

MEMBUAT TREATMENT & SCENARIO/NASKAH FILM

serta BREAK DOWN SCENE

A. Membuat *Treatment*

Treatment menjadi penting manakala kita ingin membuat film/tayangan televisi yang terkonsep. Dengan membuat *Treatment* kita bisa memendekkan atau mengembangkan uraian sesuai tuntutan cerita dan tuntutan penataan dramatik. Hal ini lebih mudah dilakukan karena bentuk uraian dalam *Treatment* yang singkat. Pada saat membuat *Treatment* kita bisa dengan leluasa merencanakan aksi pelaku yang membuat adegan menjadi benar-benar hidup, nyata dan menunjang kebutuhan cerita atau dramatik.

Treatment ibaratnya **kerangka skenario** dengan **penuturan yang sudah tersusun sebagai skenario jadi**, hanya masih **berisi pokok-pokok action** dan **belum berisi dialog**. Penulisan *Treatment* menggunakan cara bertutur yang pendek-pendek namun bisa memberikan daya cekam dan daya pikat pada penonton untuk segera berkonsentrasi pada tayangan. Untuk itu, uraian dibuat agar mudah dibayangkan bahkan merangsang imajinasi. Hal ini penting pula bagi orang-orang yang terbiasa membaca skenario, semisal produser, *Art Director*, atau juru kamera.

Setelah *Treatment* melewati pembahasan oleh produser-sutradara, maka sutradara dan stafnya mulai mencari pemain, *hunting* lokasi, merencanakan pakaian-set-dan sebagainya, sambil skenario mulai dikerjakan. Apabila dalam pembahasan muncul usulan-usulan perubahan maka perbaikannya dilakukan dalam bentuk *Treatment* daripada sesudah menjadi skenario karena akan menjadi lebih rumit. Umpamanya adanya pengurangan pelaku yang bisa jadi memerlukan perombakan skenario besar-besaran.

Dalam penulisan *Treatment* harus menggunakan nomor, yakni nomor kelompok adegan atau adegan-adegan di suatu tempat yang dalam penulisannya menggunakan huruf kapital ditulis pada baris pertama, namun ada pula yang disatukan dalam kalimat pertama. Untuk film televisi yang sederhana dan pendek, dianjurkan membuat ikhtisar cerita sekitar tiga halaman yang lebih terurai dari *basic story*, kemudian membuat catatan per-*scene*.

Hal penting dalam uraian *Treatment* adalah:

- ✓ Bisa menggambarkan "kerangka skenario" lengkap tetapi padat;
- ✓ Penuturan sudah mengacu pada Uraian Tiga Babak dan Penataan Dramatik;
- ✓ Uraianya ringkas agar naskah tidak terlalu tebal. Maksimal 40 halaman untuk film cerita layar lebar. Naskah ini akan menjadi bahasan dengan produser dan sutradara, bahkan dengan kru utama film sehingga meski ditulis ringkas namun komunikatif;
- ✓ Nama orang dan tempat sudah pasti sebagaimana yang akan ditampilkan dalam skenario.

B. Menulis Naskah/Skenario

Dalam ranah film layar lebar atau sinetron, Naskah/Skenario adalah Naskah cerita yang didesain untuk disajikan sebagai film. Naskah tersebut berisi cerita atau gagasan yang telah didesain cara penyajiannya, agar komunikatif dan menarik disampaikan dengan media film.

Penuturan skenario adalah penuturan filmik, sehingga kalau seseorang membaca skenario maka uraiannya harus bisa membuatnya membayangkan filmnya. Demikian pula penulis skenario ketika

akan membuatnya sudah membayangkan bagaimana setiap detil adegan (termasuk set-properti-kostum-dialog) akan berlangsung.

CONTOH POTONGAN SKENARIO

SCENE 11

EXT. DEPAN RUMAH KOST BETHA – SIANG

Donny as ALFA
Niken as BETHA

Alfa duduk di bawah pohon, seberang rumah kost Betha, menanti keluarnya Betha. Di tanah sudah berserakan puntung rokok. Alfa berdiri dan melongok ke arah pintu rumah kost Betha. Lalu memungut batu dan melemparkannya karena iseng. Kemudian ia kembali duduk di bawah pohon, menunggu dengan sabar.

DISSOLVE

SCENE 12

INT. KAMAR KOST BETHA – MALAM

MCU. Betha mengintip melalui gordén jendela kamarnya, mencari tahu apakah Alfa masih ada di depan rumah kostnya.

CUT TO

SCENE 13

EXT. DEPAN RUMAH BETHA - MALAM

HA. Alfa masih menunggu di bawah pohon, seberang rumah kost Betha.

CONTOH BREAKDOWN SCENE

(dari contoh potongan Skenario diatas)

No.	Hari, Tanggal	SC	INT	S	SETTING	PROP	LOKASI	CAST
			EXT	M				
1	Sabtu, 4 Mar 2020	11	EXT	S	Rumah Kost Betha	Tas, hp	Tembalang- Semarang	Alfa
		13	EXT	M	sda	sda	sda	sda
2	Minggu, 5 Mar 2020	12	INT	M	Kamar Betha	Buku-buku, gelas, foto, poster, alat kecantikan, hp, alat tulis.	Jl.Nakula- Semarang	Betha

DAFTAR ISTILAH

EXT : Exterior, diluar ruangan

INT : Interior, di dalam ruangan

ACTION : Gerakan. Menurut pengertian kamera yang disebut Action adalah gerakan dari sesuatu yang melintas di kamera. Namun menurut pengertian Skenario, gerakan itu bisa juga terjadi terjadi pada diri manusia. Pada konflik batin, umpamanya pertikaian antara dua Action yang bertentangan antara kemauan buruk yang ditentang oleh "hati kecil".

AERIAL SHOT : Shot yang dibuat dari tempat yang tinggi atau suatu ketinggian dengan menggunakan pesawat terbang, helikopter atau *crane*. Tidak selalu berupa shot yang bergerak (*moving shot*).

ANGLE (CAMERA ANGLE) : Sudut pandang kamera menangkap subjeknya. Yang lazim dipakai *High Angle* dan *Low Angle*, sering disingkat HA dan LA. Pada *High Angle* kamera memandang kebawah/menunduk ke arah subjek, sedangkan pada *Low Angle* kamera memandang keatas/mendongak ke arah subjek.

ANTAGONIS : Tokoh yang menentang atau menghalangi jalan Protagonis mencapai tujuannya. Ada juga yang berpendapat bahwa sesuatu, bukan manusia, yang menghalangi Protagonis bisa juga disebut Antagonis.

ANTI KLIMAKS : Turunnya garis Tangga Dramatik setelah Tangga Dramatik mencapai Klimaks.

ART DIRECTOR : Penata Visual. Orang yang dalam pembuatan film bertugas menyiapkan semua bahan informasi visual sesuai tuntutan skenario. Yakni, menyiapkan Set dan hiasannya, Properti, tata rias pemain, tata busana, dan lain-lain. Kata *Art* disini bukan dimaksud sebagai sesuatu yang bersifat seni, melainkan yang berhubungan dengan keindahan bidang visual.

ASISSTANT DIRECTOR : Asisten Sutradara. Merupakan tangan kanan Sutradara, bertanggung jawab dalam hal pemanggilan shooting agar produksi berjalan sesuai jadwal yang telah ditetapkan serta menjaga keamanan dan disiplin pada saat shooting. Di bidang kreatif ia bertanggung jawab untuk adegan-adegan massal, *breakdown script*/skenario, dan lain-lain.

AUDIO	: Unsur informasi Suara atau segala sesuatu yang dapat didengar.
BACKGROUND NOISE	: Bunyi-bunyian atau suara-suara yang tidak jelas yang ditambahkan pada jalur/trek suara untuk meningkatkan rasa realistik adegan.
BIG CLOSE UP (BCU)	: Istilah ini berasal dari dunia film Inggris, disebut juga <i>Super Close Up</i> (SCU) atau <i>Extreme Close Up</i> (XCU) untuk pengertian pengambilan gambar dengan jarak sangat dekat terhadap detail dari objek, misalnya bola mata.
BLOCKING	: Penataan komposisi dari scene; Latihan umum gerakan pemain; Penataan Set-up kamera, lampu dan peralatan teknis lainnya.
BREAKDOWN	: Pemecahan atau pemilahan skenario berdasarkan scene, para pemain, lokasi, dan sebagainya.
CAST	: Pemain atau para pemain yang muncul dalam sebuah film, termasuk didalamnya adalah pemeran utama, pemeran pembantu, figuran. <i>Cast(+ing)</i> : adalah kegiatan memilih atau menyeleksi para pemain yang akan digunakan dalam sebuah produksi film.
CASTING DIRECTOR	: Seseorang yang bertanggung jawab dalam melaksanakan pemilihan dan penetapan pemain untuk digunakan dalam sebuah produksi film. Juga bertugas menyusun kontrak kerja serta menentukan jumlah bayaran yang akan diterimakan. Menghimpun data dan foto para pemain yang ada dalam dunia film.
CLOSE UP (CU)	: Jarak kamera yang mengambil bagian suatu objek, sub-objek. Atau bisa diartikan Shot penekanan untuk mengundang perhatian terhadap suatu aspek dari subjek. Dalam kaitannya subjek adalah manusia, maka shot pada bagian wajah saja, tangan saja, dada saja, atau kaki saja.
CLAPPER	: Sepasang papan yang diberi engsel pada salah satu tepinya yang dipukulkan satu sama lain dimuka kamera pada awal pengambilan gambar untuk memungkinkan sinkronisasi suara dan gambar cutting print ketika editing. Juga berfungsi sebagai penanda kapan pengambilan gambar dilakukan--pada scene keberapa--take keberapa--dalam film apa--oleh sutradara siapa.
CREDIT	: Atau lengkapnya ditulis <i>Credit Title</i> adalah tayangan nama-nama para pendukung film, biasanya secara lengkap ditampilkan pada bagian akhir film/tayangan televisi. Di Indonesia saat ini, dalam sebuah sinetron misalnya, sampai supir atau penjaga diesel juga dicantumkan dalam <i>credit title</i> . Dulu, hanya memuat memuat nama pemain, produser, produser pelaksana dan tenaga-tenaga kreatif pembuatan.
CUT	: Aba-aba yang diberikan seorang sutradara untuk menghentikan pengambilan gambar; bisa juga merupakan sebuah potongan pita seluloid yang mengandung sebuah shot.
COMPOSITION	:Komposisi. Pembingkai (<i>framing</i>) subjek ke dalam wilayah gambar untuk menentukan pembagian atau keseimbangan dari cahaya, sosok, bayangan, warna dan gerakan; Pengaturan, penyusunan dan penempatan unsur-unsur gambar (<i>visual elements</i>) ke dalam bingkai (<i>frame</i>).
CONTINUITY TITLE	: Judul atau teks yang dirancang untuk menjembatani dis-kontinuitas gambar. Terkadang juga disebut sebagai <i>Bridging Title</i> , yakni teks yang muncul antara adegan untuk membantu menjelaskan jalan cerita.
DAY FOR NIGHT	: Pengambilan adegan pada siang hari, namun adegan itu dimaksud 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.
DIRECTOR	: Sutradara. Pekerja film yang dengan tanggung jawab tertinggi terhadap aspek kreatif - baik yang bersifat penafsiran maupun teknik pada pembuatan film.

Disamping mengatur permainan dalam akting dan dialog, juga menetapkan posisi kamera, suara, prinsip penata caayaan, serta segala 'bumbu' yang memiliki efek dalam penciptaan film secara utuh.

- DEUS EX MACHINA** : Situasi kritis dalam cerita diselesaikan dengan bantuan Tuhan, yakni dengan datangnya nasib baik.
- DISSOLVE** : Ujung gambar adegan berbaur dengan awal adegan lain. Digunakan untuk menyambung dua scene berhubungan tapi dipisahkan oleh waktu yang berbeda. Misalnya, adegan yang satu terjadi malam hari dan adegan berikut pada pagi harinya. Dissolve juga kadang digunakan untuk menyambung kilasan kejadian, umpama kilasan seseorang yang ke sana-ke mari mencari pekerjaan.
- DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY (DOP)** : Orang yang bertugas mendapatkan gambaran lengkap tentang bagaimana adegan berlangsung, apa saja yang berlangsung dalam Set dan efek apa saja yang ingin dicapai.
- DOLLY** : Lori kecil untuk membawa kamera yang melakukan pengambilan gambar sambil berjalan, *Dolly Shot*. Bisa dipakai untuk mengikuti orang berjalan, juga bisa untuk mendekati pelaku atau menjauhi pelaku.
- EDITING** : Menyusun urutan gambar untuk kepentingan terjadinya urutan penuturan cerita, atau untuk kepentingan penataan dramatik; Kegiatan memilih-mengolah dan menyusun data berupa gambar dan suara sesuai dengan cerita sehingga bisa dinikmati.
- EDITOR** : Tenaga kreatif yang melakukan tugas editing. *Shot-shot* yang diambil di lapangan diserahkan kepadanya untuk diedit. Orang ini juga melakukan editing SUARA, sebagai penunjang gambar.
- ESTABLISHING SHOT** : Sebuah *shot* -umumnya *Long Shot* (LS) atau *Full Shot* (FS)—yang memperlihatkan tempat secara keseluruhan berikut lingkungan yang menunjang informasi tempat tersebut.
- EXTERIOR (EXT)** : Tulisan EXT yang terdapat pada judul *scene*, untuk menunjukkan bahwa *scene* itu tempatnya di luar.
- EXTREME CLOSE UP (XCU/ECU)** : Sebuah *shot* yang lebih dekat daripada *Close-up* yang memperlihatkan benda kecil dari dekat, memperlihatkan bagian yang diperbesar dari sebuah benda atau bagian manusia, misalnya hidung, mata, telinga.
- EXTREME LONG SHOT (XLS/ELS)** : Sebuah *shot* yang lebih jauh dari *Long Shot*, untuk pengambilan subjek yang sangat jauh, subjek itu sendiri sudah hampir tidak kelihatan, karena lebih mengutamakan latar belakang untuk memberikan informasi tempatnya. Shot ini menggunakan lensa bersudut lebar dan biasanya diambil dari suatu ketinggian, misalnya ELS orang sedang berjalan di padang rumput atau pesawat terbang di langit.
- FADE** : Istilah ini ditulis secara lengkap sebagai *FADE IN* (FI) dan *FADE OUT* (FO). *FADE IN*, artinya gambar dimulai dari tiada perlahan muncul, seperti pada awal *scene*. Sedangkan *FADE OUT* menjelaskan bahwa gambar menghilang, seperti pada akhir sebuah *scene*.
- FLASHBACK** : Kilas balik. Adegan yang dimunculkan sebagai kenangan seseorang.
- FLASH-FORWARD** : Kebalikan dari *Flashback*. Sebuah *scene* atau *sequence* yang mengandung kejadian masa depan disisipkan diantara scene atau *sequence* yang menampilkan kejadian masa kini.
- FOLLOW SHOT** : *Shot* yang diambil sambil mengikuti objeknya bergerak/berjalan. Umpamanya : 'MS (Follow shot) Alfa menuju pintu' artinya ikuti Alfa berjalan ke pintu dalam jarak MS.

FRAME	: Pada film yang direkam dengan seluloid, istilah satu frame berarti satu bingkai. Kalau dinyatakan <i>IN FRAME</i> atau <i>OUT FRAME</i> , berarti pelaku masuk ke dalam tangkapan kamera atau keluar.
FREEZE FRAME	: Gambar membeku, semua tidak bergerak, atau istilahnya <i>Stop Motion</i> .
FULL SHOT	: <i>Shot</i> yang mengambil objek secara keseluruhan, umpamanya : FS Ruang Kelas
IDENTIFIKASI	: Sikap penonton yang akan melakukan penyamaan dirinya dengan tokoh Protagonis disebabkan mereka bersimpati. Hingga suka duka protagonis ikut dirasakan juga sepenuhnya oleh penonton.
INSERT	: Sisipan, <i>shot</i> atau adegan yang disisipkan ke tengah adegan lain.
INT (INTERIOR)	: Tulisan INT yang terdapat pada judul <i>scene</i> , untuk menunjukkan bahwa <i>scene</i> itu tempatnya di dalam.
JIMMY JIP	: Sebuah alat untuk menempatkan kamera di ketinggian dengan panjang 15 meter, radius putar 360° yang dapat digerakkan dengan <i>remote control</i> oleh kamerawan.
JUMP CUT	: Sebuah CUT yang terdapat dalam sebuah <i>scene</i> dan bukan antara dua <i>scene</i> , yang dibuat untuk memadatkan <i>shot</i> secara efektif, penggunaannya bisa untuk menghindari terjadinya kelamaan <i>action</i> misalnya ketika pelaku memasuki bangunan bertingkat dan muncul dalam ruang kerja di lantai sembilan; Bisa berarti pula menyambung dua shot yang diambil dari sudut yang sama dan terjadi penghilangan sebagian <i>action</i> yang ada sehingga efek yang timbul dari sambungan itu adalah terasa adanya sentakan dan diskontinyu.
KONFLIK	: Pertikaian dua <i>Action</i> dua kehendak yang berlawanan.
KLIMAKS	: Puncak dramatik perjuangan Protagonis dalam mencapai Tujuannya. Disitu terjadi pincak krisis yang tertinggi.
LOCATION	: Tempat <i>shooting</i> di tempat asli, artinya bukan <i>Set</i> yang dibuat di studio.
LONG SHOT (LS)	: <i>Shot</i> jarak jauh untuk memperlihatkan hubungan subjek dengan latar belakangnya, umumnya dipakai untuk memberikan orientasi atau <i>establishing shot</i> .
MEDIUM CLOSE UP (MCU)	: Objek orang yang ditangkap dengan MCU akan tampak dari kepala sampai siku.
MEDIUM SHOT (MS)	: Objek orang yang diambil dengan MS akan tampak dari kepala sampai kira-kira ke pinggang.
MOVING SHOT	: <i>Shot</i> yang diambil dengan kamera bergerak, misal jimmy jip/portal jip
OFF SCREEN (OSC)	: Istilah yang dipakai untuk menjelaskan SUARA, yaitu SUARA yang sumbernya tidak kelihatan dalam <i>frame</i> , dari luar layar, <i>off screen</i> . Misalnya jika ditulis dalam dialog: 'OS. FIFI' artinya SUARA Fifi ini hanya terdengar, orangnya tidak tampak, berada di luar layar. Mungkin juga dia duduk di hadapan, tapi waktu Fifi bicara itu kamera sedang mengambil lawan main/lawan bicaranya.
OFF SOUND (OS)	: Pengambilan gambar yang tidak memerlukan suara
OVER SHOULDER SHOT (OSS)	: Sebuah <i>shot</i> yang biasa digunakan pada adegan percakapan, dimana si pembicara dilihat dari perspektif lawan bicaranya yang berada tepat dimuka kamera. Dengan cara pengambilan serupa ini sebagian belakang kepala dan pundak si pendengar tampak, sementara si pembicara yang menghadap ke arah kamera hanya wajah dan sebagian kecil dadanya yang tampak.

PANNING (PAN)	: Shot yang diambil dengan menolehkan kamera ke kanan atau ke kiri pada poros vertikalnya.
PLOT	: Alur cerita yang didesain atau direkayasa untuk mencapai tujuan tertentu. Maka itu, satu topik yang sama bisa dibuat beberapa PLOT, sesuai dengan sudut pandang yang diambil dan tujuan yang ingin dicapai.
POINT OF VIEW (POV)	: <i>Shot</i> yang diambil sebagai pandangan mata pelaku. Penonton melihat gambar yang tampil seolah menggunakan mata pemain bersangkutan.
PORTAL JIP	: Sebuah alat untuk menempatkan kamera dengan panjang 3 meter yang dapat digerakkan langsung oleh kamerawan.
PREMISE	: Kata ini berbeda-beda dipahami orang. Ada yang mengatakan sama dengan Tema, thesis, akar gagasan, tenaga pendorong subjek, ide pokok. Ada juga yang mengartikan sebagai isi cerita, bahan perenungan filosofis yang utama ingin disampaikan kepada penonton.
PRODUCER	: Produser, profesi ahli dalam mengelola pembuatan film. Beda dengan pemasok dana atau pemilik perusahaan, Seorang Produser boleh jadi tidak punya uang, dananya dia dapat dari bank, namun di Indonesia umumnya memberi nama Produser kepada pemilik perusahaan.
PROTAGONIS	: Tokoh Utama film, tentang dia sebuah cerita bergulir. Dia adalah tokoh yang memiliki kemampuan yang dikagumi penonton atau keadaan yang menarik simpati kuat dari penonton.
RE-TAKE	: Ambilan ulangan. Mengulang kembali perekaman (gambar/suara) sesuatu adegan yang sebelumnya telah direkam karena dirasa kurang memuaskan atau ada kesalahan.
SCENE	: Satuan penuturan dalam skenario. Satu <i>scene</i> adalah kejadian yang berlangsung dalam satu tempat dan waktu tertentu.
SEQUENCE	: Sekelompok <i>scene</i> yang merupakan satu persoalan, misalnya <i>sequence</i> kejar-kejaran.
SET	: Dalam film dipahami sebagai tempat kejadian, maka <i>Set</i> itu bisa di kamar, bisa di lapangan rumput, di jalan raya, dan sebagainya.
SHOT	: Adalah tembakan kamera. Satu <i>shot</i> adalah mulai kamera <i>start</i> mengambil objek sampai kamera <i>stop record</i> / dimatikan.
SHOOTING	: Aktivitas pengambilan film.
SHOOTING SCRIPT	: Skenario yang diperinci shot demi shot, dibuat untuk bisa langsung digunakan untuk shooting.
SINOPSIS	: Ikhtisar cerita yang disusun ringkas tapi sudah memuat semua unsur penting cerita, seperti problem utama, tokoh utama, antagonis, plot utama, sub plot, tokoh-tokoh pendukung penting, klimaks dan penyelesaiannya. Maka panjang Sinopsis bisa belasan halaman.
SKENARIO	: Naskah cerita yang didesain untuk disajikan sebagai film. Di Amerika Serikat dan Inggris lebih dikenal istilah <i>Screenplay</i> dan <i>Film Script</i> .
SOUND EFFECT (SFX)	: Setiap SUARA yang keluar dari sumber apapun kecuali mulut manusia, seperti dialog, narasi, dan nyanyian.
STORYBOARD	: Potongan-potongan gambar sketsa kasar yang merupakan bentuk-bentuk <i>shot</i> atau adegan yang dihasilkan atas dasar <i>shot</i> utama adegan.

Sub PLOT	: PLOT tambahan dalam cerita yang tugasnya untuk menunjang cerita atau dramatik cerita.
SUSPENSE	: Ketegangan.
SUBTITLE	: Teks yang dibubuhkan pada bagian bawah sebuah film untuk menerjemahkan isi dialog film berbahasa asing.
TAKE	: Pengambilan gambar yang menghasilkan sebuah <i>shot</i> . Sebuah adegan sering diambil (di- <i>take</i>) lebih dari satu kali dengan maksud mendapatkan <i>shot</i> terbaik.
TELEPLAY	: Skenario yang khusus ditulis untuk televisi; Semua jenis naskah untuk program televisi, ditulis berdasarkan model/ccontoh skenario film.
THEME	: Tema. Pokok cerita. Tentang apa cerita ini.
THREE SHOT	: Shot yang merekam dua orang dalam satu <i>frame</i> , lebih dari tiga orang dalam satu <i>frame</i> disebut juga <i>GROUP SHOT</i> .
TILT SHOT	: Shot dengan gerakan menundukkan atau mendongakkan kamera pada poros horisontalnya, <i>TILT UP</i> (mendongak) dan <i>TILT DOWN</i> (menunduk).
TITLE	: Judul film, karena ada istilah <i>credit title</i> yang berisi daftar para pendukung film, maka judul film disebutkan juga sebagai <i>Main Title</i> .
TRACKING SHOT	: Shot yang diambil dengan menggerakkan kamera ke depan atau ke belakang, <i>TRACK IN</i> (maju/mendekat objek) dan <i>TRACK OUT</i> (mundur/menjauh objek).
TREATMENT	: Kerangka skenario, penuturannya sudah tersusun sebagai skenario yang jadi, hanya masih berisi pokok-pokok <i>action</i> dan belum berisi dialog.
TWO SHOT	: Shot yang merekam dua orang dalam satu <i>frame</i> , biasanya dari pinggang ke atas.
ZOOM	: Pergerakan elemen-elemen lensa kamera, sehingga memengaruhi adanya perubahan sudut pandang (<i>view of angle</i>) dan ukuran gambar (<i>picture size</i>). Macamnya ada dua, <i>ZOOM IN</i> (ZI) dan <i>ZOOM OUT</i> (ZO). Pada <i>ZOOM IN</i> gambar objek menjadi besar dan seakan-akan datang mendekat ke penonton dengan latarbelakang sedikit kabur/ <i>soft focus/out focus/blur</i> . Sedangkan pada <i>ZOOM OUT</i> gambar objek menjadi kecil seakan menjauhi penonton dengan latar belakang menjadi jelas/ <i>in focus</i> .

TUGAS INDIVIDU : BUATLAH CONTOH SKENARIO 2 SCENE SAJA, SESUAI DENGAN CONTOH SCENARIO TERSEBUT DI ATAS

CONTOH :

SCENE 1

EXT. KOTA LAMA – PAGI

Seorang lelaki berkaca mata hitam sedang duduk termenung di depan sebuah bangunan kuno di Kota Lama.

CUT TO

SCENE 2

EXT. KOTA LAMA – PAGI

CU. Tiba-tiba lelaki itu terkejut, ada seseorang yang menepuk pundaknya.

Dialog, dst.

SIMPAN DGN NAMA : TGSDUA_2APR20_NIM.DOC atau TGSDUA_2APR20_NIM.PDF

Kirim ke email : shnugraini@dsn.dinus.ac.id paling lambat 09 APR 2020.

TERIMA KASIH