

Yuk Semangat
**MENULIS
SKENARIO
FILM**

oleh :

Rosi Sianipar

2023

Yuk Semangat
**MENULIS
SKENARIO
FILM**

Penulis : Rosi Sianipar

Penata letak :
Adam Mursalin

Desain Cover :
Adam Mursalin

Hak Cipta @2023
Durrani Printing Indonesia

Cetakan Pertama : 2023

Diterbitkan Oleh:
Durrani Printing Indonesia

Telp +628179239715

e-mail : garistipis@gmail.com

Hak Cipta dilindungi Undang-undang
Dilarang memperbanyak sebagian atau
seluruhnya isi buku tanpa seijin
penulis dan Dinas terkait

MOTIVASI

Kegelisahan saya sebagai seorang guru dan pekerja seni mendorong saya untuk melahirkan buku ini. Bagaimana ide dan tema karya-karya film di kita, belum membangun *mind set* masyarakat menjadi karakter intelektual.

Semoga buku ini dapat menjadi alasan untuk semakin produktif menciptakan skenario film. Jangan menunggu atau mengandalkan *mood*.

Teruslah semangat melahirkan skenario film yang bangga terhadap nilai-nilai luhur yang sudah diwariskan para leluhur bangsa kita, Indonesia

SEKAPUR SIRIH

Menulis skenario film itu bukan hal yang mudah tetapi bukan juga pekerjaan yang sulit. Kenapa demikian?

Di dalam sebuah produksi film, *job desk* penulis skenario film adalah pekerjaan yang terberat, sebab skenario film adalah kompas sebuah karya film. Kualitas sebuah karya film tergantung dari kualitas skenarionya.

Dapat dipahami bahwa skenario film adalah barometernya sebuah karya film. Artinya penulis skenario film harus benar-benar terampil menulis dan memiliki wawasan keilmuan yang luas, agar bisa melahirkan ide-ide yang *brilliant*. Jadi dapat disimpulkan bahwa karya film yang berkualitas berangkat dari skenario yang berkualitas.

Menulis skenario film bukan juga pekerjaan yang sulit. Modal utama yang harus dimiliki oleh seorang penulis adalah **SEMANGAT**. Tanpa adanya semangat, *skill* yang bagus dan wawasan yang luas, akan sia-sia.

Pengertian semangat adalah keadaan pikiran ketika batin tergerak untuk melakukan satu atau banyak tindakan. Semangat berfungsi sebagai penggerak batin untuk bertindak (Victor H. Vroom: 2016)

Bagi saya pemahaman semangat ibarat API yang berfungsi membakar dan menggerakkan kita untuk melahirkan kreatifitas.

Modal semangat tersebutlah yang mengajari dan menuntun penulis ke arah penulisan skenario film yang baik. Teruslah pelihara semangatmu. Yuk semangat menulis skenario film. Lahirkan ide-ide yang *brilliant* yang akan menjadi kebanggaan Indonesia. Jika memang gagal satu, dua, tiga kali, itu hal biasa namun harus yakin jika yang berikutnya kamu akan meraih keberhasilan dan kesuksesan.

SAMBUTAN

Tulisan dibuku ini adalah salah satu bentuk dedikasi, integritas dan loyalitas Rosi Sianipar dalam berkontribusi pada disiplin ilmu yang dia geluti.

Buku ini sangat baik untuk generasi muda yang menekuni bidang keilmuan Seni Film. Banyak hal baik yang dapat dipetik dalam tulisan di buku Yuk Semangat Menulis Skenario Film.

Ajakan untuk bersemangat dalam buku ini sangat esensial dengan perbaikan kualitas tema perfilman Indonesia selanjutnya.

~Prof. Djacob Sumardjo~

TERIMA KASIH

Tulisan ini bisa terselenggara sampai menjadi sebuah buku bukanlah proses yang mudah tetapi bersama semangat, akhirnya tercetaklah buku ini. Pertama kali terima kasih untuk pencinta Si Semangat. Hidup semangat. Semangat! Semangat! Semangat!

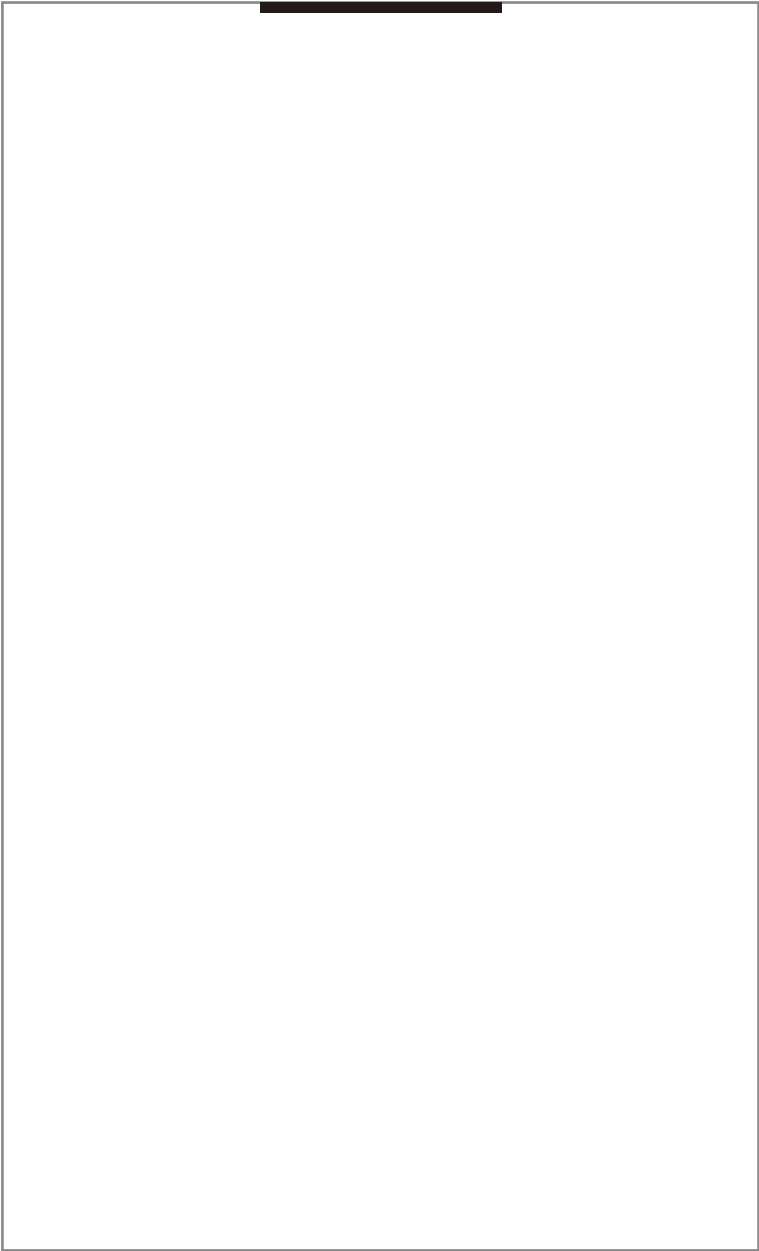
Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Agung. Terimakasih kepada ibuku tercinta Rusli Simanjuntak, Adekku Desiriani Sianipar, anakku Alma Justica dan Arief Wicaksono yang selalu mendoakan serta mensupport pembuatan buku ini.

Terimakasih kepada Adam Mursalin yang selalu setia membantu proses pembuatan bukuku. Terima kasih kepada guruku tercinta Prof Djacob Sumardjo. Terima kasih kepada Bapak Tatang Hidayat yang telah mensupport penulis hingga diterbitkannya buku ini.

Terima kasih kepada seseorang yang sudah pergi ke rumah Allah... Fisikmu memang sudah tiada di dunia ini tapi Ruh Semangat yang kau wariskan tetap hidup selamanya.

DAFTAR ISI

Motivasi ~iii
Kata pengantar ~iv
Ucapan terima kasih ~vi
Peran penulis ~1
Modal untuk menjadi penulis ~3
Pemahaman dasar bagi penulis ~4
Pengertian film ~5
Pengertian Skenario ~5
Perbedaan sebutan skenario dan script ~6
Pengaruh dan dampak film di masyarakat ~6
7 point yang harus dijawab penulis ~7
Langkah-langkah membuat skenario ~12
Elemen-elemen skenario ~50
Daftar Istilah dalam Penulisan Skenario ~66
Daftar Pustaka ~70
Tentang Penulis ~72



PERAN PENULIS

Job desk yang paling berat perannya dan kurang diminati dalam sebuah hirarki manajemen produksi film adalah Penulis. Tetapi sesungguhnya posisi penulis adalah tim inti dan posisi penting dalam sebuah produksi film. Penulis adalah salah satu pigur dari *three angle system*. Tiga pigur inti yang saling membutuhkan dan saling terkait. Peran penulis adalah sebagai nahkoda dari sebuah produksi film. Skenario dianalogikan sebagai kompas menuju arah tujuan pembuatan film tersebut. Penulis juga berfungsi sebagai Tuhan bagi lakon yang dia buat. Penulis bebas menentukan arah nasib apa yang harus dialami tokoh-tokoh dalam lakon tersebut. Namun penulis juga harus menyadari, bahwa sejauh apapun imajinasinya berkelana, dia harus berpegang teguh bahwa fungsi film itu dibuat selain menghibur, juga untuk mendidik. Di dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman, bagian ketiga pasal empat berbunyi perfilman mempunyai fungsi : budaya, pendidikan, hiburan, informasi, pendorong karya kreatif, ekonomi dan syi'ar agama.

PERTANYAAN



Menulis bukanlah pekerjaan yang gampang. Walaupun sesungguhnya bukanlah hal yang sulit.

Jadi sesungguhnya apa sajakah yang harus dimiliki untuk bisa menjadi Penulis?



MODAL UNTUK MENJADI PENULIS

- Semangat
- Kemauan/Minat yang luhur
- Bakat
- Pengetahuan
- Latihan

Pada prinsipnya untuk menjadi penulis, modal utama bukanlah **BAKAT**. Akan sia-sia memiliki bakat bagus tetapi tidak adanya semangat dan kemauan untuk menulis. Jadi modal yang paling utama adalah **semangat dan kemauan serta minat yang luhur**. Dengan adanya semangat, kemauan, dibarengi bakat, diisi dengan pengetahuan dan latihan-latihan maka Anda sudah menuju ke jenjang karier seorang penulis. Kenapa pentingnya minat yang luhur? Penulis itu identik dengan Pembawa misi kebaikan yang harus selalu mensyiarkan kebaikan bagi semua orang. Sudah menjadi tugas pokok Penulis menata kehidupan manusia kearah yang lebih baik.

PEMAHAMAN DASAR BAGI PENULIS

Menulis skenario film itu sangat berbeda dengan menulis novel.

Menulis novel adalah bagaimana menuangkan ide atau gagasan dengan rangkaian kata-kata sehingga menjadi kalimat-kalimat yang membentuk paragraf-paragraf. Jadi menulis novel itu selalu dititik beratkan dengan kalimat, “*I think the words*”.

Berbeda pada saat menulis skenario film. Harus mengetahui pemahaman dasarnya, yaitu:

1. **MEDIA FILM** (Audio 20 %, dialog, narasi, musik, *effect* – Visual 80 %)
2. **KARAKTER FILM** (*I think the picture*)
3. **FUNGSI FILM** (Memberikan informasi, mendidik, menghibur dan sebagai media propaganda)
4. **KETERBATASAN WAKTU** (Durasi dalam film sudah dibatasi)

Jadi dapat dipahami bahwa ketika menulis skenario film harus menuangkan ide atau gagasan dengan **rangkaian gambar-gambar sehingga membentuk scene demi scene.**

PENGERTIAN FILM

Sebelum lebih jauh membahas bagaimana menulis skenario film, perlu diketahui dan dipahami tentang pengertian film, sebagai acuan membuat karya film yang sesuai dengan fungsi film itu ketika lahir di dunia ini. Jadi membuat film bukan semata-mata sebagai karya audio-visual saja, namun di dalam film itu harus ada unsur pendidikan. Mencerahkan, membangun karakter bangsa dan mencerahkan penontonnya.

Adapun pengertian film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

PENGERTIAN SKENARIO/SCREENPLAY

Adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, acting dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik.~

PERBEDAAN SEBUTAN ANTARA SKENARIO DAN *SCRIPT*

- **SKENARIO/SCREENPLAY**
adalah sebutan untuk naskah film fiksi.
Penulisnya disebut **Penulis skenario**
- **SCRIPT** adalah sebutan untuk naskah film dokumenter, news, talk show, pod cast
Penulisnya disebut **Scriptwriter**

PENGARUH DAN DAMPAK FILM DI MASYARAKAT

Penulis skenario sejajurnya memiliki peran besar terhadap apresiasi masyarakat akan film. Ide dan pemikiran yang disampaikan penulis selain untuk menghibur hendaklah menyuguhkan cerita yang berdampak positif di dalam kehidupan masyarakat. Peran penulis skenario yang demikian ini menjadi sebuah tanggung jawab penuh, maka penulis harus membuat cerita atau kisah inspiratif yang mendidik dan berbudaya. Demi mencerdaskan dan membangun karakter bangsa Indonesia ke arah yang lebih baik.

7 POINT YANG HARUS DIJAWAB PENULIS

Ini adalah 7 point yang menjadi salah satu acuan penulis untuk memulai tulisannya :

1. Siapa tokoh utamanya?
2. Apakah yang diinginkan tokoh utama?
3. Siapa antagonisnya? Apa hal yang menghalangi tercapainya keinginan protagonis?
4. Bagaimana protagonis bisa mendapat keinginannya?
5. Apa goal yang ingin disampaikan dalam cerita itu?
6. Bagaimana menyampaikan cerita itu?
7. Bagaimana perubahan nasib tokoh-tokohnya?

1. SIAPAKAH TOKOH UTAMANYA?

Seorang penulis harus membuat rancangan tentang cerita yang akan dia buat. Penulis harus melatih dirinya, untuk terbiasa mengurutkan point-point penting dalam struktur cerita yang akan dibangun.

Ini adalah point-point utama pada saat membangun sebuah cerita.

- Tokoh utama sering disebut dengan istilah tokoh protagonis atau tokoh sentral. Disebut sebagai tokoh utama, sebab tokoh tersebut dominan menggerakkan alur cerita. Dari awal hingga akhir cerita.
- Tentukanlah identitas tokoh utamanya, ciri-ciri fisik dan psikis, karakternya, halangan dan rintangan yang dialaminya, bagaimana dia menyelesaikan masalah-masalahnya. Jika memang tokoh utama memiliki talenta yang luar biasa maka jelaskanlah secara detail. Hal ini untuk memudahkan orang lain menginterpretasikan maksud dan tujuan penulis.

2. APAKAH YANG DIINGINKAN TOKOH UTAMA?

Penulis harus mampu merangkai cerita tentang keinginan yang ingin dicapai tokoh utama dalam mencapai tujuannya.

Misalkan tokoh utama ingin mengalahkan penguasa yang zolim

Maka penulis akan memberikan berbagai trik dan upaya, serta melibatkan beberapa tokoh pendukung untuk menumbangkan penguasa zolim tersebut sampai tokoh utama menjadi pemenang

3. SIAPA ANTAGONISNYA? APA HAL YANG MENGHALANGI TERCAPAINYA KEINGINAN PROTAGONIS?

Penulis menentukan siapakah sosok antagonis, yang menentang atau menghalangi keinginan protagonis dalam mencapai tujuannya. Hal-hal apa sajakah yang harus dilakukan oleh antagonis untuk mematahkan tujuan protagonis

4. BAGAIMANA PROTAGONIS BISA MENDAPAT KEINGINANYA?

Penulis merancang fase-fase yang harus dilalui oleh protagonis dan segala rintangannya sampai akhirnya tokoh protagonis berhasil dan sukses meraih keinginannya

5. APA GOAL YANG INGIN DISAMPAIKAN DALAM CERITA ITU?

Goal (sasaran, cita-cita, tujuan) adalah sesuatu yang hendak dicapai.

Pada saat penulis sudah menentukan ide/konten cerita, maka secara otomatis penulis harus sudah memikirkan tentang tujuan yang ingin disampaikan, sebab sebuah pesan dalam film adalah sebagai benang merahnya sebuah cerita.

6. BAGAIMANA MENYAMPAIKAN CERITA ITU?

Penulis harus mencari cara atau trick untuk menyampaikan ceritanya. Penyusunan struktur dramatik bisa dijadikan sebagai acuan menyusun plot/alur cerita yang ingin disampaikan. Susunan struktur dramatik cerita bisa dikreatifitaskan oleh penulisnya. Tergantung dari kebutuhan dan surprise yang ingin diberikan dalam cerita tersebut

7. BAGAIMANA PERUBAHAN NASIB TOKOH- TOKOHNYA?

Tokoh-tokoh yang sudah dibuat dalam cerita harus dilist satu persatu, kemudian tentukan karakternyanya, hambatannya, masalahnya, kesulitannya, kebahagiaannya, keberuntungannya. Selanjutnya desainlah bagaimana perubahan tokoh tersebut yang tadinya baik atau sebaliknya sampai akhirnya goal dalam cerita tersampaikan melalui peran yang dibawakan oleh tokoh-tokoh yang diciptakan penulisnya. *Goal commitment* dapat diwakili oleh tokoh antagonis untuk mencapai sasaran dari misi ceritanya.

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT SKENARIO

Membuat **Ide**
Membuat **Logline/Premis**
Membuat **Outline**
Membuat **Plot**
Membuat **Penokohan**
Membuat **Struktur Dramatik**
Membuat **Basic Story**
Membuat **Sinopsis**
Membuat **Treatment**
Membuat **Skenario**

SUMBER IDE

Langkah-langkah menulis skenario film berangkat dari sebuah ide. Sesungguhnya sumber ide itu bisa berangkat dari berbagai sumber. Salah satunya dari diri sendiri dan sekeliling kita. Tinggal bagaimana mengambil kesempatan tersebut.

Adapaun sumber ide bisa datang melalui :

1. **INSPIRASI**
2. **PERISTIWA BERKESAN**
3. **IMAJINASI/KHAYALAN**
4. **PERISTIWA FACTUAL**

“Bakat yang bagus akan sia-sia jika tidak dibarengi dengan usaha dan kerja keras.”

~*Cristiano Ronaldo*~

IDE BERSUMBER DARI PERISTIWA FACTUAL

- 1. ALAM SEKITAR**
- 2. CERITA RAKYAT**
- 3. MEDIA CETAK/ELEKTRONIK**
- 4. BUKU-BUKU**
- 5. MUSIK**
- 6. OLAHRAGA**
- 7. KRIMINALITAS**
- 8. KOMIK**
- 9. SEJARAH, DLL**

MENCIPTAKAN IDE SEBAGAI TREND SENDIRI

Membuat tulisan yang menarik haruslah memberikan ide unik. Seperti karya-karya Jules Gabriel Verne penulis berkebangsaan Prancis yang pada jamannya melahirkan ide-ide yang unik dan mampu memberikan rasa takjub sampai dimasa ini. Sosok Jules Verne terkenal sebagai penulis fiksi ilmiah.

Karyanya yang terkenal berjudul 20.000 Leagues Under the Sea diterbitkan 1870, diproduksi oleh sineas Hollywood ke layar lebar dengan judul Captain Nemo, disutradarai oleh James Mangold.

Jane Austen penulis berkebangsaan Inggris, yang tersohor pada tahun 1880 dikenal sebagai penulis yang melahirkan ide-ide cemerlang. Tulisannya sangat disukai pada jamannya dan konteks ceritanya masih relevan pada jaman sekarang. Tulisannya Pride and Prejudice, Emma, Love and Friendship, dan masih banyak lagi novelnya yang diangkat ke layar lebar oleh sineas Hollywood.

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT SKENARIO IDE

Proses awal mula dari pembuatan sebuah film menjadi ide adalah rancangan yang tersusun dalam pikiran, berarti sama dengan gagasan. Secara sederhana ide dapat dikatakan sebuah gagasan, sebuah rencana, dan sebuah pendapat. Maka ide adalah sebuah embrio cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario. Ide juga bisa dianalogikan sebagai sebuah titik yang akan membentuk garis-garis, sehingga menjadi ruang, bidang, bentuk dan bahkan memberi warna warni

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT SKENARIO PREMIS

- Atom dari sebuah cerita yang bisa menggambarkan isi dari keseluruhan kejadian yang dialami oleh protagonis.
- Tujuannya sebagai panduan selama menulis agar tidak tersesat.
- Penjabaran deskripsi film dalam **satu kalimat**.

RUMUS MEMBUAT PREMIS

- Selalu terkait dengan tokoh Protagonis
- Menjelaskan identitas karakter tokoh sentral dan penentang tokoh sentral
- Menjelaskan halangan/rintangan yang dialami/konflik utama
- Menjelaskan resolusi/tujuan yang ingin dicapai
- Memaparkan kesimpulan dari capaian tokoh sentral
- Dinyatakan hanya dalam 1 (satu) kalimat

KATA KUNCI PREMIS

- Jelas
- Tegas
- Lugas
- Terpercaya

LATIHAN

- BUATLAH SEBUAH PREMIS DARI CERITA YANG AKAN ANDA BUAT

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CONTOH PREMISE

FILM THE AVENGERS INFINITY WAR

“THE AVENGERS DAN TEMAN-TEMANNYA HARUS BERKORBAN UNTUK MENGALAHKAN MUSUH KUAT THANOS SEBELUM DIA MENGHANCURKAN MENGUASAI DUNIA”

ANALISA CONTOH PREMISE

- Dari contoh premise di atas marilah sama-sama kita analisa point-point membuat premise agar kita lebih paham dan terampil membuat premise
 - Tokoh utama : The Avengers
 - Identitas Karakter : Hero
 - Rintangan : Thanos ingin menghancurkan The Avengers karena menghalangi keinginannya menguasai dan menghancurkan dunia
 - Resolusi : Mengalahkan Thanos
 - **PREMIS : The Avengers dan teman-temannya berkorban melawan Thanos**

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT SKENARIO OUTLINE

Rencana penulisan yang memuat garis-garis besar dari suatu karangan yang akan digarap dan merupakan rangkaian ide-ide yang disusun secara sistematis, logis, jelas, terstruktur, dan teratur. Lebih sederhananya *outline* adalah kerangka sebuah cerita.

MANFAAT MEMBUAT OUTLINE

1. Menjamin penulisan bersifat konseptual, menyeluruh, dan terarah.
2. Menyusun karangan secara teratur. Kerangka karangan membantu penulis untuk melihat gagasan-gagasan dalam sekilas pandang, sehingga dapat dipastikan apakah susunan dan hubungan timbal-balik antara gagasan-gagasan itu sudah tepat, apakah gagasan-gagasan itu sudah disajikan dengan baik, harmonis dalam perimbangannya.
3. Memudahkan penulis menciptakan klimaks yang berbeda-beda. Setiap tulisan dikembangkan menuju ke satu klimaks tertentu. Namun sebelum mencapai klimaks dari seluruh karangan itu, terdapat sejumlah bagian yang berbeda-beda kepentingannya terhadap klimaks utama tadi. Tiap bagian juga mempunyai klimaks tersendiri dalam bagiannya. Supaya penulis dapat lebih fokus secara terus menerus menuju kepada klimaks utama, maka susunan bagian-bagian harus diatur sedemikian rupa sehingga tercapai klimaks yang berbeda-beda yang dapat memberikan surprise dalam cerita tersebut

4. Menghindari penggarapan topik dua kali atau lebih. Ada kemungkinan suatu bagian perlu dibicarakan dua kali atau lebih, sesuai kebutuhan tiap bagian dari karangan itu. Namun penggarapan suatu topik sampai dua kali atau lebih tidak perlu, karena hal itu hanya akan membawa efek yang tidak menguntungkan; misalnya, bila penulis tidak sadar betul maka pendapatnya mengenai topik yang sama pada bagian terdahulu berbeda dengan yang diutarakan pada bagian kemudian, atau bahkan bertentangan satu sama lain. Hal yang demikian ini tidak dapat diterima. Selain itu menggarap suatu topik lebih dari satu kali hanya membuang waktu, tenaga, dan materi.
5. Memudahkan penulis mencari materi pembantu dengan mempergunakan rincian-rincian dalam kerangka karangan. Penulis akan dengan mudah mencari data-data atau fakta-fakta untuk memperjelas atau membuktikan pendapatnya. Data dan fakta yang telah dikumpulkan itu akan dipergunakan dan ditempatkan di bagian mana dalam karangan tersebut

CONTOH OUTLINE NASKAH BAKTI KARYA ROSI SIANIPAR

1. IBU BAKTI berteriak-teriak seperti kesal kepada seseorang. Dia melempar beberapa perabotan dapur.
2. RANI diantar oleh KEKASIHnya dan merasa malu mendengar IBU berteriak-teriak seperti orang stres.
3. RANI meminta kepada BAKTI supaya IBU dirawat inap di RS Jiwa, dan BAKTI menolak.
4. RANI mengajak IBU untuk dirawat inap di RS Jiwa, dengan alasan IBU akan dirawat lebih baik di sana. IBU menyetujui usulan RANI.
5. BAKTI ijin kepada IBU untuk pergi ke kampus mau mengajukan cuti kuliah.
6. RANI memberitahukan BAKTI bahwa IBU meninggalkan rumah.
7. IBU menjelaskan bahwa dia hanya berpura-pura stres untuk menguji bakti anak-anaknya.

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT SKENARIO PLOT

1. Rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin sedemikian rupa sehingga menggerakkan jalan cerita dari awal, tengah, hingga akhir cerita.
2. Urutan dari rantai peristiwa sering disebut **alur** cerita
3. Prinsip yang esensial dalam cerita (Virgil Scoh (2006))
4. Rangkaian peristiwa yang memiliki hukum kausalitas (Dick Hartoko, (1998))

FUNGSI PLOT

- Memberikan pemahaman kepada pembaca tentang bagaimana suatu peristiwa dapat berhubungan dengan peristiwa lainnya.
- Mengungkapkan mengapa dan bagaimana sebuah peristiwa atau konflik di dalam cerita terjadi.
- Apa yang ingin disampaikan oleh penulis bisa dipahami dengan mudah dan jelas.

JENIS PLOT

Secara umum ada beberapa jenis plot. Ini adalah jenis plot yang familiar dikalangan para penulis, yaitu :

- **Plot Maju/Progresif** (Serangkaian peristiwa yang dimulai secara teratur dari awal hingga akhir cerita)
- **Plot Mundur/Regresi** (Peristiwa yang menceritakan konflik di awal dan mundur ke masa lalu dari tokoh di dalam cerita)
- **Plot Campuran** (Perpaduan plot maju dan plot mundur. Cerita dimulai di tengah kemudian alur berjalan mundur atau maju)
- **Plot Kronologis** (Peristiwanya berjalan sesuai dengan urutan waktu terjadinya peristiwa. Di dalam alur ini, terdapat hitungan jam, menit, detik, hari, dan lain sebagainya).

UNSUR-UNSUR PLOT

- **Pengenalan cerita** : Memperkenalkan tokoh utama, penataan adegan cerita dan hubungan antar tokoh yang terdapat di dalam sebuah cerita
- **Awal konflik** : Memunculkan bagian-bagian yang bisa menimbulkan suatu permasalahan
- **Menuju konflik** : Meningkatkan suatu permasalahan yang dialami tokoh
- **Klimaks** : Mengangkat perjuangan tokoh menghadapi rintangan/permasalahan untuk mencapai tujuannya
- **Resolusi** : Menjelaskan ending yang dialami oleh tokoh

CONTOH PLOT

Skenario *MYSON*, karya Rosi Sianipar

IBU dan ASEP tinggal di rumah yang sangat sederhana. Untuk bisa bertahan hidup, IBU bekerja keras untuk menghidupi kehidupan mereka berdua. ASEP yang masih SMP sepulang sekolah ikut membantu pekerjaan ibunya memulung sampah. ASEP adalah anak yang sangat patuh kepada ibunya.

Pada saat ASEP ikut memulung sampah, dia menemukan cincin berlian di dalam kresek yang berisi sampah alat alat make up. IBU ingin menjualnya tetapi ASEP menyadarkan IBU bahwa benda itu bukan hak mereka. ASEP menjelaskan bahwa menurut gurunya jujur adalah cerminan perilaku dari nilai yang terkandung di Pancasila.

IBU terharu dan bangga akan sikap ASEP yang mengembalikan cincin berlian tersebut kepada pemiliknya.

PLOT / ALUR



KATA KUNCI PLOT

Plot disusun oleh penulis dengan tujuan untuk **MENGUNGKAPKAN PIKIRANNYA SECARA TERTATA DAN TERSTRUKTUR**. Pengungkapan lewat jalinan plot yang baik akan menciptakan ruh yang mampu menggerakkan alur ceritanya.

KESIMPULAN DARI PLOT

Dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur **STRUKTUR DRAMATIK** terkandung di dalam **PLOT** tetapi plot bukan struktur dramatik atau struktur dramatik pun bukanlah plot.

LATIHAN

BUATLAH PLOT SESUAI DENGAN IDE YANG SUDAH ANDA KERJAKAN.

Sebagai pemula biasakanlah :

1. Menulis cerita yang kontennya Anda kuasai.
2. Durasi jangan lebih 10 menit

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT SKENARIO PENOKOHAN

- Penggambaran watak atau karakter yang diberikan oleh pengarang terhadap tokoh-tokoh di dalam cerita.
- Informasi mengenai tokoh tergambarkan secara lahiriah dan batiniah

ISTILAH LAIN DALAM PENOKOHAN

- *Bionomic* adalah riwayat hidup, kebiasaan, dan adaptasi dari sebuah organisme (mahluk hidup). Sama dengan tinjauan secara lahiriah.
- *Fisiognomi* adalah ilmu wajah (penggambaran kualitas watak dan sikap seseorang). Sama dengan tinjauan secara batiniah atau secara psikis.
- Lewat ciri ciri wajah dapat diketahui tentang kesombongan, keramahan, nasib, hasrat, kejujuran, ambisi, kreativitas, kesehatan, ketekunan, kekejaman, dan lain lain watak dari seorang manusia.

TIPOLOGI

- Pengetahuan yang menggolongkan manusia berdasarkan beberapa faktor tertentu, misalnya karakteristik fisik, psikis, budaya dan lain-lain.
- **Plato** membedakan tiga bagian jiwa yaitu **logos** atau pikiran, **thumos** atau kemauan dan **epithumid** atau hasrat. Berdasarkan dominasi tersebut, Plato kemudian membagi manusia berdasarkan 3 tipe yaitu orang yang dikuasai pikiran, orang yang dikuasai kemauan dan orang yang dikuasai hasrat.

TIPOLOGI TIPE FISIK (Menurut Kretschmer)

Pengaruh bentuk tubuh terhadap sifat seseorang:

1. TIPE PIKNIS

Bentuk badannya: bulat, isi dada, perut, serba pendek, muka bundar, gendut, banyak lemak.

Sifatnya : Ramah, suka bicara, tenang, humoris, baik hati, mudah bergaul, banyak kawan, supel.

2. LEPTOSOM

Bentuk badannya: langsing, anggota badan panjang-panjang, dada rata, kepala kecil, mukanya sempit.

Sifatnya : Angkuh, idealis

3. ATLETIS

Badan kokoh, pinggul berisi, pundak lebar.

Sipatnya : Kalem, tak lekas percaya, kaku, sukar bergaul, memusuhi dunia sekitarnya, tidak banyak teman

JENIS TIPOLOGI TOKOH TIPE PSIKIS

1. KHOLERIS

Memiliki sifat khas meliputi optimistis, daya juang tinggi, hati mudah terpengaruh serta memiliki semangat yang besar.

- Kelemahan kholeris adalah kurang mampu merasakan perasaan orang lain dan kurang merasa kasihan sehingga kepekaan sosialnya perlu ditingkatkan

2. MELANKOLIS

- Memiliki sifat khas meliputi mudah kecewa, daya juang rendah, pesimistis dan suram. Melankholis memiliki obsesi pada karya yang paling sempurna dan mengerti estetika. Perasaan melankholis sangat sensitif dan kuat.
- Kelemahan dari melankholis adalah tidak mudah tertawa terbahak-bahak dan mudah dikuasai perasaan yang cenderung murung.

3. SANGUINIS

- Memiliki sifat yang mudah berubah haluan, ramah dan hidup. Sanguinis mampu membuat senang dan gembira lingkungannya.
- Kelemahan dari sanguinis adalah kecenderungannya untuk impulsif dan bertindak sesuai dengan keinginan serta emosinya. Sanguinis mudah dipengaruhi lingkungan atau stimulus dari luar dirinya. Sanguinis kurang mampu menguasai diri dan mudah terpengaruh cobaan.

4. PHLEGMATIS

- Tenang, tidak mudah terpengaruh, tidak suka terburu-buru dan setia. Phlegmatis dapat menguasai diri serta mampu melakukan introspeksi diri. Phlegmatis juga menjadi penonton sekaligus pengkritik berbobot untuk peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- Kelemahan phlegmatis adalah kecenderungannya yang kurang mau berjuang dengan susah payah.

JENIS PERAN DAN KARAKTER

DI PENOKOHAN CERITA

1. Protagonis

- Menggambarkan watak yang baik dan positif.
- Tokoh yang dapat menyita empati dan perhatian pembaca.
- Merupakan tokoh yang menampilkan sesuatu sesuai pandangan dan harapan penonton.
- Tokoh sentral yang menggerakkan alur cerita.
- Tokoh yang selalu mendapat keberuntungan pada saat genting.

2. Antagonis

- Menjadi salah satu tokoh yang menimbulkan konflik dalam cerita.
- Merupakan penggambaran watak yang buruk dan negatif. Biasanya tidak disukai penonton.
- Di dalam beberapa cerita, penulis juga memberikan porsi cukup banyak pada tokoh antagonis sehingga hampir seimbang porsi perannya dengan tokoh protagonis

3. Sidekick

- Tokoh yang berpasangan dengan tokoh protagonis.
- Tugasnya membantu setiap tugas yang diemban tokoh protagonis.
- Karakter ini biasanya bertindak sebagai teman, *guardian*, penolong atau guru yang membantu protagonis.

4. Kontagonis

- Tokoh yang membantu setiap aktivitas yang dilakukan antagonis dalam menggagalkan langkah dan tujuan protagonis.
- Tokoh ini biasanya dilambangkan sebagai tokoh yang licik.

5. Skeptis

- Tokoh yang paling tidak peduli terhadap aktivitas yang dilakukan protagonis.
- Tokoh yang menganggap protagonis sebagai pecundang.
- Walaupun bukan menjadi lawan, tokoh ini selalu muncul mengacaukan segala rencana yang dijalankan protagonis

6. Titagonis

- Disebut juga karakter ketiga atau penengah.
- Menggambarkan watak yang bijak.
- Berfungsi sebagai pendamai atau jembatan atas penyelesaian konflik.
- Biasanya muncul sebagai tokoh yang menyelesaikan permasalahan dalam sebuah cerita.

7. Ekstras/Figuran

- Tokoh atau peran sebagai pelengkap dalam penceritaan.
- Bisa berfungsi sebagai pelengkap penderita atau pelengkap kebahagiaan.
- Figuran disebut juga peran pembantu/ tambahan.

8. References

- Tokoh bayangan seorang penulis di dalam cerita yang dibuat terhadap sosok seorang artis atau *public figure*.

DESAIN IDENTITAS TOKOH

SECARA KTP

- Nama lengkap :
- Nama sesuai kartu identitas :
- Nama panggilan :
- Tempat dan tanggal lahir :

DESAIN IDENTITAS TOKOH

SECARA KULTURAL

- Ras / suku bangsa :
- Agama / kepercayaan :
- Status pernikahan :
- Bahasa yang digunakan sehari-hari :
- Figur favorit (tokoh yang dikagumi, boleh rekaan):
- Olahraga favorit :
- Hiburan favorit :
- Acara TV favorit :
- Bacaan favorit :

- Tempat favorit:
- Tempat tujuan favorit:
- Binatang favorit:
- Binatang peliharaan:
- Minuman favorit:
- Jenis minuman alkohol favorit (kalau ada, sebutkan tingkat kekerapan minum):
- Rokok favorit(kalau ada, sebutkan tingkat kekerapan merokok):
- Istilah, pepatah kesukaan(kutipan dari media, kitab suci atau ucapan orang lain):
- Filsafat hidup(filsafat pribadi):

DESAIN IDENTITAS TOKOH

SECARA SKILL

- Pelatihan keterampilan khusus:
- Keterampilan khusus: (yang diasah sendiri)
- Pengalaman militer/organisasi:
- Kemampuan dan bakat:
- Keahlian mengendarai : (sebutkan juga jenis kendaraan)

DESAIN IDENTITAS TOKOH

SECARA FISIK

- Tinggi badan:
- Berat badan:
- Bentuk tubuh:
- Kondisi fisik:
- Warna kulit :
- Warna mata:
- Warna dan model rambut:
- Ciri khusus pada wajah atau penampilan:
- Kekurangan fisik : (atau keadaan fisik yang ingin dirubah oleh tokoh itu sendiri)

- Tinggi badan:
- Berat badan:
- Bentuk tubuh:
- Kondisi fisik:
- Warna kulit :
- Warna mata:
- Warna dan model rambut:
- Ciri khusus pada wajah atau penampilan:
- Kekurangan fisik : (atau keadaan fisik yang ingin dirubah oleh tokoh itu sendiri)
- Cara mengatasi kemarahan:
- Makanan kesukaan:
- Diet:
- Ciri kesukaan pada lawan jenis:
- Ciri yang menggairahkan tokoh:
- Ciri yang **TIDAK** menggairahkan tokoh:

DESAIN IDENTITAS TOKOH SECARA PSIKIS

- Intelegensi Umum:
- Kegemaran:
- Warna favorit:
- Mudah tidaknya bergaul:
- Temperamen / watak:
- Sifat secara umum:
- Sifat yang paling disukai:
- Sifat yang paling tidak disukai:
- Aspek yang disangkal:
- Aspek yang tersembunyi:
- Keanehan: (over / under reaktif mengenai hal tertentu)
- Rasa humor :
- Perihal yang ditakuti:

- Benda hidup / mati yang ditakuti:
- Mania:
- Kelainan jiwa:
- Trauma dari masa lalu:
- Tujuan hidup jangka pendek:
- Tujuan hidup jangka panjang:
- Masalah utama yang harus diatasi:
- Jalan keluar dari masalah utama: (menurut tokoh ini)
- Masalah kecil yang dihadapi :
- Jalan keluar dari masalah kecil: (menurut tokoh ini)
- Perkembangan yang dialami: (dalam cerita)
- Pengalaman kunci yang membentuk sifat:
- Phobia terhadap apakah : (jika ada)

DESAIN IDENTITAS TOKOH SECARA SOSIAL

- Status pekerjaan:
- Kelas ekonomi:
- Pendidikan formal:
- Latar belakang keluarga / keturunan : (Berisi nama ayah-ibu, pekerjaan mereka, tokoh adalah anak ke berapa dari berapa bersaudara dan sanak saudara yang terlibat dalam cerita,)
- Tempat tinggal: (Mengambarkan rumah/kontrakan/kos, gaya arsitek bangunan, perumahan/perkampungan/perkotaan/urban, tata letak bangunan yang berpengaruh pada cerita, sistem sanitasi/MCK)
- Lingkungan: (Keluarga, lingkungan sekitar tempat tinggal, lingkungan kerja/belajar/kegiatan)

- Kedudukan dalam lingkungan: (Rincikan ke dalam keluarga, lingkungan tempat tinggal, lingkungan kerja/belajar/kegiatan)
- Kebutuhan jangka pendek : (Menurut tokoh ini)
- Kebutuhan jangka panjang: (Menurut tokoh ini)
- Orang terdekat:
- Teman dekat:
- Figur favorit: (Tokoh dalam cerita)
- Kendaraan yang dimiliki:

PERSONALISASI LINGKUNGAN

- Pendapat mengenai tokoh lain: (tokoh dalam cerita)
- Pendapat mengenai Ayah:
- Pendapat mengenai Ibu:
- Pendapat mengenai keluarga:
- Pendapat mengenai pertemanan:
- Pendapat mengenai pekerjaan:
- Pendapat mengenai persoalan lingkungan:
- Pendapat mengenai homoseksual:
- Pendapat mengenai kriminal:

ADVICE

1. Tidak semua point di atas harus dilengkapi, namun semakin lengkap penjabaran Identitas Tokoh tentunya semakin baik untuk memudahkan para Pemeran mengidentifikasi perannya.
2. Penjabaran Identitas Tokoh, berdampak Pemeran dapat bercerita dengan sendirinya. Lebih *nature*.
3. Penjabaran Identitas Tokoh menstimulus Pemeran lebih menghayati tokohnya sesuai instruksi identitas tokoh.

LATIHAN

Silahkan mendesain Tokoh dari cerita di dalam plot yang sudah Anda buat sebelumnya

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT SKENARIO STRUKTUR DRAMATIK

Susunan ritmis atau penyusunan kontruksi dramatik dari sebuah alur cerita yang bertujuan agar cerita tidak monoton atau berkesan datar.

Struktur dramatik yang klasik adalah struktur dramatik Aristotelian, yang buat oleh Aristoteles. Terdiri dari kejadian Awal, Tengah dan Akhir. Kemudian dikembangkan oleh tokoh-tokoh dramaturgi lainnya, diantaranya Hudson dan Frey Tag.

- **Opening (Kejadian Awal)**

Antara 10-20 menit pertama untuk film panjang, sedangkan untuk film pendek durasi antara 5-8 menit. Opening sering disebut juga sebagai eksposisi, yaitu pengenalan tokoh, identifikasi masalah serta resiko yang dihadapinya. Tugas rekayasa yang dilakukan oleh penulis skenario pada babak ini adalah :

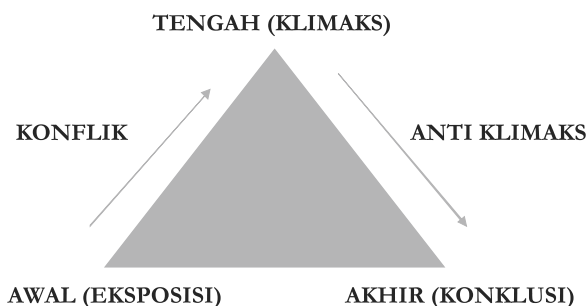
1. Membuat penonton secepatnya memfokuskan perhatian kepada film
2. Membuat penonton bersimpati kepada protagonis
3. Membuat penonton mengetahui apa problema utama protagonis

- **Middle (Kejadian Tengah)**

Tahap dimulainya konflik dan penyelesaian. Runtutan cerita menjadi perhatian utama, artinya konflik semakin meningkat. Cerita terus bergulir menuju klimaks. Babak ini berisi :

1. *Point of attack* (Protagonis mengambil keputusan untuk menerjang hambatan problema utama maka sejak itu cerita dimulai)
 2. Isi dari jalan cerita
 3. Protagonis menemui banyak masalah
 4. Klimaks
- *End* (Kejadian Akhir)
Memaparkan penyelesaian masalah, bisa berupa *happy ending, sad ending, open ending*.
Terkadang penonton dibuat penulis menduga akhir dari cerita tersebut. Istilah lain *unending* (Biasanya ada episode selanjutnya).
Cerita mengarah ke arah *denouement* (konklusi) dan resolusi cerita tersampaikan.

SKEMA STRUKTUR DRAMATIK ARISTOTELIAN/KONVENSIONAL



STRUKTUR DRAMATIK HUDSON DAN FREYTAG EKSPOSISI

- Penggambaran awal dari sebuah lakon.
- Berisi tentang pengenalan karakter dan masalah yang akan digulirkan.

STRUKTUR DRAMATIK HUDSON DAN FREYTAG KONFLIK

- Pertikaian antara Kehendak melawan Hambatan yang membendung jalannya Kehendak tersebut menuju Tujuannya.
- Perlawanan ini terjadi, karena sifat alamiah dari kehendak adalah selalu ingin mencapai goal maka ia akan melawan siapa saja yang menahannya.
- Dalam perjalanan cerita, seringkali terjadi konflik antar karakter yang dipicu oleh emosi dan kepentingan antar karakter.
- Konflik utama tetap terfokus pada perseteruan antara protagonis dan tokoh antagonis.
- Untuk memperkaya cerita timbulkanlah konflik-konflik temporari antar karakter. Konflik-konflik temporari antar karakter adalah konflik yang ditimbulkan dengan cara mengatur sistematika dramatik.
- Tempatkanlah konflik dimomen cerita yang mengangkat sistematika dramatik.

STRUKTUR DRAMATIK
HUDSON DAN FREYTAG

KETEGANGAN (*SUSPENSE*)

- Kondisi yang muncul pada pikiran penonton. Kondisi ini muncul bukan karena seram atau menegangkannya sebuah adegan yang dipertontonkan, melainkan jika penonton bisa dibuat ragu tentang bisa tidaknya suatu Kehendak Utama melampaui Hambatannya dan penonton tahu resikonya besar bila mengalami kegagalan.

STRUKTUR DRAMATIK
HUDSON DAN FREYTAG

**RASA INGIN TAHU
(*CURIOSITY*)**

- Keingintahuan seseorang pada sesuatu yang muncul kalau sesuatu itu tidak jelas, aneh dan ada sebagian informasinya yang masih tertutup.
- **Misalkan :** Ketika penonton diperlihatkan adegan seorang gadis cantik berjalan seorang diri di area pemakaman tengah malam atau seseorang sedang menyiapkan bom namun mereka belum tahu siapa dia atau mau apa dan apa hambatannya, maka yang terjadi bukan Ketegangan melainkan Rasa Ingin Tahu.

STRUKTUR DRAMATIK HUDSON DAN FREYTAG **KLIMAKS**

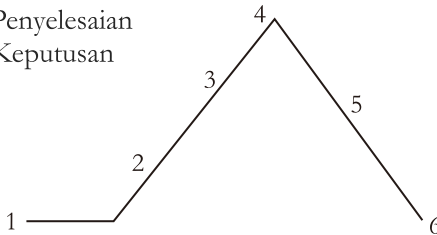
- Puncak dari terjadinya gesekan – gesekan pertentangan antara tokoh utama dan tokoh penentang utama. Sehingga menimbulkan rasa penasaran penonton

STRUKTUR DRAMATIK HUDSON DAN FREYTAG **KEJUTAN (*SURPRISE*)**

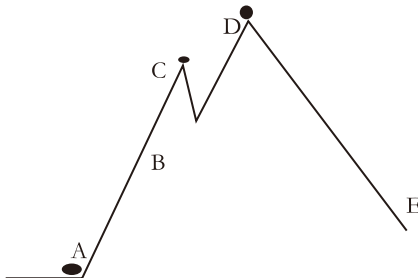
- Surprise atau kejutan muncul kalau terjadi diluar dugaan. Unsur terpenting dalam membentuk surprise adalah adanya unsur Duga.
- **Misalkan** : Pintu diketuk ada suara Permissi. artinya ada tamu, yang terdengar adalah suara wanita yang lembut, tetapi begitu pintu dibuka ternyata hanya seekor Beo yang pintar bicara. Unsur dramatik surprise banyak digunakan dalam cerita misteri, dimana penonton diberi informasi salah agar menduga si A, atau si B atau si C yang membunuh, pada akhir cerita diungkap ternyata pembunuhnya adalah si D. Unsur *twist twist* ini harus tepat disisipkan di dalam alur cerita sehingga kebutuhan Rasa Ingin Tahu penonton terpuaskan atau terjawab.

**BEBERAPA JENIS
TANGGA DRAMATIK
SKEMA HUDSON**

1. Eksposisi
2. Insiden permulaan
3. Pertumbuhan laku
4. Krisis atau titik balik
5. Penyelesaian
6. Keputusan



**BEBERAPA JENIS
TANGGA DRAMATIK
SKEMA TURNING POINT
MARSH CASSADY**



DRAMATIK TURNING POINT MARSH CASSADY

- Titik **A** adalah permulaan konflik atau awal cerita saat persoalan mulai diungkapkan. Selanjutnya konflik mulai memanas dan cerita berada dalam ketegangan atau penanjakan yang digambarkan sebagai garis **B**.
- Garis **B** ini menuntun pada satu keadaan yang dapat dijadikan patokan sebagai titik balik perubahan yang digambarkan sebagai titik **C**.
- Pada titik **C** ini terjadi perubahan arah laku lakon saat pihak yang sebelumnya dikalahkan atau pihak yang lemah mulai mengambil sikap atau sadar untuk melawan. Dengan demikian, tegangan menjadi berubah sama sekali. Ketika pada titik **A** dan garis **B** pihak yang dimenangkan tidak mendapatkan saingan maka pada titik **C** kondisi ini berubah.
- Hal ini terus berlanjut hingga sampai pada titik **D** yang menggambarkan klimaks persoalan.
- Tegangan semakin menurun karena persoalan mulai mendapatkan titik terang dan pihak yang akhirnya menang telah ditentukan. Keadaan ini digambarkan sebagai garis **E** yang disebut dengan bagian resolusi
- Model struktur dramatik dari Marsh Cassidy menekankan pentingnya turning atau changing point (titik balik perubahan) yang

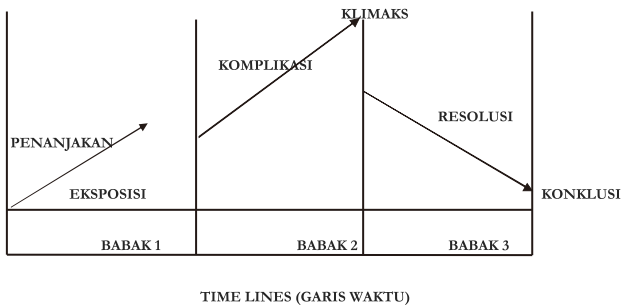
mengarahkan konflik menuju klimaks. Titik balik ini menjadi bidang kajian yang sangat penting bagi sutradara berkaitan dengan laku karakter tokohnya sehingga puncak konflik menjadi jelas, tajam, dan memikat (Cassady, 1995:105).

- Gambar di bawah memperlihatkan posisi titik balik perubahan yang menuntun kepada klimaks. Titik ini menjadi bagian yang paling krusial dari keseluruhan laku karena menggambarkan kejelasan konflik dari lakon. Inti pesan atau premis yang terkandung dalam permasalahan akan menampakkan dramatisasinya dengan menggarap bagian ini sebaik mungkin.
- Tiga titik penting yang merupakan nafas dari lakon menurut struktur ini adalah konflik awal saat persoalan dimulai.
- Titik balik perubahan saat perlawanan terhadap konflik dimulai, dan klimaks saat konflik antar pihak yang berseteru memuncak hingga menghasilkan sebuah penyelesaian atau resolusi.

BEBERAPA JENIS TANGGA DRAMATIK SKEMA BRANDER MATHEWS

T
E
N
S
I

D
R
A
M
A
T
I
K



LATIHAN

- Buatlah Konstruksi dramatik ceritamu.
- Melalui konstruksi dramatik, ceritamu akan tersusun lebih menarik.
- Cobalah menggunakan struktur dramatik dengan Skema **Piramid terbalik**
- Jangan sampai cerita membosankan, tersendat dan melelahkan.

ELEMEN-ELEMEN SKENARIO

- *Head scene*/Informasi Ruang dan Waktu/*Slug line*
- *Casting*
- Peristiwa (*action*-kejadian)
- Karakter/Tokoh
- *Parathetical / Beat*
- *Dialog*
- Transisi Adegan
- *Shot Angle*
- Deskripsi Visual

ELEMEN-ELEMEN SKENARIO **HEAD SCENE / INFORMASI RUANG DAN WAKTU**

- Informasi ruang dan waktu dihasilkan dalam *scene heading* atau *slug line*. Fungsinya memberikan informasi mengenai tempat dan waktu adegan tersebut dibuat, dengan memberi inisial **EXT** atau **INT**. Untuk **EXT** kependekan dari Exterior, yaitu ruang terbuka dan **INT**, kependekan dari Interior, yaitu ruang tertutup. **EXT** dan **INT**, bisa digunakan dalam satu scene bila memang diperlukan. Setelah menuliskan inisial ruang, maka lengkapi dengan informasi tempat kejadian adegan, misalnya di **KAMAR**.

Sementara itu informasi waktu dituliskan dengan kata pagi,siang atau malam. **Penulisannya menggunakan huruf kapital semua.**

Contohnya :

**001. EXT. JALANAN MENUJU SAWAH -
SIANG**

ELEMEN-ELEMEN SKENARIO CASTING

Memberikan informasi tentang siapa-siapa saja tokoh atau karakter yang action di *scene* tersebut. Baik tokoh utama atau extras/ figuran, semua harus ditulis secara jelas.

Contohnya :

**005. INT. RUMAH ASEP – SIANG
CAST : IBU, ASEP, EUIS DAN MANG
UJANG**

ELEMEN-ELEMEN SKENARIO PERISTIWA (ACTION- KEJADIAN)

Memberikan keterangan mengenai aktivitas yang terjadi pada setiap *scene*. Termasuk informasi mengenai keadaan psikologis dan setiap karakter, lingkungan, suasana dan tingkah laku tokohnya.

CONTOH PERISTIWA (ACTION/KEJADIAN)

Naskah **BAKTI**, karya Rosi Sianipar

01. EXT/INT. DAPUR RUMAH BAKTI. SIANG

CAST: IBU,BAKTI

VO. Suara perabotan dapur yang dibanting ke lantai. Diselingi teriakan IBU.

IBU BAKTI berteriak-teriak seperti kesal kepada seseorang. Dia melempar beberapa perabotan dapur.

BAKTI masuk ke dapur.

ELEMEN-ELEMEN SKENARIO KARAKTER/TOKOH

- Karakter adalah tokoh yang melakukan dialog dalam suatu adegan.
- Karakter boleh bermacam-macam, tidak harus manusia. Mungkin saja binatang, tumbuhan, atau benda lain yang dipersonifikasikan.
- Dalam penulisan tokoh/karakter ditulis dengan huruf kapital, hal ini untuk membedakan antara dialog yang disajikan oleh sang tokoh/karakter.

CONTOH KARAKTER

Penggalan naskah **BAKTI** karya Rosi Sianipar

RANI

*Percuma... aku jadi malu sama pacarku (KESAL)
Kenapa sih kamu nggak mau Ibu dirawat inap?*

BAKTI

*Astagfirullah allazim... (HERAN) Pacar bisa dicari
dimana saja Teh... Kalau ibu dicari dimana...
(SABAR)*

3 ASPEK TUGAS KARAKTER UNTUK MENJALANAKAN SEBUAH CERITA SETIAP KARAKTER HARUS MEMPUNYAI **MOTIVASI**

- **Motivasi** (Latar belakang karakter melakukan aksi)
 - **Motivasi Negatif** : Karakter bergerak karena keadaan buruk yang menimpanya di masa lalu dan di masa tokoh bercerita. Keadaan buruk didefinisikan seperti kesedihan, ketakutan, kemiskinan, ketidaktahuan, dan ketidakberuntungan yang menimpa sang karakter dalam memulai sebuah perjalanan

- **Motivasi Positif :**

Karakter bergerak karena keadaan yang menunjang kehidupannya di masa lalu dan di masa tokoh bercerita. Contohnya kekayaan, kejayaan, kehebatan, kemenangan, kesuksesan, dan kebahagiaan.

- **INTERAKSI**

Interaksi tercipta karena adanya motivasi karakter yang berusaha melakukan komunikasi timbal balik terhadap lingkungan dan karakter lainnya. Dibagi menjadi :

- **Interaksi negatif** : Konflik, problem, dan ketakutan, dipandang sebelah mata (skeptis) sebagai penghianatan dan kekalahan yang dihasilkan dari interaksi dengan lawan-lawan karakter lainnya.
- **Interaksi Positif** : Dukungan, rasa cinta, pertolongan, kepercayaan, dan perlindungan yang dihasilkan dari interaksi dengan lawan-lawan karakter lainnya.

- **TUJUAN/GOAL**

- Setiap karakter mempunyai tujuan dalam setiap cerita. Tujuan dapat berupa tujuan jangka pendek dan tujuan jangka panjang. Tujuan akhir dari setiap perjalanan tokoh biasanya ingin meraih kemenangan, kebahagiaan, dan kesuksesan.

ELEMEN-ELEMEN SKENARIO ***PARENTHETICAL/BEAT***

- Parenthetical adalah keterangan aksi yang dituliskan dalam skenario dan harus dilaksanakan oleh pelaku karakter ketika dia mengucapkan dialog yang telah ditentukan.
- Parenthetical juga berfungsi sebagai penegas suasana emosi yang terjadi pada setiap tokoh/karakter

CONTOH *PARENTHETICAL/BEAT*

RANI

Percuma... aku jadi malu sama pacarku

(KESAL)

Kenapa sih kamu nggak mau Ibu dirawat inap?

BAKTI

Astagfirullah allazim... (HERAN) Pacar bisa dicari

dimana saja Teh...Kalau ibu dicari dimana...

(SABAR)

ELEMEN-ELEMEN SKENARIO DIALOG

- Merupakan bentuk penyajian kata-kata yang diucapkan oleh pemeran karakter, sebagai gambaran logika berpikir, latar belakang, serta sarana interaksi tokoh dengan tokoh yang lain.
- Menerangkan kepada penonton apa saja yang sedang dirasakan sang karakter pada saat menjalankan tugasnya.
- Dialog juga berfungsi mengantarkan alur cerita.

CONTOH PENEMPATAN DIALOG DALAM SKENARIO

Penggalan naskah **BAKTI** karya Rosi Sianipar

RANI

Percuma... aku jadi malu sama pacarku

(KESAL)

Kenapa sih kamu nggak mau Ibu dirawat inap?

BAKTI

*Astagfirullah allazim... **(HERAN)** Pacar bisa dicari*

dimana saja Teb...Kalau ibu dicari dimana...

(SABAR)

ELEMEN-ELEMEN SKENARIO TRANSISI ADEGAN

Informasi perpindahan/peralihan *scene* yang dituliskan dengan huruf kapital di akhir *scene* sebagai gambaran kontinuitas adegan. Fungsi lain memberikan gambaran kepada pembaca skenario.

Contoh :

CUT TO : berarti setelah *scene* berakhir cerita langsung masuk ke *scene* berikut tanpa menggunakan transisi.

FADE IN : berarti masuk secara perlahan

FADE OUT : berarti ke luar secara perlahan dari layar hitam

DISSOLVE TO, INTER CUT, CUT AWAY, DEEP TO BLACK nama-nama lain untuk transisi. Penempatannya tergantung kebutuhan skenario

CONTOH PENEMPATAN TRANSISI ADEGAN DALAM SKENARIO

VO. Suara pedagang sayur

RANI meninggalkan sarapannya lalu berlari ke depan sambil berteriak memanggil tukang sayur.

BAKTI membersihkan sisa makanan yang menempel di sudut bibir IBU.

BAKTI mencium tangan IBU. Pamit pergi ke kampus.

DISSOLVE

**06. EXT. JALAN RAYA. PAGI
BAKTI**

ELEMEN-ELEMEN SKENARIO

SHOT ANGLE

Petunjuk bantu bagi sutrada dan *dop* untuk memahami skenario, dan kemudian mengintruksikan sudut pengambilan gambar serta pergerakan kameranya.

Contoh shot angle dari skenario film BAKTI

ESTABILISH – Halaman Panti Asuhan
IBU duduk di bangku halaman Panti Asuhan.

FULL SHOT PAPAN NAMA PANTI ASUHAN

BAKTI berlari menghampiri IBU lalu bersimpuh dipangkuan IBU

ELEMEN-ELEMEN SKENARIO

DESKRIPSI VISUAL

- Sering disebut *author direction*, dan *General*
- Segala informasi visual yang dituliskan dalam skenario
- Pemaparan tentang narasi yang akan diterjemahkan oleh Sutradara dan DoP dalam bentuk visual

CONTOH DESKRIPSI VISUAL DARI NASKAH FILM **BAKTI**

BAKTI

*Kenapa sib..teteuh nggak paham, kondisi Ibu
sekarang ini butuh support dari kita*

(MEMOHON)

RANI tidak mau menerima alasan

BAKTI. Sambil mengomel tidak jelas dia lantas masuk kamarnya. Tidak menghiraukan keberadaan **IBU** yang ada diruangan itu.

VO. Suara bantingan pintu kamar **RANI.**

TWO SHOT Ibu tersentak kaget mendengar suara bantingan pintu. **BAKTI** hanya geleng-geleng kepala melihat sikap **RANI.**

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT SKENARIO **BASIC STORY**

- Akar dari struktur cerita dan membentuk tulang punggung cerita yang menyatu dan terintegrasi.
- Jernih, padat penjelesannya, tidak bisa bertele-tele dan lengkap.
- Isi di dalam *basic story* mengenai tempat dan periode waktu terjadinya cerita, tokoh utama dan tokoh penting lainnya, konflik, penjelasan singkat perkembangan utama plot, klimaks dan penyelesaian konflik

PERBEDAAN *BASIC STORY* DAN SINOPSIS

- Penyampaian *basic story* lebih ringkas dan padat sedangkan sinopsis lebih detail menggambarkan isi cerita, konflik dan sub konflik, hambatan dan cara menghadapi hambatan, karakter tokoh dan tempat. Sinopsis bisa mencapai 40 halaman untuk sebuah film.

PERBEDAAN *BASIC STORY* DAN SINOPSIS

- Penyampaian *basic story* lebih ringkas dan padat sedangkan sinopsis lebih detail menggambarkan isi cerita, konflik dan sub konflik, hambatan, karakter tokoh dan tempat. Sinopsis bisa mencapai 40 halaman untuk sebuah film.

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT SKENARIO SINOPSIS

- Ringkasan padat dari sebuah cerita yang ditulis dalam bentuk narasi.
- Gambaran tentang alur cerita atau poin utama dari suatu karya.
- Mampu memberikan gambaran cerita secara menyeluruh.

TUJUAN MEMBUAT SINOPSIS

- Memberikan gambaran singkat dan padat mengenai tema atau materi yang akan dibahas oleh penulis.
- Memudahkan pembaca atau pemirsa dalam menangkap konsep dan kesesuaian ide yang ada dalam sebuah cerita film.
- Untuk menarik minat calon Produser terhadap skenario yang dibuat.

CIRI-CIRI SINOPSIS

- Alur disusun secara berurutan serta memiliki kronologis, yang tepat dan sesuai cerita aslinya.
- Ditulis sesingkat mungkin dan tidak bertele-tele.
- Ditulis dengan menggunakan gaya bahasa persuasif atau berupa ajakan agar calon pembaca tertarik untuk membacanya.
- Konflik dan penyelesaian konflik ditulis dengan singkat dan semenarik mungkin.

FUNGSI SINOPSIS

- Memberikan suatu gambaran singkat mengenai isi dalam sebuah cerita atau naskah dari buku maupun film.
- Memberikan gambaran yang jelas dalam bentuk sederhana mengenai urutan atau kronologi dari ceritanya.
- Sebagai prolog atau epilog dalam suatu naskah yang akan diproduksi.
- Digunakan sebagai draft pedoman untuk pemain atau pemeran dalam melakukan improvisasi.

CARA MENYUSUN SINOPSIS

- Menentukan pesan yang ingin disampaikan.
- Mencatat gagasan pokok atau menggarisbawahi gagasan utama yang terpenting dalam cerita tersebut.
- Gunakan kalimat yang jelas, mudah dipahami, efektif, serta menarik untuk membuat rangkaian cerita singkat, yang bisa menggambarkan apa yang akan diceritakan.
- Penulisan dialog atau monolog tokoh, cukup secara garis besarnya saja.
- Sinopsis yang ditulis tidak boleh menyimpang dari isi secara keseluruhan pada cerita aslinya.

LATIHAN

Buatlah sinopsis dari plot yang sudah Anda buat

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT SKENARIO TREATMENT

- Mendeskripsikan detail karakter yang terlibat di dalam skenario.
- Menggambarkan adegan, lokasi, waktu, serta nama pemain dan perwatakannya.
- Rangkuman naskah yang dibuat untuk menjelaskan alur atau plot utama dalam sebuah naskah.
- Sering disebut sebagai naskah kotor/ kerangka skenario

LATIHAN

Buatlah treatment dari synopsis yang sudah Anda buat

ADVICE

Pada saat sudah membuat **Premis** maka lakukan *copy paste* ke lembaran kosong. Dilembaran kosong tersebut buatlah *Outline*. Kemudian *outline copy paste* ke lembaran kosong, selanjutnya buatlah **Sinopsis**. Sinopsis yang sudah dibuat *copy paste* kembali ke lembaran kosong, lalu buatlah *Treatment*. Selanjutnya *treatment copy paste* ke lembaran kosong, maka buatlah menjadi **Skenario**. Begitu guys....

DAFTAR ISTILAH DALAM PENULISAN SKENARIO

- **BCU (BIG CLOSE UP):** Pengambilan gambar dengan jarak yang sangat dekat. Biasanya, untuk gambar-gambar kecil agar lebih jelas dan detail, seperti anting tokoh.
- **CU (CLOSE UP):** Pengambilan gambar dengan jarak yang cukup dekat. Biasanya, untuk menegaskan detail sesuatu seperti ekspresi tokoh yang penting, seperti senyum manis atau lirikan mata. Tokoh biasanya muncul gambar wajah saja.
- **COMMERCIAL BREAK:** Jeda iklan. Penulis skenario harus memperhitungkan jeda ini, dengan memberi kejutan atau suspense agar penonton tetap menunggu adegan berikutnya.
- **CREDIT TITLE:** Penayangan nama tim kreatif dan orang yang terlibat dalam sebuah produksi
- **CUT BACK TO:** Transisi perpindahan dalam waktu yang cepat untuk kembali ke tempat sebelumnya. Jadi, ada satu kejadian di satu tempat, lalu berpindah ke tempat lain, dan kembali ke tempat semula.
- **CUT TO:** Perpindahan untuk menggambarkan peristiwa yang terjadi bersamaan, tetapi di tempat yang berbeda atau kelanjutan adegan di hari yang sama.
- **DISSOLVE TO:** Perpindahan dengan gambar yang semakin lama semakin kabur sebelum berpindah ke adegan berikutnya.

- **ESTABLISHING SHOT:** Pengambilan gambar secara keseluruhan, biasa disingkat ESTABLISH saja.
- **EXT.(EXTERIOR):** Menunjukkan tempat pengambilan gambar di luar ruangan
- **FADE OUT:** Perpindahan gambar dari terang ke gelap secara perlahan.
- **FADE IN:** Perpindahan gambar dari gelap ke terang secara perlahan.
- **FLASHBACK:** Ulangan atau kilas balik peristiwa. Biasanya, colour gambarnya dibedakan dengan gambar tayangan sekarang.
- **DAY FOR NIGHT :** Pengambilan adegan pada siang hari, namun adegan itu dimaksudkan akan menjadi adegan malam. Caranya antara lain dengan memasang filter gelap di depan lensa, sehingga hasil gambarnya menjadi redup. Atau bila adegan dilakukan dalam ruangan dengan menutup lubang cahaya dari luar menggunakan kain hitam.
- **FREEZE:** Aksi pada posisi terakhir. Harus diambil adegan yang terjadi pada tokoh utama dan dapat membuat penonton penasaran sehingga membuat penonton bersedia menunggu kelanjutannya.
- **INSERT:** Sisipan adegan pendek, tetapi penting di dalam satu scene.
- **INTERCUT:** Perpindahan dengan cepat dari satu adegan ke adegan lain yang berbeda dalam satu kesatuan cerita.
- **FOLLOW SHOT :** Shot yang diambil sambil mengikuti objeknya bergerak/ berjalan.

- **CUT TO FLASH BACK** : Petunjuk mengalihkan gambar ke adegan *flash back*
- **FLASHBACK**: Ulangan atau kilas balik peristiwa. Biasanya, gambarnya dibedakan dengan gambar tayangan sekarang.
- **FLASHES** : Penggambaran sesuatu yang belum terjadi dalam waktu cepat; contohnya: orang melamun.
- **ZOOM IN**: Petunjuk gerakan kamera dengan menyorot obyek dari jauh sampai dekat atau *close-up*
- **ZOOM OUT**: Petunjuk gerakan kamera dengan menyorot obyek dari dekat sampai jauh.
- **INT. (INTERIOR)**: Menunjukkan tempat pengambilan gambar di dalam ruangan
- **LS (LONG SHOT)**: Pengambilan gambar pada jarak jauh. Biasanya untuk gambar yang terlihat secara keseluruhan.
- **MAIN TITLE** : Judul cerita pada sinetron atau film.
- **MONTAGE**: Beberapa gambar yang menunjukkan adegan berurutan dan mengalir. Bisa juga menunjukkan beberapa lokasi yang berbeda, tetapi merupakan satu rangkaian cerita.
- **CAMERA PAN TO** : Petunjuk pengambilan gambar dengan cara mengalihkan kamera kepada obyek yang dituju dari obyek sebelumnya
- **OS (ONLY SOUND)**: Suara orang yang terdengar dari tempat lain; berbeda tempat dengan tokoh yang mendengarnya.

- **PAUSE:** Jeda sejenak dalam dialog, untuk memberi intonasi ataupun nada dialog.
- **POV (POINT OF VIEW):** Sudut pandang satu atau beberapa tokoh terhadap sesuatu yang memegang peranan penting untuk tokoh yang bersangkutan.
- **SCENE:** Berarti adegan atau bagian terkecil dari sebuah cerita.
- **SLOW MOTION:** Gerakan yang lebih lambat dari biasanya. Untuk menunjukkan hal yang dramatis.
- **SFX (SOUND EFFECT):** Untuk suara yang dihasilkan di luar suara manusia dan ilustrasi musik. Misalnya, suara telepon berdering, bel sekolah, dll.
- **SPLIT SCREEN:** Adegan berbeda yang muncul pada satu frame atau layar.
- **TEASER:** Adegan gebrakan di awal cerita untuk memancing rasa penasaran penonton agar terus mengikuti cerita.
- **VO (VOICE OVER):** Orang yang berbicara dalam hati. Suara yang terdengar dari pelakon namun bibir tidak bergerak.
- **SEQUENCE :** Kata lain dari Babak, yaitu kumpulan dari beberapa adegan

DAFTAR PUSTAKA

- ____2009,*Undang-undang
perfilman*, Jakarta:Lembaga Sensor film Republik
Indonesia
- ____Modul KPU Pelatihan Film H. Usmar
Ismail
- ____*Penulisan Skenario Film*, Jakarta:Diklat Sta.
TVRI
- Harimawa, RM,1988. *Dramaturgi*, CV,
Bandung:Rosida
- Biran,Yusa,Misbach,2006. *Teknik Menulis
Skenario Film Cerita*, Jakarta:PT.Dunia Pustaka
Jaya dan PT. Demi Gisela Citra Pro.
- Mascelli,Joseph V. *The C's of Cinematography*.
Losangeles:Silman James Press
- Pratista,Himawan,2008,*Memahami Film*,
Jakarta:Homerian Pustaka
- Millerson, Gerald,&Owens,Jim,2009, *Television
Production Fourteenth Edition*. UK:Elsevier,Ltd.
- Soeprapto,H.R.,Riyadi, 2002, *Interaksionisme
Simbolik*, Malang:Averroes Press
- Lutters,Elisabeth, 2004. *Kunci Sukses menulis
skenario*, Jakarta:Grasindo
- Schechner,Jim, 2009. *Performance Theory*, New
York:Routledge
- Miller,William, 2010,*Screen Writing for Narrative
Film and Television*, New York:Husting House,
- Collins,Jim,2009, *Film Theory Goes to the Movies*,
New York:Routledge
- M. Bogg, Joseph, 2017, *Cara Menilai Sebuah
Film*, Jakarta:Grasindo
- Field,Sydney Alvin, 2006. *The Screenwriter's
workbook*, America:Delta.

Field, Sydney Alvin, 1989. *Four Screenplays*,
America:Delta.

Field, Sydney Alvin, 1998. *The Foundation of
Screenwriting*, America:Delta.

Field, Sydney Alvin, 2010. *Selling a Screenplay*,
America:Delta.

TENTANG PENULIS



Nama : Rosmani Sianipar
Pendidikan : Magister Seni IKJ
Tempat Tgl lahir : Bandung 1 Mei 1969
Jenis kelamin : Perempuan
Alamat surat : Komplek Adipura 1
Jl. Gladiol 8A
Gede Bage - Bandung
Tlp Rumah : (022) 7534053
Hp : 0813 1337 0418
Email : sianiparrosi@gmail.com

Pendidikan

1991 - 1997, Jurusan Teater STSI Bandung
2013 – 2016, Program Magister seni Institute Kesenian Jakarta
(IKJ)

Pekerjaan dan Pengalaman

1986-1989 Menjadi Penyiar di Radio PEMDA kota Binjai
1988 Menulis Skenario film di Sta. TVRI Medan
1990 Diklat Penulisan Skenario Film, Sta. TVRI Jakarta
Staf pengajar film : Teguh Karya, Tati Malyati, Salim Said, M. Yusa Biran
1991 s/d sekarang Menulis naskah drama di Sta TVRI Bandung dan Sta TVRI Jakarta
1991 Sutradara “Si Badul dan Anak Ondel-ondel”, independen
1992 Sutradara “Burung Kakaktua”
1993 Ketua pelaksana, Work Shop Penulisan, sponsor Kompas
1994 Sutradara naskah Miss Julie, August Strindberg, Sponsor KedutaanSwedia
1995-1996 Bea Siswa Seni Pertunjukan ke Jepang, sponsor Japan Foundation
2006 Mengajar di Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan Bandung
2009 Pengawas Penyelenggara Ujian Nasional SMP, Jawa Barat
2010 Nara Sumber Pelatihan Ekspresi dan Bahasa Tubuh, PurwaCaraka Musik
2012 Karya tulis berjudul, “Iwan Simatupang dalam karya : Kering,”

- Jurnal Bahasa, FISS Unpas
- 2012 Menulis novel, “The Power of Love” Unpas press
 - 2013 Menulis kumpulan puisi, “I Think”, Unpas Press
 - 2013 Sutradara konser Musikalisasi Puisi, Unpas Bandung
 - 2013 Nara sumber Kajian Emosi dan Cinta, UPI Bandung
 - 2013 Juri Puisi, Cerpen, Dinas Pendidikan Kota Jambi
 - 2014 Juri Lomba Cerpen dan Film, Uversitas Islam Bandung
 - 2015 Juri Lomba Puisi, UNPAS Bandung
 - 2015 Peran utama dalm film “Seragam pertama Salim”, independen
 - 2015 Sutradara film “My Mom My Hero”, independen
 - 2015 Sutradara film “My Son”, independen
 - 2015 Sutradara film dokumenter Catatan Harian, “Iting”.
 - 2016 Penguji Ujikompetensi Broadcasting, SMKN 10 Bandung
 - 2016 Penguji Ujikompetensi Teater, SMKN 10 Bandung
 - 2016 Sutradara film Dokumenter, “Potret Pengamen Jalanan”, independen
 - 2016 Juri Lomba Nasyid Islamic Festival DKM Ulul Albaab Unpas Bandung
 - 2016 Asisten Sutradara Garapan Oratorium 'Terbanglah Garudaku', Proyek PEPARNAS Dinas Propinsi Jawa Barat
 - 2016 Asisten Sutradara Garapan Oratorium 'Krida Nusantara' Bandung
 - 2017 Bergabung dengan AWWA (Asean Women Writers Assosiation)
 - 2020 Cara Membuat Production Book dalam Produksi Film
 - 2020 Penulis skenario film berjudul “Bakti:
 - 2021 Penulis Buku “Yuk Semangat Menulis Skenario”
 - 2021 Sutradara Film dokumenter “Menyisir Seni Sisingaan di Mega Pakuan”

Pengalaman lain,

Workshop

- Workshop Nasional Dinamika Masyarakat Teater, STSI Bandung
- Workshop Produksi Film, Disbutpar Propinsi Jabar
- Workshop Seni dan kehidupan, Dinas Pendidikan kota Bandung

- Workshop Penyuluhan Narkoba, Dinas Pendidikan kota Bandung
- Workshop Film Love Story, UNPAS Bandung
- Workshop Buku Panakawan, IKJ
- Workshop Wajah Teater Hari Ini, STSI Bandung

TV Program

- Asisten artistik direktur, program TV Bandung
- Pengisi Acara Talk show di Sta. TVRI Bandung
- Pengisi Acara Talk Show di Bandung TV

Karya Tulis

- Iwan Simatupang dalam karya Kering
- Keberadaan teater eksperimental
- Menulis Cerpen di Media cetak SIB terbitan Medan dan Media cetak Bandung Pikiran Rakyat
- Menulis buku ajar “Panduan Menjadi Seorang Sutradara”.
- Menulis buku ajar “Cara Menulis Skenario Film”
- Tinjauan Antropologi Seni terhadap Gadis Pantai, karya Pramoedya Ananta Toer
- Perbandingan seni antara Pramoedya Ananta Toer karya Gadis Pantai dan Iwan Simatupang karya Kering

Kesenian

- 1991 Memainkan naskah teater “Pinangan” karya anton Chekov
- 1992 Memainkan naskah teater Di Pantai Baile
- 1993 Memainkan naskah teater, Ibu menunggu Budi
- 1994 Memainkan naskah Rahman Sabur
- 1995 Memainkan Naskah “Raja Mati” karya Iounesco
- 2014 Sutradara Musikalisasi Puisi di UNPAS

Organisasi

- Komunitas Payung Hitam
- Komunitas Pembaca Puisi Wanita AWWA

JUDUL : BAKTI

Karya : Rosi Sianipar

TEMA : Memberi nama yang baik adalah sebuah doa

PREMIS : Bakti merawat Ibu yang stres ditentang oleh Rani kakaknya, namun ternyata IBU hanya berpura-pura stres untuk menguji bakti anak-anaknya.

OUTLINE :

1. IBU BAKTI berteriak-teriak seperti kesal kepada seseorang. Dia melempar beberapa perabotan dapur. BAKTI berusaha menenangkan IBU
2. Sepulang kerja RANI diantar oleh KEKASIHnya dan merasa malu mendengar IBU berteriak-teriak seperti orang stres.
3. RANI meminta kepada BAKTI supaya IBU dirawat inap di RS Jiwa. BAKTI menolak.
4. RANI mengajak IBU untuk dirawat inap di RS Jiwa. IBU menyetujui usulan RANI.
5. BAKTI ijin kepada IBU untuk pergi ke kampus mau mengajukan cuti kuliah.
6. RANI menelepon BAKTI memberitahukan bahwa IBU meninggalkan rumah.
7. IBU menjelaskan bahwa dia hanya berpura-pura stres untuk menguji bakti anak-anaknya.

SINOPSIS

Di dapur IBU BAKTI berteriak-teriak seperti kesal kepada seseorang. Dia melempar beberapa perabotan dapur. BAKTI menghampiri IBU ke dapur, berusaha menenangkannya dengan penuh kasih sayang. Namun IBU tidak menghiraukan bujukan BAKTI. Teriakannya malah semakin keras.

Sepulang kerja RANI diantar oleh KEKASIHnya dan merasa malu mendengar IBU berteriak-teriak seperti orang stres. Dengan kesal RANI meminta kepada BAKTI supaya IBU dirawat inap di RS Jiwa, namun BAKTI bersikukuh menolak keinginan RANI. BAKTI berpendapat bahwa dalam keadaan labil seperti itulah ibunya perlu kasih sayang dan dukungan anak-anaknya. Namun RANI tidak bisa menerima keputusan BAKTI.

Pada saat BAKTI sedang mandi, RANI menghampiri IBU dikamarnya dan membujuk IBU untuk dirawat inap di RS Jiwa, dengan alasan IBU akan lebih baik dirawat di sana. IBU menyetujui usulan RANI.

Pagi harinya ketika BAKTI ijin kepada IBU untuk pergi ke kampus mau mengajukan cuti kuliah, heran melihat RANI belum berangkat kerja. Namun RANI mengatakankan bahwa dia ijin tidak masuk bekerja.

Pada saat BAKTI di kampus, RANI memberitahukan BAKTI bahwa IBU pergi meninggalkan rumah. Namun pada saat BAKTI berniat hendak mencari IBU. SESEORANG menelepon BAKTI dan memberitahukan keberadaan IBU.

BAKTI menemukan IBU di Panti Asuhan. IBUpun menjelaskan bahwa dia hanya berpura-pura stres untuk menguji

bakti anak-anaknya. IBU juga berterusterang bahwa BAKTI diambil dari Panti Asuhan dan AYAH memberi nama BAKTI sebagai doa.

TREATMENT

01. INT. DAPUR RUMAH BAKTI. SIANG

Di dalam dapur IBU BAKTI berteriak-teriak seperti kesal kepada seseorang. Dia melempar beberapa perabotan dapur. BAKTI masuk ke dapur. Berusaha menenangkan IBU dengan penuh kasih sayang. Namun IBU tidak menghiraukan bujukan BAKTI. Teriakannya malah semakin keras.

02. EXT. DEPAN RUMAH BAKTI. SIANG

Mobil berhenti di depan rumah. RANI yang duduk di sebelah KEKASIHnya mengucapkan terima kasih karena sudah diantar. Namun seketika RANI merasa malu ke KEKASIHNYA karena mereka mendengar teriakan-teriakan IBU.

03. INT. RUANG TAMU. SIANG

RANI meminta kepada BAKTI supaya IBU dirawat inap di RS Jiwa, karena kekasihnya akan memutuskannya jika IBU terlihat stres. BAKTI tetap bersikukuh untuk tetap merawat IBU di rumah karena BAKTI berpendapat bahwa dalam keadaan labil seperti itulah ibunya perlu kasih sayang dan dukungan anak-anaknya. Namun RANI tidak bisa menerima keputusan BAKTI.

04. INT. KAMAR IBU. SORE

VO. Siulan BAKTI dan suara guyuran air dari kamar mandi RANI masuk ke kamar IBU. Membujuk IBU untuk dirawat inap di RS Jiwa, dengan alasan IBU akan lebih baik dirawat di sana. IBU menyetujui usulan RANI.

05. INT. RUANG MAKAN. PAGI

BAKTI ijin kepada IBU untuk pergi ke kampus mau mengajukan cuti kuliah. BAKTI heran melihat RANI belum berangkat kerja. Namun RANI mengatakankan bahwa dia ijin tidak masuk bekerja.

06 EXT. KAMPUS. SIANG

BAKTI menerima telepon dari RANI. RANI menjelaskan bahwa IBU tidak ada di rumah. BAKTI panik. Pada saat BAKTI berniat pergi, SESEORANG meneleponnya dan memberitahukan tentang keberadaan IBU.

07 EXT. HALAMAN PANTI ASUHAN.SORE

IBU duduk di bangku halaman sebuah Panti Asuhan. BAKTI berlari menghampiri IBU lalu bersimpuh dipangkuan IBU sambil menangis lalu berucap, “Ibu...apapun dirimu..jangan pernah tinggalkan Bakti lagi...” IBU terharu lalu mengusap kepala BAKTI. IBU menjelaskan bahwa IBU selama ini hanya berpura-pura stres untuk menguji bakti anak-anaknya.

IBU juga berterusterang bahwa BAKTI diambil dari Panti Asuhan tersebut dan AYAH memberi nama BAKTI sebagai doa. IBU melihat ekspresi BAKTI, khawatir BAKTI tidak

menerima kejujurannya. Namun BAKTI memeluk IBU lalu berucap, “Ibu... sekarang.. engkaulah ibuku yang sesungguhnya...”

SKENARIO

Judul : BAKTI

01. EXT/INT. DAPUR RUMAH BAKTI. SIANG IBU,BAKTI

VO. Suara perabotan dapur yang dibanting ke lantai. Diselingi teriakan IBU.

IBU BAKTI berteriak-teriak seperti kesal kepada seseorang. Dia melempar beberapa perabotan dapur.

BAKTI masuk ke dapur.

BAKTI

Ibu.... (LEMBUT SEMBARI MENGHAMPIRI IBU)

BAKTI berusaha menenangkan IBU dengan penuh kasih sayang. Namun IBU tidak menghiraukan bujukan BAKTI. Teriakannya malah semakin keras. IBU bahkan menampar BAKTI

BAKTI tetap sabar menenangkan IBU.

FADE OUT - IN

02. EXT/INT.DEPAN RUMAH BAKTI.SIANG

RANI, IBU, KEKASIH RANI

Estabilish – Motor berhenti di depan rumah

RANI (*TERSEYUM MANJA*)

Terima kasih sayang... Masuk dulu yuk...

KEKASIH RANI menerima ajakan RANI. mereka turun dari motor. RANI menggandengnya dengan mesra. Pada saat RANI membuka pintu, sebuah panci melayang ke depan mereka. RANI dan KEKASIHnya kaget. Seketika RANI merasa malu dan KEKASIH RANI terlihat kaget dan bergegas meninggalkan RANI. RANI terlihat kesal.

RANI masuk .

FULL SHOT Pintu depan dibanting

CUT

03. INT.RUANG TAMU. SIANG

BAKTI,IBU,RANI

IBU yang tadinya berdiri, menoleh ke arah RANI. Ekspresi wajahnya datar lalu duduk. BAKTI datang dari belakang membawa obat dan segelas air. Menuntun IBU meminum obat.

BAKTI meminta maaf kepada RANI atas sikap IBU.

RANI

Percuma... aku jadi malu sama pacarku (KESAL)

Kenapa sih kamu nggak mau Ibu dirawat di Rumah Sakit?

BAKTI

Astagfirullah allazim... (HERAN)

Pacar bisa dicari dimana saja Teh...

Kalau ibu dicari dimana... (SABAR)

RANI

Ibu itu stres... ada dokter yang ahli yang bisa menyembuhkannya (BERSIKERAS)

CU Wajah IBU menengadahkan ke langit-langit rumah. Seakan-akan tidak mendengar pembicaraan anak-anaknya.

ECU Pandangan IBU kosong sambil menggoyang-goyangkan tubuhnya. Perlahan-lahan.

BAKTI

Kenapa sih...teteh nggak paham, kondisi Ibu

sekarang ini butuh support dari kita (MEMOHON)

RANI tidak mau menerima alasan BAKTI. Sambil mengomel tidak jelas dia lantas masuk kamarnya. Tidak menghiraukan keberadaan IBU yang ada diruangan itu.

VO. Suara bantingan pintu kamar RANI.

TWO SHOT Ibu tersentak kaget mendengar suara bantingan pintu. BAKTI hanya geleng-geleng kepala melihat sikap RANI.

DISSLOVE

04. EXT/INT. KAMAR BAKTI. SORE **BAKTI,RANI,IBU**

VO. Siulan BAKTI dan suara guyuran air dari kamar mandi
ECU Figura foto Bakti

Di sisi jendela, IBU melempar pandangannya ke luar.
Menyaksikan sekumpulan burung yang pulang ke arah Timur.
ECU Tangan RANI menyentuh pundak IBU
IBU terjaga lalu menoleh ke RANI.
RANI duduk berhadapan dengan IBU. RANI memegang
kedua tangan IBU.

RANI

Ibu...apa kabar? (HATI-HATI)

IBU

Baik.... (datar)

OS.RANI

Ibu...(PERLAHAN. TAKUT KEDENGARAN BAKTI)

*Demi kebaikan ibu...maukan...Ibu dirawat di Rumah Sakit....
(TIDAK MENERUSKAN UCAPANNYA. TAKUT IBU
TERSINGGUNG)*

IBU

Jiva...(MENYAMBUNG UCAPAN RANI)

RANI mengangguk pelan dan IBU menyetujui usulan RANI.

CU RANI lega atas sikap IBU.

ECU Pandangan IBU kosong

FADE OUT- IN

05. INT. RUANG MAKAN. PAGI

RANI, BAKTI, IBU

BAKTI menyuapi IBU. RANI ikut sarapan duduk berhadapan dengan BAKTI.

BAKTI

Bu...nanti aku tinggal sebentar ya.

Aku mau mengajukan cuti kuliah, biar bisa maksimal mengurus Ibu.

RANI

Ih Bakti... pake cuti segala kamu itu teh... (PROTES)

sayang atuh uang kuliahnya...

BAKTI

Nggak apalah Teh... Demi Ibu kita

(SAMBIL MENYUAPI) Ari Teteh nggak

kerja gitu? Kok.?

RANI

Ijin akunya....

VO. Suara pedagang sayur

RANI meninggalkan sarapannya lalu berlari ke depan sambil berteriak memanggil tukang sayur.

BAKTI membersihkan sisa makanan yang menempel di sudut bibir IBU.

BAKTI mencium tangan IBU. Pamit pergi ke kampus.

DISSOLVE

06. EXT. JALAN RAYA. PAGI

BAKTI

Estabilish BAKTI di jalan raya mengendarai motor. Berangkat ke kampus.

DISSOLVE

07.. EXT/INT. KANTIN KAMPUS. SIANG

BAKTI,VO.RANI, MAHASISWA KAMPUS

ESTABILISH Suasana kampus

VO suara riuh dari mahasiswa di dalam kantin

BAKTI melap bibirnya dengan tisu. Selesai makan

VO. Handphone BAKTI berdering

BAKTI menerima telepon dari RANI.

Sesaat Bakti terlihat tenang tapi kemudian berubah cemas. Dia lalu mengONkan speaker handphone karena suara gaduh di kantin. BAKTI beranjak menjauh dari kantin. Menghindari suara gaduh.

BAKTI

Kok Ibu bisa pergi teh?(HERAN)

VO RANI

Tadi teteh pergi ke warung sebentar,

Pas pulang... Ibu sudah tidak ada (cemas)

Aduh..Bakti...tolong cariin Ibu atuh...(SEDIH)

BAKTI meninggalkan kantin berniat pergi mencari IBU tapi Handphonenya berbunyi kembali. BAKTI kembali mengangkat Handphonenya. Wajahnya terlihat lega mendengar informasi yang diterimanya dari handphone.

BAKTI menelepon dan memberitahukan RANI tentang keberadaan IBU.

CUT

08. EXT. HALAMAN PANTI ASUHAN.SORE **IBU,BAKTI**

ESTABILISH – Halaman Panti Asuhan

IBU duduk di bangku halaman Panti Asuhan.

FULL SHOT PAPAN NAMA PANTI ASUHAN

BAKTI berlari menghampiri IBU lalu bersimpuh dipangkuan IBU

BAKTI

Ibu...apapun dirimu..jangan pernah tinggalkan Bakti lagi...

(MENANGIS)

IBU terharu lalu mengangkat tangan BAKTI agar duduk di sebelahnya. Merangkul BAKTI.

IBU

Jangan cemas... Ibu tidak apa-apa...

(TERSEYUM. TIDAK TERLIHAT SEPERTI ORANG STRES)

BAKTI

Maksud Ibu...? (BINGUNG.MENYELIDIKI WAJAH IBU)

IBU

Dua bulan ini...Ibu hanya berpura-pura stres.

Untuk menguji seberapa besar bakti anak-anak kepada Ibu..

Maafkan Ibu...

BAKTI

Ya Allah... Alhamdulillah...Puji syukurku padaMU ya Robbi...

(BAKTI MENENGADEHKAN TANGAN KE ATAS.LEGA)

IBU terseyum melihat sikap BAKTI. Tapi kembali wajah IBU berubah serius. BAKTI melihat perubahan air muka IBU. Menarik tangan IBU. Terseyum.

BAKTI

Ibu akting lagi ya? (BERCANDA)

IBU

Nggak...

(MENGGELENG SEMBARI MENARIK NAPAS PANJANG)

Kamu kan sudah besar, Ibu harus memberitahumu... (SEJENAK RAGU)

BAKTI

Ada apa sih, Bu? (PENASARAN)

IBU

Nak.. Ibu... dan Ayah ... mengambil kamu dari Panti Asuhan ini...

(HATI-HATI SEMBARI MENYELIDIKI EKSPRESI

WAJAH BAKTI)

BAKTI sejenak kaget tapi dia kembali menenangkan diri.

BAKTI

Apakah itu tidak salah, Bu? (MEYAKINKAN IBU)

IBU

Tidak, Nak... Kami mengambilmu dari tempat ini saat kamu masih bayi, usia empat bulan...lalu Ayah memberi nama B A K T I...sebagai doa untuk bisa berbakti kepada orang tua.

TWO SHOT - BAKTI menunduk. Menyimak penjelasan IBU. IBU memperhatikan BAKTI. Khawatir.

IBU

Kamu pasti kecewa ya? (SEDIH)

SUASANA HENING SEJENAK.

INSERT RANI mendengarkan percakapan IBU dan BAKTI.
RANI menangis. Menyesal.

BAKTI mengangkat kepalanya lalu merangkul pundak IBU.
Terseyum.

BAKTI

Apa yang harus aku kecewakan?

Selama Ini...Ibu dan Ayah sangat menyayangiku.

Ibu... sekarang... engkaulah ibuku yang sesungguhnya...

IBU

Terima kasih, Nak... (TERSEYUM BAHAGIA)

Tiba-tiba BAKTI ingin mengagetkan IBU.

BAKTI

Ibu! Awas ada ular di kaki Ibu! (BERCANDA)

IBU yang phobia kepada ular seponan melompat. Takut. BAKTI tertawa melihat IBU ketakutan. IBU sadar kalau BAKTI hanya menakutinya. IBU berniat mencubit BAKTI tapi BAKTI dengan sigap menghindar.

CUT AWAY

RANI sedih memandang kebahagiaan IBU dan BAKTI
MS IBU mengejarnya BAKTI sambil tertawa.

STOP MOTION – IBU dan BAKTI berlari sambil tertawa

CREDIT TITLE

End

PENOKOHAN berdasarkan refrence penulis

1. BAKTI

Usia 21 tahun

Ciri-ciri fisik : (Tinggi badan 160 cm.

Berat badan 66 kg.

Warna gelap. Rambut pendek. Wajahnya biasa-biasa saja)

Ciri-ciri psikis : (Sabar, telaten mengurus ibunya)



2. IBU

Usia 53 tahun

Ciri-ciri fisik : (Tinggi badan 160 cm.

Berat badan 61 kg.

Warna kulit sawo matang.

Rambut pendek. Tipis.)

Ciri-ciri psikis : (berpura-pura stres)



3. RANI

Usia 25 tahun

Ciri-ciri fisik : (Tinggi badan 158 cm.

Berat badan 47 kg.

Warna kulit putih.

Memakai kerudung. Wajah cantik)

Ciri-ciri psikis : (Acuh, tidak mau terganggu privacynya,egois)



4. KEKASIH RANI

Usia 27 tahun

Ciri-ciri fisik : (Tinggi badan 170 cm.

Berat badan 65 kg.

Warna kulit putih.

Wajah ganteng)

Ciri-ciri psikis : (egois)



LOKASI SHOOTING

1. RUMAH BAKTI TAMPAK LUAR



2. JALAN MASUK MENUJU RUMAH BAKTI



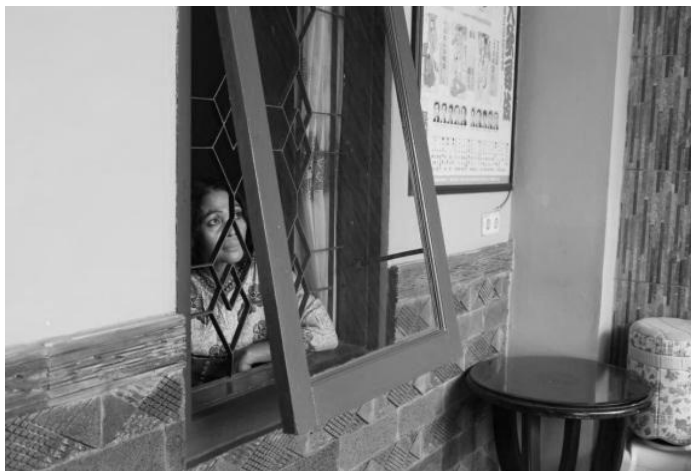
3. DI DEPAN RUMAH RANI DIANTAR KEKASIHNYA



4. RUANG TAMU RUMAH BAKTI



**5. IBU MELAMUN DI KAMAR TAMPAK DARI LUAR /
TAMPAK DALAM**



6. RUANG KAMAR TIDUR



7. RUANG DAPUR



8. TAMAN PANTI ASUHAN



9. KAMPUS BAKTI TAMPAK LUAR

