



## Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) sebagai Ide Penciptaan Skenario Film “-repeat.”

Jeanchristy Humaniora Abdi <sup>a,1\*</sup>, Philipus Nugroho Hari Wibowo <sup>b,2</sup>, Koes Yuliadi <sup>c,3</sup>

<sup>a</sup>Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
<sup>1</sup>[jeanhumaniora@gmail.com](mailto:jeanhumaniora@gmail.com); <sup>2</sup>[masbowo.jogja@gmail.com](mailto:masbowo.jogja@gmail.com); <sup>3</sup>[koesyuliadi1@gmail.com](mailto:koesyuliadi1@gmail.com)  
\* Penulis Koresponden

### ABSTRAK

**Kata kunci**  
PTSD  
Trauma  
Film  
Skenario  
“-repeat.”

**Keywords**  
PTSD  
Trauma  
Film  
Scenario  
“-repeat.”

“-repeat.” adalah sebuah skenario film yang tercipta berdasar pada pengalaman nyata pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) tentang bagaimana mereka melihat dunia, bagaimana mereka menjalani hidup, dan apa yang akan mereka lakukan ketika mengalami reka ulang memori traumatis masa lalu. Skenario film ini memiliki 2 (dua) capaian kriteria seperti yang disampaikan oleh Seno Gumira Adjidarma dalam buku *Layar Kata* (2002), yaitu 1) kriteria fungsional, berarti sebuah skenario dapat dijadikan *blueprint* dalam sebuah produksi film; 2) kriteria substansial, dapat mengandung esensi atau pembelajaran yang dapat disampaikan pada khalayak ramai. Penciptaan ini disandarkan pada perspektif psikologis menggunakan pendekatan Psikoanalisis oleh Sigmund Freud. Selain itu, digunakan juga pendekatan berupa *screenplay* dan *cinematography*, dan intertekstualitas. Dengan metode proses kreatif oleh John Livingston Lowes, penulis membangun konsep awal penciptaan skenario dan menyelesaikannya dalam bentuk skenario film yang utuh. Skenario film ini diberi judul “-repeat.”, apabila diterjemahkan menjadi ‘mengulang’. Hal ini pun seiringan dengan salah satu gejala yang dimiliki oleh para pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) yaitu situasi dimana penderita penyakit merasa terjebak dalam trauma dan mengalami reka ulang memori traumatis. Dengan mengangkat tema psikologi, penulis menuang harapan dengan penciptaan ini dapat dimulai sebuah langkah awal bagi masyarakat luas untuk dapat memahami betapa pentingnya menjaga kesehatan jiwa.

### *Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) as the Idea in Creating Film Scenario “-repeat.”*

“-repeat.”, a scenario born from the real-life experiences of individuals grappling with *post-traumatic stress disorder* (PTSD). It delves into how they perceive the world, navigate through life, and cope with the recreation of traumatic memories from their past. This film scenario achieves two key criteria outlined by Seno Gumira Adjidarma in the book “*Layar Kata*” (2002): 1) functional criteria, serving as a blueprint for film production; 2) substantial criteria, containing essence or lessons that can resonate with a wide audience. Grounded in a psychological perspective using *Psychoanalysis* by Sigmund Freud. Adding *screenplay* and *cinematography* techniques, also intertextuality. Following John Livingston Lowes’ creative process method, the author constructs the initial concept of the scenario and shapes it into a complete film script. Titled “-repeat.”, the film scenario aligns with one of the symptoms experienced by those with *post-traumatic stress disorder* (PTSD) that refers to situations where individuals feel trapped in trauma and relive traumatic memories. By addressing psychological themes, the author aspires that this creation serves as a starting point for society at large to understand the importance of mental health.”

\*This is an open-access article under the Open Journal System (OJS)

---

## 1. Pendahuluan

Trauma adalah sebuah kondisi mental yang timbul akibat pengalaman buruk yang dialami oleh seseorang. Trauma dalam Bahasa Latin memiliki arti 'luka' yang mendeskripsikan mengenai suatu kejadian atau pengalaman manusia dalam merespon suatu peristiwa (Irwanto & Kumala, 2020:1). Secara historis, trauma seringkali dijelaskan secara fisik maupun medis, trauma dapat dikenali dengan ketentuan stressor kronik, *toxic stress*, *Adverse Childhood Experiences* (ACEs), kekerasan, dan bahkan pandemi Covid-19 (Goddard et al., 2022:1). Studi psikologi mengenai trauma di tahun 1980-an memunculkan istilah *post-traumatic stress disorder* (PTSD). *Post-traumatic stress disorder* (PTSD) adalah sebuah gangguan kecemasan yang dapat terjadi setelah mengalami atau menyaksikan suatu peristiwa traumatik (Nutt et al., 2009:1). Dalam buku *The Body Keeps the Score*, ditulis oleh Bessel van der Kolk pada tahun 2014 menyebutkan bahwa salah satu sifat dari orang yang pernah mengalami peristiwa traumatis adalah mengalami kesulitan dalam menceritakan apa yang sudah mereka alami:

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

Sulitnya membuka diri akibat rasa takut dan ketidakberdayaan seringkali membuat seorang pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) memendam perasaan-perasaannya. Hal ini secara perlahan dapat menimbulkan kecemasan dan berujung pada berbagai macam bentuk penyimpangan pola pikir dan laku. Keberadaan trauma dalam diri seseorang dapat memperbesar kemungkinan orang tersebut kecanduan obat-obatan terlarang, alkoholik, serta bunuh diri. Menurut Goodwin, reaksi pasca-traumatik menjadi faktor penjelasan akibat dari perilaku agresif seseorang (Goodwin, 1988:480-481).

Begitu banyak penyimpangan pola pikir dan perilaku sebagai dampak dari adanya pengalaman traumatis dalam diri seseorang memberi ketertarikan dalam diri penulis untuk menciptakan sebuah karya berupa skenario film yang membahas mengenai *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Skenario film merupakan satu variabel penting dalam pembuatan film. Menurut Seno Gumira Ajidarma, skenario dibagi menjadi 2 (dua) kriteria, yaitu 1) Kriteria fungsional, berarti skenario yang baik harus bisa digunakan sebagai rancangan dalam membuat film; 2) Kriteria substansial, memberi pengertian bahwa sebuah skenario yang baik dapat menggerakkan emosi dan merangsang pikiran sebagai karya tekstual yang mandiri (Gumira, 2002:12).

Fenomena *post-traumatic stress disorder* (PTSD) menjadi tema utama dalam penciptaan ini. Penciptaan ini pun juga tidak lepas dari pengalaman empiris ketika menjadi korban kekerasan domestik lalu didiagnosa mengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) pada tahun 2022. Keinginan penulis semakin kuat untuk menuangkan perspektifnya melalui elemen-elemen yang terkandung dalam sebuah skenario film. Secara rinci, skenario tertulis atas elemen-elemen sebuah film, seperti dramaturgi, konsep visual, montase, karakterisasi, pengadeganan, dialog, dan tata suara (Herman, 1952:3-274). Elemen-elemen ini terbentuk atas ide yang menjadi suatu gagasan dalam menggerakkan seorang penulis untuk menciptakan skenario film. Ide yang paling sederhana bisa didapatkan dari hal apapun di sekitar kita (Wibowo, 2006:109). Sebagai contoh, seorang anak yang meminta makan pada ibunya atau peristiwa di jalanan dapat menjadi sebuah ide dalam menciptakan skenario film.

Maka, dengan adanya fenomena serta pengalaman empiris, penulis berniat menciptakan sebuah skenario film yang diberi judul *“-repeat.”* guna memberi gambaran berupa visual yang merekam sudut pandang seseorang yang mengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) Hal ini dikemas dengan montase berupa reka ulang memori traumatis dan bagaimana hal itu dapat mempengaruhi pandangan seseorang terhadap kehidupan. Adanya penciptaan ini dimaksudkan sebagai suatu media ekspresi diri. Selain itu, berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan tentang dampak besar dari adanya pengalaman traumatis dalam diri

---

seseorang. Hal ini ditujukan sebagai langkah awal untuk lebih memahami keberadaan penyakit mental itu sendiri demi memperkecil kemungkinan terjadinya tindak agresif yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

## 2. Metode

Penciptaan seni tidak dapat dipisahkan dari beberapa unsur yang menentukan kualitas dan wujud karya yang diciptakan diantaranya nilai-nilai, keyakinan dasar penciptaan terhadap objek, keinginan seniman untuk berkarya, model yang ada di angan, konsep dan metode (Sunarto, 2013:8). Berlandaskan nilai-nilai keyakinan dasar dalam menciptakan sebuah karya seni, langkah-langkah yang dipilih oleh penulis merupakan metode proses kreatif oleh John Livingston Lowes. Diuraikan dalam Damayanti (2006:24), John Livingston Lowes membagi 3 (tiga) tahap tersebut, sebagai berikut:

### 2.1. Proses Mengisi Sumur

Proses ini merupakan proses mengisi pikiran dengan material dan pengalaman (Damayanti, 2006:24). Pada tahap inilah, penulis mengumpulkan data terkait ide utama film "*repeat*." tentang *post-traumatic stress disorder* (PTSD) melalui pendekatan kualitatif, menggunakan wawancara, observasi, dan pembacaan teks. Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang mengandalkan sensus, pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh data serta hasil analisis yang bersifat deskriptif. Menurut, Denzin dan Lincoln (2005:2) metode kualitatif berfokus pada penjelasan interpretatif dan pendekatan naturalistik terhadap sebuah rumusan masalah (Aspers & Corte, 2019:142).

Melalui pendekatan kualitatif dalam mengumpulkan data mengenai trauma dan *post-traumatic stress disorder* (PTSD), ditemukan bahwa trauma didefinisikan sebagai suatu kejadian yang dapat menyebabkan kematian, rasa takut yang luar biasa, rasa tidak aman, dan rasa tidak berdaya (American Psychological Association (APA), 2008). Briere (2006) dalam Irwanto dan Kumala menjelaskan bahwa trauma dibedakan menjadi beberapa jenis, meliputi: 1) Trauma karena kekerasan antarindividu, seperti terorisme, tawuran, kerusuhan masa lalu, konflik militer; 2) Trauma karena bencana alam, seperti tsunami, banjir, tornado, letusan gunung berapi, dan lain sebagainya; 3) Trauma karena kecelakaan transportasi darat, udara, maupun laut; 4) Trauma karena kekerasan domestik dan antarpribadi seperti pendisiplinan menggunakan hukuman fisik, kata-kata yang melecehkan, kekerasan seksual baik karena incest maupun pihak yang dikenal ataupun tak dikenal oleh korban; 5) Trauma karena tindakan penyiksaan yang dilakukan secara sengaja; 6) Trauma karena jenis pekerjaan yang memberikan akses pada cerita atau peristiwa pengalaman traumatis seseorang.

Salah satu kasus terjadi pada R, seorang pengidap skizofrenia akibat pengalaman traumatis di masa kecil ketika diperlakukan kasar oleh ayahnya, B. Data ini diperoleh melalui wawancara bersama A, sahabat dekat R yang menyaksikan secara langsung bagaimana pengalaman traumatis tersebut dapat mempengaruhi R dalam mengambil keputusan. R adalah seorang pria yang sudah berkeluarga, memiliki seorang anak berumur 4 tahun. R kerap kali mengajak anaknya pergi ke pasar dan meninggalkannya sendirian disana. Menurut penjelasan A, R melakukan hal tersebut atas dasar bahwa seorang anak semestinya mandiri dan dapat mencari ibunya sendiri. Hal ini ia dapatkan melalui pola asuh B yang memiliki latar belakang militer. Istri R yang mendapati kejadian tersebut merasa cemas dengan kondisi R dan pergi untuk menemui psikiater, lalu, mereka mendapatkan hasil bahwa R mengidap skizofrenia.

Peristiwa diatas menjadi salah satu data mengenai dampak pengalaman traumatis dalam diri seseorang. Data ini dipahami secara mendalam dan mendapatkan kesimpulan bahwa pengalaman-pengalaman buruk menciptakan ketakutan yang begitu besar sehingga muncul gejala pasca-traumatik. Peristiwa traumatik menjadi sebuah faktor tunggal yang menimbulkan kengerian dan ketidakberdayaan sehingga memicu gejala-gejala pasca-traumatik (Jones & Wessely, 2006:1-4).

---

## 2.2. Visi Mendadak Mendahului Sugesti

Tahap ini dijelaskan sebagai momen di mana penulis menyadari dorongan naluri bawah sadar dan menemukan visi dari pengalaman pribadi sebagai penderita *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Dalam Damayanti (2006:28-29) dijelaskan bahwa dalam proses kreatif terdapat dorongan naluri (*instinctual drive*) dimana perilaku manusia merupakan hasil dari konflik antara kekuatan naluri alam bawah sadar dan pengendalian diri. Keinginan naluriah tidak terpengaruh oleh sugesti sehingga mendesak seseorang untuk menemukan alternatif sebagai pemenuhan hasrat.

Menurut Harwantiyoko (2005:21), sugesti merupakan suatu proses mempengaruhi dari individu terhadap individu lain, sehingga dapat menerima norma atau pedoman tingkah laku tertentu tanpa melalui pertimbangan terlebih dahulu (Minarni, 2020 :227). Sugesti diinterpretasikan sebagai pengaruh dari orang lain, tetapi pada tahap ini, penulis menyadari bahwa visi berasal dari kedekatannya dengan *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Semakin mencari tahu tentang *post-traumatic stress disorder* (PTSD), penulis menyadari bahwa sistem mekanisme berlandaskan pengalaman traumatis juga bekerja secara tidak sadar di dalam dirinya.

Penulis didiagnosa sebagai salah satu pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) pada tahun 2022 akibat mengalami kekerasan fisik dan verbal oleh mantan kekasihnya. Hal ini dinilai sangat memberi dampak dalam perilaku penulis ketika menghadapi situasi-situasi serupa lama setelah kejadian traumatis itu terjadi. Penulis melakukan tindak agresif berupa *self-harm* dengan melukai dirinya sendiri. Namun, juga disadari oleh penulis, bahwasanya perilaku ini sudah berlangsung bahkan sebelum kejadian traumatis pada tahun 2022 itu terjadi. Visi mendadak mendahului sugesti, penulis menyadari bahwa ia juga memiliki sumber data berupa kedekatan emosional dengan ide penciptaannya. Dorongan dari dalam diri didukung dengan hasil dari pengisian sumur semakin memperkuat keinginan penulis untuk menyelesaikan karya dari proses kreatif yang ia jalani sebagai bentuk ekspresi diri.

## 2.3. Penyelesaian Karya

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

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Gagasan Penciptaan

Ide merupakan suatu gagasan yang menggerakkan seseorang untuk menciptakan sesuatu. Penciptaan berasal dari kata 'cipta' yang berarti kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, dan angan-angan kreatif. Maka, ide penciptaan merupakan suatu gagasan yang mendasari sebuah proses kreatif dalam menciptakan sesuatu. Dalam skenario film yang diberi judul "*-repeat.*", penulis mengangkat *post-traumatic stress disorder* (PTSD) sebagai ide penciptaannya.

Ide mengenai *post-traumatic stress disorder* (PTSD) dalam penciptaan skenario film "*-repeat.*" lahir dengan adanya pengalaman empiris penulis sebagai pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Peristiwa traumatis yang terjadi dalam hidup penulis menguatkan latar belakang dari munculnya gagasan penciptaan skenario film ini. Perundungan, *broken home*, kekerasan, pelecehan, dan percobaan bunuh diri menjadi pemicu atas ketakutan dan teror yang penulis alami. Pada tahun 2023, didiagnosa mengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Ketidakberdayaan dan rasa tidak percaya kian waktu mendorongnya pada jurang keputusan sehingga beberapa kali masih melakukan tindakan *self-harm* dengan menyayat tangannya sendiri menggunakan silet.

Penulis masih berusaha sekuatnya untuk sembuh dari peristiwa-peristiwa traumatik yang telah dialami. Pengalaman empiris ini menjadi ide utama penulis dalam penulisan skenario

---

filmnya. Dengan tujuan sebagai salah satu usaha untuk menyembuhkan trauma masa lalunya dengan mengungkap sudut pandang personalnya tentang bagaimana pola pikir dan perasaan dari seorang pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Tentu saja, dibutuhkan data yang lebih konkret demi mengembangkan ide ini menjadi sebuah skenario. Penulis menjadikan *post-traumatic stress disorder* (PTSD) sebagai wacana utama penciptaannya.

### 3.2. Sumber Penciptaan

Skenario film ini mengangkat *post-traumatic stress disorder* (PTSD) sebagai ide utama dalam penciptaannya. Ditemukan berbagai macam data mengenai trauma dan *post-traumatic stress disorder* (PTSD) yang akan digunakan untuk memperkuat gagasan penciptaan skenario film ini. Data yang ditemukan melalui wawancara dengan A tentang sahabatnya R. R merupakan seorang pengidap skizofrenia yang kerap kali meninggalkan anaknya yang baru berumur 4 (empat) tahun di pasar sendirian. Dari hasil wawancara tersebut, A menjelaskan bahwa perilaku menyimpang R dilandasi oleh pengalaman traumatis masa kecil ketika menghadapi pola asuh sang ayah, B yang memiliki latar belakang militer.

Penulis memandang ini sebagai fenomena *post-traumatic stress disorder* (PTSD) dengan acuan bahwa penyakit mental tersebut terbentuk atas pengalaman traumatis dalam diri seseorang. Pengalaman traumatis itulah yang mendorong orang-orang tersebut untuk memiliki pola pikir dan perilaku yang menyimpang. Perilaku menyimpang dilakukan melalui tindak agresi yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Dalam kasus R, ditelaah lebih dalam bahwa penyimpangan yang ia lakukan terjadi akibat gangguan dalam pembentukan kepribadiannya. Hal ini penulis jelaskan melalui sudut pandang psikoanalisis yang digagas oleh Sigmund Freud. Psikoanalisis adalah salah satu cabang ilmu yang mempelajari fungsi dan perilaku kepribadian manusia. Psikoanalisis adalah salah satu teori yang membahas tentang hakikat dan perkembangan bentuk kepribadian yang dimiliki oleh manusia (Ardiansyah et al., 2022:25). Teori ini digagas oleh Sigmund Freud, seorang psikiater asal Austria. Freud menjelaskan dalam bukunya *The Interpretations of Dreams*, bahwa terdapat 3 (tiga) sub-sistem dalam psikologi manusia, *unconscious* (alam bawah sadar), *conscious* (alam sadar), dan *preconscious* (pra-sadar).

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

*Ego* adalah satu-satunya wilayah pikiran yang berhubungan dengan kenyataan. *Ego* diatur oleh prinsip realitas, dan menjadi cabang pengambilan keputusan (Fatwikiningsih, 2020:28). Freud menyatakan, ketika *ego* telah terbentuk, orang-orang yang mengalami peristiwa traumatik akan menciptakan satu sistem pertahanan demi menghilangkan memori yang tidak menyenangkan beserta kesadaran akan emosi ketika mengalami peristiwa traumatik (Everly Jr, 1995:11). Ketiga struktur ini memiliki dorongan dan pengaruhnya terhadap satu sama lainnya, *id* berprinsip pada *pleasure principle* sehingga bersifat primitif, *ego* menjadi perantara antara *id* (naluri) dengan realitas, kemudian kedua prinsip itu dibatasi oleh *super ego* yang berprinsip pada norma (Zaenuri, 2005:1).

Pembentukan kepribadian R didasari oleh pengalaman traumatis yang diberi oleh B (ayah R). Pernah berprofesi sebagai tentara, B terdorong mendidik R secara keras untuk menjadi anak yang 'ideal'. Kemandirian, kedisiplinan, dan kecerdasan menjadi tujuan utama dalam metode asuh yang ia berikan. Namun, B tidak memeperhatikan dari dampak metode tersebut hingga ditemukan kejanggalan ketika R sudah berkeluarga dan memiliki seorang anak.

Lalu, penulis menjabarkan kejanggalan ini sebagai bentuk fenomena penyimpangan pola pikir dan perilaku yang diakibatkan oleh pengalaman traumatis. Peristiwa traumatik menjadi sebuah faktor tunggal yang menimbulkan kengerian dan ketidakberdayaan sehingga memicu

---

gejala-gejala pasca-traumatik (Jones & Wessely, 2006:1-4). Hal inilah yang kemudian disebut sebagai *traumatic triggers* yang mendorong orang tersebut menciptakan sistem untuk mempertahankan diri secara cepat. Sigmund Freud menjelaskan konsep ini sebagai *defense system*.

Freud menyatakan, ketika ego telah terbentuk, orang-orang yang mengalami peristiwa traumatik akan menciptakan satu sistem pertahanan demi menghilangkan memori yang tidak menyenangkan beserta kesadaran akan emosi ketika mengalami peristiwa traumatik (Everly Jr, 1995:11). Pengambilan keputusan diatur oleh ego yang merupakan satu-satunya wilayah pikiran yang berhubungan dengan kenyataan. Ego diatur oleh prinsip realitas, dan menjadi cabang pengambilan keputusan (Fatwikiningsih, 2020:28- 29).

Namun, meski *ego* bekerja secara sadar, *id* lah yang mengatur dorongan-dorongan dalam pengambilan keputusan tersebut. Contohnya, seorang pria memilih untuk memakai sandal dengan kesadaran bahwa apabila memakai sandal, dia merasa nyaman ketika berada di luar ruangan. Namun, ego juga secara tak sadar bekerja begitu karena ketika masih kecil, pria itu hanya memiliki sandal untuk beraktivitas. *Id* tidak memiliki moralitas, bersifat primitif, kacau, tidak dapat diakses oleh kesadaran, tidak berubah, amoral, tidak logis, tidak terorganisir, dan berisi energi yang berasal dari dorongan dasar untuk tujuan kepuasan dari prinsip kesenangan (Fatwikiningsih, 2020:27).

*Id* juga hadir dalam konsep balas dendam. Mungkin, seseorang berkesadaran untuk menunjukkan kasih sayang kepada orang lain. Namun, secara tak sadar ada luka dalam diri yang mendorong orang itu untuk membalas dendam. Jika dirujuk kembali kepada kasus sebelumnya, R memiliki kesadaran bahwasanya sebagai seorang ayah, harus memberikan kasih sayang pada anaknya. Namun, trauma bekerja dalam alam bawah sadarnya. R kecil melihat sosok ayah yang kian saat berlaku keras padanya, sehingga R tumbuh dewasa memahami konsep kasih sayang dengan contoh yang diberikan B.

*Id* berusaha untuk mengatasi masalah dengan memuaskan keinginan dasar (Fatwikiningsih, 2020:27). Namun, dalam kasus ini, *id* menjadi dominan sehingga tidak berfungsi dengan baik. R memenuhi keinginan dasar sebagai seorang ayah dengan mendidik anaknya tanpa menyadari bahwa keputusannya untuk meninggalkan sang anak yang masih berumur sangat muda itu sendirian di pasar merupakan hal yang salah. *Ego* bekerja atas dasar pengalaman traumatis, membuat R terus menerus melakukan penyimpangan tanpa memikirkan bahwa keputusan yang dia lakukan dapat membahayakan sang anak. *Id* yang memiliki kepentingan untuk memuaskan diri dengan menjadi sosok ayah yang baik mendominasi alam kejiwaan R. Sehingga, *ego* berperan dalam merefleksikan sosok ayah yang baik dimana ia mendapat gambarannya melalui perlakuan B.

Penyimpangan ini juga didukung oleh *super ego*, yaitu aspek yang mewakili moral dan ideal. Pembentukan *super ego* dalam kepribadian R banyak terjadi akibat peran besar B yang selalu menuntut R untuk menjadi seorang anak yang mandiri dan disiplin. Tuntutan untuk menjadi seorang anak yang sempurna dalam hal kedisiplinan dan kemandirian dianggap sebagai bentuk kasih sayang yang diberikan oleh B kepadanya. *Super ego* bersifat unconscious, dipandu oleh prinsip-prinsip yang bersifat idealis, sama seperti *ego* yang memiliki energi sendiri, namun, yang menjadi pembeda adalah bahwa *super ego* tidak memiliki kontak dengan dunia luar sehingga tidak realistis dalam tuntutan akan kesempurnaan sistem, hati nurani, dan cita-cita ego (Fatwikiningsih, 2020:29).

Idealis R yang terbentuk memiliki prinsip bahwa seorang anak semestinya mandiri dan mampu mencari ibunya sendiri. Hal ini dilakukan dengan anggapan bahwa itu merupakan kasih sayang, sebagaimana ayahnya memperlakukan ia dulu. Anggapan ini kembali didukung oleh *ego* yang membentuk *defense system* demi menghilangkan pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan tersebut. R mengetahui bahwa ayahnya telah melakukan hal-hal yang menyakiti dirinya. Kemudian, dia memberi validasi kepada perlakuan sang ayah dengan melakukan tindak penyimpangan yang serupa.

Konsep ini *psychological projection*, yaitu sebuah sistem pertahanan dimana ia seseorang cenderung memproyeksikan pemikiran tidak sadar, keinginan, atau emosinya pada orang lain. Nancy McWilliams menjelaskan di dalam bukunya yang berjudul *Psychoanalytic Diagnosis* (McWilliams, 2020:29), mengutip: "*The basic role of the ego in perceiving and adapting to reality is the source of the phrase "ego strength," meaning a person's capacity to acknowledge reality,*

---

*even when it is extremely unpleasant, without resorting to more primitive defenses such as denial (Bellak, Hurvich, & Gediman, 1973)”*

Dikarenakan *ego* tidak bekerja secara semestinya dalam diri R, hal ini pun mendorongnya pada bentuk pertahanan diri berupa tindak agresif. Tindak agresif disebut sebagai perilaku merusak (*destructiveness*) yang muncul akibat stress pasca-traumatik, mengutip: “*post-traumatic stress (PTS) reactions have been proposed to be both causal and mediating factors for aggressive behavior (Goodwin, 1988) with a general consensus among researchers that the presence of PTS reactions or combinations of symptoms increases the person’s propensity to demonstrate violent actions (Black, Newman, Hendrick & Mezey, 1997)”* (Pollock, 1999:186).

Perilaku agresif atau merusak ini ditandai dengan tindakan-tindakan merugikan berupa *self-harm* dan tindak kekerasan terhadap orang sekitar. *Self-harm* atau *self-injury*, yaitu bentuk perilaku yang dilakukan untuk mengatasi tekanan emosional dengan cara menyakiti diri sendiri (Klonsky, 2011:1983). Orang-orang yang melakukan tindakan *self-injury* biasanya menggunakan benda-benda tajam seperti silet untuk menyayat pergelangan tangan. *Self-harm* juga terjadi dalam bentuk membakar tubuh, memukul diri, mengorek bekas luka, menjambak rambut, juga mengonsumsi zat-zat beracun (Tang et al., 2016:1).

Menurut Randy Sansone dan rekan (2006) dalam Tarigan & Apsari (2021:215) bentuk lain *self-harm* berdasarkan kuesioner *self-harm inventory* (SHI) didapatkan hasil di antaranya overdosis, membenturkan kepala dengan sengaja, mengonsumsi alkohol berlebihan, mencakar tubuh, tidak mengobati luka, sengaja membuat kondisi penyakit medis memburuk, memilih bersetubuh dengan siapa saja, memposisikan diri pada hubungan yang ditolak, menyalahgunakan resep pengobatan, menjauhkan diri dari Tuhan sebagai hukuman, terlibat hubungan yang menyiksa pasangannya secara emosional/psikis, terlibat hubungan yang menyiksa pasangan secara seksual, keluar dari pekerjaan secara sengaja, melakukan percobaan bunuh diri, dan menyiksa diri dengan pemikiran yang mengalahkan diri sendiri (Tarigan & Apsari, 2021:215).

Masa lalu R mendorongnya untuk melakukan tindak-tindak agresif yang merugikan keluarganya. Hal ini dilakukan demi dapat melupakan memori traumatis yang ia dapatkan dari B. Ketika R gagal melakukan kebiasaannya terhadap sang anak, dia akan mulai melakukan tindak kekerasan fisik dan verbal pada istrinya. Ini terjadi akibat rasa cemas dan stres yang dialami oleh R datang akibat pengalaman traumatis yang gagal untuk ia lupakan. Orang yang mengalami *post-traumatic stress disorder* (PTSD) akan mengalami gejala dimana pengidap mengalami kesulitan untuk memulai hubungan yang lebih intim dengan seseorang. Mereka yang sudah mengalami peristiwa traumatik akan menjauh dari orang lain meskipun ia bisa saja mencintai mereka.

Secara emosional, pengidap merasa jauh dari orang lain (van der Kolk, 2014:19). Hal ini juga yang membuat R dapat melakukan tindak kekerasan pada sang istri. R merasa tidak dimengerti dan jauh secara emosional terhadap orang yang dia sayangi. Kisah R semakin memperkuat gagasan penulis dalam menciptakan skenario film dengan *post-traumatic stress disorder* (PTSD) sebagai ide utamanya.

Penulis menganggap bahwa pengalaman traumatis juga sangat mungkin terjadi di setiap individu manusia. Berangkat dari pengalaman traumatis pribadi penulis yang mendorongnya menyakiti diri sendiri, kemudian, didukung oleh fakta lain tentang pengalaman traumatis R dimana ia berujung menyakiti orang lain. Penulis menganggap bahwa trauma memiliki bentuk awal dan reaksi yang cenderung dinamis. Namun, hasil akhir yang didapatkan selalu merugikan. Maka dari itu, dengan gagasan awal dan sumber penciptaan skenario film “-repeat.”, penulis mulai menyusun konsep yang akan ia tuangkan ke dalam penciptaannya.

### **3.3. Konsep Penciptaan**

Ketika penulis selesai mengumpulkan data mengenai ide utama penciptaan, yaitu *post-traumatic stress disorder* (PTSD), data-data akan diimplementasikan dalam konsep penciptaan skenario filmnya. Sebelum memasuki tahap penyelesaian, penulis membuat kerangka ide cerita yang merupakan rancangan awal dalam pembuatan skenario.

Menurut Lewis Herman, skenario memuat elemen-elemen seperti dramaturgi, konsep visual, montase, karakterisasi, pengadeganan, dialog, dan tata suara. Maka dengan tujuan

---

mencapai sebuah skenario yang memuat elemen-elemen di atas, penulis membuat kerangka ide cerita yang terdiri dari tema, premis, judul, sinopsis, penokohan, dan *plotting*. Hal ini berfungsi sebagai *mapping* bagi penulis dalam mewujudkan karya dengan konsep utamanya, yaitu *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Kemudian, melalui kerangka ide cerita inilah, penulis akan mulai menyusun skenario film secara utuh.

### A. Tema

Tema merupakan suatu gagasan atau ide mengenai suatu hal. Dalam penciptaan, ide penciptaan adalah gagasan yang mendasari sebuah proses kreatif. Menurut Astuti et al., (2019:2), tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Poerwadaminta dalam Majid (2014: 80). Penciptaan skenario film "*-repeat.*" mengangkat *post-traumatic stress disorder* (PTSD) sebagai tema penciptaannya. Tema ini digunakan dengan gagasan awal pengalaman pribadi penulis setelah didiagnosa mengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD) pada tahun 2022. Kemudian, merujuk pada salah satu kasus yang terjadi pada R yang merupakan pengidap skizofrenia akibat pengalaman traumatis masa kecil, membuat penulis semakin memiliki keinginan untuk mengangkat *post-traumatic stress disorder* (PTSD) sebagai ide penciptaannya. Tema dalam penciptaan skenario ini terbentuk berdasarkan gagasan utama yang datang dari pengalaman pribadi penulis sebagai salah satu pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD).

### B. Premis

Premis merupakan apa yang dianggap benar sebagai landasan kesimpulan. Premis dalam skenario film merupakan kalimat atau proposisi dasar dalam pengembangan ide cerita. Menurut Lajos Egri, premis merupakan pernyataan mengenai kehidupan dan menjadi dasar dari sebuah cerita (Egri, 1960:2). Premis tidak pernah lepas daripada tema sebagai gagasan penciptaan. Premis dalam skenario film "*-repeat.*" akan disampaikan melalui kalimat singkat berisikan *statement* film terhadap ide utama yang diangkat dalam penciptaan ini, yaitu *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Dalam penciptaan ini, premis atau *statement* dibentuk berdasarkan dampak yang terjadi pada pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD).

Dampak yang ditunjukkan dalam skenario film ini berupa tindak pembunuhan yang merupakan reaksi pasca-traumatik dari tokoh utama yang telah lama memendam perasaan dan ketakutan yang ia alami akibat pengalaman traumatis tersebut. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan akibat dari adanya pengalaman traumatis dan bagaimana hal itu dapat berpengaruh terhadap seseorang yang mengalaminya. Maka, premis dalam skenario ini adalah

*"Seorang pria yang pernah mengalami peristiwa traumatik dalam hidupnya berujung melakukan pembunuhan. Pembunuhan ini dia tutupi dengan kebohongan, dan rasa bersalah menciptakan delusi hingga akhirnya mendorongnya pada pembunuhan keduanya."*

### C. Judul

Judul merupakan bagian dasar dalam kerangka skenario film. Judul tersusun atas sebuah kata atau kalimat yang mewakili ini dari ide cerita dalam sebuah skenario film. Dalam penciptaan ini, judul terbentuk berdasarkan salah satu gejala dari pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Maka dari itu, dalam penciptaan skenario film ini, penulis membentuk judul "*-repeat.*"

*Repeat* secara harfiah berarti pengulangan atau reka ulang. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, judul ini dibentuk berdasarkan gejala *post-traumatic stress disorder* (PTSD) dimana pengidapnya akan terjebak di dalam memori pengalaman traumatis tersebut dan mengalami reka ulang memori itu. Nampak adanya penggunaan *punctuation* atau tanda baca di dalam judul. Menurut Sugono, dkk. (Sugono, 2010:375), tanda baca adalah tanda-tanda dalam tulisan seperti titik, tanda koma, dan lain-lain. Dalam skenario film "*-repeat.*", terdapat tanda baca petik ("..."), tanda hubung (-), dan titik (.). Menurut Depdikbud (2011:80-82), tanda petik ("...") digunakan sebagai tanda petikan langsung yang berasal dari pembicara, naskah, atau bahan tertulis lainnya. Kemudian, juga digunakan ketika mengutip judul yang dipakai dalam kalimat serta mengutip istilah ilmiah yang memiliki arti tertentu. Penggunaan petik

---

("...") pada penciptaan judul dalam skenario film ini digunakan untuk menandakan bahwa kata *repeat* merupakan kutipan dari salah satu dialog yang termuat di dalam skenario film ini. Kemudian, terdapat pula tanda hubung (-).

Seperti namanya, tanda hubung digunakan ketika menghubungkan kata antar kata atau kata yang terpisah dalam suatu kalimat. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa terdapat kata sebelumnya yang mendahului kata yang ditulis pada suatu kalimat setelahnya. Tanda hubung (-) menurut Depdikbud (2011:75-77) digunakan ketika menyambung suku-suku kata yang terpisah oleh pergantian baris, menyambung awalan dengan bagian kata yang mengikutinya atau akhiran dengan bagian kata yang mendahuluinya pada pergantian baris, menyambung unsur-unsur kata ulang, menyambung bagian-bagian tanggal dan huruf dalam kata yang dieja satu-satu, memperjelas hubungan atau ungkapan dan penghilangan bagian frasa atau kelompok kata dalam kalimat. Judul skenario film ini menggunakan tanda baca hubung (-) sebagai penanda bahwa terdapat kejadian-kejadian sebelum *repeat* (pengulangan) memori traumatis. Kejadian-kejadian ini berupa peristiwa traumatik yang dialami tokoh utama dalam skenario film ini.

Lalu, tanda baca terakhir yang terdapat di dalam judul skenario ini adalah titik (.). Tanda titik menurut Sugono, dkk. (2010:403) merupakan tanda yang dipakai untuk menandai akhir seayah kalimat. Hal ini sehubungan dengan kejadian yang akan disampaikan dalam skenario film "*-repeat.*", dimana tokoh utama yang pernah mengalami pengalaman traumatis berujung melakukan tindak agresi berupa pembunuhan pada tokoh lain yang ada di skenario film ini. Tanda titik (.) digunakan oleh penulis sebagai penanda bahwa bagaimanapun seseorang mencoba lari dari pengalaman traumatis dan ketakutan-ketakutan yang ia alami akan tetap berakhir dengan bentuk yang berbeda. Tokoh utama yang melakukan tindak pembunuhan terus mencoba lari dari ketakutannya dengan cara membunuh orang-orang terdekatnya, namun, hal ini berakhir dengan sebuah pengakuan yang secara tidak sadar ia sampaikan di depan khalayak ramai.

Menurut Sugono, dkk. (2010:357), tanda merupakan lambang, petunjuk, bukti adanya sesuatu. Sebagaimana pengertian itu, penggunaan tanda baca titik (.), petik ("..."), dan tanda hubung (-) dalam judul skenario film ini ditujukan sebagai tanda bahwa skenario ini mengisahkan pengalaman seseorang yang pernah mengalami peristiwa traumatik. Hal itu membekas dalam jiwa seseorang, menghantui dan berakhir dengan bentuk yang lebih buruk dari sebelumnya.

#### **D. Sinopsis**

Sinopsis adalah ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari sebuah film, buku, ataupun pementasan yang dilakukan (baik secara konkrit maupun secara abstrak) (Cikka, 2019:304). Sinopsis dibentuk berdasarkan tema, premis dan judul yang sudah menjadi bagian awal dari rancangan ide cerita dalam penciptaan ini. Maka, sinopsis yang ada di dalam skenario film "*-repeat.*" akan berisi cerita atau penjelasan singkat tentang alur yang akan dibawakan oleh tokoh utama dalam cerita ini. Sinopsis skenario film "*-repeat.*" akan diawali dengan pengenalan tokoh utama, latar belakang berupa pengalaman traumatis masa kecil tokoh, dan kejadian-kejadian di masa ketika tokoh utama telah beranjak dewasa. Sinopsis akan dijelaskan secara runut, singkat, padat dan jelas mengenai ide utama yang memuat tujuan penulis dalam penciptaan ini, yaitu memberikan pengalaman tentang bagaimana pengalaman traumatis dapat berdampak besar dalam hidup seseorang yang mengalaminya. Berikut sinopsisnya:

"Trauma dapat membawamu pada jurang keputusan. Menjelma sebagai ketakutan terbesarmu dan mendorongmu pada ujung akal sehat. Ega, pria berusia 30 tahun terperangkap dalam koridor trauma. Dari masa kecil yang kelam hingga dewasa penuh penderitaan, Ega menghadapi setiap pahitnya kehidupan, tersembunyi dalam kelam dan rasa dendam. Pertengkaran keluarga berujung pada kematian Bapak Ega yang dilakukan oleh Ibu Ega, membawa Ega kecil ke dalam penderitaan tanpa akhir. Ibu Ega menikah lagi dengan Ayah Tiri yang kejam. Pukulan dan siksaan menjadi menu harian, diperburuk oleh Meli, saudari tirinya yang menyulut fitnah. Tragedi kembali menghantuinya ketika Ibu Ega meracuni Ayah Tiri demi asuransi kekayaan. Waktu membawa Ega ke pelukan Erin, namun, trauma itu kembali saat Erin berselingkuh. Putus asa, Ega melakukan pembunuhan pertamanya, mencerminkan kekejaman

---

yang pernah dilakukan ibunya. Rasa bersalah dan kegilaan merajalela ketika bayangan Erin menghantui pikiran Ega. Delusi semakin memburuk, mendorong Ega ke ambang keputusan, memaksa dirinya untuk mengulangi kisah kelam dengan pembunuhan berikutnya. “-repeat.” menggambarkan tragedi tak berkesudahan, di mana trauma masa lalu menguasai setiap langkah hidup seseorang, membawanya pada puncak keputusan yang menakutkan.”

## E. Penokohan

Dalam penulisan skenario film, tokoh dijabarkan atas tiga dimensi yang melatarbelakangi watak yang dimilikinya. Tiap tokoh tercipta atas “Tiga Dimensi Tokoh”, dikatakan Lajos Egri (Egri, 1972:33), tokoh tersusun atas 3 (tiga), yaitu 1) Fisiologis (ciri fisik); 2) Sosiologis (ciri atau latar belakang sosial); 3) Psikologi (kondisi kejiwaan). Perbedaan watak yang terbentuk dari 3 (tiga) ranah diatas membuat jalan cerita menjadi menarik. Watak atau peran tokoh diklasifikasikan menjadi tokoh utama (protagonis), tokoh jahat/ menantang, dan tokoh pembantu (tritagonis) (Nurgiyantoro & Press, 2018:177-179). (Waluyo, 2001:1) mengklasifikasikan tokoh berdasarkan perannya terhadap jalan cerita, protagonis merupakan tokoh yang membawa alur cerita, antagonis merupakan tokoh penentang yang cenderung menghalangi protagonis dalam mencapai tujuannya, dan tokoh tritagonis merupakan tokoh pendukung yang menghubungkan protagonis dan antagonis.

### 1. EGA

- a. Fisiologis: Pria berumur 30 tahun dengan tinggi badan 172 cm dan berat badan 59 kg. Kulit berwarna sawo matang, rambut pendek berwarna hitam pekat.
- b. Sosiologis: Ega adalah anak tunggal. Bapak kandung Ega meninggal ketika Ega berumur 11 tahun. Tidak lama, Ibu Ega menikah kembali dengan seorang duda kaya yang memiliki anak perempuan, yaitu Meli. Ayah tiri Ega meninggal tidak lama setelah pernikahan mereka. Asuransi yang Ibu Ega dapatkan segera membuat keluarga Ega kaya raya. Ketika Ega berumur 25 tahun, Ibu Ega meninggal dunia, membuat Ega menjadi seorang yatim piatu. Sebagaimana, harta dapat segera dihabiskan, pada saat Ega menikah di umur 28 tahun dengan Erin, Ega mengalami kesusahan untuk menghidupi keluarganya. Ega tidak memiliki pekerjaan tetap.
- c. Psikologis: Secara psikologis, tokoh Ega akan merepresentasikan seorang pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Ega menyaksikan peristiwa traumatis secara beruntun ketika ia kecil, pertengkaran bapak dan ibu kandungnya, siksaan dari ayah tirinya, dan pembunuhan yang dilakukan sang ibu di depan matanya. Peristiwa-peristiwa traumatik ini terus menghantui Ega hingga dewasa. Ega pun melakukan pembunuhan terhadap Erin, Meli dan Yohan akibat rasa takut dan bersalah yang menjelma sebagai delusi.

### 2. ERIN

- a. Fisiologis: Perempuan bergaun satin merah dengan kulit berwarna putih pucat, rambut hitam panjang sebahu. Tinggi badan 168 cm dan berat badan 55 kg. Erin berumur 27 tahun.
- b. Sosiologis: Erin adalah seorang perempuan berumur 27 tahun yang menikah dengan Ega 3 tahun setelah Ibu Ega meninggal dunia. Erin merupakan seorang *social butterfly* yang gampang bergaul dengan orang lain dan banyak disenangi oleh teman-temannya. Kehidupan Erin menjadi sulit ketika ia menikah dengan Ega, mendorongnya untuk berselingkuh dengan sahabat mereka, Yohan. Pada saat Ega mengetahui bahwa Erin berselingkuh, Erin meninggal akibat dibunuh oleh Ega.
- c. Psikologis: Sosok Erin dalam skenario film ini digambarkan sebagai bentuk delusi Ega yang memiliki sifat manipulatif dan suka menghasut. Erin muncul berdasarkan bentuk ketakutan-ketakutan Ega atas peristiwa traumatik yang ia alami.

---

### 3. MELI

- a. Fisiologis: Meli memiliki bentuk fisik yang sama seperti Erin. Hanya saja, dibedakan dengan rambutnya yang pendek dan kulit berwarna kuning langsung.
- b. Sosiologis: Meli merupakan saudari tiri Ega. Ia adalah anak tunggal yang sangat disayangi dan dimanjakan oleh ayahnya. Meli masih memiliki seorang ibu, namun, ibu dan ayahnya bercerai sehingga membuat Meli merasa kesal dengan keluarga baru ayahnya. Tumbuh dewasa, Meli berkecimpung di dunia kesenian. Hal inilah yang akhirnya mempertemukan Meli dengan saudara tirinya, Ega. Namun, Meli sama sekali tidak mengingat Ega, ia bahkan bercerita pada Ega tentang masa lalunya.
- c. Psikologis: Tokoh Meli dalam skenario film ini dihadirkan sebagai *trigger* atau pemicu pengalaman-pengalaman traumatis Ega yang memperparah delusi Ega. Pada dasarnya, Meli tidaklah jahat ataupun memiliki niat menjatuhkan Ega. Namun, representasi tokoh Meli dalam delusi Ega memiliki sifat yang sama seperti Erin.

### 4. YOHAN

- a. Fisiologis: Yohan memiliki bentuk fisik yang kurang lebih sama seperti Ega. Namun, membedakan keduanya, Yohan memiliki rambut yang sedikit bergelombang.
- b. Sosiologis: Yohan merupakan seorang tokoh urban yang datang dari lingkungan metropolis. Mempunyai gaya hidup hedonis. Yohan bekerja di sebuah klub malam, mengijinkannya untuk mabuk setiap harinya ketika ia mau. Yohan merupakan sahabat Ega yang berselingkuh dengan Erin.
- c. Psikologis: Dalam sudut pandang Ega, Yohan hadir juga sebagai *trigger* atau pemicu atas pengalaman traumatisnya. Yohan memiliki sifat *easygoing*, dan blak-blakan. Namun, ketika menyangkut perihal perselingkuhannya dengan Erin, Yohan mencoba menutupi hal itu dan bertingkah bahwa tidak terjadi apa-apa diantara mereka. Begitupun hubungannya dengan Ega, Yohan berteman dengan Ega dengan pemikiran bahwa Ega sama sekali tidak mengetahui apa yang sudah Erin dan dirinya lakukan.

### 5. IBU EGA

- a. Fisiologis: Seorang ibu berumur 40 tahun, berambut hitam panjang.
- b. Sosiologis: Seorang perempuan, ibu dari Ega, memiliki seorang suami yang merupakan bapak kandung Ega. Hidupnya tidak berkecukupan sampai akhirnya ia menikah kembali dengan ayah tiri Ega, tidak lama setelah ia membunuh bapak kandung Ega demi melunasi utang-utang keluarganya.
- c. Psikologis: Ibu Ega merupakan salah satu inti dari pengalaman traumatis Ega. Kualitas yang dimilikinya tidak menggambarkan seorang ibu. Ibu Ega memiliki obsesi terhadap harta yang mendorongnya pada pembunuhan-pembunuhan yang ia lakukan di depan anaknya. Bahkan, ia pun mampu membungkam anaknya sendiri dan tidak peduli bagaimana kondisi psikologis sang anak ketika menyaksikan hal tersebut.

### 6. AYAH TIRI

- a. Fisiologis: Pria berumur 45 tahun, berambut pendek dan berpakaian rapih.
- b. Sosiologis: *Businesspeople*, ayah dari Meli, bercerai dengan istrinya kemudian menikah lagi dengan Ibu Ega.
- c. Psikologis: Ayah tiri memiliki kepribadian yang mendominasi. Selain itu, obsesinya terhadap putri tunggalnya mampu membuatnya melakukan penyiksaan terhadap Ega sebagai anak tirinya. Ayah tiri juga merupakan bagian dari pengalaman traumatis Ega ketika ia kecil.

---

## 7. BAPAK EGA

- a. Fisiologis: Memiliki bentuk fisik yang sama seperti ayah tiri.
- b. Sosiologis: Bapak kandung dari Ega yang meninggal akibat dibunuh oleh Ibu Ega.
- c. Psikologis: Bapak Ega juga menjadi pemicu atas munculnya pengalaman traumatis Ega. Bapak Ega cenderung berteriak kencang ketika berkelahi dengan Ibu Ega. Meski begitu, Bapak Ega sangat menyayangi Ega.

## 8. EGA KECIL dan MELI KECIL

Kedua tokoh ini merupakan gambaran masa kecil dari tokoh Ega dan Meli.

## 9. EXTRAS

Perempuan 1, Perempuan 2, Barista, Orang-orang.

### F. *Plotting*

Egri mengatakan bahwa seorang penulis harus mengenali material apa yang ia gunakan dalam membuat sebuah cerita: tokoh dan naskah itu sendiri (Egri, 1972:34). Tokoh menciptakan situasi dan tugas penulis adalah menyusun situasi tersebut menjadi jalan cerita. Sehingga, *plot* atau alur diartikan sebagai sebuah situasi atau struktur jalan cerita. Alur terbagi menjadi beberapa jenis, dan salah satunya digunakan dalam penciptaan skenario film “-repeat.”, yaitu *plot* non-linier.

*Plotting* non-linier agaknya jarang digunakan karena alur ini bersifat tidak runtut. Sejak awal cerita, penonton disajikan sebuah peristiwa secara terbalik dan kemudian berturut-turut mundur menjelaskan latar belakang peristiwa tersebut (Pratista, 2008). Hal ini menjadikan alur non-linier seringkali menunjukkan *flashback* dari kejadian yang sudah terjadi di awal/pembuka film.

Dalam penciptaannya, penulis menggunakan susunan non-linier untuk menyampaikan jalan cerita yang terjadi di dalam skenario film “-repeat.”. Ega sebagai tokoh utama dalam skenario ini membawa penulis pada kondisi psikologisnya yang mengalami reka ulang memori traumatis. Reka ulang ini direpresentasikan berupa rangkaian *flashback* untuk menggambarkan peristiwa-peristiwa traumatis yang terjadi pada Ega di masa lalu. Namun, dalam penciptaan ini, *flashback* disusun secara terpisah dan memberi kesan fragmen. Dalam skenario ini, penulis menciptakan alur dengan latar masa kini, lalu, menggunakan transisi berupa *traumatic triggers*, penulis berusaha membawa pembaca pada masa lalu traumatis Ega sebelum akhirnya kembali pada masa kini.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada poin-poin sebelumnya, penciptaan skenario film dengan judul “-repeat.” melalui beberapa tahapan kreatif. Uraian tersebut memunculkan kesimpulan sebagai berikut: Pertama, skenario film “-repeat.” merupakan sebuah skenario yang tercipta atas dasar pengalaman pribadi penulis sebagai salah satu pengidap *post-traumatic stress disorder* (PTSD). Pengalaman traumatis yang penulis alami menjadi dasar utama munculnya ide dalam penciptaan skenario film ini. *Post-traumatic stress disorder* (PTSD) adalah sebuah gangguan kecemasan yang terjadi pasca menyaksikan/mengalami peristiwa traumatis.

Kedua, skenario film “-repeat.” diciptakan melalui proses kreatif John Livingston Lowes yang memuat tahap-tahap berikut, 1) Proses mengisi sumur, atau proses pengumpulan data berdasarkan fenomena di luar; 2) Visi mendadak mendahului sugesti, proses penyadaran bahwa penulis memiliki kedekatan emosional terhadap topik utama penciptaan ini; 3) Penyelesaian karya, yaitu proses penciptaan skenario.

Ketiga, skenario ini tersusun atas premis, sinopsis, mengandung total 13 tokoh didalamnya. Tersusun atas alur non-linier, dimana memuat begitu banyak *flashback* yang menjelaskan

---

pengalaman-pengalaman traumatis yang telah dialami oleh tokoh utama. Singkatnya, skenario ini bercerita mengenai seorang pria yang sedang menjalani proses latihan pentas teater, yaitu Ega. Ega memiliki pengalaman traumatis di masa kecil ketika menyaksikan pertengkarannya ibu dan bapaknya, mengalami penyiksaan oleh ayah tirinya, serta menyaksikan pembunuhan yang dilakukan oleh sang ibu di depan matanya. Pengalaman-pengalaman ini menjadi luka yang ikut membesar hingga Ega dewasa, sehingga mendorongnya melakukan pembunuhan sama seperti yang ibunya lakukan. Skenario ini memiliki jumlah 50 *scene*. Ditulis menggunakan *font Courier* dengan ukuran 11 pt. Hasil penulisan ini kemudian diaplikasikan dalam pembuatan film pendek dengan durasi 8-9 menit sebagai bentuk visualisasi atas penciptaan skenario film ini.

### Deklarasi

**Kontribusi penulis.** Semua penulis memberikan kontribusi yang sama kepada kontributor utama untuk makalah ini. Semua penulis membaca dan menyetujui makalah akhir.

**Pernyataan pendanaan.** Tak satu pun dari penulis telah menerima dana atau hibah dari lembaga atau badan pendanaan untuk penelitian.

**Konflik kepentingan.** Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

**Informasi tambahan.** Tidak ada informasi tambahan yang tersedia untuk makalah ini

### Referensi

- Alfaro, M. J. M. (1996). Intertextuality: Origins and development of the concept. *Atlantis*, 268–285.
- American Psychological Association (APA). (2008). *Children and trauma: update for mental health professionals*.
- Ardiansyah, A., Sarinah, S., Susilawati, S., & Juanda, J. (2022). Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 25–31.
- Astuti, N. H., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Big Book pada Tema Kewajiban dan Hakku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 105–111.
- Brown, B. (2012). *Cinematography: Theory and Practice : Iagemaking for Cinematographers and Directors*. Focal Press. <https://books.google.co.id/books?id=HiGrFbyTPZkC>
- Cikka, H. (2019). SINOPSIS DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Cara Mudah Memahami dan Mengingat Peristiwa Sejarah). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 300–306.
- Damayanti, I. (2006). Psikologi Seni: Sebuah Pengantar. *Kiblat Buku Utama, Bandung*.
- Egri, L. (1972). *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. Touchstone. <https://books.google.co.id/books?id=1bp7P0-dEMMC>
- Everly Jr, G. S. (1995). Psychotraumatology. In *Psychotraumatology: Key papers and core concepts in post-traumatic stress* (pp. 3–8). Springer.
- Fatwikiningsih, N. (2020). *Teori Psikologi Kepribadian Manusia*. Penerbit Andi.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta.
- Heer, J. (1982). Cinematography. *Bomb*, 46–69.
- Jones, E., & Wessely, S. (2006). Psychological trauma: A historical perspective. *Psychiatry*, 5(7), 217–220.
- Klonsky, E. D. (2011). Non-suicidal self-injury in United States adults: prevalence, sociodemographics, topography and functions. *Psychological Medicine*, 41(9), 1981–1986.
- Kristeva, J. (1986). *Word, dialogue, and the novel*. In, T. Moi (ed.), *The Kristeva reader*. New York: Columbia University Press.

- 
- Parsons, T. (1974). "The Interpretation of Dreams" by Sigmund Freud. *Daedalus*, 91–96.
- Penyusun, T. (2011). *Pedoman Umum EYD dan Dasar Umum Pembentukan Istilah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pollock, P. H. (1999). When the killer suffers: Post-traumatic stress reactions following homicide. *Legal and Criminological Psychology*, 4(2), 185–202.
- Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Homerian Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=EaT0ZwEACAAJ>
- Sugono, D. (2010). *dkk, Kamus Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Bandung: PT Gramedia Pusaka Utama.
- Sunarto, B. (2013). Metodologi Penciptaan Seni. *INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA*.
- Tang, J., Yang, W., Ahmed, N. I., Ma, Y., Liu, H.-Y., Wang, J.-J., Wang, P.-X., Du, Y.-K., & Yu, Y.-Z. (2016). Stressful life events as a predictor for nonsuicidal self-injury in Southern Chinese adolescence: a cross-sectional study. *Medicine*, 95(9).
- Teeuw, A. (1984). Sastra dan ilmu sastra: Pengantar teori sastra. (*No Title*).
- Waluyo, H. J., & Wulandari, A. (2001). *Drama: Teori dan pengajarannya*. Pustaka Hanindita Graha Widya.
- Wibowo, P. N. H. (2015). Novel gadis pantai karya Pramoedya Ananta Toer sebagai dasar penciptaan skenario. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 11(1), 53–68.
- Zaenuri, A. (2005). Estetika Ketidaksadaran: Konsep Seni menurut Psikoanalisis Sigmund Freud (1856-1939)(Aesthetics of Unconsciousness: Art Concept according Sigmund Freud Psychoanalysis). *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 6(3).

#### Material tambahan

Link: <https://youtu.be/wLc1tk7Yf-I>