukan tas yang isinya bunga mawar dan coklat. Aji teringat kalau tugasnya belum dia kerjakan. Karena panik, dengan tangan yang membawa mawar dan coklat dia masuk ke panggung yang sedang *live* dan dilihat banyak penonton. Irda yang sedang berakting di tengah panggung kaget dengan masuknya Aji yang membawa bunga mawar dan coklat. Penonton terdiam sejenak. Aji bingung kenapa semua orang terdiam melihatnya.

-

Tidak ingin malu di depan umum, Aji ke tengah panggung dan mengambil mic dari vokalis band. Para pemain band bingung dengan tindakan Aji. Kemudian Aji mencoba untuk menenangkan penonton.

-

Para penonton diam sejenak karena teriakan Aji. Begitu juga Irda, para pemain yang lain dan band pengiring ikut terdiam memperhatikan Aji. Aji menghela nafas panjang, dan mulai berbicara.

-

Menghentikan sejenak bicaranya. Para penonton masih serius memperhatikannya. Mata Aji tertuju pada Irda.

-

Menghentikan bicaranya lagi. Namun kali ini ketika akan memulai bicaranya lagi, band pengiring mengiringi Aji bicara dengan musik romantis.

-

Berjalan menghampiri Irda. Aji memberikan mawar dan coklat kepadanya, sambil terus berbicara.

-

Tiba-tiba sepi dan terdengar suara jangkrik. Lalu Aji melanjutkan bicaranya lagi dengan iringan musik yang sama.

-

Menghela nafas dalam. Musik terhenti.

-

Para penonton kaget dan menyoraki mereka berdua. Menyuruh Irda untuk menerima Aji. Begitu juga para pemain teater lainnya dan band pengiring juga menyoraki mereka berdua. Wajah Irda yang malu dan matanya yang berbinar-binar tidak bisa menutupi kebahagiaannya. Aji menunggu jawaban dengan tetap ternyenyum sambil berlutut di hadapan Irda. Lalu Irda mengambil mic dari tangan Aji.

-

Para penonton hanya bisa terdiam. Aji pun berdiri dan merasa puas dengan jawaban Irda, meskipun raut wajahnya sedikit kecewa. Dia membalikkan badanya, bermaksud meninggalkan panggung. kemudian Irda meneruskan bicaranya yang terhenti.

-

Para penonton bersorak. Aji pun berbalik arah kembali menatap Irda. Dan musik pengiringpun memainkan lagunya.

-

Mereka berpelukan. Suasana malam itu terasa indah karena momen itu pas di hari kasih sayang / *valentine*. Penonton yang berpasangan memeluk pasangannya

masing-masing. Tak kecuali para pemain band yang semuanya laki-laki salah tingkah memeluk satu sama lain. Bulan terlihat indah malam itu dengan ribuan bintang bersamanya. Kembang api dan alunan musik cinta meramaikan pentas teater malam *valentine* itu.

DISSOLVE

21. EXT. DI TAMAN KOTA / PAGI

3 bulan setelah jadian, Aji dan Irda pergi jalan–jalan ke taman kota. Tampak beberapa orang berkumpul piknik bersama keluarganya. Ada yang jogging dengan pasangannya. Ada juga yang membawa hewan peliharaannya berjalan–jalan. Tampak anak kecil bersama wanita berhijab memakan *ice cream* dan memegang balon berlari melewati Aji dan Irda yang duduk di bangku taman di bawah pohon. Mereka pun kini tidak terlihat semesra dan seromantis sebelum jadian. Banyak salah paham dan cek cok keduanya.

-

Irda pergi meninggalkan Aji ke toilet. Dan tanpa sadar dia lupa HP-nya tertinggal di bangku taman. Aji cuek membiarkannya saja. Selang beberapa menit, HP Irda bergetar dan berbunyi tanda ada pesan Masuk. Tanpa pikir panjang, Aji mengambil HP Irda yang ada di sampingnya. Dia kaget karena pesan tersebut dari Bayu (tunangan Irda). Irda memang belum cerita soal Bayu selama ini kepada Aji. Aji pun naik darah dan emosi saat itu pula. Tapi dia tidak ingin gegabah, dia ingin mendengar langsung dari Irda soal Bayu. Tidak lama, Irda kembali dari toilet. Aji segera mengembalikan HP Irda ke tempat semula. Aji memasang wajah biasa–biasa saja berpura–pura dengan keadaan yang ada, meski dalam kepalanya penuh tanda tanya besar.

-

Mereka berdua berjalan pulang meninggalkan taman. Namun di dalam benak Aji masih banyak pertanyaan–pertanyaan siapa itu Bayu dan apa hubungannya dengan Irda.

FLASHBACK

22. INT. LOBI RUANG TUNGGU SMP / SIANG

SMP tempat Irda bersekolah dulu. Anak–anak SMP berlarian keluar kelas menuju kantin. Ada yang bermain dengan temannya dan ada pula yang duduk–duduk ngobrol sesama cewek. Tampak Irda duduk di lobi ruang tunggu, wajahnya gelisah menunggu seseorang keluar. Tidak lama kemudian, Bayu keluar dari ruang guru. Rupanya Irda sedang menunggunya.

-
Mereka berdua masuk mobil dan bergegas pergi.

**FLASHBACK SELESAI
CUT TO**

23. INT.KAMAR KOS AJI / MALAM

Terlihat banyak foto Irda dan Aji mengumbar kemesraan di dinding kamar kosnya. Aji yang berada di atas kasur tampak serius melihat laptopnya. Dia sedang mencari informasi tentang Bayu lewat jejaring sosial *facebook*. Dia tertegun melihat foto pertunangan Irda dengan Bayu. Air mata menetes tidak terasa keluar dari mata Aji, melihat kekasih yang dia sayang membohonginya selama ini.(CU layar laptop: foto pertunangan Irda dan Bayu). Ekspresi kecewa dan sakit hati tampak jelas tergambar di raut wajah Aji. Dia menyimpan salah satu foto pertunangan Irda dan Bayu di HP-nya.

**FADE IN
FADE OUT**

24. INT. UKM SENI / SIANG

Siang tidak begitu cerah, cuaca berawan. Tampak Irda sedang serius latihan bersama teman-temannya untuk persiapan pentas teater di malam tahun baru. Tidak terlihat Aji di sana. Saat istirahat, Irda mengecek HP-nya. Ternyata ada 10 panggilan tak terjawab dan 3 sms penting dari Aji. Isi sms itu meminta Irda untuk segera menemui Aji di halaman kampus tempat mereka dulu jadian.

-
Irda pergi meninggalkan sanggar tempat latihannya. Dan teman-temanya masih belum selesai membicarakan tentang Irda dan Aji.

-
Bagas memutar kembali musik di *tape recorder* untuk memulai latihan.

**FADE IN
FADE OUT**

25. EXT. HALAMAN KAMPUS / SORE

Awan mulai gelap dan mendung. Angin bertiup kencang dan bergemuru. Terlihat Aji duduk sendiri menyaksikan luasnya halaman kampus. (kamera *Zoom Out* :

ternyata ada orang yang sengaja membuat suara angin yang bergemuru dan kehabisan nafas).

Aji duduk dan memejamkan mata mengingat–ingat tentang kejadian pada malam pentas *valentine* saat itu. (*flashback* kenangan).

-

Tiba tiba tertengar bunyi sepeda motor. Irda datang dan menghampiri Aji yang duduk termangun.

-

Aji makin emosi karena Irda tidak mau mengaku. Lalu dia segera menunjukkan foto di HP-nya.

-

Hujanpun makin deras. Irda tidak tahan dengan keadaan yang menyudutkannya. Dia berdiri dan mencoba untuk pergi.

-

Irda yang berlari menuju kearah sepedanya, sontak berhenti mendengar kalimat dan kata terakhir yang diucapkan Aji. Tapi, dia terus berlari pergi ke arah sepeda motornya dan pulang meninggalkan Aji sendiri di halaman kampus.

-

DISSOLVE
(LAYAR BLANK SELAMA 5 DETIK)

26. INT. KAMAR KOS AJI / SORE

Percobaan bunuh diri pertama, tampak Aji menangis tersedu-sedu sambil menggulung kain. Dia menggantungkannya di langit-langit. Dia mengikatnya dileher berusaha untuk gantung diri. Talinya copot tidak kuat dengan berat badannya.

Percobaan bunuh diri kedua, dia mencampur *sprite* dengan susu, es, sirup dan buah. Ternyata dia salah resep malah membuat es buah. Kemudian dia menggantinya dengan racun tikus, dicampur obat nyamuk dan bensin. Dicobakan ke semut. Semutnya mati. Saat dia mau minum dia bersendawa efek minum *sprite* yang jadi es buah tadi dan racun opolossannya tumpah. Dia gagal lagi.

Percobaan bunuh diri ketiga, dia ingin menyayat tangannya dengan pisau. Sebelum itu dia melihat video *youtube* dulu. Tapi dia malah ngeri ketakutan. Akhirnya selesai menonton *youtube* dia mengambil pisau di dapur dan membawanya masuk ke kamar. Saat dia menggoreskan pisau ke pergelangan tangannya Dika Masuk ke kamarnya, bermaksud untuk mengajaknya main PES. Melihat Aji memegang pisau Dika langsung lari membuang pisau ditangan Aji. Dia menonjok Aji sekeras mungkin.

-

Dika mencoba untuk merangkulnya.

CUT TO

27. INT. GYM / SORE

Suasana *GYM* ramai, tampak Aji dan Dika sedang berlatih serius di *GYM*. Aji latihan *boxing* dengan memukul samsak. Dika menjaga dan menahan samsaknya dari belakang.

(Ilustrasi musik – *eye of tiger*).

-

Aji menyumbat mulut Dika saat tertawa dengan handuk.

FADE OUT

FADE IN

28. UKM SENI / MALAM

Tahun 2014, Malam perekrutan anggota baru UKM Seni. Banyak mahasiswa yang mendaftar. Dika dan Aji membantu proses laku kreatif sebelum penerimaan anggota teater. Semua anggota teater berbaris siap memulai latihan. Latihan dipimpin Rina, materi kali ini tentang latihan ekspresi atau mimik wajah.

-

Latihan selesai. Aji menghampiri Vika.

-

Vika dan Aji saling tukar no. HP-nya.

CUT TO

29. PANTAI / SORE

Aji dan Vika naik angkot. Menuju ke pantai.

-

Saat sampai di pantai, Aji bingung. Cuaca mendung matahari tertutup awan.

-

Hujan mulai turun, para pengunjung pantai berlarian mencari tempat untuk berteduh. Vika masih berdo'a dalam guyuran hujan. Aji tersadar dari flashbarnya lalu lari menghampiri Vika.

-

SLOW MOTION) Aji menggendong Vika berlari menuju tempat berteduh. Muka Vika merah malu karena digendong Aji. (CU: wajah Vika menatap mata Aji) Aji berlari dengan muka garang, serius, berusaha untuk melindungi Vika dari hujan.

-

Hujan mulai reda, Vika berjalan di pinggir pantai. Dia duduk di sebuah batu besar dan matanya menatap luas kearah laut. Aji mengikutinya.

FLASHBACK BERAKHIR

CUT TO

TAHUN 2020

30. INT. KAMAR AJI / SORE

Laptop masih menyala. Lembaran kertas tersusun rapi di atas meja. Tampak Aji sedang sholat. Di belakangnya ada wanita. (Fokus foto wanita di meja mulai terlihat jelas). Foto itu adalah Vika yang mengenakan gaun pengantin di sebelah Aji.

DISSOLVE

END

CREDIT TITTLE

d. Naskah

Tahap produksi yang selanjutnya adalah penyusunan naskah. Naskah adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan dialog serta siap untuk diproduksi (Lutters, 2010:91).

3.2.3 Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi dalam pembuatan naskah film lebih menekankan pada penyuntingan tulisan dan menambah detail-detail keterangan dan penggunaan transisi. Detail-detail keterangan yang biasa disebut *beat* atau *parenthetical* yang berisi ekspresi, gestur maupun reaksi tokoh. Pada tahap ini pengkarya juga memaparkan durasi karya, *scene* dan penggabungan keduanya sesuai dengan grafik cerita. Hal ini diharapkan dapat mempermudah proses perwujudan naskah ini kedepannya.

3.3 hambatan dan solusi

Pengkarya mengalami beberapa hambatan dalam proses karya ini, baik dalam praproduksi, produksi maupun pascaproduksi. Hambatan-hambatan tersebut antara lain :

1. Pada tahap praproduksi, pengkarya mengalami kendala dalam membuat cerita lucu. Genre *romance comedy* menjadi tantangan tersendiri bagi pengkarya untuk dapat dikemas menjadi alur cerita. Sehingga pengkarya beberapa kali *stuck* dalam penulisan cerita.
2. Pada tahap produksi, laptop pengkarya mengalami masalah yang mengharuskan di-*install* ulang. Data sempat hilang, namun masih bisa diselamatkan.

Solusi yang dilakukan pengkarya antara lain :

1. Pengkarya melihat video-video *stand up comedy* di youtube.com dan film genre *romance comedy* , “*Single*” karya Raditya Dika. selain itu pengkarya mendapat masukan dari Mika Novelianingtias untuk mengingat kejadian-kejadian lucu pernah dialami dan memasukannya dalam alur cerita.
2. Pengkarya meminta bantuan jasa *install* ulang Rendi PC Jember, untuk menginstall ulang laptop. Data dapat di selamatkan dengan menggunakan aplikasi backup data pada hardisk.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Naskah atau skenario mempunyai peran yang sangat penting terhadap konstruksi pembuatan sebuah film. Elemen-elemen dari naskah atau naskah seperti pesan, alur cerita, unsur dramatik, lokasi, dialog, aksi dan karakter tokoh, saling memperkuat elemen satu dengan yang lainnya. Kaitan antara sebab dan akibat dalam suatu adegan membuat logika penonton dapat berjalan sebagai mana mestinya.

Fenomena *jomblo* atau lajang yang ada di Indonesia memang belum bisa teratasi 100%, mengingat banyak faktor orang memilih hidup untuk melajang. Memantaskan diri dan selalu percaya akan kemampuan yang dimiliki merupakan salah satu metode yang mampu mengurangi dampak negatif saat *jomblo* atau melajang. Naskah film televisi “Pemuda Idaman #ngaca” adalah salah satu bentuk kendali social terhadap masyarakat Indonesia khususnya laki-laki usia 15-64 tahun agar mampu memperbaiki diri dan tidak menyalahkan dirinya sendiri apabila belum juga mendapat jodoh.

Pemilihan judul “Pemuda Idaman #ngaca” menimbulkan asumsi pembaca tentang isi dari skenario atau naskah yang ternyata tidak hanya memberi pesan untuk selalu memantaskan diri tapi juga selalu bersyukur dari setiap kejadian yang dialami. Penggunaan humor atau komedi dalam isi pesannya mempermudah pembaca untuk menerima maksud dan tujuan pengkarya.

5.2 Saran

Sebaiknya sebagai seorang penulis naskah rajin-rajin membaca buku. Sebab wawasan, pengalaman dan pengetahuan dapat memunculkan banyak ide-ide baru. Menjaga hubungan dengan lingkungan sekitar dan bersosialisasi yang baik dapat menambah jaringan dalam memperoleh informasi dan data. Perwujudan naskah atau naskah ini diharapkan dapat menambah kepercayaan diri masyarakat tentang potensi pada dirinya dan memperkaya naskah genre *romance comedy* di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Brizendine, Louann. 2007. *The Female Brain*. Jakarta: Ufuk Press.
- Fachrudin, Andi. 2012. *Dasar – Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Prenada kencana Groub.
- Fachrudin, Andi. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Progam Televisi..* Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Gauter, Dick. 1988. *The Humor of Cartoon*. New York: A pegrige Book.
- Hall, Calvin S.. dan Gardner Linzey. 1993. *Teori-Teori Sifat dan Behavioristik*. Yogyakarta: Kanisius
- Leo, Sutanto. 2010. *Kiat Jitu Menulis & Menerbitkan Buku*. Jakarta: Erlangga.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Naskah*. Jakarta: Grasindo.
- Permana, Indra. 2014. *Sukses lumerkan hati wanita*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rahmanadji, Didiek. 2008. *Sejarah, Teori dan Fungsi Humor*. Jurnal Bahasa dan seni hlm 215.
- Ramdani, Zaka Putra. 2015. “*Gesture*” *Mengungkap Makna di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain dari Mikroekspresi hingga Makroekspresi*. Klaten: PT. Hafamira.
- Satria, Rian Septia. 2014. “*Men VS Women*” *Rahasia Pria dan Wanita yang Wajib diketahui*. Yogyakarta: Notebook
- Set, Sony dan Sita Sidharta. 2003. *Menjadi Penulis Naskah Profesional*. Jakarta: Grasido.
- Set, Sony. 2008. *Menjadi Perancang Progam Televisi Profesional*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Sutisno, P.C.S. 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Naskah Televisi dan Video*. Jakarta: Grasindo.
- Suitaatmadja, Husain. 2013. “*How To Be A Great Man*” *Rahasia Menjadi Pria Idaman*. Klaten: CAESAR Media Pustaka.
- Suban, Fred. (2009). *Yuk... Nulis Naskah Sinetron*, PT Gramedia : Jakarta. Diunduh 30 April 2016, dari PT. Gramedia Pustaka Utama.

<https://books.google.com/books?isbn=9792247750>

UPT Penerbitan. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press.

Widagdo, M. Bayu dan Winastwan Gora S. 2007. *Bikin Film Indie itu Mudah!*. Yogyakarta: Andi.

Zelfis, Fitria. 2014. *50 Trik Membaca Karakter Orang Lain*. Yogyakarta: Notebook

Internet

<http://www.netmedia.co.id/detail/231/160180/Komunitas-Jomblo-Minta-Jodoh-ke-Walikota-Bandung-NET5> diunduh tanggal 28 Februari 2016 pukul 10.53 WIB

<http://news.okezone.com/read/2014/10/07/340/1049300/pria-di-malang-bunuh-diri-dengan-cara-sadis> diunduh tanggal 28 Februari 2016 pukul 10.54 WIB

<http://www.merdeka.com/peristiwa/diduga-depresi-mahasiswa-malang-sayat-leher-dengan-silet.html> diunduh tanggal 28 Februari 2016 pukul 10.54 WIB

<http://www.perihalcinta.com> diunduh tanggal 28 february 2016 pukul 11.00 WIB

<http://www.antarane.ws.com/berita/90902/tak-tahan-diolok-olok-jomblo-pemuda-gantung-diri-di-kediri> diunduh tanggal 28 Februari 2016 pukul 10.55 WIB

<http://tech.anashir.com/2014/01/21/1308203/apa-itu-tagar-hashtag#ixzz43RyeSEvR> diunduh tanggal 3 Maret 2016 pukul 19.12 WIB

<http://televisiku.com/review-televisiku/319-sitcom#ixzz44RRb4vbE> diunduh tanggal 17 Maret 2016 pukul 08.00 WIB

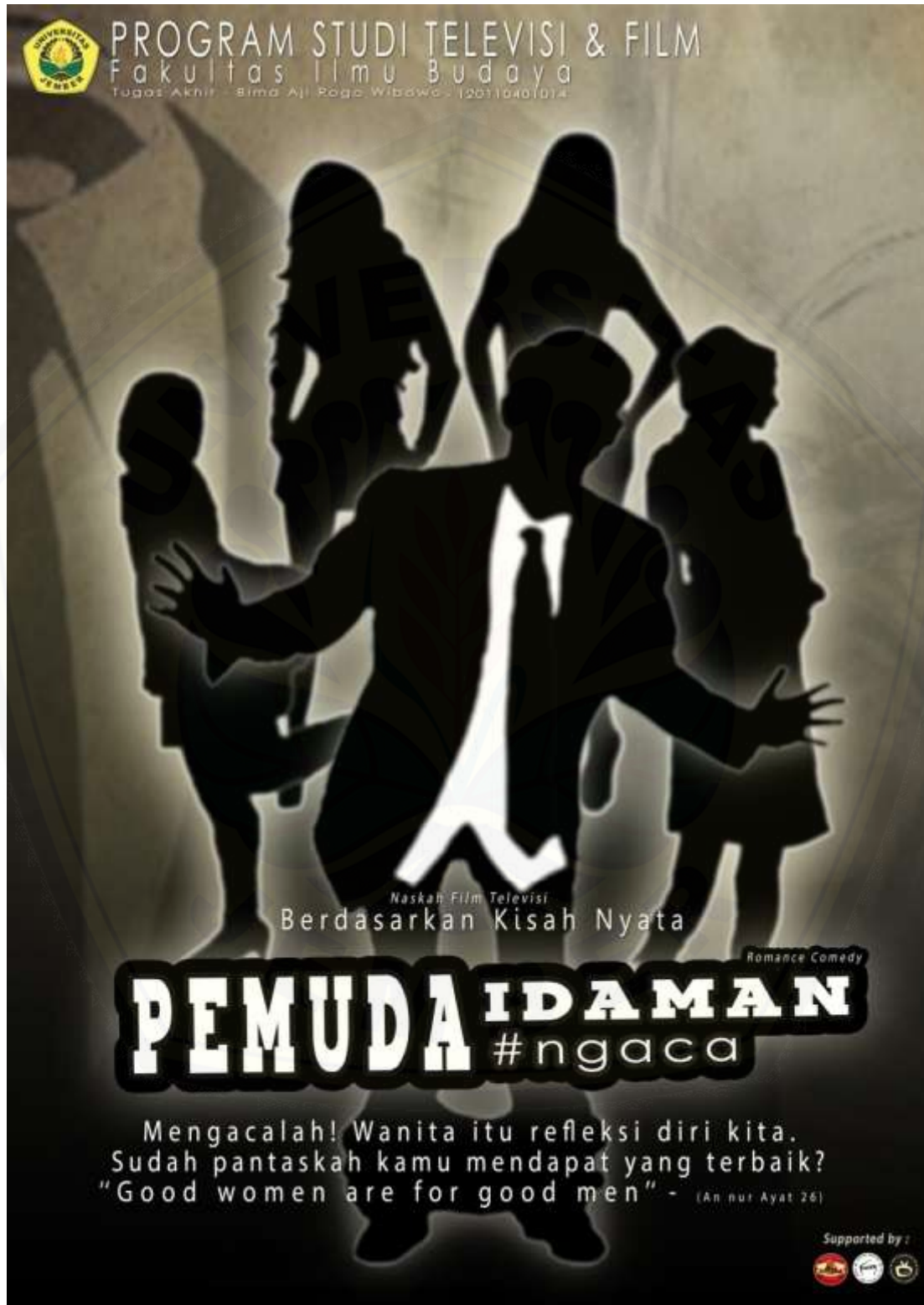
<http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Sejarah-Teori-Jenis-dan-Fungsi-Humor.pdf> diunduh tanggal 30 April pukul 09.57 WIB

Film

Dika, Raditya (Director). 2015. *Single* [Film]. Indonesia. Sunil Soraya Production.

Prakasa, Ernest (Director). 2016. *Ngenest* [Film]. Indonesia. Starvision Plus Production.

LAMPIRAN
POSTER



Gambar 1 : Poster naskah Film televisi “Pemuda Idaman #ngaca”.



Gambar 2 : Tokoh utama (Aji) saat ketahuan motif HP-nya tidak sesuai bentuk badannya yang kekar dan wajahnya yang *sangar* (menakutkan).



Gambar 3 : Pengenalan karakter dan tokoh Andika Suryanto.



Gambar 4 : Tokoh Ayi Yuniar yang marah-marrah tidak jelas saat menelpon Aji.



Gambar 5 : Percobaan bunuh diri tokoh utama (Aji).



Gambar 6 : Pengenalan tokoh Irda Nuzula.



Gambar 7 : Pengenalan tokoh Bayu Guntur.



Gambar 8 : Aji dan Andika saat main PES.



Gambar 9 : Scene Ovi Purnama makan pecel.



Gambar 10 : Aji saat ditelepon Ayi Yuniar.



Gambar 11 : *Scene* di pantai Aji dan Vika.



Gambar 7 : *Scene* Irda dan Aji bertengkar ditengah hujan.



Gambar 7 : *Scene* Aji saat menyatakan cinta kepada Irda.

Lampiran
Hasil wawancara

Inti dari pertanyaan,

“Lebih memilih cinta tapi materi kurang atau materi lebih tapi tidak cinta”

1. **Mardiyani Arnitawanti** : aku lebih memilih cinta tapi materi kurang, Bim. Dengan cinta aku bisa bertahan, karena materi bisa habis. Kalau materi itu buat ku, yang penting cukup.
2. **Nur Fajriyah Noviandari** : aku memilih materi lebih tapi tidak cinta, Bim. Karena kelak jika sudah berkeluarga, kebutuhan rumah tangga sangat banyak. Keperluan tak tertuga akan muncul apalagi kalau sudah punya anak.
3. **Yeni Nur Ismayanti** : aku lebih memilih cinta tapi materi kurang, Bim. Hidup tanpa cinta itu gak enak, materi kurang bisa dicari barengan gimanapun caranya.
4. **Erika Kurnia Arini** : aku lebih memilih cinta tapi materi kurang, Bim. Karena cinta tanpa materi tidak masalah asalkan yang cowok berkomitmen buat nambah materinya.
5. **Risna Fajarria** : aku lebih memilih cinta tapi materi kurang, Bim. Karena dalam menjalin cinta hal paling pentiing itu rasa nyaman, kalau sudah nyaman pasti cinta itu akan baik-baik saja. Kalau materi itu pelengkap dan bisa dicari.
6. **Kiki wulandari** : aku lebih memilih cinta tapi materi kurang, Bim. Dengan cinta kita bisa mendapatkan apa yang kita inginkan bahkan materi. Lebih tepatnya kepuasan hati tidak bisa dibeli dengan materi.

Hasil curhatan dan pengalaman pengkarya dengan beberapa mantan dan pasangannya sekarang.

1. **Yayi hendaryuniar** : aku butuh kasih sayang dan perhatian lebih, dari pada sekedar materi. Perhatian itu bisa apa saja bagiku, baik itu cuman sekedar menanyaiku “sudah makan belum atau bagaimana kabarku”.
2. **Firdausi Nuzula** : hidup itu ya harus seimbang. Kadang kalau butuh uang, cinta itu gak ada gunanya tapi tanpa cinta hidup gak akan bisa bahagia. Bagiku semasih aku bisa jatuh cinta apapun akan kulakukan.
3. **Noviyah Purnamasari** : cinta itu butuh modal. Kalau hidup di dunia ini hanya karena cinta, banyak yang akan memilih menganggur tanpa bekerja lagi. Hidup harus realistic bukan hanya berangan-angan.
4. **Mika Novelianingtyas** : aku ingin hidup bahagia, mungkin semua orang punya keinginan sama denganku. Materi itu bisa dicari, yang terpenting itu bahagia. Kalau uda bahagia karena cinta mencari materi itu lebih semangat. Bagiku tidak ada laki-laki yang mau hidup bahagia, tanpa usaha dan kerja keras kebahagiaan itu sulit diwujudkan.