

## Rencana Pelaksanaan Pelatihan / RPP

### SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh

Ari Gunawan S.T., S.Sn

NAMA PELATIHAN	Membuat Tema pada naskah Drama
NAMA MATA DIKLAT	Menulis skenario Drama
TUJUAN PELATIHAN	Peserta didik mampu memahami dan membuat tema pada naskah drama secara benar sesuai perumusan
INDIKATOR PELATIHAN	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memahami bagaimana perumusan tema dalam naskah Drama</li> <li>2. Peserta didik membuat Tema ( Diagram Aksi ) secara benar dan terampil</li> </ol>
ALOKASI WAKTU	10 Menit

KEGIATAN	SINTAKS	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN	MODA DAN ALAT
Pendahuluan ( 2 Menit )		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. <i>(religious)</i></li> <li>• Melakukan absensi peserta didik menanyakan kabar peserta didik</li> <li>• Apersepsi mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan</li> <li>• Menyampaikan tentang tujuan pembelajaran dan pesan – pesan karakter</li> </ul>	Ruang Luring
Inti ( 6 menit )	<i>Stimulation</i> Stimulasi/pemberian Rangsangan	Peserta didik secara Individu mengamati lembaran yang diberikan guru ( <b>Literasi Media</b> ) dan guru memberikan pernyataan mengenai tema cerita ( Diagram Aksi ) dalam pembuatan skenario film Drama kepada peserta didik dan peserta didik memberikan tanggapan ( <b>mandiri, creative, PPK dan 4 C</b> )	Ruang Luring Modul ppt Lembaran , papan tulis, kertas karton besar, spidol
	<i>Problem Steatment</i>	Peserta didik secara individu membuat pernyataan/steatment mengenai hasil	

	( Pernyataan /identifikasi Masalah )	lembaran yang dilihat sesuai dengan stimulus di awal yang diberikan guru ( <b>mandiri, creative, PPK dan 4 C</b> )	
	<i>Data Collection</i> Pengumpulan Data	Guru Menugaskan setiap individu untuk mengumpulkan hasil dengan cara menuliskan di papan tulis terkait tema dengan diagram aksinya( <b>mandiri, creative dan critical Thinking</b> )	
	<i>Verification</i> ( Pembuktian Project )	Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas tentang informasi yang telah didapatkan oleh siswa dan memberi penguatan.	
	Generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Peserta didik menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.(<i>kritis</i>)</li> </ul>	
Penutup ( 2 Menit )		<p><b>Peserta didik difasilitasi untuk merefleksi proses dan hasil pembelajaran(<i>literasi</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Memberikan penghargaan untuk siswa yang aktif dan dapat menjalankan kegiatan belajar dengan baik</li> </ul>	Ruang Luring

**Sumber / media pelatihan :** Modul penulisan naskah  
Power Point mengenai Tema dan diagram aksi  
Papan Tulis , Kertas karton besar, spidol  
Laptop

# NASKAH AUDIO VISUAL



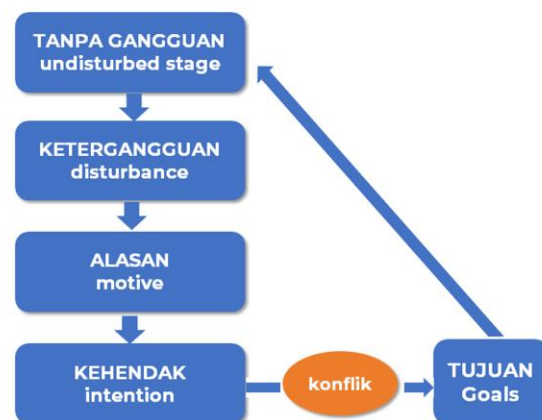
## Pengertian Naskah

Naskah merupakan karya tulis yang dibuat untuk mewujudkan visi dan misi yang lebih besar dari naskah itu sendiri.

## Fungsi Naskah

1. Panduan pengadeganan, percakapan untuk aktor dan aktris
2. sebagai titik awal kesepakatan antara penulis, sutradara, dan produser untuk memproduksi karya audio visual.
3. Panduan bagi semua departemen produksi untuk merancang persiapan produksi audio visual

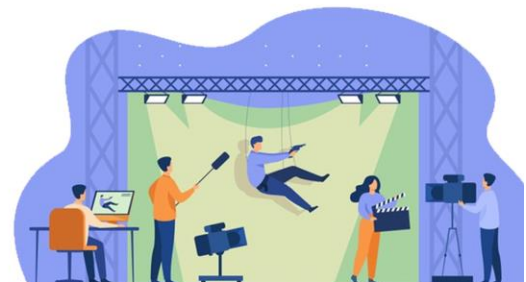
## Diagram Aksi



## Jenis-Jenis naskah

1. Naskah Non Fiksi (Berita)

2. Naskah Fiksi



## Tahapan Membuat Naskah Non Fiksi

1. Menentukan Jenis program
2. Menentukan durasi program
3. Menentukan Target audience
4. Menentukan konsep program
5. Menentukan Segmentasi
6. Melakukan Riset Narasumber
7. mengembangkan konten

## Tahapan Membuat Naskah Cerita Fiksi

1. Menentukan ide pokok dan tema (Log line)
2. Membuat cerita dasar (basic story)
3. Membuat sinopsis
4. Membuat treatment
5. Membuat skenario draft 1 sampai dengan final.

# **NASKAH AUDIO VISUAL**



**PENDALAMAN MATERI  
BROADCASTING DAN FILM  
MODUL NASKAH AUDIO VISUAL  
KEGIATAN PELATIHAN**

**TEMA DAN DIAGRAM AKSI**

**Nama Penulis: Ari Gunawan**

**Kementerian Pendidikan dan  
Kebudayaan  
2021**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	1
Daftar Isi	2
A. Pendahuluan	
1. Deskripsi Singkat	3
2. Relevansi	3
3. Panduan Belajar	3
B. Inti	
1. Capaian Pembelajaran	6
2. Sup Capaian Pembelajaran	6
3. Pokok-Pokok Materi	6
4. Uraian Materi	7
C. Penutup	
1. Rangkuman	25
2. Tugas	
2. Tes Formatif	26
3. Daftar Pustaka	28
4. Kunci Jawaban	

## **A. Pendahuluan**

1. **Diskripsi singkat** : Kegiatan Pelatihan Penulisan Skenario ini disusun berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu sebagai salah satu unit kompetensi yang dipelajari pada program keahlian Broadcasting dan Film, merupakan mata pelajaran yang mengajarkan cara mengelola produksi konten-konten siaran televisi dengan beberapa metoda yang memperhatikan dan mempertimbangkan kaidah-kaidah produksi, mutu dan daya tarik estetika.

Sehingga kompetensi yang akan dicapai oleh peserta pelatihan adalah: (1) mampu membekali pelajar mampu berwirausaha dan atau bekerja dalam jabatan-jabatan di dunia usaha dan dunia kerja di bidang Keahlian Seni dan Industri Kreatif khususnya Penulisan Naskah; (2) mendukung untuk melanjutkan ke pendidikan tinggi vokasi dengan jurusan yang sejenis.

2. **Relevansi** : Kedalaman materi modul ini setara dengan KKNi level 2 Capaian pembelajaran modul dalam lingkup pengetahuan dan ketrampilan vokasi , Ruang lingkup materi yang akan dipelajari dalam mata pelajaran ini adalah: menentukan ide dan tema, membuat judul program, membuat synopsis, membuat treatment dan membuat script. Masing-masing materi tersebut mengajarkan tahapan-tahapan hardskill dan softskill dengan pendekatan belajar discovery learning yang akan menginternalisasikan bernalar kritis, kreatif, mandiri dan bergotong royong yang mudah dipahami dan diikuti oleh pelajar.

3. **Petunjuk belajar**: agar proses pembelajaran Penulisan Skenario dapat dilaksanakan dengan lancar, maka langkah-langkah belajar yang dapat diikuti sebagai berikut :



a) Bacalah dan pahami capaian pembelajaran dan sub capaian pembelajaran kemudian catat bagian yang belum Anda kuasai dan yang sudah Anda kuasai.

b) Bacalah uraian materi pada bagian yang belum Anda kuasai dan apabila belum cukup dapat ditambah dengan sumber belajar lain dari buku bacaan di daftar pustaka. Lakukan kajian terhadap proses penulisan scenario yang telah ada.

c) Setelah Anda menguasai semua tugas dan tes formatif pada keempat kegiatan belajar, silahkan Anda lanjutkan dengan mengerjakan tugas akhir dan tes akhir.

## **B. Inti**

### **1. Capaian Pembelajaran (CP):**

Ruang lingkup materi yang akan dipelajari dalam mata pelajaran ini adalah: menentukan ide dan tema, membuat judul program, membuat synopsis, membuat treatment dan membuat script. Masing-masing materi tersebut mengajarkan tahapan-tahapan hardskill dan softskill dengan pendekatan belajar discovery learning yang akan menginternalisasikan bernalar kritis, kreatif, mandiri dan bergotong royong yang mudah dipahami dan diikuti oleh peserta pelatihan bermakna yang dapat menjelaskan aspek “apa” (konten), “mengapa” (filosofi), dan “bagaimana” (penerapan dalam kehidupan sehari-hari) sehingga dapat membimbing peserta pelatihan mencapai kompetensi keahlian yang dibutuhkan

### **2. Sub Capaian Pembelajaran:**

Menganalisis dan mengajarkan kompetensi-kompetensi terkait dengan penulisan skenario dapat Menaati Standar Moral dan Nilai-Nilai Luhur Bangsa , Melaksanakan Prosedur K3 di Tempat Kerja, menerapkan keterampilan menggunakan Bahasa Indonesia, Membuat Konsep Cerita Membuat Treatment Cerita, Membuat Skenario yang relevan.

## Kompetisi Dasar

MEMAHAMI TEMA  
DALAM NASKAH  
DRAMA

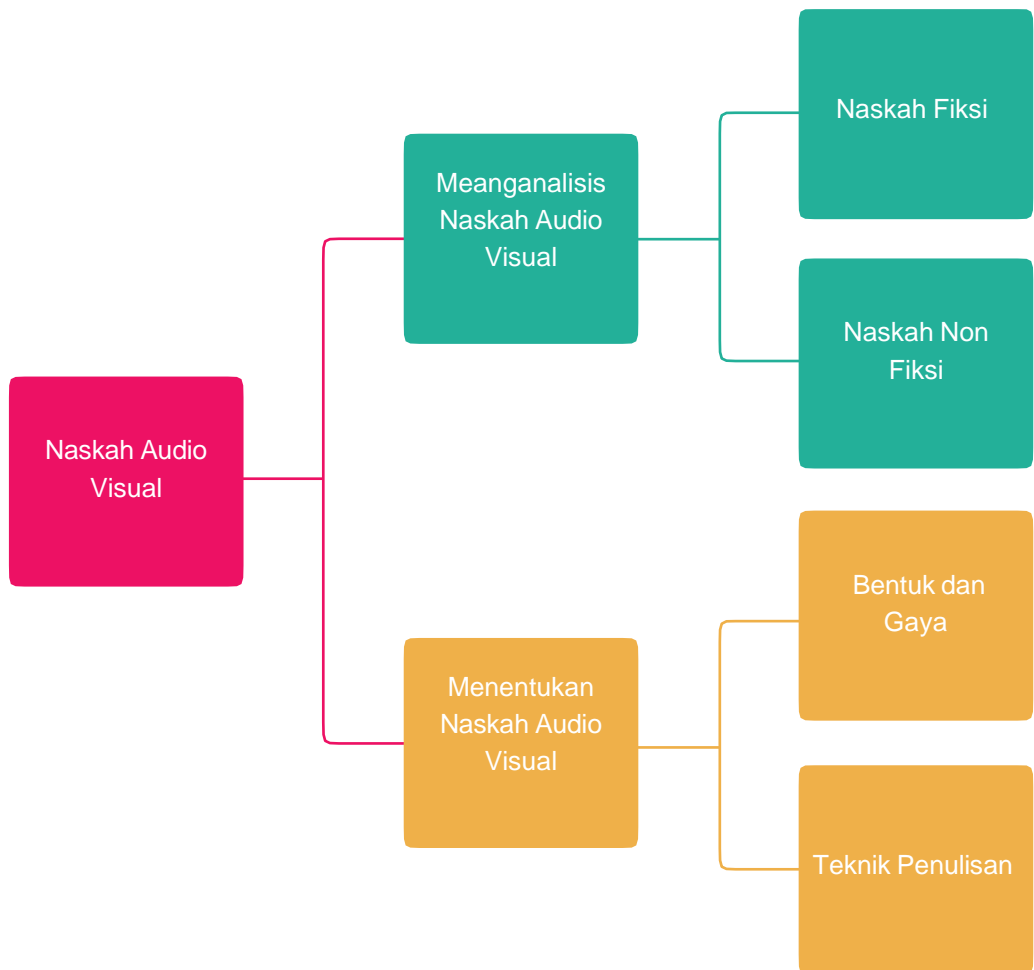
MEMBUAT  
TEMA DALAM  
NASKAH  
DRAMA

### Tujuan Capaian Pembelajaran

- ▶ Peserta didik mampu memahami dan membuat tema pada naskah drama secara benar sesuai perumusan

## Peta Konsep

---



## Apersepsi / Introduction

---



Figure 1.1 Persiapan penulisan naskah - shena

Produksi audio visual yang baik dimulai dari persiapan yang baik pula. Naskah merupakan salah satu persiapan awal produksi. Naskah yang baik ditulis dengan bahasa visual untuk memudahkan tim produksi melakukan proses syuting di lapangan.

Pada gambar di atas kita melihat mesin ketik, buku tulis, buku bacaan, kacamata. Buku bermakna bahwa sebelum menulis naskah audio visual sedapat mungkin kita melakukan riset terlebih dahulu. Riset dapat dilakukan dengan mengamati, mewawancarai, melakukan percobaan, berdiskusi dengan produser, berdiskusi dengan sutradara. Buku tulis bermakna hasil riset dipilah dan dipilih untuk dituliskan dalam catatan khusus. Kacamata bermakna pengamatan yang dalam diperlukan untuk melihat hasil riset. Persiapan produksi audio visual

harus dirancang dengan matang. Naskah yang ditulis dengan kedalaman pemikiran akan menghasilkan karya yang berkesan. Mesin ketik mempunyai arti teknis penulisan naskah yang mengikuti kaidah naskah audio visual. Aksesoris buah pinus dan ranting bermakna kreatifitas ketika menuliskan naskah audio visual. Setiap bagian dipikirkan dengan seksama tanpa mengurangi aspek kreatifitas penulis dalam menulis naskah audio visual.

Bagaimanakah bentuk-bentuk naskah audio visual?

Pada MODUL ini kita akan mempelajari jenis-jenis naskah audio visual. Agar lebih memahami naskah audio visual, akan dibuat beberapa latihan penulisan naskah sederhana pada tiap-tiap bagian sub



pembahasan.

Figure 1.2 Naskah drama - semutijo.com

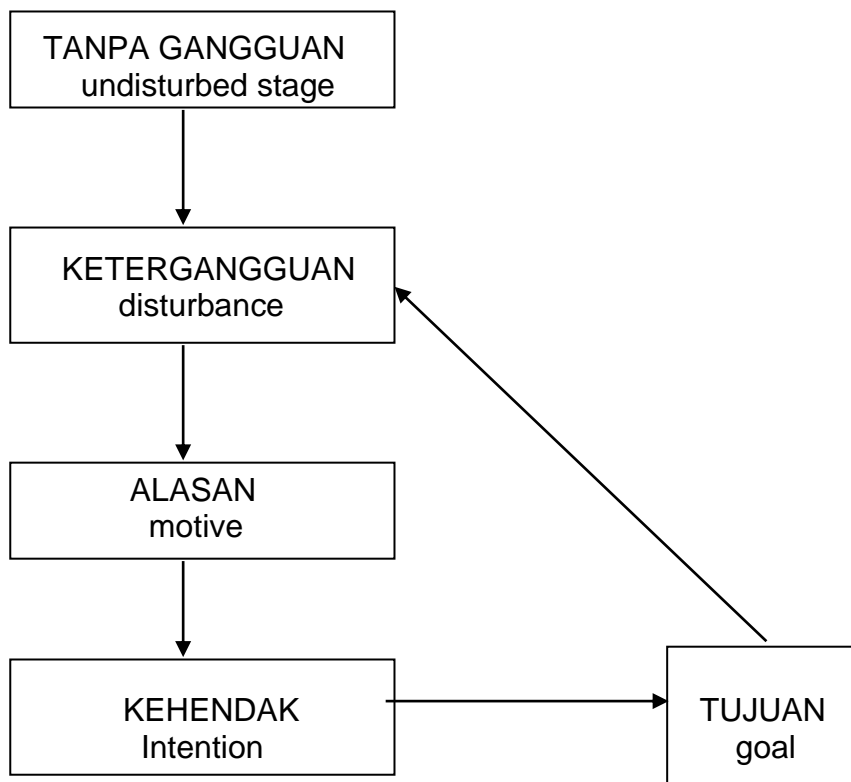
## WORKSHOP PENULISAN SKENARIO

### MENULIS CERITA

Cerita mengandung dua elemen dasar yaitu protagonis dan aksi.

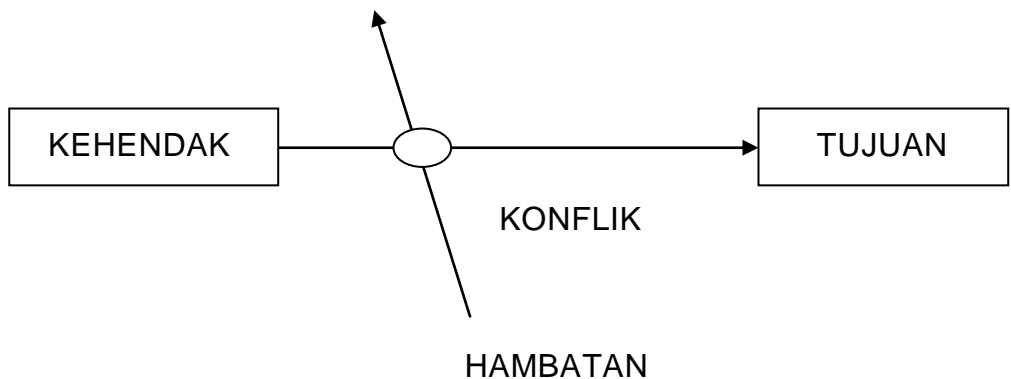
Ciptakanlah protagonis: tokoh yang dapat melahirkan proses identifikasi. Proses identifikasi adalah penonton menyamakan dirinya dengan protagonis sehingga ikut merasakan suka dukanya. Identifikasi terjadi kalau penonton simpati. Simpati terjadi bila protagonis melakukan kebaikan.

Ciptakan ketergangguan pada protagonis sehingga protagonis beraksi. Aksi muncul karena ketergangguan. Ketergangguan melahirkan alasan untuk tumbuhnya kehendak. Kehendak mengarah pada tujuan. Tujuan dari aksi adalah menghilangkan ketergangguan. Aksi adalah pelaksanaan kehendak.



Ketergangguan adalah sesuatu yang menimbulkan rasa sakit sehingga aksi selalu berusaha mencapai tujuan dengan cara yang paling cepat dan paling pintas.

Tetapi tujuan tidak bisa langsung tercapai bila kehendak mengalami hambatan. Tokoh yang secara aktif menghambat protagonis dinamakan antagonis. Sedangkan perbenturan antara kehendak dan hambatan menciptakan konflik.



Konflik bisa tinggi bisa rendah. Tinggi rendahnya konflik ditentukan oleh tinggi rendahnya kehendak dan hambatan.

Tentukan akhir cerita: Karena ada hambatan, protagonis bisa berhasil atau gagal dalam mencapai tujuannya. Pada dasarnya penonton mengharapkan protagonis berhasil (happy ending). Tetapi kita bisa menciptakan protagonis yang gagal mencapai tujuan (unhappy ending) asal memberikan nilai-nilai kemanusiaan. Harus dihindari: bila protagonis gagal dan tidak ada nilai kemanusiaan yang ingin disampaikan dinamakan loser story.

Ciptakan latar: Latar adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita. Tetapi latar tidak hanya bermakna geografis temporal tetapi juga mengandung makna sosial. Latar akan saling mempengaruhi dengan tokoh maupun cerita.

Tetapkan Ide Pokok: Ide Pokok atau Pesan Moral adalah nilai perenungan yang ingin kita sampaikan pada penonton. Tentusaja ide pokok ada yang berbobot ada yang tidak. Bobotnya tergantung pada kedalaman pemikiran dan keluasan jangkauannya. Bobot dari suatu film/televisi tergantung pada bobot ide pokok dan cara penyajian.



Tuliskan Basic Story: Basic Story adalah cerita yang dituliskan dalam bentuk yang terkonsentrasi. Tujuannya adalah saat dikembangkan tidak melenceng kemana-mana.

Format basic story mengacu pada format tuturan dongeng yang terdiri atas unsur-unsur sebagai berikut:

1. Latar
2. Tokoh protagonis
3. Ketergangguan
4. Perjuangan protagonis dalam mengatasi hambatan-hambatan untuk mencapai tujuan
5. Akhir cerita: berhasil tidaknya protagonis mencapai tujuannya.

Contoh Basic Story :

### **THE AFRICAN QUEEN**

Di pedalaman Afrika pada masa Perang Dunia Pertama. Rosie, perawan tua saudara seorang misionaris Inggris, usianya kira-kira empat-puluhan. Charlie kurang lebih seusia dengannya, gelandangan kapal sungai yang pemabuk dan menjalani hidupnya dengan membawa bekal dalam kapalnya The African Queen.

Ketika Jerman menghancurkan desanya dan menyebabkan kematian saudara laki-lakinya, Rosie membujuk Charlie agar mereka menuruni sungai dan menenggelamkan The Luisa, kapal perang yang digunakan Jerman untuk mengontrol bagian Afrika ini. Hanya dengan enggan-enggan saja Charlie setuju, selain mengingat sungai yang tidak bersahabat dan bahkan mungkin tak bisa dilintasi, The Luisa dipersenjatai dengan persenjataan berat.

Dengan keberanian Inggris yang sebenarnya, mereka berangkat melintasi arus deras, air terjun, tembakan-tembakan tentara Jerman yang berkubu di sungai, baling-baling yang patah, kerumunan nyamuk-nyamuk, lintah-lintah dan kehilangan alur sungai. Siap menyerahkan nyawa, yakin mereka hilang

tanpa harapan ketika gelombang air badai besar menghantam kapal mereka beberapa yard ke dalam danau. Mereka membuat torpedo, tetapi mereka kembali dihantam badai.

The Louisa muncul mengangkat lambung The African Queen, menghantam torpedo dan meledak. Charlie dan Rosie berenang ke daratan Inggris, membawa keberhasilan.

## **PRAKTEK**

Membuat Ide Pokok dan Basic Story

## **MEDIA**

Memahami Media: pemahaman atas media akan mempengaruhi terhadap cara kita bertutur. Film dan televisi merupakan media yang menggunakan rangkaian gambar bergerak. Ini mengandung tiga konsekuensi:

1. kita harus selalu berpikir visual.
2. film dan TV memiliki keterbatasan waktu sehingga cerita harus memenuhi waktu yang tersedia.
3. Ketiga, film mengalir dan TV mengalir dalam waktu sehingga harus melakukan pengulangan yang dinamakan dengan duplikasi (mengulang dengan cara berbeda atau kualitas dramatik meningkat).

Ciptakan Suspense: Suspense adalah penonton ragu-ragu apakah protagonis berhasil atau gagal dalam mencapai tujuannya. Dengan demikian, kita harus selalu menciptakan keraguan tersebut. Dramatika muncul karena adanya suspense.

Tinggi rendahnya suspense ditentukan oleh 3 faktor:

1. Identifikasi.
2. Kemungkinan gagal dan berhasil harus berimbang.
3. Resiko bila protagonis gagal.

Memahami pengetahuan struktur dramatik  
Pola Tiga Babak.

Struktur diambil dari istilah arsitektur *structura* yang artinya bagian-bagian yang menyusun suatu keseluruhan bangunan. Dramatik dari kata *dran* yang artinya aksi. Jadi struktur dramatik adalah menyusun aksi-aksi tokoh.

Struktur klasik yang hingga kini tetap menjadi acuan hampir semua film atau drama televisi adalah Pola Tiga Babak yaitu Opening-Middle-End atau Awal-Tengah-Akhir atau juga umum disebut Babak I, Babak II dan Babak III.

Babak Awal maksimal seperempat halaman skenario. Karena babak awal adalah pengenalan maka makin cepat makin baik. Yang harus dimunculkan pada babak awal:

1. memperkenalkan protagonis,
2. mengguncang penonton dengan problem utama yang dihadapi protagonis
3. memperkenalkan antagonis (hambatan)
4. memperlihatkan resiko bila protagonis gagal menyelesaikan masalahnya.

Peralihan babak awal ke babak tengah ditandai dengan Key Turning Point I: yaitu cerita seolah-olah dibelokkan ke arah yang lain.

Babak Tengah akan mengambil waktu terbanyak dari keseluruhan skenario. Babak Tengah memperlihatkan perjuangan protagonis dalam mengatasi hambatan-hambatan untuk mencapai tujuan. Penonton diombang-ambingkan dalam keraguan: berharap protagonis berhasil tetapi cemas karena besarnya hambatan yang harus dihadapi.

Peralihan dari Babak Tengah ke Babak Akhir ditandai dengan adanya Key Turning Point II: cerita seolah dibelokkan ke arah lain tetapi situasi sudah sedemikian mendesak menuju ke arah tercapainya klimaks.

Babak Akhir merupakan babak puncak yang mengambil sekitar seperempat bagian skenario. Cerita bergerak dengan cepat hingga mencapai klimaks. Klimaks adalah saat yang menentukan apakah

protagonis berhasil atau gagal. Setelah klimaks maka keraguan hilang, tidak ada suspense, sehingga pasti disusul dengan antiklimaks. Dengan demikian klimaks harus ditempatkan sesaat sebelum film berakhir.

Susunlah Treatment: Treatment disusun untuk memudahkan kita dalam menata struktur dramatik. Karena bentuknya yang ringkas maka mudah bagi kita untuk memindah-mindahkan, menambahkan, membuang atau mengoreksi bagian-bagian dari susunan cerita.

### Contoh Treatment HEART

1. Rachel dan Farel bersahabat sejak kecil. Di usia sekitar 10 tahun keduanya bermain basket dengan penuh keakraban di satu sudut tempat yang indah dengan pepohonannya. Ini tempat basket sederhana dengan ring basket yang dipakukan pada sebuah pohon besar. Keduanya terlihat sangat bersemangat dan tertawa-tawa saling berebut bola dan memasukkannya ke dalam ring. Rachel yang tomboy dan lebih penuh inisiatif terlihat lebih mendominasi permainan, lebih sering merebut dan memasukkan bola ke dalam ring. Sedangkan Farel tampak lebih lemah tapi ngotot. Tiba-tiba hujan turun. Mereka berlarian ke bawah pohon untuk berteduh. Sambil tertawa-tawa Rachel memanjat pohon dan berada di cabang pohon itu. Sementara Farel tidak dapat memanjat. Rachel lalu mengguratkan sesuatu tulisan di pohon itu, tetapi Farel yang berada di bawah tidak bisa melihatnya. Farel menanyakan pada Rachel apa yang dituliskannya tetapi Rachel malah menyuruh Farel memanjat kalau memang ingin tahu. Farel berusaha memanjat tetapi tetap gagal dan malah terjatuh. Dan langsung diam tak bergerak. Rachel dengan cemas buru-buru turun dan mencoba menyadarkan Farel. Tetapi Farel tetap diam dan seperti tidak bernafas. Rachel yang cemas mau memberikan pernafasan buatan tapi mendadak Farel mengagetkannya. Kepanikan berubah menjadi rasa kesal yang lucu dan melegakan karena ternyata Farel hanya berpura-pura. Rachel memukuli Farel dan Farel lari dikejar-kejar Rachel dibawah hujan sambil tertawa-tawa.

2. 15 tahun kemudian. Farel, yang kini sudah berumur 25 tahun, mendatangi pemilik toko dan menanyakan apakah ada komik sinchan yang baru. Pemilik toko menyodorkan sebuah komik sinchan, tapi

Farel bilang sudah punya. Pemilik mengatakan kalau mau ada komik lain. Tapi komik yang sangat tidak laku. Farel menanyakan komentarnya pada si pemilik toko buku. Pemilik toko buku menjelaskan komik itu lebih lucu dari Sinchan. Pada saat itu muncul Luna dan pemilik toko mengatakan Farel beruntung kalau beli bisa meminta tanda-tangan pengarangnya. Begitu melihat ke arah Luna yang sangat cantik dan feminin, Farel langsung membeli buku komik itu dan bergegas menghampiri Luna untuk meminta tanda-tangannya. Farel langsung berkomentar soal komik Luna yang belum pernah dibacanya itu. Ketika Luna mau beranjak pergi, Farel mengejanya sambil sekalian meminta alamatnya sekaligus petanya.

3. Rachel sedang mencuci mobil dengan steam miliknya, ketika Farel datang dengan penuh kegembiraan dan menceritakan tentang pertemuannya dengan Luna, pengarang komik benar-benar sesuai dengan gambaran cewek idealnya selama ini, selain cantik juga punya selera humor yang tinggi. Tapi Rachel malah menyemprot Farel sambil tertawa-tawa mengatakan cewek itu ideal buat Farel tapi masalahnya apa Farel ideal buat cewek itu. Farel pada mulanya kesal dan langsung menyobek bagian alamat dari komik Luna dan menyimpan sobekan alamat itu ke dompetnya sambil memungguni semprotan air. Rachel terus menyemprotnya sehingga Farel mengejar Rachel untuk merebut semprotannya. Farel melumuri Rachel dengan busa sabun sambil mengatakan kalau ia yakin dia telah jatuh cinta pada pandangan pertama dan dia akan berusaha mendapatkannya. Dan keduanya saling tertawa-tawa sebagaimana layaknya dua sahabat lama. Sementara terlihat buku itu terjatuh.

4. Di sebuah restoran cepat saji, Rachel sedang duduk membaca komik Luna sambil sesekali menikmati minumannya. Tak berapa lama kemudian muncul Farel yang dengan penuh kegembiraan membawa sebuah kotak mainan, mengatakan telah menemukan hadiah yang cocok untuk seorang komikus yang mempunyai selera humor yang tinggi. Ia menunjukkan mainan itu dengan membuka tutupnya dan mendadak dari dalam kotak secara mengagetkan muncul kepala boneka badut dengan ketawanya yang khas. Rachel terkejut, diam saja ketika justru Farel tertawa terbahak-bahak melihat keterkejutan Rachel. Dalam diam tiba-tiba Rachel mengatakan kalau hadiah itu sepertinya tidak pas untuk Luna, sambil memberikan dan menyuruh Farel membaca komik Luna. Suasana

berubah jadi serius, Farel dengan bertanya-tanya mengambil komik dan membacanya. Ekspresi kegembiraannya berubah menjadi diam ketika Farel membaca halaman pertama komik itu: "Ini kisah tentang peri kecil yang kesepian karena sedang menanti kematiannya...". Farel menatap ke arah Rachel dan melihat Rachel rupanya sedang menghapus air matanya. Farel pun melanjutkan membaca komiknya...

5. Luna sedang sendirian di depan rumah pinggir pantai, menggambar sosok peri yang kesepian untuk komiknya. Di kejauhan, tiba-tiba muncul boneka-boneka peri dari balik jalan...tak berapa lama kemudian kita mengetahui bahwa itu adalah bagian dari sebuah karangan bunga ucapan bela sungkawa yang dibawa oleh sebuah mobil. Luna tertegun melihat mobil yang membawa karangan bunga itu datang mendekat. Pintu dibuka dan muncul si Farel yang mengenakan pakaian duka. Farel mengatakan bahwa itu adalah karangan bunga kiriman dari para peri yang lain. Farel langsung mengumbar kata-kata betapa sangat mengharukannya komik itu. Luna tiba-tiba tertawa terbahak-bahak. Farel terus mendramatisir kisah peri yang menyedihkan dalam komik itu tapi malah makin membuat Luna tertawa ngakak. Farel akhirnya berhenti dan bertanya kenapa Luna tertawa. Luna mengatakan kata-kata Farel waktu di toko buku yang mengatakan betapa lucunya komik Luna. Akhirnya Farel berterus-terang. Ia mengatakan komik Luna bagus. Tetapi ia tidak ingin Luna hidup kesepian seperti tokoh peri dalam komik itu. Farel ingin Luna menjadi peri yang riang bercahaya... lalu Farel mengambil boneka perinya dan memainkannya disekitar Luna... peri-peri yang terbang dengan sayap-sayapnya dengan bercahaya menciptakan keindahan di perasaan Luna yang terpancar dari ekspresi wajahnya...

6. Farel bermain basket dengan Rachel, memainkan bola memutar Rachel sambil menceritakan dengan penuh kebahagiaan mengenai keberhasilannya mendekati Luna dan mengucapkan terima-kasih atas bantuan Rachel untuk memahami Luna. Rachel menanggapi dengan "bahagia" dan sambil menyikut Farel untuk merebut bola. Rachel berhasil merebut bola tetapi Farel menganggap Rachel curang dengan menyikutnya. Farel mengejar Rachel yang membawa bola untuk merebutnya sampai keluar lapangan dan bergumul berebut bola sambil tertawa-tawa. Tiba-tiba muncul mobil Luna. Farel tertegun tidak menyangka kedatangan Luna. Rachel takjub melihat kecantikan Luna yang feminin. Akhirnya Farel menarik

tangan Rachel untuk dikenalkan dengan Luna. Luna mengajak Farel menemaninya pergi ke suatu tempat. Mereka mengajak Rachel tetapi Rachel menolak. Luna pergi bersama Farel. Rachel langsung naik ke pohon dan berdiri di dahan pohon itu dan menatap mobil yang menjauh pergi hingga hilang dari pandangan. Kegembiraan Rachel berubah menjadi perasaan sepi... (dst).

## PRAKTEK: MEMBUAT TREATMENT.

### MENULIS SKENARIO

Skenario bukan untuk tujuan diterbitkan, tetapi tujuannya adalah menjadi naskah kerja bagi produser, sutradara, aktor dan pihak-pihak lain yang terkait dengan proses pembuatan film. Seperti blue-print pada arsitektur, dapat dikatakan bahwa skenario merupakan blue-print bagi pembuatan film/TV. Skenario dinilai bukan dari kualitas literernya, tetapi lebih kepada kemampuan skenario tersebut secara efektif memberikan deskripsi visual untuk dilihat serta dialog untuk didengar.

Skenario dapat dituliskan berdasarkan satuan shot, yang dikenal sebagai skenario format shooting script. Sedangkan skenario yang formatnya didasarkan pada pengelompokan scene dinamakan skenario format master scene (master-scene screenplay).

Sebagaimana yang telah dijelaskan, dalam pemahaman skenario format master-scene, film dibangun dari satuan-satuan scene dan scene dibangun dari satuan tempat dan waktu. Yang umum digunakan dalam film maupun drama TV adalah skenario master scene.

Pengelompokan scene didasarkan tempat dan waktu. Dengan demikian scene berubah bila:

1. Tempat berubah.
2. Waktu berubah.
3. Tempat dan waktu sama-sama berubah.

Format Penulisan:

Kertas: Kwarto atau A4. Putih polos. Dengan deskripsi yang detail, satu halaman sekuat 1 menit.

Huruf: Gunakan hanya huruf dengan warna hitam dengan ukuran huruf 12 dengan tipe huruf yang lazim. TIDAK ADA penggunaan huruf tebal (bold), huruf miring (italic) ataupun garis bawah.

Margin: margin tulisan adalah 1 inch dari tepi atas, tepi bawah, tepi kiri maupun tepi kanan kertas. Sebagai pengecualian adalah nomor halaman, yang boleh ditempatkan di luar margin tersebut. Penulisan, baik deskripsi visual maupun dialog, adalah rata kiri (left margin).

Nomor Halaman: Tempatkan nomor halaman pada jarak 0,5 inch dari tepi atas dan 1 inch dari tepi kanan kertas. Meskipun tidak ada aturan baku mengenai penempatannya, nomor halaman harus dituliskan dengan angka arab. Berurut mulai dari nomor 1, 2, 3 dan seterusnya.

## DESKRIPSI

Setelah cover, maka halaman berikutnya langsung masuk halaman 1. Tidak perlu menyisipkan lembar apa pun antara cover dan halaman pertama. Pada awal halaman pertama ini, langsung tuliskan angka 1 sebagai nomor scene.

1. Nomor scene dituliskan pada margin 1 inch dari tepi kiri kertas, sehingga nomor bisa cepat terbaca. Nomor scene menggunakan angka secara berurut mulai nomor 1, 2, 3, 4, 5, ... dan seterusnya. Penulisan nomor tidak usah menggunakan angka 0 di depannya, misal 01 atau 001, karena penulisan angka 0 ini sama sekali tidak ada manfaatnya. Jangan menggunakan angka romawi, huruf, kombinasi angka dan huruf atau bentuk-bentuk penomoran lain yang tidak lazim.

2. Judul scene (a scene heading), dituliskan 1,5 inch dari tepi kiri dan 1 inch dari tepi kanan kertas. Tuliskan EXT. yang mengindikasikan lokasi luar ruangan (eksterior) atau INT. untuk



lokasi di dalam ruangan, diikuti dengan indikasi TEMPAT dan WAKTU. Judul scene secara keseluruhan dituliskan dengan HURUF BESAR (huruf kapital/upper case). Tidak perlu repot-repot digaris bawah, tidak perlu pula dicetak tebal. Bila judul scene terlalu panjang sampai-sampai tidak bisa dituliskan dalam satu baris, bisa dituliskan dalam beberapa baris, tetap dalam huruf besar dan pada margin yang sama, berjarak 1 spasi.

3. Pada jarak dua spasi dibawah judul scene adalah deskripsi visual. Deskripsi visual adalah rata kiri sejajar dengan EXT/INT pada margin 1,5 inch dari tepi kiri dan 1 inch dari tepi kanan kertas. Deskripsi visual dituliskan dalam spasi rapat (satu spasi), terkecuali apabila ganti alinea digunakan spasi ganda (dua spasi).

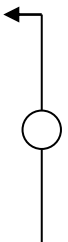
4. Apabila dalam deskripsi visual terdapat deskripsi suara, misalnya TELPON BERDERING, BEL PINTU BERBUNYI atau MUSIK, maka secara keseluruhan dituliskan dalam HURUF BESAR.

5. NAMA TOKOH, apabila pertama kali muncul, dituliskan dengan HURUF BESAR. Untuk selanjutnya nama tokoh dituliskan seperti biasanya, yaitu huruf kecil setelah didahului dengan huruf besar.

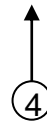


# 1 INT. RESTORAN - PAGI

LOUISE seorang waitress cafe. Pada usia awal tiga puluhan, ia sudah terlalu berumur untuk pekerjaan ini. Sangat manis dan cekatan, sekalipun di akhir shiftnya. Ia melemparkan cangkir-cangkir kotor dari counter ke dalam bus tray di bawah counter.



Hal ini menimbulkan SUARA GADUH, satu hal yang tidak diperdulikannya. Terdengar MUSIK COUNTRY pada b.g., dan ia ikut menyenandungkannya.



## 2 INT. DAPUR THELMA – PAGI

THELMA ibu rumah tangga. Sudah pagi dan ia membereskan cangkir-cangkir kotor dari meja makan ke bak cuci dapur, yang penuh dengan sisa-sisa sarapan dan bekas-bekas makan malam sebelumnya yang membuatnya tampak berantakan. Ia masih mengenakan gaun malamnya. TV menyala pada b.g. Dari dapur, kita dapat melihat wallpaper yang belum rampung dikerjakan di ruang makan, jerih payah 'kerja mandiri' yang dilakukan Thelma.

## 3 INT. RESTORAN – PAGI

Louise berjalan ke telpon umum dan memutar suatu nomor.

6. Dialog dituliskan pada jarak dua spasi dari deskripsi visual maupun antara dialog tokoh yang satu dengan tokoh lainnya. Dialog selalu dimulai dari nama tokoh yang mengucapkan dialog. Nama tokoh dituliskan dengan HURUF BESAR dalam margin 4 inch dari tepi kiri kertas. Jangan menuliskan nama tokoh di tengah-tengah baris (center). Meskipun nama tokohnya panjang atau pendek, selalu konsisten dimulai dari margin 4 inch dari tepi kiri kertas.

7. Apabila ada dialog yang diucapkan, tetapi tokoh tidak terlihat pada di layar, dituliskan (O.S.) yang merupakan singkatan Off Screen atau (V.O.) sebagai singkatan Voice Over. Ditulis di belakang nama tokoh yang mengucapkannya. Selalu dalam huruf besar dan dalam tanda kurung.

8. Petunjuk pengucapan (parenthetical directions) memperlihatkan cara pengucapan dialog. Petunjuk pengucapan dituliskan diantara nama karakter dan isi dialog, secara keseluruhan selalu dituliskan dengan huruf kecil dan dalam tanda kurung, pada margin 3.5 inch dari tepi kiri dan 2.5 inch dari tepi kanan kertas dalam spasi rapat. Petunjuk pengucapan dituliskan hanya bila tokoh saat dialog melakukan aksi atau bila isi dialog bisa bermakna lain jika tidak dijelaskan petunjuk mengucapkannya.

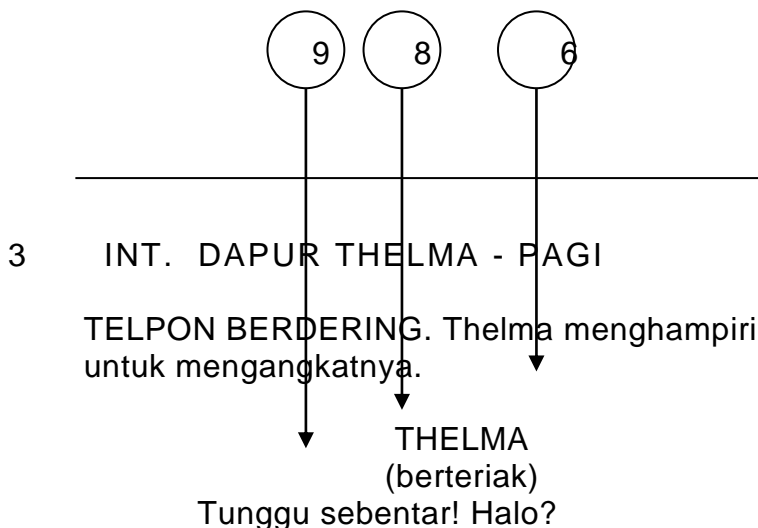
9. Isi dialog dituliskan pada margin 3 inch dari tepi kiri dan 2 inch dari tepi kanan kertas. Selalu rata kiri dan bukan rata kanan. Panjang pendeknya isi dialog, bahkan jika isi dialognya sangat pendek, selalu secara konsisten dituliskan pada margin yang sama dan jangan pernah menuliskannya pada tengah-tengah baris. Mulai dari nama tokoh yang mengucapkan, petunjuk pengucapan sampai isi dialog, dituliskan dalam jarak rapat (1 spasi). Pergantian tokoh yang mengucapkan dialog dituliskan dalam jarak dua spasi. Juga apabila dialog telah selesai dan berganti pada deskripsi visual, maka deskripsi visual berjarak dua spasi.

10. Apabila dialog seorang tokoh terputus oleh deskripsi visual, lalu kembali pada dialog tokoh tersebut, maka untuk menandai bahwa dialog tersebut merupakan kelanjutannya, dituliskan (continuing) atau (lanjutan), menggunakan huruf kecil dan dalam tanda kurung. Dituliskan 1 spasi dibawah nama tokoh, dalam margin 3.5 inch dari tepi kiri kertas, atau diperlakukan sama seperti cara penulisan petunjuk pengucapan. Juga dapat dituliskan (Cont.) di belakang nama tokoh yang mengucapkan. Juga apabila dialog terputus di akhir halaman. Maka pada halaman berikutnya juga dituliskan (continuing) atau (lanjutan) setelah terlebih dahulu **KEMBALI MENULISKAN NAMA TOKOH YANG MENGUCAPKANNYA**. Jangan sekali-kali menuliskan isi dialog tanpa didahului nama tokoh yang mengucapkannya.

11. Tidak menjadi keharusan bagi penulis skenario untuk menuliskan istilah-istilah teknis. Tetapi meskipun bukan menjadi tugas penulis skenario, bila istilah-istilah teknis dianggap sangat

perlu sehingga ingin dituliskan, maka harus dituliskan dalam HURUF BESAR.

12. Apabila sebuah scene telah selesai dituliskan dan berganti pada scene berikutnya, antara akhir scene dengan awal scene heading berikutnya berjarak tiga spasi. Penulisan CUT TO sama sekali tidak diperlukan, karena sudah tersirat pada setiap pergantian scene. Teknik pergantian scene baru dituliskan bila ada pergantian scene yang dianggap khusus, misalnya menandai flashback atau time-lapse, maka secara keseluruhan dituliskan di tepi kanan dalam HURUF BESAR, pada margin 6 inch dari tepi kiri kertas, berjarak 2 spasi dari akhir scene sebelumnya dan 2 spasi dari judul scene berikutnya.



4 INT. RESTORAN - PAGI

LOUISE  
(di telpon umum)  
Saya berharap kamu sudah berkemas, adik kecil, sebab kita akan cabut dari sini nanti malam.

THELMA  
(berbisik dengan rasa bersalah)  
Baik, tunggulah. Saya akan  
tanyakan pada Darryl apa saya  
boleh pergi.

THELMA (V.O.)  
Jadi kamu belum juga nanya sama  
dia? Demi Tuhan, Thelma, dia itu  
suamimu atau bokapmu? Ini kan  
cuma dua hari. Demi Tuhan,  
Thelma, jangan seperti anak kecil.  
Bilang saja kamu pergi sama saya,  
demi suara jerit tangis yang  
menyayat. Bilang sama dia, kalau  
saat ini saya lagi berantakan.

---

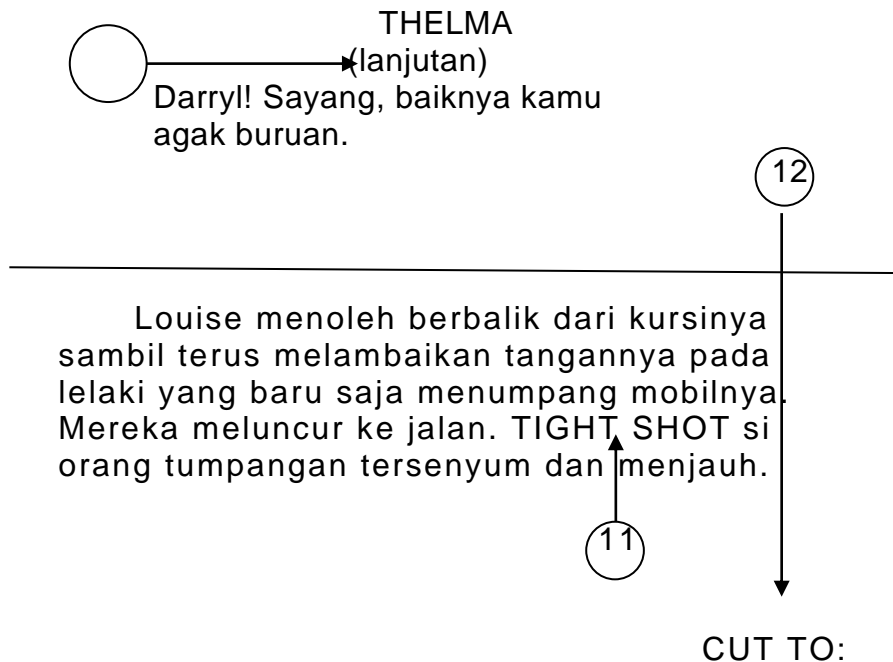
Thelma menjepitkan gagang telpon ke dagunya  
ketika memotong kupon-kupon di surat kabar dan  
memasanginya ke papan buletin yang telah disiapkan  
untuk itu. Kita melihat bermacam-macam sobekan  
resep dari majalah wanita di sepanjang baris '101  
Cara Memasak Daging'.

THELMA  
Dia memang sudah berpikir kamu  
rada-rada, Louise, saranmu nggak  
bakalan ada pengaruhnya bagi  
Darryl. Kamu masih di tempat  
kerja?

LOUISE (V.O.)  
Nggak, saya nelpo dari Playboy  
Mansion.

THELMA  
Nanti saya telpon balik.

Thelma berjalan ke arah ruang keluarga ke bagian bawah tangga dan menyandar di pegangan tangga.



6 INT. MOBIL - SIANG

Thelma memandang dengan dongkol.

THELMA  
Saya berharap nggak ada yang  
numpang di mobil kita.

14. Apabila skenario telah selesai, maka langsung tuliskan kata SELESAI, dalam huruf besar dan di tengah-tengah baris setelah akhir deskripsi scene terakhir.

## COVER

Dalam penulisan cover (title page) ada kelonggaran aturan dan ditemukan banyak variasi. Meskipun demikian, ada beberapa prinsip yang harus dipahami. Cover boleh menggunakan kertas yang sama, baik ukuran maupun ketebalannya, sehingga tidak perlu mencari atau membeli kertas lain. Hindari pemborosan waktu dan biaya. Demikian pula halnya dengan bentuk, ukuran, style maupun warna huruf-huruf yang digunakan. Terkecuali bila menggunakan komputer, tentunya bisa digunakan huruf dengan ukuran yang agak lebih besar. Tetapi pada prinsipnya, halaman judul atau cover, semata-mata hanya untuk menandai skenario yang ditulis, dengan demikian jangan ada unsur-unsur lain seperti gambar, elemen, foto, hiasan dan sebagainya.

1. Judul film secara keseluruhan dituliskan dalam HURUF BESAR, di tengah-tengah baris, berjarak kira-kira 2,5 inch dari tepi atas kertas. Boleh diberi garis bawah atau diberi tanda petik.
2. Empat spasi di bawahnya, masih ditempatkan ditengah-tengah baris, tuliskan “Skenario Oleh” atau “Cerita dan Skenario Oleh” dan secara keseluruhan dituliskan dalam huruf kecil, tentunya setelah dimulai dengan huruf besar. Dua spasi di bawahnya, tuliskan nama penulisnya, menggunakan huruf kecil setelah diawali dengan huruf besar.
3. Bila skenario merupakan hasil adaptasi, diilhami, cerita ditulis oleh orang lain atau penjelasan lainnya, dituliskan delapan spasi di bawah nama penulis di tengah-tengah baris, diikuti “karya” dan nama pengarang novel dua spasi dibawahnya.
4. Pada bagian bawah halaman judul, dibagi menjadi dua. Pada sisi kiri bawah, tuliskan “Produksi:”, lalu pada baris di bawahnya adalah nama perusahaan yang akan memproduksi, ditulis dalam jarak satu spasi, menggunakan huruf kecil setelah didahului dengan huruf besar.. Bila akan menuliskan nama sutradara atau produser, meskipun sangat tidak lazim, bisa dituliskan pula di bagian ini.

5. Pada sisi kanan, sejajar dengan baris di tepi kiri, tuliskan Draft 1 jika skenario ini merupakan draft pertama. Bila kemudian direvisi, tuliskan Draft 2. Draft 3 jika kembali direvisi, dan demikian seterusnya. Kemudian di bawahnya, dalam jarak satu spasi, tuliskan tanggal, bulan dan tahun yang menandai waktu selesainya penulisan skenario ini. Akhir tulisan pada cover dihitung sehingga kira-kira mempunyai margin yang sama antara tepi bawah dan tepi atas kertas.

## PENJILIDAN

Berbeda dengan pembuatan buku, skenario yang telah ditulis TIDAK USAH DIJILID. Cukup gunakan saja penjepit kertas (binder clips) atau gunakan pelubang kertas dengan pengancing (fasteners) dari logam atau plastik yang gampang dicopot. Sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, naskah skenario nantinya akan diperbanyak. Bila skenario dijilid, selain memboroskan waktu dan uang, juga malah sangat merepotkan saat skenario akan diperbanyak atau difotocopy dan bahkan mungkin bisa merusak naskah skenario itu sendiri. Dengan menggunakan penjepit atau pelubang kertas, lembar-lembar skenario akan mudah dilepaskan kembali saat nantinya diperbanyak atau difotocopy.

## REVISI

Skenario tidak selalu sekali diserahkan dapat langsung disetujui. Skenario umumnya akan mengalami revisi, bahkan mungkin sampai berulang-kali. Scene-scene tertentu mungkin dihapuskan, ditambahkan atau dirubah, deskripsi visual maupun dialog barangkali harus diperbaiki. Tidak ada perbedaan dalam cara penulisan naskah revisi. Sebagai penanda bahwa naskah tersebut naskah revisi dapat dilihat pada sisi kanan bawah cover, Draft 1, Draft 2. Draft 3 dan demikian seterusnya sampai skenario disetujui.



BUMI MANUSIA

1

Skenario Oleh

2

Armantono

Diadaptasi dari Novel

BUMI MANUSIA

3

karya

Pramoedya Ananta Toer

## 1 EXT. HBS - PAGI

TITLE : "SURABAYA. 1898"

Bendera Merah-Putih-Biru berkibar-kibar. Juga terlihat banyak hiasan-hiasan. MAGDA PETERS sedang berdiri di hadapan para siswa HBS dan sedang memberikan pidatonya. Terlihat juga guru-guru dan kepala sekolah. Diantara siswa-siswa yang sedang mendengarkan Magda Peters kita melihat: MINKE, ROBERT SUURHOF dan JAN DAPPERSTE.

## MAGDA PETERS

Tuan Direktur, para guru dan terutama para siswa... hari ini seluruh Hindia Belanda berpesta-para. Sri Ratu Wilhemnia naik tahta. Sungguh kita sangat beruntung karena di saat penobatan Sri Ratu Wilhemnia kita dapat menyaksikan awal jaman modern di Hindia. Kita bisa menyaksikan fotonya terpasang di mana-mana berkat ditemukannya mesin cetak. Sebentar lagi manusia tak perlu membanting tulang memeras keringat dengan hasil sedikit. Mesin akan menggantikan setiap macam pekerjaan. Mesin cetak, mesin-mesin pabrik, kereta api...

## 2 EXT. PERON STASIUN – PAGI

Minke berjalan memasuki peron bersama temannya, JEAN MARAIS -- seorang Perancis yang kakinya buntung sebelah -- dalam rangka memenuhi pesanan kepala stasiun berupa perabot yang dibantu diusung oleh pekerjaanya. Peron ramai dengan pengunjung yang menunggu kereta api datang. Kesan diskriminasi sudah terlihat ketika seorang pribumi yang kehilangan karcis tidak diijinkan masuk peron, sementara orang-orang Belanda secara leluasa diijinkan masuk diikuti kuli-kuli pribumi yang membawakan tas dan barang-barang mereka. Jean Marais memperlihatkan barang pesannya pada kepala stasiun dan kepala stasiun mengatur-ngatur tata letaknya, sementara Minke menatap kagum pada kereta api yang akhirnya datang memasuki peron.

## 3 INT. KAMAR SANIKEM - PAGI

TITLE: „TULANGAN SIDOARJO — 1875“

SANIKEM, berumur sekitar 13 tahun, mengintip keluar dari balik celah-celah dinding anyaman bambu kamarnya yang gelap dan tertutup rapat. Sanikem dengan wajah takut mengintip dengan penuh rasa ingin tahu, terus mengintip menelusuri celah-celah dinding dan kemudian berhenti ketika melihat yang diintipnya menuju ke pintu.

Pintu kamar terbuka. Cahaya dari luar menerobos masuk melalui pintu. SASTROTOMO, ayah Sanikem, berdiri di pintu kamar yang kini terbuka. Ia membawa pakaian Sanikem yang terlihat bagus dan terlipat rapih, juga seperangkat alat riasan. Sanikem hanya terdiam ketika Sastrotomo masuk dan menaruh lipatan pakaian yang dibawanya ke atas ranjang. Ia menyiapkan pakaian dan alat riasan untuk dipakai dan dipergunakan oleh Sanikem.

## 4 INT. PABRIK GULA TULANGAN - PAGI

Tempat penggilingan gula sangat sibuk. Mesin-mesin bergerak menimbulkan bunyi berisik. Para pekerja mengikuti tebu-tebu untuk digiling. Diantara kesibukan para pekerja, Sastrotomo berjalan memasuki pabrik. Sanikem yang telah berpakaian rapih dan wajahnya terias cantik berjalan menunduk di belakangnya. Mereka berjalan melintas diantara orang-orang yang terus bekerja diantara mesin-mesin pabrik.

Sastrotomo terus berjalan. Sanikem dengan menunduk terus mengikuti di belakangnya. Sastrotomo akhirnya berhenti di depan seorang laki-laki Eropa yang sedang berdiri mengawasi pekerjaanya. HERMAN MELLEMA. Mengetahui kedatangan Sastrotomo, Herman Mellema berbalik dan menatap Sastrotomo. Dengan penuh sikap hormat, Sastrotomo memperkenalkan anaknya.

SASTROTOMO

Ini anak saya, Tuan Mellema.

Pandangan Herman Mellema kini teralih pada Sanikem yang berdiri menunduk di belakang Sastrotomo. Herman Mellema berjalan mendekati Sanikem.

SASTROTOMO

Namanya Sanikem...

Herman Mellema memperhatikan wajah Sanikem. Sanikem masih terus saja menunduk sama sekali tak berani mengangkat wajahnya. Lalu terdengarlah suaranya yang berat dan dalam seperti keluar dari seluruh dada.

HERMAN MELLEMA

Sudah waktunya kamu punya menantu.

Dokar berderak melintasi halaman dan berhenti di depan rumah Herman Mellema. Satrotomo dan isterinya turun menjinjingkan tas Sanikem, sebuah kopor tua coklat yang sudah penyok di sana-sini. Sanikem turun dari dokar, berdiri di depan rumah dengan menunduk tak berani melihat sekelilingnya. Saat menunggu itu, pandangan Sanikem sempat berkilat menatap tajam ke arah ibunya seperti menuntut sesuatu perlindungan. Tetapi mendapat tatapan seperti itu, ibunya hanya bisa menunduk dan menghapus air matanya. Herman Mellema keluar, tersenyum senang dan matanya berbinar. Menghampiri Satrotomo dan dari kantongnya mengeluarkan surat dan menyerahkannya sejumlah uang pada Satrotomo.

#### HERMAN MELLEMA

Setelah magang selama tiga bulan, aku akan naikan jabatan mu. Tidak lagi menjadi juru tulis tetapi kamu akan diangkat jadi jurubayar pabrik.

#### SASTROTOMO

Terima-kasih, Tuan Mellema.

Sanikem tetap menunduk. Herman Mellema mengantar Satrotomo dan isterinya ke dokar. Satrotomo dan isterinya masuk ke dalam dokar. Dokar berderak meluncur pergi meninggalkan Sanikem yang masih berdiri menunduk dengan air mata yang menetes jatuh membasahi pipinya.

Herman Mellema kembali menghampiri Sanikem. Sanikem masih menunduk dengan pipi basah air mata. Herman Mellema mengangkat dagu Sanikem. Memperhatikan wajah Sanikem. Jemarinya menghapus air mata menelusuri pipinya dan akhirnya jemari tangan menelusur ke bibir. Herman Mellema membuka bibir Sanikem dengan jari-jarinya. Memeriksa deretan gigi-gigi Sanikem.

## 6 INT. RUMAH HERMAN MELLEMA – KAMAR MANDI - SORE

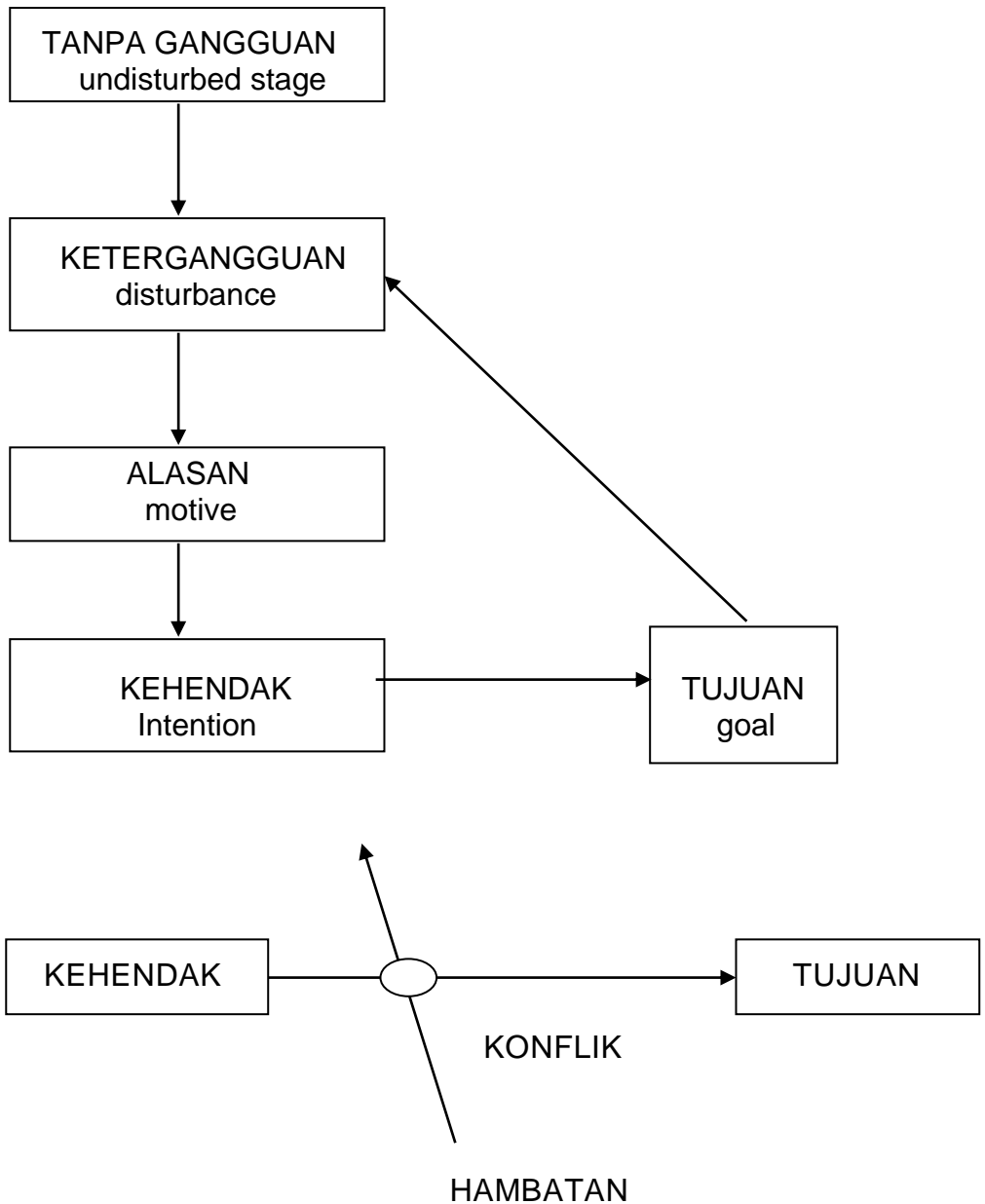
Herman Mellema menarik tangan Sanikem memasuki kamar mandi. Memberikan sikat gigi dan sabun. Herman Mellema memberikan sikat giginya pada Sanikem. Belum pernah Sanikem menggosok giginya. Sanikem menggosok giginya dengan canggung. Herman Mellema membantu menggosok gigi Sanikem untuk mengajarnya cara menggosok gigi.

### **Rangkuman**

Dalam menulis naskah drama sangat penting sekali dipahami diagram aksi, karena diagram aksi sangat memuat pola atau alir mengenai tokoh yang memiliki tujuan atau kehendak agar dapat mencapai tujuan tokoh. Dalam mencapai tujuannya tersebut terjadi hambatan berupa konflik , suspense , curoicity dan surprise. Adapaun struktur yang ada yaitu struktur 3 babak yaitu baba awal , tengah dan akhir dimana diagram aksi sangat mempresentasikan tema. Adapun setelahnya adalah menulis sinopsis, treatment dan script.

## Tugas

Buatlah cerita yang terkait dengan diagram aksi dengan ide bebas..



## TES FORMATIF

1. Babak Awal maksimal seperempat halaman skenario. Karena babak awal adalah pengenalan maka makin cepat makin baik. Yang harus dimunculkan pada babak awal kecuali
  - a. memperkenalkan protagonis,
  - b. mengguncang penonton dengan problem utama yang dihadapi protagonis
  - c. memperkenalkan antagonis (hambatan)
  - d. memperlihatkan resiko bila protagonis gagal menyelesaikan masalahnya.
  - e. Mengidentifikasi deuteragonis
  
- 2 Petunjuk pengucapan (parenthetical directions) memperlihatkan cara pengucapan dialog. Petunjuk pengucapan dituliskan diantara nama karakter dan isi dialog, secara keseluruhan selalu dituliskan dengan huruf kecil dan dalam tanda kurung, pada margin .....dari tepi kiri..... dari tepi kanan kertas dalam spasi rapat.
  - a. 3.5 inch tepi kiri dan 3.5 Inch tepi kanan
  - b. 3.5 inch tepi kiri dan 2.5 inch tepi kanan
  - c. 2.5 inch tepi kiri dan 2.5 inch tepi kanan
  - d. 2.5 inch tepi kiri dan 3.5 inch tepi kanan
  - e. 2.5 inch tepi kiri dan 4.5 inch tepi kanan
  
3. Pengelompokan scene didasarkan tempat dan waktu. Dengan demikian scene berubah bila:
  - a. Tempat tidak berubah.
  - b. Waktu berubah.
  - c. Tempat dan waktu sama-sama tidak berubah.
  - d. Terjadi adegan yang salah
  - e. Adanya perpanjangan waktu shooting
  
4. Perdebatan yang tidak menimbulkan ketegangan disebut..
  - a. Suspense
  - b. Curiosity
  - c. Surprise
  - d. Planting Informasi
  - e. Konflik



5. Menanamkan sebuah informasi di awal adegan dan akan di munculkan saat akhir adegan pada saat akan mencapai klimaks disebut...

- a. Suspense
- b. Curoicity
- c. Surprise
- d. **Planting Informasi**
- e. Konflik

#### DAFTAR PUSTAKA

#### JAWABAN TES FORMATIF

- 1. e
- 2. b
- 3. b
- 4. e
- 5. d