

**“MIMPI DARI BUMI SIGER”**  
**(Penulisan Naskah Drama Lepas Terinspirasi dari**  
**Kisah dan Falsafah Hidup Orang Lampung)**

**TUGAS AKHIR KARYA**



**OLEH**  
**ARISANDY PURNAMA PUTRA**  
**NIM. 12148123**

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**SURAKARTA**  
**2020**

**“MIMPI DARI BUMI SIGER”**  
**(Penulisan Naskah Drama Lepas Terinspirasi dari**  
**Kisah dan Falsafah Hidup Orang Lampung)**

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata-1  
Program Studi Film dan Televisi  
Jurusan Seni Media Rekam



Oleh  
ARISANDY PURNAMA PUTRA  
NIM. 12148123

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**SURAKARTA**  
**2020**

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR KARYA**

**“MIMPI DARI BUMI SIGER”  
(Penulisan Naskah Drama Lepas Terinspirasi dari  
Kisah dan Falsafah Hidup Orang Lampung)**

Oleh

ARISANDY PURNAMA PUTRA

NIM. 12148123

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal 17 Januari 2020

Tim Penguji

Ketua Penguji : Drs. Achmad Syafi'i, M.Sn.

Penguji Utama : Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn.

Penguji Bidang I : Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A.

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar seni Sarjana Seni (S.Sn)  
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 15 Juni 2020  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.  
NIP. 197207082003121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arisandy Purnama Putra

NIM : 12148123

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul :

“MIMPI DARI BUMI SIGER (Penulisan Naskah Drama Lepas Terinspirasi dari Kisah dan Falsafah Hidup Orang Lampung)” adalah benar karya penulis sendiri dan penulis tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada penulis apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan atas karya penulis ini. Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan dicetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya.

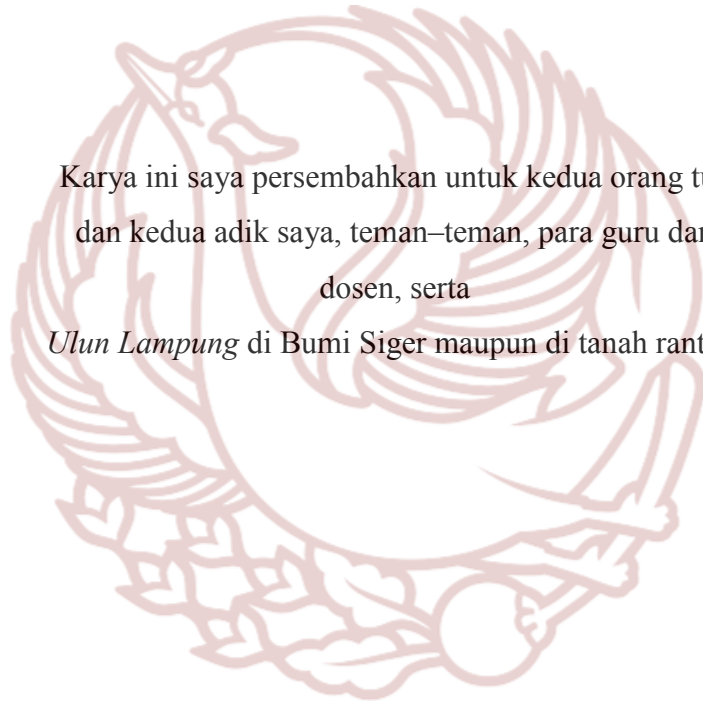
Surakarta, 17 Januari 2020

Yang menyatakan,

Arisandy Purnama Putra  
12148123

## PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua  
dan kedua adik saya, teman–teman, para guru dan  
dosen, serta  
*Ulun Lampung* di Bumi Siger maupun di tanah rantau.



## MOTTO

*“Dan apa saja musibah yang menimpa kamu maka adalah disebabkan oleh perbuatan tanganmu sendiri, dan Allah memaafkan sebagian besar (dari kesalahan – kesalahanmu)”.*

(Q.S. Asy – Syura ayat 30)

*“...sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri...”*

(Q.S. Ar - Ra'd ayat 11)

*“Tuntutlah ilmu, tetapi tidak melupakan ibadah, dan kerjakanlah ibadah, tetapi tidak melupakan ilmu.”*

(Hasan Al – Bashri)

*“Jangan sampai ayam jantan lebih pandai dari mu. Ia berkokok di waktu subuh, sedang kamu tetap lelap dalam tidur.”*

(Lukman Hakim)

## ABSTRAK

Arisandy Purnama Putra, 2019, **MIMPI DARI BUMI SIGER (Penulisan Naskah Drama Lepas Terinspirasi dari Kisah dan Falsafah Hidup Orang Lampung)**. Tugas Akhir Karya : Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Seni Media Rekam, Program Studi S-1 Film dan Televisi. Institut Seni Indonesia Surakarta.

Ide dasar skenario drama lepas ini terinspirasi dari kisah seseorang yang merupakan warga Lampung dan merantau ke Yogyakarta dengan membawa mimpi besar dalam hidupnya untuk mengubah kondisinya dan keluarganya, serta dapat memberikan kontribusi untuk kampung halamannya. Ide materi penciptaan skenario ini juga bersumber dari falsafah Lampung yang dikenal dengan nama *Piil Pesenggiri*. *Piil Pesenggiri* merupakan pondasi dalam kehidupan orang/suku Lampung yang berisi lima poin prinsip, dan prinsip – prinsip ini memiliki tujuan untuk menggapai hidup yang sejahtera. Ide teknis yang digunakan dalam skenario ini adalah grafik cerita Elizabeth Lutters 1. Perpaduan dari kisah inspiratif dan falsafah Lampung *Piil Pesenggiri* ini menjadikan pembeda dengan kisah inspiratif lainnya. Alur cerita dalam skenario ini menggunakan pola linear, dengan kisah seorang pemuda bernama Radin yang berjuang menggapai kesejahteraan dengan memegang teguh falsafah Lampung *Piil Pesenggiri*.

**Kata Kunci :** falsafah, lampung, *piil pesenggiri*, inspiratif.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir kekaryaannya yang berjudul, “MIMPI DARI BUMI SIGER” (Penulisan Naskah Drama Lepas Terinspirasi dari Kisah dan Falsafah Hidup Orang Lampung). Penyusunan karya dan laporan tugas akhir kekaryaannya ini bukan semata-mata hasil jerih payah penulis, namun juga hasil keterlibatan semua pihak yang telah mendukung dan membantu. Oleh sebab itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A., sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberi motivasi dalam pelaksanaan Tugas Akhir.
2. Para dosen penguji tugas akhir karya yang telah memberikan saran untuk perbaikan; Drs. Achmad Sjafi'i, M.Sn., Sri Wastiwi S, S.Sn., M.Sn., dan Titus Soepono Adji, S.Sn., MA.
3. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing Akademik, yang telah membimbing dari semester awal hingga akhir, dan juga telah memberikan motivasi dalam perkuliahan.
4. Sri Wastiwi Setiawati S.Sn., M.Sn., sebagai Ketua Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
5. Joko Budiwiyanto, S. Sn., MA., sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.
6. Seluruh Dosen Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.



7. Ayah dan ibu, yang tiada henti memberikan dukungan moril dan materi, dan tentu selalu mendoakan yang terbaik untuk kelancaran Tugas Akhir.
8. Adik – adikku Muhammad Rifky dan Dinda Tri Anggraini yang selalu memberikan doa, semangat, dan hiburan.
9. Keluarga besar Gunung Batin yang telah memberikan doa dan semangat.
10. Sigit Pramana Putra, S.T., yang telah membagi kisah hidupnya yang inspiratif, sehingga membantu penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir.
11. Riza Merinda S.Ab, yang selalu mengingatkan tentang batas waktu (*deadline*) Tugas Akhir, dan memberikan semangat serta doa.
12. Haryadi Nurwanto, S.Psi., sebagai narasumber tentang Psikologi yang memberikan informasi tentang ilmu psikologi anak.
13. Warga Kampung Tua Gedung Batin, Kab. Way Kanan, Lampung yang telah memberikan tempat dan informasi untuk observasi tugas akhir ini, khususnya Bu Alparadepi, Pak Ali, dan Pak Firman.
14. Teman-teman Prodi Televisi dan Film khususnya Bagus Mias Putra, Atika Winda, Agung Syarif, Aziz Azhariyantomo, dan Ulfa Acy atas dukungan dan semangat yang telah diberikan.

Laporan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu masih memerlukan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk lebih baik. Penulis mengucapkan mohon maaf apabila terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja, dan semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surakarta, 17 Januari 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan .....	6
C. Tujuan Penciptaan .....	6
D. Manfaat Penciptaan .....	7
E. Tinjauan Sumber Penciptaan .....	7
1. Tinjauan Pustaka .....	8
3. Tinjauan Film .....	10
F. Landasan Penciptaan .....	13
1. Falsafah Hidup Orang Lampung ( <i>Piil Pesenggiri</i> ).....	14
2. Skenario Drama Lepas .....	19
G. Metode Penciptaan .....	20
1. Tahap Persiapan.....	20
2. Tahap Penggarapan .....	22
I. Sistematika Penulisan .....	25
BAB II PROSES PENCIPTAAN .....	26
A. Tahap Persiapan .....	26
1. Pencarian Ide Cerita.....	26
2. Menentukan Tema .....	27

3. Intisari Cerita atau Premis .....	27
4. Pemilihan Genre .....	28
5. Menentukan Sasaran Cerita .....	28
6. Menentukan Alur atau Plot Cerita .....	28
7. Menentukan <i>Setting</i> Cerita .....	29
8. Menentukan Grafik Cerita .....	30
9. Riset .....	31
a. Observasi .....	31
b. Wawancara .....	39
B. Tahap Penggarapan .....	41
1. Membuat Sinopsis .....	41
2. Membangun 3D Karakter Tokoh .....	44
3. Membuat <i>Treatment</i> .....	58
4. Membuat Skenario .....	58
BAB III DESKRIPSI KARYA .....	211
A. Karakteristik Skenario .....	211
B. Deskripsi Skenario Film <i>Mimpi Dari Bumi Siger</i> .....	212
C. Format Penulisan Skenario Film <i>Mimpi Dari Bumi Siger</i> .....	231
1. Elemen – elemen Dasar .....	231
a. <i>Scene Header</i> .....	231
b. Deskripsi Visual .....	232
c. Deskripsi Suara .....	233
d. Transisi .....	236
2. Elemen – elemen <i>Editing</i> Gambar .....	239
a. <i>Insert Frame</i> .....	239
b. <i>Point Of View (POV)</i> .....	239
c. Pergerakan Kamera .....	240
D. Struktur Naratif Pada Skenario Film <i>Mimpi Dari Bumi Siger</i> .....	241
1. Babak Pertama (Permulaan) .....	243
2. Babak Kedua (Tengah / Konfrontasi) .....	244
3. Babak Ketiga (Resolusi / Kesimpulan) .....	247

BAB IV PENUTUP .....	249
A. Kesimpulan .....	249
B. Saran .....	251
DAFTAR PUSTAKA .....	252
GLOSARIUM .....	255
LAMPIRAN .....	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Ellizabeth Lutters 1 .....	30
Gambar 2. Kampung Tua Gedung Batin .....	31
Gambar 3. Aktivitas Anak – anak di Sore Hari .....	32
Gambar 4. Jalan Masuk Kampung Tua Gedung Batin .....	33
Gambar 5. Sungai Way Besai di Kampung Tua Gedung Batin.....	34
Gambar 6. Jembatan Kayu Gantung .....	34
Gambar 7. Rumah Adat Panggung Lampung .....	35
Gambar 8. Interior Rumah Adat Panggung .....	35
Gambar 9. Interior Rumah Adat Panggung Ruang Tamu.....	36
Gambar 10. Rumah Penyimbang Adat .....	36
Gambar 11. Beranda Rumah Penyimbang Adat .....	37
Gambar 12. Indekos .....	38
Gambar 13. Studio Perancangan Arsitektur.....	39
Gambar 14. Wawancara dengan Pak Ali (Penyimbang Adat).....	40
Gambar 15. Wawancara dengan Pak Firman (Warga Kampung Tua) .....	40
Gambar 16. Grafik Cerit Skenario <i>Mimpi Dari Bumi Siger</i> .....	242

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Piil Pesengiri</i> Suku Pepadun dan Suku Saibatin .....	4
Tabel 2. 3D Karakter Tokoh .....	45
Tabel 3. <i>Scene</i> Yang Mengandung Nilai <i>Piil Pesengiri</i> .....	215
Tabel 4. Potongan <i>Scene</i> 8 .....	216
Tabel 5. Potongan <i>Scene</i> 16 .....	217
Tabel 6. <i>Scene</i> 15 .....	219
Tabel 7. Potongan <i>Scene</i> 68 .....	221
Tabel 8. Potongan <i>Scene</i> 68 .....	222
Tabel 9. Potongan <i>Scene</i> 57 .....	223
Tabel 10. <i>Scene</i> 117 .....	224
Tabel 11. Potongan <i>Scene</i> 55 .....	226
Tabel 12. <i>Scene</i> 56 .....	227
Tabel 13. <i>Scene</i> 63 .....	229
Tabel 14. Potongan <i>Scene</i> 66 .....	229
Tabel 15. <i>Scene Header</i> .....	232
Tabel 16. Deskripsi Visual .....	232
Tabel 17. Deskripsi Suara ( <i>Parenthetical</i> dan <i>Dialog</i> ) .....	233
Tabel 18. <i>Dialog Voice Over (VO)</i> .....	234
Tabel 19. <i>Dialog Off Screen (O.S.)</i> .....	234
Tabel 20. Bahasa Lampung Dialek A di <i>Scene</i> 1 .....	235
Tabel 21. Bahasa Lampung Dialek O di <i>Scene</i> 8 .....	235
Tabel 22. Bahasa Jawa di <i>Scene</i> 51 .....	235
Tabel 23. Transisi <i>Fade Out – Fade In</i> .....	236
Tabel 24. Transisi <i>Intercut To</i> .....	237
Tabel 25. Transisi <i>Dissolve To</i> .....	238
Tabel 26. Transisi <i>Cut To</i> .....	238
Tabel 27. <i>Insert Frame</i> di <i>Scene</i> 6 .....	239
Tabel 28. <i>Point Of View</i> di <i>Scene</i> 108 .....	240
Tabel 29. Pergerakan Kamera di <i>Scene</i> 52 - 53 .....	241

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- A. Fauzie Nurdin.2009. *Budaya Muakhi dan Pembangunan Daerah Menuju Masyarakat Bermartabat*. Yogyakarta: Gama Media
- Ahmad Yunus.1984. *Upacara Tradisional (Upacara Kematian) Daerah Lampung*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Bambang Suwondono. 1981. *Sejarah Daerah Lampung*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Bambang Suwondono. 1977/1978. *Adat Istiadat Daerah Lampung*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bunyana Sholihin, Yukrim Latif, dan Agus Pahrudin. 2006. *Dialog Adat dan Agama Dalam Praktek Sosial Masyarakat Adat Lampung*: IAIN Bandar Lampung
- Elizabeth Lutters. 2006. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo
- Fachruddin dan Haryadi. 1996/1997. *Falsafah Piil Pesenggiri Sebagai Norma Tatakrama Kehidupan Sosial Masyarakat Lampung*. Lampung: CV Arian Jaya
- Fachruddin & Suharyadi. 2003. *Peranan Nilai-nilai Tradisional Daerah Lampung dalam Melestarikan Lingkungan Hidup*. Lampung: CV Gunung Pesagi
- Fachruddin, Marojahan Sitorus, Endjat Djainuderadjat, dan Rumtiyati. 1990/1991. *Pola Pengasuhan Anak Daerah Lampung*. Lampung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Hilman Hadikusuma, R.M. Barusman, dan Razi Arifin. 1996. *Adat Istiadat Daerah Lampung*. Lampung: CV Arian Jaya
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*.Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Husin Sayuti. 1982. *Sumbangan Kebudayaan Daerah Lampung bagi Kebudayaan Nasional*. Bandar Lampung: Universitas Lampung

- Masduki Aam dan Rosyadi. 1999/2000. *Pengetahuan, Sikap, Keyakinan, dan Perilaku Generasi Muda Berkenaan dengan Perkawinan Tradisional di Bandar Lampung*. Bandung : CV. Safari Indah
- Misbach Yusa Biran. 2010. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Pervin A, Lawrence. 2012. *Psikologi Kepribadian Teori & Penelitian Edisi Kesembilan*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset
- Bukri, Husin Sayuti, Soepangat, Sukiji, Sutrisno Kutoyo, Soenjata Kartadarmadja, Anhar Gonggong Mardanas Safwan, Masjkuri, Surachman, Muchtaruddin Ibrahim, dan Sri Sutjiatiningsih. 1997/1998. *Sejarah Daerah Lampung*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sabaruddin SA. *Lampung Pepadun dan Saibatin / Pesisir Dialek O/Nyow-Dialek A/Api, Pemerintahan-Adat Istiadat-Sastra-Bahasa*. Jakarta: Buletin Way Lima Manjau
- Set, Sony. 2005, *Jangan Cuma Nonton, Jadilah Penulis Skenario Profesional!*. Bandung: Penerbit Kaifa
- Utomo Muhajir, Budiyono, Ansori Djausal, dan Muswardi Rosra. 1993/1994. *Pembinaan Budaya dalam Lingkungan Keluarga di Daerah Lampung*. Lampung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

### **Sumber Tesis**

- Sandika Ali. 2018. *Nilai-nilai Piil Pesenggiri Syaer Masyarakat Megou Pak Tulang Bawang dan Relevansinya dengan Pendidikan Karakter*. Tesis tidak diterbitkan. Bandar Lampung: Universitas Lampung

### **Sumber Internet**

<http://www.duniaindra.com/2016/01/menyibak-makna-falsafah-hidup-orang.html>, diakses 6 Maret pukul 21:30 WIB

[e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf](http://e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf), pada tanggal 6 Maret 2016 pukul 21.00 WIB



### **Daftar Narasumber**

Sigit Pramana Putra, S.Ars., 27 tahun, Arsitek dan Tenaga Pengajar.

Ali,\_\_\_\_\_, Penyimbang Adat / Ketua Adat Kampung Tua Gedung Batin.

Alparadepi,\_\_\_\_\_, Kepala Desa Kampung Tua Gedung Batin.

Firman,\_\_\_\_\_, Warga Kampung Tua Gedung Batin.

Haryadi Nurwanto,.S.Psi., M.Psi., 40, Surakarta, Ahli Psikolog Anak.



## GLOSARIUM

<i>Cut to</i>	Transisi antar dua <i>shot</i> secara langsung atau cepat.
<i>CU (Close Up)</i>	Pengambilan gambar dengan detail pada objek, seperti tampilan pada wajah dan telapak tangan.
<i>Dissolve</i>	Transisi antara dua <i>shot</i> secara perlahan dan tampilan gambar saling terlihat menimpa sesaat.
<i>Ext (Exterior)</i>	Dalam skenario ditulis pada <i>scene header</i> , yang menunjukkan keterangan tempat di luar ruangan.
<i>Establish shot</i>	<i>Shot</i> dari jarak jauh yang menunjukkan hubungan spasial antara karakter pokok, obyek serta <i>setting</i> dalam cerita.
<i>Fade in</i>	Transisi <i>shot</i> dimana secara perlahan bertambah terang sehingga muncul gambar berikutnya.
<i>Fade out</i>	Transisi <i>shot</i> dimana gambar secara perlahan bertambah gelap sehingga seluruh <i>frame</i> berwarna hitam.
<i>Flashback</i>	Kilas balik, cerita yang kembali pada waktu sebelum kejadian berlangsung.
<i>Frame</i>	Batas wilayah gambar yang ditangkap oleh kamera.
<i>Genre</i>	Jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang mempunyai pola yang sama seperti aksi, horor, romantis, drama dan sebagainya.
<i>INT (Interior)</i>	Penunjuk keterangan tempat di dalam ruangan.

<i>Muakhi</i>	Etika sosial, persaudaraan dalam hubungan bertetangga/bermasyarakat (kekerabatan).
Naratif	Rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain yang terikat oleh logika sebab-akibat/kausalitas dalam satu ruang dan waktu.
<i>Offscreen Sound (O.S.)</i>	Suara yang dihasilkan oleh karakter atau obyek dari luar <i>frame</i> .
<i>Piil Pesenggiri</i>	Prinsip Harga Diri, falsafah orang Lampung.
Plot	Rangkaian peristiwa dalam film yang disajikan pada penonton secara visual dan audio.
<i>Scene</i>	Adegan yang terjadi dalam suatu lokasi dan waktu yang sama.
<i>Setting</i>	Waktu dan tempat yang ada saat cerita dimunculkan, termasuk faktor-faktor pendukung (iklim/musim, pemandangan, orang, struktur sosial, faktor ekonomi, adat, dan moral).
<i>Shot</i>	Satu shot adalah ketika pertama kali kamera merekam hingga diberhentikan merekam.
Treatment	Film yang berisi prosa tanpa adanya dialog/kerangka skenario.