

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

Miftachul Arifin¹, Dyah Arum Retnowati², Endang Mulyaningsih³

^{1,2,3}Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, D.I. Yogyakarta
No. Hp.: 083846757956, E-mail: miftachularifin96@gmail.com

ABSTRAK

Kelainan langka pada manusia dapat dimanfaatkan sebagai ide cerita dalam film. Di Indonesia hal tersebut pada saat ini masih jarang digali potensinya. Film fiksi bergenre fantasi lantas hadir untuk memperlihatkan aspek-aspek imajinatif dari kondisi tersebut. Sebagai contoh ketika ketidakmampuan merasakan sakit dan memproduksi keringat untuk mengontrol suhu tubuh, dipertemukan dengan mutasi yang memungkinkan seseorang dapat cepat sembuh dari luka-lukanya. Penggunaan *curiosity* ditujukan untuk memainkan rasa ingin tahu penonton. *Curiosity* yang kerap melingkupi tokoh cerita lalu turut membangun karakteristiknya. Sudut pandang sang tokoh utama menjadi medium dari rasa penasaran penonton. Ditambah beberapa bagian pendek dari sudut pandang tokoh-tokoh lain. Karya berupa skenario film fiksi ini dilakukan hanya dalam tahap praproduksi, yakni pembuatan skenario. Praproduksi merupakan tahap awal dari proses produksi, dengan tahapan-tahapan yang meliputi pencarian, penentuan, dan perancangan ide cerita, pembuatan tema, pengembangan ide, melakukan riset berupa pengumpulan data dan bahan untuk mendukung fakta atau subjek yang dipilih, pendalaman materi cerita, membentuk premis, membuat sinopsis, merangkai *treatment* dan menyusun pembabakan, penulisan hingga menjadi skenario utuh, dan disertai revisi. Penciptaan skenario *Tanda Merah* menghadirkan keunikan dari kelainan langka di sebuah dunia yang berbeda. Kelainan tersebut bertemu dengan sebuah mutasi yang dapat mengubah kekurangan menjadi kelebihan. Mutasi yang sukar dijumpai ada di dunia nyata, namun tidak menutup kemungkinan bila berbicara ihwal dunia film bergenre fantasi. Bersama perjalanan tokoh utama menuju titik akhir, beragam konflik mengikutinya di masing-masing dari ketiga babak.

Kata kunci: *curiosity*, perkembangan tokoh, skenario fantasi, *Tanda Merah*

ABSTRACT

Using Curiosity to Show the Character Development of Main Characters in the Fiction Film Scenario Tanda Merah. Rare abnormalities in humans can be used as story ideas in films. In Indonesia, its potential is still rarely explored. Fantasy genre fiction films are then present to show imaginative aspects of this condition. For example, when you fail to feel pain and sweat to control body temperature, you are met with a mutation that allows a person to recover quickly from his injuries. The use of curiosity is intended to play the curiosity of the audience. Curiosity, which often surrounds the character of the story, then helps build its characteristics. The main character's point of view becomes the medium of the audience's curiosity. Plus a few short passages from the other characters' point of view. The work in the form of a fictional film scenario is carried out only in the pre-production stage, namely the making of a scenario. Preproduction is the initial stage of the production process, with stages that include searching, determining, and designing story ideas, creating themes, developing ideas, conducting research in the form of collecting data and materials to support the facts or selected subjects, deepening story material, forming a premise. making a synopsis, assembling treatments and arranging chapters, writing to become a complete scenario, and accompanied by revisions. The creation of the Tanda Merah scenario presents the uniqueness of a rare disorder in a different world. The disorder is met with a mutation that can turn a deficiency into an advantage. Mutations that are difficult to find exist in the real world, but it is possible to talk about the world of fantasy genre films. Along with the main character's journey to the ending point, various conflicts follow him in each of the three acts.

Keywords: *curiosity*, development character, fantasy scenario, *Tanda Merah*

PENDAHULUAN

Film dengan konten cerita tentang kelainan atau penyakit langka dalam diri seseorang masih jarang dijumpai di Indonesia. Apalagi jika berkenaan dengan mutasi genetik dan gangguan saraf yang kasusnya sangat jarang terjadi. *A rare condition; however, the prevalence is unknown* (MedlinePlus Genetics, 2011, <https://medlineplus.gov/genetics/>, 6 Maret 2021).

Topik-topik mengenai penyakit berbahaya masih sangat mudah dianggap hanya sebatas kanker, atau masalah organ vital seperti jantung, hati, ginjal, otak, dan paru-paru. Cakupan kelainan atau penyakit berbahaya dan isu-isu yang berkaitan dengannya padahal lebih jauh dan luas dari itu. Misalnya kasus mutasi genetik yang menyebabkan gangguan pada saraf sensorik, yang bertugas menerjemahkan rangsangan rasa sakit atau nyeri dan suhu ke otak. *A mutation prevents the formation of nerve cells responsible for transmitting signals of pain, heat, and cold to the brain* (Othman and Malik 2016, 81).

Skenario film fiksi ini akan dibuat sebagai respons terhadap fakta-fakta tersebut. Kelainan langka dalam diri seorang anak kecil diangkat dengan konten dan tujuan sebagai introspeksi karena kelainan atau perbedaan tersebut dipandang sebagai persoalan dengan bentuk-bentuk yang dinilai abnormal, aneh, atau mustahil. Adanya skenario ini pun sebagai salah satu upaya dalam memahami sebab-akibat dari satu macam kondisi kelainan langka. Salah satu di antara sebab-akibat tersebut adalah lingkungan (masyarakat) --termasuk latar belakang keluarga-- agar memosisikan diri untuk memperlakukan manusia selayaknya manusia walau punya 'hal-hal' berbeda dalam dirinya.

Berkaitan dengan kelainan tersebut, aspek

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

Semakin kompleks kehidupan modern melahirkan berbagai efek negatif dalam aspek-aspek kehidupan, termasuk di antaranya ketidakpedulian terhadap kondisi kejiwaan orang lain. Dampak kondisi semacam ini adalah bagaimana penilaian orang-orang terhadap anak-anak yang terlahir berbeda dari "standar" normal masyarakat, dianggap monster, aneh, dan dijauhi atau dikucilkan.

Sampel kelainan langka yang diambil adalah kondisi seseorang "tidak dapat merasakan sakit". Salah satu kelainan yang masih awam di kalangan masyarakat masa kini sekaligus menjadi kondisi yang dimiliki oleh tokoh utama adalah *Congenital Insensitivity to Pain with Anhidrosis* (CIPA). Kondisi ini dianggap dan diperlakukan sebagai kelainan yang berbahaya sehingga pemiliknya harus selalu mendapat kontrol ketat terutama dari orang tuanya (GueSehat).

Kendati kelainan serupa telah diangkat oleh ide lain, perbedaan dari ide penciptaan ini terletak pada kelainan yang dikembangkan menjadi kekuatan dengan sifat "imajinatif" --alih-alih terus dianggap sebagai kekurangan, menggunakan unsur *curiosity* (rasa ingin tahu) kepada penonton terhadap tokoh utama.

Rasa penasaran dan keingintahuan terkait kelainan langka tokoh utama kemudian mengiringi proses perkembangan karakter sang tokoh di sepanjang cerita berjalan. Perjalanan perkembangan karakter tokoh utama tersebut pada akhirnya berujung pada terwujudnya kemampuan-kemampuan khusus, seperti

memiliki relasi dengan elemen api serta regenerasi.

Perbedaan pengemasan ide tentang kelainan (terutama yang langka) ini bertujuan untuk menggabungkan objek kelainan langka dalam diri manusia dengan imajinasi, sebagai materi pembuatan cerita dalam film-film di Indonesia. Diharapkan ini dapat menstimulasi munculnya ide-ide baru dari fenomena atau kelainan langka lain, tidak hanya terbatas pada penyakit berbahaya pada umumnya yang membuat pemilikinya seringkali dikesampingkan.

Tiga di antara karya-karya yang ditinjau untuk menciptakan skenario *Tanda Merah* adalah *Deadpool*, *Doctor John* (series), dan *Coco*. *Deadpool* (2016) memiliki tema mutan dan mutasi. Sementara itu, dalam *Tanda Merah* terdapat sejumlah perbedaan dari konsep “regenerasi” bernama *Healing Factor* yang dimiliki *Deadpool*. Pertama dan yang paling utama perbedaan antara kemampuan regenerasi dalam *Tanda Merah* dengan *Healing Factor Deadpool* adalah pemicu pembentukannya. *Healing Factor Deadpool* terbentuk melalui eksperimen medis atau uji coba laboratorium, sedangkan regenerasi *Tanda Merah* berdasarkan pengendalian emosi dan hubungan antara kelainan milik tokoh utama dengan kekuatan apinya.

Peninjauan terhadap karya serial *Doctor John* (2019) berfokus pada segmen-segmen CIPA-nya, baik ketika rahasia sang tokoh utama mulai terkuak maupun hingga penanganan salah seorang pasien dengan kelainan serupa. Bentuk konkret CIPA dalam *Doctor John* menjadi materi paling kuat untuk mengetahui gambaran visual dan adegan tentang kondisi kelainan langka tersebut, serta respons dan reaksi orang-orang di lingkungan pemilikinya. Bila *Doctor John* sepenuhnya mengolah CIPA dalam

lingkup medis dan menjadikannya sebagai objek penelitian bagi keilmuan kesehatan, *Tanda Merah* memproses CIPA sebagai unsur yang membantu terwujudnya kemampuan imajinatif dari diri tokoh utama. Terakhir adalah *Coco* (2017) yang ditinjau mengenai pengelolaan *curiosity*-nya. Film ini menjadi referensi penulisan skenario *Tanda Merah* dalam beberapa adegannya, yakni tokoh utama terjebak memasuki dunia lain tanpa sengaja, serta perjalanan sang tokoh utama. Konsep *curiosity* dalam *Coco* menutup informasi dan membuka “fakta tersembunyi” pada babak akhir, ditambah beragam informasi yang saling terkait sehingga memberikan pemahaman berlapis.

1. CIPA

Hanya sedikit orang yang tahu apa itu penyakit *Congenital Insensitivity to Pain with Anhidrosis* (CIPA). Penyakit ketidakpekaan bawaan terhadap nyeri dan anhidrosis yang juga dikenal dengan istilah *Hereditary Sensory Neuropathy* (HSN), adalah penyakit gangguan atau kemunduran sistem saraf yang mengakibatkan seseorang kehilangan rasa atau sensasi dari luar (detikHealth, 2009, <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-1210697/cipa-penyakit-yang-tak-bisa-merasakan-sakit>, 24 Februari 2020). Medis menemukan tiga hal yang berkaitan dengan sindrom ini, yaitu ketidaksensitifan terhadap rasa sakit, ketidakmampuan untuk berkeringat, dan keterbelakangan mental. *Three clinical findings define the syndrome: insensitivity to pain, inability to sweat, and mental retardation* (López et al. 2015, 1).

Salah satu bagian dalam NCATS Program yang bernama *Genetic and Rare Diseases Information Center* (GARD), menerangkan bahwa CIPA disebabkan oleh mutasi gen

NTRK1, yang bertugas menginstruksikan tubuh agar membuat protein bagi perkembangan dan kelangsungan hidup sel saraf yang menginformasikan nyeri, suhu, dan sentuhan (neuron sensorik) ke otak. *CIPA is caused by mutations in the NTRK1 gene, which gives the body instructions to make a protein for the development and survival of nerve cells that carry information about pain, temperature, and touch (sensory neurons) (Genetic and Rare Diseases Information Center (GARD)).*

Mutasi genetik langka yang dialami tokoh utama kemudian melahirkan sikap *over-protective* dari ibunya. Beberapa orang yang masih awam dengan kondisi tokoh utama memandang perbedaan di antara mereka dengan anggapan yang cenderung negatif.

2. Mutasi

Kelainan langka juga memiliki keterkaitan dengan mutasi. Peristiwa mutasi merupakan perubahan yang terjadi pada genetik, dari tingkatan gen sampai kromosom (Baharuddin dan Idrus 2020, 2-3). Faktor-faktor penyebab terjadinya mutasi ialah keberadaan mutagen. Mutan didefinisikan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* daring sebagai makhluk hidup yang mengalami mutasi.

Topik-topik tentang mutasi seakan-akan awam didengar oleh publik. Kendati sebenarnya dalam dunia medis, keilmuan pertanian, botani, dan pengelolaan ternak sudah jadi bahasan biasa. Topik ihwal mutasi dan mutan ini bahkan telah jamak diangkat dalam pelbagai film.

Topik-topik ihwal mutan dan mutasi lantas berlaku pula untuk tokoh utama *Tanda Merah*. Dia yang sejak awal telah mengalami mutasi pada gen rasa sakit dan pengatur suhu tubuh, termutasi lagi pada akhirnya dan memiliki satu kemampuan khusus yang istimewa. Mutasi berupa ketidakmampuannya merasakan sakit

dan merespons suhu secara imajinatif bertemu dengan sebuah kekuatan berelemen api dan pengelolaan emosi yang baik, lalu melahirkan kemampuan istimewa tersebut.

3. Api

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan api sebagai panas dan cahaya yang berasal dari sesuatu yang terbakar; nyala; kebakaran; semangat; hal-hal tidak baik yang tidak tampak; perkara yang sudah putus, tetapi timbul lagi; sengaja mencari bahaya; habis terbakar; tidak dapat dipisahkan. Juga direlasikan dengan marah sekali; menjadi (ber)api; mengeluarkan api; menyala-nyala (berkobar-kobar) menyerupai api; memanggang.

Topik mengenai “manusia pengendali api” telah menjadi perbincangan lama di kalangan para ilmuwan sejak era lampau, kemampuan memanipulasi api yang disebut dengan *pyrokinesis*. Catatan sejarah menyebutkan nama A.W. Underwood, yang memperlihatkan aksinya memanipulasi api di sekitarnya pada abad ke-19 (<https://jadiberita.com/81350/manusia-pengendali-api-mung-kinkah.html>, 13 April 2021).

4. Regenerasi

Regenerasi menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah penggantian alat yang rusak atau yang hilang dengan pembentukan jaringan sel baru; atau juga peremajaan. Pada manusia, daya regenerasi jaringannya sangat terbatas hanya mampu memperbaiki sebagian kecil dari jaringan yang mengalami kerusakan, yaitu pada organ kulit, hati, dan akhir-akhir ini ditemukan pada susunan saraf pusat (Medicine. (2018, Desember 20). Berita FKUI. Diakses dari <http://uiupdate.ui.ac.id/article/penelitian-regenerasi-ekor-cecak-rumah-sebagai-model-pada-regenerasi-sel-dan-jaringan>).

Melalui kombinasi antara CIPA dan mutasi dengan elemen api dalam tubuh sang tokoh, ditambah pengelolaan emosi yang benar, regenerasi pun berhasil terwujud dalam diri sang tokoh. Sang tokoh tidak perlu khawatir dengan api yang sewaktu-waktu dapat melukai dirinya sendiri, atau serangan dari seseorang, bila tubuhnya dapat beregenerasi.

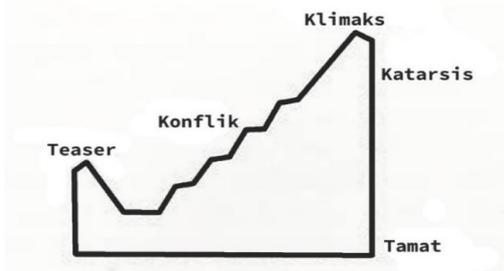
LANDASAN TEORI

1. Pola Tiga Babak

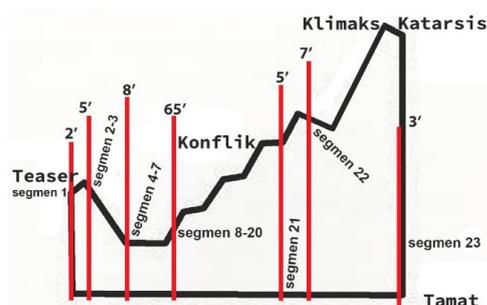
Membicarakan skenario pasti erat kaitannya dengan struktur tiga babak. Pola tiga babak dalam struktur naratif terdiri dari pendahuluan, pertengahan, dan penutupan. Alur ceritanya seringkali mengambil bentuk cerita perjalanan, pengejaran, atau pencarian (Pratista 2017:76-77).

2. Grafik Cerita Elizabeth Lutters (1)

Grafik yang digunakan adalah grafik pertama Elizabeth Lutters, dengan konflik bertingkat hingga klimaks, dan gebrakan pembuka di bagian awal. Berdasarkan teori struktur tiga babak, pembagian dilakukan sesuai grafik tersebut.



Gambar 1 Grafik Elizabeth Lutters (1)
(Sumber: Lutters 2004:54)



Gambar 2 Pembagian durasi berdasarkan segmentasi plot

3. Tiga Dimensi Tokoh

Tiap tokoh yang berperan dalam cerita harus jelas karakteristiknya. Baik ciri khas fisiknya, psikis, maupun keyakinan/falsafah hidupnya (Biran 2006, 62). Ini didasarkan Biran dalam buku *The Art of Dramatic Writing* yang ditulis oleh Lajos Egri.

a. Fisiologis

Karakteristik fisik meliputi keseluruhan fisik pelaku menurut kebutuhan cerita. Dari sejak penampilan umum sampai kepada bagian rinci dari tubuhnya (Biran 2006:63).

b. Sosiologis

Dimensi sosiologis membawahi sikap tokoh cerita dalam merespons tokoh lain, keyakinan dan falsafah yang dianut, status sosial, serta profesi. Menurut Lutters (2004:76), status yang dimaksud di sini adalah status dalam arti umum, misalnya pelajar, mahasiswa, lajang, atau sudah menikah.

c. Psikologis

Seorang penonton awam pun akan melakukan penilaian dengan saksama dari segi logika cerita dan dari sudut psikologis (Biran 2006:67).

1) Karakterisasi Psikologis

Karakterisasi psikologis berhubungan dengan tokoh utama dalam mengalami perkembangannya. Salah satu elemen yang tertulis dalam sebuah skenario film adalah karakterisasi oleh Ajidarma (2000:2) berdasarkan buku *A Practical Manual of Screen Playwriting for Theater and Televisions Films* karya Lewis Herman. Karakteristik seseorang adalah hasil dari pengaruh latar belakang dan pengalaman sepanjang hidup.

Kaitan antara karakterisasi dan dimensi psikologis dihubungkan melalui satu benang merah, yakni emosi. Ada empat macam emosi utama, yaitu ketakutan, kegembiraan,

kesedihan, dan kemarahan. *There are four main emotions: fear, joy, sadness, and anger* (Glebas, 2009:87).

Kesedihan, sebagai salah satu dari keempat emosi menurut Glebas, memiliki lima tahapan yang biasanya terjadi berurutan pada seseorang yang merasakan kesedihan. Dari kemarahan, penolakan, tawar-menawar, depresi, hingga akhirnya mampu menerima kenyataan. Penonton dapat mengidentifikasi perkembangan emosi yang jelas di sana, melalui karakterisasi tokoh utama saat ia berjuang untuk melewati kehilangannya. *The five stages of grief are usually experienced in sequence: anger, denial, bargaining, depression, and acceptance. Audience can watch and identify with your characters as they struggle through the stages of loss* (Glebas 2009:87).

2) Kekuatan Protagonis

Penonton perlu mengetahui seberapa besar kekuatan aksi-aksi tokoh utama dalam mengatasi permasalahannya (Biran 2006:134). Perkembangan kekuatan aksi tokoh utama untuk menuju tujuannya ditentukan oleh dua hal, yakni besarnya problema yang mengganggu dan kondisi psikis pelaku.

4. Fantasi

Fantasi termasuk salah satu di antara beragam genre film. Melalui bukunya Pratista (2017:46-47) menjelaskan spesifikasi genre fantasi. Fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta tokoh dengan karakteristik rekaan yang tidak nyata; ataupun unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi.

5. *Curiosity*

Curiosity menjadi bagian dari unsur-unsur dramatik sebagai cara mendramatisasi sebuah cerita. *Curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan

yang diciptakan. Perasaan yang ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh atau berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah (Lutters 2004:102).

Penguluran informasi ini akan memunculkan dugaan-dugaan. Sebagaimana penjelasan Biran (2006:81), bahwa begitu penonton menyaksikan suatu adegan, momen, konflik, pertemuan, dialog, dan semacamnya, akan muncul dugaan-dugaan terhadap apa yang akan terjadi selanjutnya. Rasa ingin tahu yang terjadi akibat kurangnya informasi akan menajakkan keterlibatan emosional penonton. Rasa ingin tahu akan meninggi terhadap sesuatu yang tidak lazim atau ada sebagian informasi yang tertutup (Biran 2006:83).

METODE PENELITIAN

Karya ini berupa skenario film fiksi. Jadi, tahapan yang dilakukan hanya dalam tahap praproduksi, yakni pembuatan skenario. Praproduksi merupakan tahap awal dari proses produksi, dengan tahapan-tahapan yang meliputi pencarian, penentuan, dan perancangan ide cerita, pembuatan tema, pengembangan ide, melakukan riset berupa pengumpulan data dan bahan untuk mendukung fakta atau subjek yang dipilih, pendalaman materi cerita, membentuk premis, membuat sinopsis, merangkai *treatment* dan menyusun pembabakan, penulisan hingga menjadi skenario utuh, dan disertai revisi.

Cerita dalam skenario *Tanda Merah* menasar rentang usia 18 tahun ke atas. Cerita dalam skenario ini berjenis drama fantasi yang mengetengahkan aspek-aspek psikologis. Premis cerita *Tanda Merah* adalah seorang anak yang ingin mengontrol api untuk mewujudkan kemampuan regenerasi, tetapi pandangan awam, perilaku masyarakat, serta dia sendiri buta tentang ketidakmampuannya merasakan sakit fisik dan memproduksi keringat.

Riset untuk pembuatan skenario *Tanda Merah* meliputi pendalaman terhadap penyakit neurologis langka CIPA, materi-materi perihall mutan dan mutasi, serta informasi terkait api dan regenerasi. Pendalaman CIPA dilakukan melalui riset pustaka ke berbagai situs pustaka laman yang kredibel dan jurnal-jurnal medis di luar negeri. Materi-materi tentang mutan dan mutasi dicari tahu melalui situs pustaka laman, buku-buku penunjang pembelajaran biologi, serta jurnal kasus, laporan penelitian, dan medis. Informasi mengenai api dan regenerasi berupa definisi dan contoh keberadaan keduanya.

Riset juga dilakukan untuk topik lain. Mulai tentang piromania dan *arsonist*, siklus gerhana matahari, ragam kelainan psikologis, serta dampak sel yang terkarbonasi. Seluruh hasil riset digunakan sebagai bahan dalam mengolah cerita, dan mempertimbangkan titik-titik yang masih dapat diterima oleh logika dalam perwujudan karya.

Pembuatan sinopsis juga dilakukan bersamaan dengan proses riset untuk memberi koridor yang jelas terhadap aspek-aspek yang perlu diriset. Sinopsis *Tanda Merah* adalah sebagai berikut.

Sapta, seorang anak laki-laki, semata wayang berusia 12 tahun dalam keluarganya. Sepeninggal sang ayah dalam tragedi kebakaran saat usianya lima tahun, ia hanya hidup berdua dengan ibunya di wilayah hutan perbatasan kota. Sapta memiliki kelainan langka, yaitu tidak bisa merasakan sakit dan sisi psikis negatif yang memicu kekuatan elemen api yang dapat terlepas sewaktu-waktu dari dalam tubuhnya tanpa kendali, jika tidak disadari betul oleh pemiliknya.

Sejak tragedi kebakaran itu, orang-orang di sekitar tempat tinggal barunya menjauhi dan mengucilkannya, hingga kedatangan seorang

laki-laki tua bernama Gamma yang mampu menjadi guru bagi anak-anak seperti Sapta. Sapta mulai memikirkan kata-kata laki-laki tua itu dengan serius. Terlebih, Gamma menyodorkan selebar kertas bergambar sama dengan tanda merah di punggungnya. Sayangnya, Ibu Sapta yang *over-protective* tidak mengizinkan sama sekali putranya dibawa pergi.

Lembaran kertas bergambar api memberi Sapta rasa penasaran untuk mengamatinya lebih dekat. Namun, kertas itu malah membawa Sapta terjebak dan berakhir di tempat lain, yakni Apeiron. Ia terjatuh dalam kebakaran sebuah rumah besar dan bergegas melarikan diri. Sampai Gamma sendiri yang menghentikan pelarian itu dan mengajaknya ke sebuah markas sekaligus tempat pendampingannya kepada anak-anak lain seperti Sapta.

Gamma menjelaskan banyak hal, tetapi menyembunyikan banyak hal juga. Sapta juga bertemu anak-anak dengan keunikan lain seperti dirinya, yang mengalihkan keinginan pulang Sapta untuk sementara waktu. Sapta sering kabur dari jadwal latihan bersama pada hari-hari berikutnya, hanya untuk mencari tahu bentuk-bentuk rasa sakit. Menjadikannya kehilangan respek dari teman-temannya sehingga melahirkan banyak konflik di antara mereka. Tujuan awal Gamma yang ingin melatih murid-muridnya dapat saling bekerja sama dengan baik, menjadi sangat sulit dilakukan karena keegoisan khas anak-anak dalam diri mereka.

Perselisihan antara Sapta dan teman-temannya lantas menemui pelajaran yang sangat penting, ketika serangan melanda area di dekat markas dan mengorbankan kesehatan fisik serta beberapa tahun usia Gamma untuk mengatasi itu. Bahkan anak-anak itu sampai melakukan kesalahan untuk kali kedua saat

terjadi serangan kedua. Setelah lima tahun sejak kedatangan Sapta, Gamma menutup usia dan menandai kepulangan Sapta.

Usai melewati semua latihan di Apeiron berikut pengetahuan baru yang didapat, kepulangan Sapta ke Bumi disambut banyak perubahan. Dari kehilangan kekuatan, rumah terbengkalai, hingga ketiadaan ibunya. Sapta mencari-cari keberadaan sang ibu yang “ternyata” sudah ditinggalkannya selama lima tahun. Sayangnya, tidak ada satu pun warga sekitar yang mengenali mereka berdua.

Sapta nyaris terpuruk, jika saja tak diselamatkan oleh pesan-pesan dari Gamma dan keenam temannya. Usai mengingat hal-hal penting sepanjang hidupnya di dua dunia selama ini, kekuatannya pun kembali bahkan sekaligus kemampuan regenerasi yang berhasil terwujud. Dengan bantuan rencana milik Gamma dan *counter* dari teman-teman Sapta yang berhasil mengakali kegagalan Gamma, Sapta memasuki selubung dari api miliknya sendiri dan mampu kembali ke masa awal saat ia terlempar ke Apeiron meninggalkan ibunya. Sang ibu pun seperti tidak mengetahui apa pun selain menganggap putranya itu hanya meninggalkan rumah selama kurang dari sehari.

Setelah tahapan tersebut matang, sampailah pada tahapan penulisan skenario. Proses pengerjaan skenario *Tanda Merah* memakan waktu enam bulan. Sebuah skenario umumnya tidak langsung disetujui dalam sekali penyerahan ke pihak produksi, sutradara, ataupun aktor yang terlibat. Skenario pada umumnya akan mengalami revisi, bahkan sampai berulang kali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Curiosity merupakan unsur dramatik yang digunakan untuk menutupi serangkaian informasi terkait tokoh utama. Penutupan

informasi yang berdampak pada terciptanya rasa ingin tahu penonton, mengiringi proses pembentukan potensi kemampuan milik tokoh utama tahap demi tahap dari awal hingga akhirnya berhasil terwujud pada segmen-segmen akhir cerita. Keberhasilan membentuk potensi kemampuan tokoh utama ini lalu diselesaikan dengan pembukaan informasi-informasi terakhir, sebagai langkah penutup dari unsur dramatik *curiosity*.

Segmen-segmen yang menjadi tempat diletakkannya *curiosity* berada di ketiga babak dalam bentuk pembuka cerita yang memantik rasa penasaran, adegan tidak terduga untuk menghindarkan munculnya alur cerita yang tertebak, penutupan informasi besar dan kecil, serta pembukaan informasi. Bukan hanya *curiosity* yang berada dalam struktur tiga babak skenario *Tanda Merah*, namun ada pula karakterisasi psikologis sang tokoh utama.

Scene 1 (Teaser)

1. EXT./INT. MONTAGE. BUMI :
BEBERAPA LOKASI - PAGI-MALAM

A. EXT. RUMAH LAMA ORANG TUA SAPTA - PAGI

Tampak puing-puing pascakebakaran. Semua bagian rumah hangus dan menghitam, menjadi arang dan abu. Sesosok anak kecil (SAPTA, 5 th) ada di antaranya dalam kondisi duduk pingsan. Tubuhnya masih utuh dengan pakaian bekas terbakar, dan kulitnya cuma menghitam karena asap.

Orang-orang yang berkerumun di sekitaran lokasi bekas kebakaran terlihat bingung, menggelengkan kepala, mengangkat bahu, mengangguk berulang-ulang, dan saling berbisik. Beberapa di antaranya sambil melihat ke arah SAPTA.

Ada jasad laki-laki dewasa (AYAH SAPTA, 27 th) di seberang kanan Sapta.

Seorang wanita dewasa (IANA / IBU SAPTA, 26 th) menyibak kerumunan. Dari sudut pandang wanita tersebut, ia melihat ada seorang laki-laki tua (GAMMA, 70 th) berjongkok di sebelah kiri Sapta sambil mengelus-elus punggung Sapta.

Penggunaan pertama dari teori *curiosity* diawali lewat *teaser*, dari *scene* 1.A yang didasarkan pada penjelasan Lutters (2004:102), bahwa dengan menampilkan sesuatu yang aneh dan berusaha mengulur informasi tentang masalah yang muncul di awal cerita, akan memancing keingintahuan penonton. Salah satu bentuk keanehan tersebut adalah hubungan Sapta dengan Gamma. Pemanfaatan *teaser* sesuai dengan grafik cerita yang digunakan. Keseluruhan bagian *teaser* dimunculkan dengan fungsi sebagai pemantik rasa penasaran sejak permulaan cerita, melalui cuplikan-cuplikan singkat beberapa adegan dalam bentuk montase-montase.

Teaser tersebut bertindak sebagai pembuka cerita melalui rangkaian montase pendek dalam *scene* pertama, sebelum memasuki babak pertama dalam penerapan struktur tiga babak. Peristiwa-peristiwa berupa kejadian menggemparkan dengan sebab yang masih belum diketahui, keberadaan para tokoh sentral, dan sikap lingkungan kepada mereka. Bagian yang hadir sebagai bentuk pengaplikasian salah satu aspek dalam unsur *curiosity* adalah pemantik rasa penasaran.

Scene 4

4. INT. BUMI: RUANG MEETING
- MALAM

Ruangan redup hampir gelap, dengan satu sumber penerangan hanya dari belakang sebuah meja bulat dengan empat kursi.

Meja yang berada di tengah-tengah ruangan. Orang-orang yang duduk di keempat kursi terdiri dari seseorang dengan pakaian polisi, seseorang dengan setelan detektif seperti topi *fedora* dan *trench coat*, seseorang berseragam loreng tentara, dan seseorang yang memakai toga hakim.

SILUET 4

(mengetuk-ngetukkan jari ke meja)

Kasus-kasus mereka itu remeh.

Siluet 4 mengangkat dan menghadapkan kedua telapak tangan ke atas.

SILUET 4 (cont'd)

Aku malas kalau harus selalu mengurus dua orang yang aneh dan berbeda itu.

SILUET 1

Ya, kita semua sama-sama risih dan malu dengan keberadaan mereka di wilayah kita. Jadi, lebih baik sekarang... (meletakkan topi polisi di meja)

...orang-orang hanya perlu menganggap mereka tidak ada.

SILUET 3

(mencondongkan tubuh ke depan)

Tapi si anaknya inilah yang sebenarnya berbahaya. Kau tahu itu kan?

Scene 4 bukan hanya difungsikan untuk memicu rasa penasaran, melainkan juga sekaligus penutupan informasi. Biran (2006:83) menjelaskan bahwa rasa keingintahuan akan meninggi bila ada sebagian informasi yang tertutup. *Scene* 4 menutup informasi tentang identitas para siluet yang sedang berdiskusi, topik pembicaraan yang seakan-akan mengarah kepada Sapta dan ibunya, dan sesuatu yang

tengah mereka rencanakan. *Scene* ini menutup informasi tentang apa hubungan Sapta dan Gamma dengan sebuah kelompok yang masih dirahasiakan ini.

Scene-scene yang menjadi bagian permulaan dalam babak I tersebut adalah tahapan persiapan dalam memunculkan tokoh utama dengan sosok yang lebih jelas. Berikut juga latar belakang, problematika awal, sejumlah desakan dari lingkungan dan diri sendiri, serta kehadiran seseorang yang mengusik rutinitas harian sang tokoh.

Scene 10

Scene 10, bagian dari rangkaian *scene* 5 sampai dengan 11, merupakan momen pengenalan sosok baru yang sekaligus juga salah satu tokoh sentral. Sosoknya kemudian akan memberi pengaruh yang besar terhadap perjalanan tokoh utama.

10. INT. BUMI: KAMAR SAPTA - SORE

Di kamar Sapta ada banyak kertas berisi catatan-catatan yang tertempel acak di dinding; berserakan di lantai, meja, kasur, dan kolong ranjang.

Sapta meringkuk di samping ranjang dengan kedua tangan memeluk lutut. Mukanya tampak merenung.

Flashes:

1. Muncul kilatan ingatan saat Gamma berkata:

"Karena dia berbeda. Mulutnya tak bereaksi saat kulitnya tergores pisau, atau punggungnya dilempari batu. Juga kemarahannya bisa memicu api." (scene 9)

2. Terlihat warga yang menjauhi Sapta dengan muka jijik dan takut.

3. Terlihat anak-anak seusia Sapta merundung Sapta.

4. Muncul ingatan saat Gamma berkata: "Ada baiknya mulai saat ini Anda berhenti membatasi

hidup." (scene 9)

5. Terlihat Iana dicaci-maki para tetangga.

6. Muncul ingatan saat Gamma berkata:

"Dia akan menemukan teman yang tidak takut pada kekurangannya. Yang bilang kepadanya, tidak apa-apa menjadi berbeda." (scene 9)

7. Terlihat Iana mengangguk-angguk kepada tetangganya.

SAPTA

Ini dunia mereka. Nggak ada tempat buatku.

Kepalanya tertunduk dan masuk semakin dalam ke belakang lututnya. Tubuhnya saling merapat.

Scene 10 juga menghadirkan reaksi kesedihan Sapta atas semua perlakuan yang diperoleh ibunya sebagai imbas dari keberadaan dirinya. Meski terkadang sang ibu beberapa kali mengikuti arahan dari para tetangga untuk mengurungnya agar tetap di dalam rumah. Kesedihan Sapta didasarkan pada penjelasan Glebas (2009:87) di bagian atas, bahwa ada lima tahapan yang dialami oleh seseorang yang merasakan kesedihan. Kondisi Sapta dalam *scene* 10 merupakan salah satu dari tahapan tersebut, yakni penolakan. Penonton kemudian dapat mengidentifikasinya melalui karakterisasi Sapta. Implementasi ini didukung pula oleh teori karakterisasi yang ditulis oleh Ajidarma (2000:2) berdasarkan buku *A Practical Manual of Screen Playwriting for Theater and Televisions Films* karya Lewis Herman, bahwa karakteristik seseorang adalah dipengaruhi latar belakang yang meliputi keturunan, genetik, dan lingkungan asal, serta pengalaman sepanjang hidup. Selanjutnya Biran (2006:71) menguatkannya dengan menjelaskan bahwa semua itu saling memengaruhi, berinteraksi, dan membentuk kepribadian.

Scene 13

Penggunaan unsur *curiosity* juga termasuk meletakkan adegan-adegan tidak terduga untuk mencegah antisipasi terhadap perkembangan cerita. Sebagaimana dijelaskan oleh Biran (2006:81), bahwa saat penonton menyaksikan suatu adegan dengan berbagai macam peristiwa di sana, akan muncul dugaan-dugaan tentang kejadian selanjutnya. Adegan tidak terduga dalam skenario *Tanda Merah* dimunculkan khususnya dalam *scene* 13 dan 14, ketika Sapta “tanpa sengaja” justru terlempar ke dunia yang berbeda. Ini terjadi karena kertas bergambar serupa dengan tanda merah di punggung Sapta tiba-tiba bereaksi dengan api yang ada dalam tubuhnya.

Adegan tidak terduga yang berada dalam *scene* 13 dan 14 menjadi *turning point* 1. Fungsinya menjembatani langkah tokoh utama mendekati tujuan, lengkap dengan masalah-masalah baru dalam babak berikutnya. *Turning point* 1 juga merupakan bagian dalam struktur tiga babak yang dimunculkan untuk menyegerakan cerita memasuki babak II. *Scene* 13 dan 14 menyegerakan hal itu melalui tokoh Sapta yang tanpa sengaja ‘terlempar’ ke dunia Apeiron. Peristiwa terlemparnya Sapta dalam *scene* 13 dan 14 ini disebabkan oleh koneksi antara selebar kertas cokelat bergambar kobaran api merah serupa tanda merah di punggung Sapta, dengan api yang ada dalam tubuh Sapta dan pergolakan emosinya.

13. INT. BUMI: KAMAR SAPTA - MALAM

Sambil memegang kertas bergambar kobaran api merah dan mengangkat baju, Sapta membandingkan gambar yang ada di kertas dengan tanda di punggungnya. Dan sama persis semuanya.

Sapta merebahkan dirinya di kasur sambil tetap memegang kertas itu. Dia pejamkan mata, dan menutupnya dengan tangan yang lain. Lalu Sapta memiringkan badan dan meringkuk.

Lama Sapta merenung memandangi kertas itu,

Flashes:

Muncul bayangan sosok sang ibu dengan wajah teduh dan welas asihnya memandang Sapta dengan senyumnya yang hangat dan menenangkan. Kemudian sosok itu menjulurkan tangannya ke depan berusaha meraih Sapta dengan wajah takut dan sedih. Sapta juga berusaha meraih tangan itu, tapi sosok itu dengan cepat memudar menjadi transparan dan hilang.

Sapta marah, stres, dan frustrasi, lalu dia pingsan. Kobaran api keluar dari tubuh Sapta dan membakar seisi kamar sekaligus menyulut kertas bergambar api di tangannya.

Scene 13 juga memperlihatkan kaitan antara emosi kemarahan dengan api, hingga dapat memunculkan kekuatan itu. *Scene* 13 didasarkan pada penjelasan dari Glebas (2009:87) mengenai emosi kemarahan, serta tulisan Putradinata (2018) dalam situs pustaka laman Brilio, tentang spontanitas, impulsif, dan ketidakpedulian api terhadap sekitarnya yang berhubungan dengan kemarahan.

Scene 14

14. INT. APEIRON: RUMAH BESAR - MALAM

Sapta terbangun di lantai marmer rumah besar yang sedang terbakar. Sapta bingung, melihat-lihat ke segala arah, lalu melompat berdiri dan berlari keluar dari bangunan.

Tokoh utama tanpa sengaja terlempar ke dunia yang berbeda. Rasa ingin tahunya terhadap kertas yang ditinggalkan di meja membawanya ke tempat asing tersebut. Sapta dipaksa untuk mengalami situasi baru yang tidak terduga di sana tanpa tahu cara pulang.

Pembukaan informasi menjadi bagian keempat sekaligus paling akhir dalam penggunaan sebuah unsur *Curiosity*. Seluruh informasi yang sejak permulaan cerita ditutup berdasarkan penjelasan dari Biran (2006:83), satu per satu mulai dibuka. Satu dua di antara informasi yang dibuka adalah tentang sosok di balik sang Penghasut yang kerap muncul membisiki Sapta, dan rencana tersembunyi Kelompok Hitam dalam *scene* 81.

PEMIMPIN SAYAP KIRI
(suara Siluet 1-si Polisi)
Kami tahu yang terkuat di
antara kalian adalah dia.

WAKIL PEMIMPIN SAYAP KIRI
(suara Siluet 2-si Detektif
+ Penghasut)

Tak disangka teman api
kalian itu sangat gampang
dimanfaatkan, sampai-sampai
memberi ide mengarbonasi
sel-selnya.

PEMIMPIN PENYERANG

Begitu dia tumbang, yang
tersisa bukanlah apa-apa.
Setelahnya Gamma langsung
berdiri dan berjalan perlahan
mendekati pasukan Kelompok
Hitam. Dari sudut pandang
Gamma, terlihat ada debu-
debu hitam di bawah sang
Wakil Pemimpin Sayap Kiri/si
Detektif/Penghasut.

GAMMA (CONT'D)
(marah, geram, nada suara
berat)

Jelas sudah kau yang di
sana waktu itu. Memanipulasi
tragedinya sampai mereka harus
hidup dalam fitnah selama 7
tahun.

Tangan Gamma mengepal.

Scene 81 ini bermaksud menunjukkan tujuan sebenarnya si Penghasut yang selalu berada di dekat Sapta. Termasuk rencananya untuk melemahkan Sapta menggunakan informasi yang diperolehnya selama memata-matai anak itu demi kepentingan kelompoknya.

Peristiwa yang terjadi dalam *scene* ini juga memberikan dampak terhadap proses perkembangan kemampuan tersembunyi (regenerasi) yang berada dalam tubuh Sapta. Kendati perkembangan yang dimaksud tidak secara langsung dipengaruhi oleh *curiosity*, namun pembukaan informasi mengenai kemampuan tersebut merupakan salah satu bentuk penerapan unsur dramatik *curiosity*.

Scene 108

Babak III ditutup dengan pembukaan informasi dalam *scene* 108 dan 109. *Scene* 108 ini berisi detail dari rencana Gamma dengan lembaran kertasnya yang telah sejak awal cerita ditutup, yang bahkan tidak disinggung lagi untuk mengecoh kemungkinan munculnya antisipasi. Rencana yang ternyata mengandalkan kekuatan terakhir milik Gamma dalam lembaran-lembaran kertasnya, untuk mengembalikan Sapta ke masa sesaat sebelum dia meninggalkan rumah. Namun, keberhasilan ini dapat terjadi ketika potensi kemampuan sang tokoh utama berhasil terbentuk.

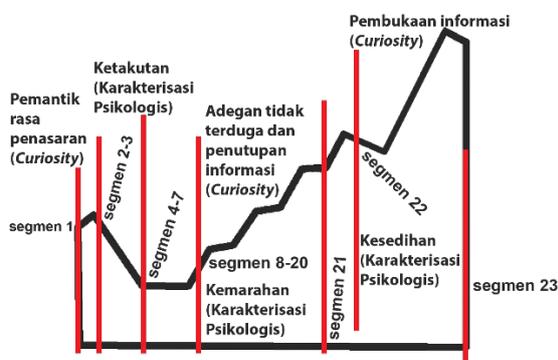
Ibu Sapta mengamati kertas
bergambar api di hadapannya.

GAMMA (CONT'D)

Teknik ini baru aktif setelah
kematian saya. Yang memungkinkan
Sapta kembali ke waktu asal,
sebelum memasuki Apeiron.
Jadi kekhawatiran Anda akan
ditinggalkan sampai bertahun-
tahun harusnya tak perlu ada.
Tapi, ada efek sampingnya.
Siapa pun orang terdekatnya
akan kehilangan ingatan tentang
pembicaraan ini, kedatangan
saya, dan semua penjelasan
ini. Dia sendiri yang akan
menjelaskannya, kalau dia mau.

Penerapan *curiosity* terhadap perkembangan karakter sang tokoh utama berlangsung tahap demi tahap. Bermula dari memantik rasa penasaran terhadap sosok tokoh utama yang tampaknya “bermasalah” bukan hanya dengan kelainannya, tetapi juga perkembangan emosinya. Berlanjut dengan terus-menerus menghindari kemungkinan adanya antisipasi alur cerita, dengan memberikan adegan-adegan tidak terduga melalui beragam tindakan tokoh utama yang didasari oleh sisi psikologisnya yang belum stabil. Ada pula penutupan informasi mengenai sosok sang tokoh utama yang sesungguhnya, penanganan terhadap kelainannya, dan mengajarkan kepada sang tokoh cara mengelola emosinya demi perkembangan psikologisnya. Pembukaan informasi dilakukan beberapa kali di bagian akhir babak II dan sebagian besar di babak III, mengenai solusi-solusi terhadap problematika tokoh utama, sekaligus jalan terbaik bagi kelainan dan kemampuan tersembunyinya.

Bentuk ringkasan dari rangkaian penerapan yang berkesinambungan antara *curiosity* dan perkembangan karakter tokoh utama di sepanjang cerita terdapat dalam grafik berikut.



Gambar 3 Grafik pembabakan *curiosity* dan perkembangan karakter tokoh utama.

SIMPULAN

Ide dalam skenario *Tanda Merah* berangkat dari sebuah kelainan langka berupa ketidakmampuan tubuh dalam merasakan nyeri atau sakit serta memproduksi keringat, bernama *Congenital Insensitivity to Pain with Anhidrosis* (CIPA). CIPA bersifat neurologis atau menyerang sistem saraf. Para pasien CIPA yang didominasi oleh anak-anak juga dihadapkan dengan beragam bahaya yang mengancam nyawa mereka.

Tahapan selanjutnya adalah meriset kelainan tersebut melalui berbagai jurnal kedokteran dari negara-negara lain, sekaligus menggabungkan topik CIPA dengan sejumlah unsur filmis untuk mengolah ide tersebut. Unsur-unsurnya antara lain dari segi unsur dramatik berupa *curiosity*, tiga dimensi karakter, dan genre fantasi untuk mengolah kelainan CIPA ke arah imajinatif sehingga mengandung nilai positif.

Penceritaan *Tanda Merah* dibawakan melalui sudut pandang tokoh utama, serta beberapa bagian pendek dari sudut pandang tokoh-tokoh lain. Penggunaan konsep *curiosity* adalah yang paling cocok untuk menunjukkan kedalaman rasa ingin tahu terhadap sosok pasien CIPA beserta keseharian dan kehidupannya.

Beberapa saran untuk menciptakan skenario film selanjutnya agar lebih baik antara lain adalah memaksimalkan riset ihwal isu dan objek sedalam-dalamnya demi menunjang keakuratan data atau informasi. Kendala terbesar dalam proses riset tersebut adalah tidak dapat mewawancarai para pasien CIPA karena kelangkaan kasus yang terjadi. Laporan medis yang dipublikasikan secara daring pun berasal dari luar negeri.

Ide cerita dipastikan sudah matang dan kuat, sebelum memasuki proses pembuatan skenario.

Hal ini berguna agar pembabakan untuk awal, tengah, dan akhirnya memiliki ketepatan dengan grafik yang digunakan. Termasuk di antaranya adalah mempertimbangkan pula aspek sebab dan akibat dari setiap peristiwa yang berlangsung dalam cerita.

Konflik-konflik yang muncul harus secara hati-hati dihadirkan karena dampak dari keberadaan tokoh utama, dan bertindak sebagai bagian dalam konsep *curiosity*. Jadi, penempatannya pun harus turut memicu rasa penasaran.

KEPUSTAKAAN

Buku

- Baharuddin, Harianto, dan Idham Khalik Idrus. (2020). *Mutasi Genetik dan Teori Evolusi*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus–Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Biran, Misbach Yusa. (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Egri, Lajos. (1960). *The Art of Dramatic Writing*. New York: Simon & Schuster, Inc.
- Glebas, Francis. (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Burlington: Focal Press.
- Lutters, Elizabeth. (2010). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- López, L. M. Pérez, M. Cabrera-González, D. Gutiérrez-de la Iglesia, S. Ricart, dan G. Knörr-Giménez. (2015). “Case Report:

Update Review and Clinical Presentation in Congenital Insensitivity to Pain and Anhidrosis.” *Case Reports in Pediatrics in Hindawi Publishing Corporation* 589852: 1-2, 5

- Othman SA, dan Malik AA. (2016). “Congenital Insensitivity to Pain with anhidrosis in Sudanese children.” *Sudanese Journal of Paediatrics* 16: 81-2
- Medicine. (2018). Penelitian Regenerasi Ekor Cecak Rumah sebagai Model pada Regenerasi Sel dan Jaringan Manusia. Berita FKUI [Internet]. [diakses 2021 April 13]. Tersedia pada: <http://uiupdate.ui.ac.id/article/penelitian-regenerasi-ekor-cecak-rumah-sebagai-model-pada-regenerasi-sel-dan-jaringan>.

Sumber Pustaka Laman

- Brilio Kepribadian “Air, api atau bumi? Ungkap elemen dirimu lewat tahun lahirmu di sini.” [brilio.net](https://www.brilio.net/kepribadian/air-api-atau-bumi-ungkap-elemen-dirimu-lewat-tahun-lahirmu-di-sini-180807p.html). <https://www.brilio.net/kepribadian/air-api-atau-bumi-ungkap-elemen-dirimu-lewat-tahun-lahirmu-di-sini-180807p.html> (diakses 13 April 2021).
- Detik Health. “CIPA, Penyakit yang Tak Bisa Merasakan Sakit.” Detik. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-1210697/cipa-penyakit-yang-tak-bisa-merasakan-sakit> (diakses 24 Februari 2020).
- Medis GueSehat. “CIPA, Kondisi Tidak Merasakan Sakit Sama Sekali.” GueSehat.com. <https://www.guesehat.com/kondisi-tidak-merasakan-sakit-sama-sekali> (diakses 5 Maret 2021).
- MedlinePlus Genetics. “Congenital insensitivity to pain with anhidrosis.” National Library of Medicine. <https://medlineplus.gov/genetics/> (diakses 6 Maret 2021).