

MATERI KULIAH

PENULISAN SKENARIO



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG**

BAB 1 SARANA FISIK (*Physical Characteristic*)

Sarana Fisik (*Physical Characteristic*) yaitu sarana yang digunakan oleh film untuk menyampaikan informasinya. Sarana fisik dari bahasa film yaitu : media gambar dan suara.

A. Media GAMBAR (Visual) adalah segala sesuatu yang diinformasikan lewat mata.

Unsur-unsurnya:

1. PEMAIN (Aktor)

Begitu menyaksikan munculnya seorang pemain, maka penonton segera akan menerima banyak informasi dari pemain tersebut seperti jenis kelamin, berapa kira-kira usianya, tingkat sosial, dan sebagainya. Informasi tersirat dari wajah pucat, botak, kekar, bahenol, make-up menor, pantat tepos, dan sebagainya. Penonton sudah punya banyak rekaman dikepalanya tentang penampilan tersebut. Menulis skenario dalam mendeskripsikan pemain harus jelas/konkrit, misalnya Ngatini janda muda yang genitdan seterusnya.

2. SETTING

Dalam film bukan "*dekor*" tapi SET atau "*tempat kejadian*", misalnya ruang kelas, kamar tidur, lapangan sepakbola, halaman, rumah mewah, dan sebagainya.

Disamping menjelaskan diri si Pemain, SET juga mampu menjelaskan pemilik, suasana lingkungan, tingkat sosialnya, dan sebagainya.

3. PROPERTI

Dalam film pengertiannya terbatas hanya pada segala macam perlengkapan yang untuk ditambahkan pada Pemain atau Tempat. Properti dalam film sering disingkat *PROP*, misalnya buku, alat kecantikan, lukisan, mobil, sepeda, celana dalam, gelas, dan sebagainya.

Ketika digunakan sebagai PROP dikaitkan dengan Pemain atau Set, maka fungsi benda-benda tersebut berubah menjadi unsur informasi, misalnya pemerksaan → celana dalam dan BH yang terkoyak.

4. CAHAYA

Dengan CAHAYA, media visual/gambar informasi bisa dilihat.

Cahaya juga menjelaskan waktu, apakah adegan berlangsung di dalam rumah yang menyalakan lampu, otomatis penonton paham waktunya. Disamping itu CAHAYA juga memberikan *Mood*/suasana jiwa, misalnya orang yang diambil dalam siluet akan terasa memberi efek misterius atau mengandung bahaya.

B.Media SUARA (Audio) adalah media informasi yang berbentuk Suara yang diterima oleh penonton dengan indera pendengarannya.

Unsur-unsurnya :

1. DIALOG

Suara yang dibentuk oleh ucapan kata-kata yang dilakukan oleh pemain.

Dialog juga merupakan unsur suara yang paling efektif dalam menyampaikan informasi dibandingkan semua unsur suara yang lainnya, karena dialog bisa menyampaikan penjelasan dengan sangat singkat dan jelas. Misalnya, "Jam berapa sekarang?"

Dalam menciptakan dialog menyesuaikan karakteristik tiap orang yang terlahir sebagai refleksi dari : Latar belakang, Pengalaman, Pendidikan, Lingkungan Hidup, Status sosial, Profesi, Kondisi psikis.

2. SOUND EFFECT (disingkat SFX)

Agak sulit didefinisikan, namun kalau diuraikan kira-kira adalah Bunyi yang ditimbulkan oleh benda karena adanya *action*, misalnya dering telepon, suara mesin mobil, kicau burung, gonggongan anjing, dan sebagainya.

Penonton film tetap menuntut adanya SOUND EFFECT, karena informasi tidak dirasa mantap kalau tidak disertai SOUND EFFECT. Misalnya, mobil yang berlari kencang kemudian direm, atau film silat akan terasa lebih seru dengan dukungan SOUND EFFECT saat melakukan pukulan atau tendangan.

3. ILUSTRASI MUSIK

Sebagai Musik Latar (*Background Music*) atau Iringan Musik, bisa berfungsi sangat kuat sebagai penunjang Dramatik cerita.

Cara Penyampaian Informasi

1. Bertahap

Pemberian informasi harus tahap demi tahap, dan baru akan lengkap disampaikan ketika pada akhir cerita. Mengingat informasi apapun kalau sudah diberitahukan maka daya tarik akan menurun.

- a. Pada permulaan cerita diberikan informasi yang kurang penting, karena penonton belum akan siap menerimanya.
- b. Informasi yang mendahului peristiwanya memiliki nilai penting, karena penonton baru bisa mengembangkan ilusinya setelah menerima informasi.
- c. Tiap tahap informasi harus semakin mengundang *interest* / ketertarikan penonton serta memperdalam keterbatasan emosinya.
- d. Tiap tambahan informasi harus merupakan “sentuhan baru”, cara yang digunakan berlainan, kualitasnya semakin meningkat.

2. Seleksi Informasi

Pilih materi dengan jumlah yang tepat, untuk itu kumpulkan terlebih dulu seluruh informasi yang ada baru kemudian dipilih. Setelah itu pilih materi yang penting saja (bagi cerita, artistik, dramatik) yang cukup informatif, komunikatif dan menarik. Materi yang dipilih serta jumlah yang diambil bukan hanya untuk membuat cerita bisa dimengerti namun juga enak dan indah diterima.

3. Mengikuti *Flow of Interest*

Informasi yang diberikan selanjutnya harus merupakan informasi yang ingin diketahui penonton sebagai urutan dari informasi sekarang, sehingga harus mengalir. Tertundanya informasi akan mengurangi pengertian dan mengganggu ilusinya, namun penundaan yang disengaja bisa memberi manfaat mengundang keingintahuan yang lebih besar.

Kualitas keingintahuan bisa ditingkatkan dengan cara : Waktu penundaan diperpanjang sampai batas tertentu dan memperlihatkan reaksi tertentu kepada pelaku cerita yang menerima informasi pendahuluannya.

Pemberian informasi berikutnya boleh saja menyimpang dari jalur *flow of interest* bila memang lebih penting bagi cerita dan lebih menarik.

4. Karakteristik Para Pelaku

Pelaku dalam cerita adalah faktor utama, karena tentang hal ihwal pelaku inilah yang dipaparkan dalam cerita apapun. Untuk itu pengungkapan pelaku dalam cerita harus jelas yang kadar pengungkapannya ditentukan kebutuhan cerita itu sendiri.

Pertama, tiap manusia adalah individu yang unik sehingga masing-masing memiliki ciri khas sekalipun anak kembar siam. Ciri-ciri itulah yang membedakan manusia satu dengan lainnya. Ciri itu meliputi **Karakter Fisik** (kondisi penampilannya, bagian badan yang perlu ditonjolkan, dan gerak-geriknya), dan **Karakter Psikis** (kepribadian dan watak). Sehingga dari pengungkapan informasi tentang karakteristik ini akan menjelaskan “apa dan siapa” pelaku.

Informasi diatas harus didukung data tentang Nama, Umur, Latar belakang (keluarga, pendidikan, pengalaman, dan sebagainya), Status Sosial (lingkungan sosial, profesi, derajat dalam profesi, kedudukan dalam masyarakat), Kedudukan dalam Cerita, serta Harapan dan Cita-cita.

Dalam skenario, data-data tersebut tidak bisa hanya dipaparkan begitu saja seperti dalam novel, tetapi diungkapkan dalam bahasa film melalui penampilan, aksi dan reaksi yang bersangkutan, dialog yang bersangkutan, sikap tokoh lain dan sarana suara lainnya. Karakteristik Psikis yang diperlihatkan harus sesuai dengan data-data yang mendukungnya, sehingga seorang penulis cerita/skenario harus mengetahui -- bahkan jika mungkin -- menguasai psikologi.

Untuk meyakinkan penonton tentang sifat yang menjadi watak seorang pelaku, maka sifat tersebut harus diduplikasi sesuai kebutuhan. Sifat yang hanya tampak sekali saja mungkin hanyalah sebuah emosi sekilas. Watak seseorang terbentuk lewat pengalaman sepanjang hidupnya, maka watak seseorang tidak bisa berubah mendadak. Andai terjadi perubahan harus memakan waktu dan lewat proses yang benar-benar meyakinkan.

5. Pengungkapan Tempat

Betapapun pentingnya sebuah peristiwa dimunculkan, akan kurang daya tariknya bila belum jelas tempatnya karena penonton akan bertanya “Dimanakah ini?”.

Ada beberapa cara pengungkapan yang bisa dilakukan, misalnya pada permulaan cerita melalui gambar lansekap (*landscape*) berupa *establishing shot* yang bisa juga menunjukkan suasana yang akan ditampilkan. Cara lain dengan memperlihatkan properti spesifik/khas dari tempat yang bersangkutan, memperdengarkan *special effect*, atau dengan dialog bila dianggap perlu.

Pengungkapan tempat yang ditunda atau setelah cerita berjalan juga bisa dipakai, dengan tujuan untuk memancing keingintahuan dan memberikan efek kejutan (*surprise*).

6. Pengungkapan Waktu

Sama halnya dengan tempat, maka pengungkapan waktu juga dapat dilakukan pada awal cerita atau ditunda dengan efek yang sama.

Untuk waktu yang tidak kelihatan pengungkapannya dibantu dengan cara memperlihatkan *action* atau properti yang khas dari suatu masa atau zaman. Bisa pula dengan memperlihatkan action yang khas dari suatu saat, sebagai contoh lampu rumah menyala yang berarti malam, atau suara ayam berkokok yang berarti pagi hari, dan sebagainya. Untuk sebuah rentangan waktu bisa diungkapkan lewat penggambaran yang lazim dipahami penonton, misalnya padi yang baru ditanam berganti ke padi yang siap dipanen, yang artinya telah lewat beberapa bulan. Sarana yang paling efisien dan segera menjelaskan kepada penonton adalah lewat dialog.

Hubungan dari waktu dan masa dari seluruh *sequence* tidak boleh terlepas. Bila hubungan tersebut tidak jelas maka tidak bisa diperkirakan perkembangan waktu dari cerita. Untuk *Flashback* perlu kehati-hatian dan ketelitian ketika menggunakannya, karena *flashback* yang tiba-tiba muncul tanpa alasan dan pengantar akan mengalutkan pikiran serta merusak jalur ilusi penonton. Berulang-ulang menggunakan *flashback* cenderung menghambat perkembangan cerita.

Alur waktu harus dihitung dengan seksama penggunaannya karena *sequence* yang panjang akan terasa lamban, maka bila terpaksa membuat *sequence* panjang sisipilah dengan *sequence* lain. Dua *sequence* yang memiliki rangkaian emosi tetapi terpisah oleh rentang waktu (*lapse of time*) yang panjang harus disisipi *sequence* yang merupakan kejadian lain dan perkembangan dari *sequence* yang dipisahkan.

BAB II KARAKTERISTIK PENONTON

Pada dasarnya setiap penonton memiliki karakteristik dalam memahami sebuah cerita film. Oleh karenanya dalam merancang sebuah film, baik itu film cerita, dokumenter, iklan, maupun *company profile* harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya :

A. KEMAMPUAN MENDUGA

Begitu penonton dihadapkan pada sebuah action yang jelas, dikenakan action dan pelakunya, maka pikiran penonton segera akan melaju ke depan, yaitu menduga bagaimana selanjutnya action tersebut akan berjalan serta bagaimana hasilnya.

1. Faktor penentu kecepatan cerita

Kesan cepat lambatnya perjalanan cerita adalah kesan yang muncul pada pikiran penonton. Yang bisa menggerakkan pikiran penonton adalah kemampuannya untuk menduga (menganalisis). Penonton akan menduga-duga apa yang bakal terjadi selanjutnya, dengan syarat problem/informasinya harus jelas.

Cara untuk menggerakkan pikiran penonton, misalnya :

- a. Dikenal macam *action* yang disuguhkan, serta siapa pelakunya
- b. Pancing keingintahuannya

2. Faktor yang mengasyikkan penonton

Faktor terpenting yang membuat orang asyik menonton film adalah *menguji kebenaran dugaannya*. Kemampuan menduga penonton ini yang dipertunjukkan oleh pencerita/pembuat film.

B. PENURUT

Penonton akan menurut saja dituntun pencerita dan mereka percaya saja bahwa urutan informasi yang diberikan kepada mereka memang penting.

Oleh karenanya yang harus dilakukan oleh pembuat film adalah :

1. Menuntun ke arah yang salah

Karena sifat penurutnya tersebut, maka penonton bisa dituntun ke arah informasi yang salah, sehingga mereka menjadi Salah Mengerti dan Salah Menduga. Begitu informasi yang benar diungkapkan, mereka akan terkejut/*surprise*.

Misalnya, terjadi pencurian di ruang kelas. Guru marah-marah agar murid yang mencuri mengaku. Ketika kamera *close-up* pada murid yang paling ribut tiba-tiba diam, maka penonton segera mencurigai anak tersebut. Pada kesempatan lain kamera mengikuti siswi ke kamar mandi, penonton pindah dugaannya ke siswi tersebut.

2. Salah tuntun

Sebaliknya, bahaya juga apabila penonton akan setia mengikuti tuntunan informasi yang keliru diberikan. Sebuah *shot*/gambar yang sebetulnya iseng saja dipasang, maka oleh penonton akan tetap dianggap bahwa *shot* tersebut tentu ada kepentingannya, sehingga apabila ternyata sampai akhir cerita tidak ditemukan mereka akhirnya kecewa, yang artinya cerita itu gagal di mata penonton

C. IDENTIFIKASI

Penonton selalu akan mengidentifikasi dirinya pada tokoh-tokoh cerita yang menarik simpati mereka secara akal sehat (*common sense*) atau manusiawi, yaitu penonton seakan-akan menjadi tokoh yang diidentifikasi.

Contohnya, dalam pertandingan sepakbola/tinju, penonton akan berpihak pada idolanya, bahkan menyamakan diri dengan idolanya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penokohan, diantaranya :

1. Harus cukup jelas

Penonton tentu saja baru bisa menentukan dirinya simpati atau tidak kalau tokoh yang dilihatnya sudah cukup jelas.

2. Ikut merasa suka duka tokoh

Karena adanya usaha untuk mengidentifikasi diri ini, maka penonton ikut merasakan suka duka yang dirasakan oleh tokoh bersangkutan, penonton

terlibat dengan tokoh itu secara emosional. Dengan syarat Tokoh Protagonis harus bisa menarik simpati penonton.

3. Menjengkelkan

Tokoh yang membuat simpati penonton berubah-ubah akan menimbulkan kejengkelan penonton, karena mereka repot memasang dan melepaskan identifikasi mereka.

D. KALKULASI

Ketika penonton dihadapkan pada sebuah problema dalam cerita yang ditontonnya, mereka akan segera membuat “kalkulasi” tentang berat-ringannya pemecahan tersebut menurut perhitungan yang lazim. Kemudian mereka akan menyiapkan sejumlah tenaga untuk menghadapi adegan-adegan pemecahan yang akan muncul, sementara mereka juga segera menduga bagaimana kiranya cara pemecahannya.

Lalu, biasanya penonton akan timbul kesan atau merasakan sesuatu yang diakibatkan dari kalkulasinya tersebut, misalnya :

1. Rasa tidak puas

Yaitu karena penyelesaiannya hanya begitu saja. Maksudnya kalau ternyata pemecahan yang dibuat dalam cerita jauh lebih ringan dari kalkulasi lazim, maka penonton akan merasa tidak puas karena pada diri mereka masih tersimpan tenaga yang sudah dipersiapkan dengan jatah kalkulasi yang lazim tersebut.

2. Meletihkan

Sebaliknya, akan terasa meleihkan ketika melampaui kalkulasi yang lazim. Perasaan letih pada penonton dalam menyaksikan film terutama karena pemecahan problema yang disaksikannya dalam film itu jauh dari kalkulasi semestinya, dimana penonton telah kehabisan persediaan tenaga yang dipersiapkan untuk kalkulasi yang dibuatnya.

E. KEMAMPUAN MATA DAN TELINGA

Mata ternyata lebih tinggi kemampuannya dalam menampung informasi daripada Telinga. Maka, informasi dalam bentuk suara lebih mudah meleihkan penonton daripada informasi yang disampaikan dalam bentuk gambar.

BAB III KONSTRUKSI DRAMATIK

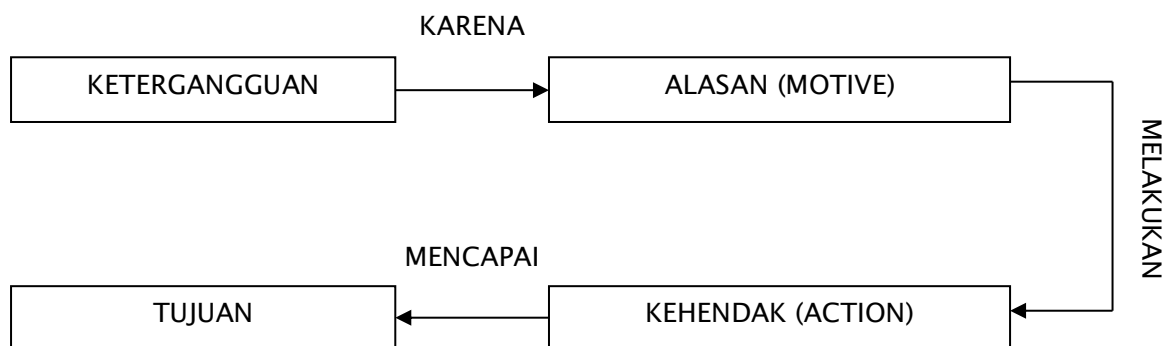
Menyusun Konstruksi Dramatik adalah mengaransir kejadian-kejadian untuk menata bangunan dramatiknya agar cerita menjadi menarik dalam penyajiannya. Keadaan DRAMATIK terjadi karena adanya Action. Kalau semua serba diam, berarti tidak ada DRAMATIK, jadi harus ada Action/Gerakan dulu, baik gerakan secara visual, gerak dalam pikiran maupun perasaan.

ACTION (GERAKAN)

Action dalam *Ilmu Drama* bukan hanya gerak fisik yang dapat dilihat, melainkan juga gerak dalam hati (ekspresi wajah/mimik muka). Sedangkan Action menurut pengertian *Kamera*, gerakan dari sesuatu yang melintas di kamera. Menurut *Skenario*, gerak itu juga bisa terjadi pada manusia.

Proses terjadinya action

Pada dasarnya manusia akan diam saja kalau tidak ada alasan (motive), alasan timbul karena adanya ketergantungan pada orang yang bersangkutan. Action yang dilakukan orang tersebut adalah suatu kehendak untuk mencapai suatu tujuan, yakni agar ketergantungan lenyap.



Contoh proses terjadinya Action :

- ✓ Joni semula duduk diam saja, lalu merasa kepalanya pusing,
- ✓ Ketenangan Joni TERGANGGU, secepatnya muncullah MOTIVASI untuk berbuat sesuatu,

- ✓ MOTIVASI itu melahirkan ACTION untuk berbuat sesuatu guna mengatasi kepala pusing,
- ✓ ACTION disini adalah minum obat dengan TUJUAN sakit kepalanya sembuh.

1. Ketergangguan

Awalnya orang berada pada keadaan tidak terganggu (*undisturbed stage*) atau tenang. Proses terjadinya action baru dimulai apabila ketenangan itu diganggu. Ketergangguan ada 2 (dua) yaitu Fisik dan Psikis. Untuk Fisik misalnya pusing, digigit nyamuk, terjepitpintu, sakit perut, dan sebagainya. Gangguan Psikis, misalnya jatuh cinta, dihina, melihat gadis bahenol, dipuji, dan sebagainya.

2. Alasan (*Motive*)

Setiap Ketergangguan muncul pastilah segera disusul munculnya Alasan. Sebaliknya, setiap ada Alasan, dibelakangnya pasti ada Ketergangguan.

3. Kehendak (*Action*)

Semua Kehendak pasti lahir dari adanya Alasan yang bersumber pada adanya Ketergangguan. Kehendak pasti ingin mencapai Tujuan, karena lahirnya Kehendak justru untuk menghilangkan Ketergangguan. Dalam mencapai Tujuan, Kehendak selalu akan memilih lintasan dan waktu yang paling singkat karena secara alamiah manusia ingin secepatnya terlepas dari Ketergangguan. Ketergangguan yang tidak jelas bagi yang merasakan akan melahirkan Kehendak yang tidak dikuasainya. Kualitas kekuatan dari Kehendak tergantung pada kualitas Ketergangguan dan kualitas psikis pelaksanaannya. Pelaksanaan Kehendak inilah yang dinamakan Action.

4. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai oleh Kehendak adalah sesuatu yang memiliki kemampuan menghilangkan Ketergangguan yang sudah melahirkan Kehendak tersebut. Bila penonton belum tahu jelas apa yang menjadi Ketergangguan pelaku, maka penonton belum bisa mengetahui dengan jelas apa yang menjadi Tujuan dari pembuatnya. Sebuah cerita yang memiliki beberapa Tujuan, memiliki bahaya : cerita akan terpecah-pecah sejumlah Tujuan yang ada. Oleh karenanya, hendaknya semua Tujuan saling berkaitan/berdekatan dan lintasan Kehendaknya bersinggungan.

Ketergangguan yang tidak diketahui jelas oleh penderitanya akan menyebabkan tidak jelas pula Tujuan yang ingin dicapainya. Begitu Tujuan tercapai maka perjalanan Kehendak pun selesai, artinya Action terhenti. Bila masih dibutuhkan Action maka pencapaian Tujuan harus ditunda.

Sebuah cerita disebut *Happy Ending* bila Kehendak Utamanya tercapai. Sementara *Unhappy Ending* tidak akan menimbulkan kesedihan sepenuhnya bila penonton masih bisa menghibur dirinya, itu berarti: *Unhappy Ending* palsu.

Hambatan

Perjalanan Kehendak untuk mencapai Tujuan senantiasa menghadapi Hambatan. Orang yang berkehendak untuk minum tidak dengan sendirinya ada air tertuang kedalam mulutnya namun harus melalui Hambatan dengan menuangkan air kedalam gelas serta mengangkat gelas ke mulut. Namun, Hambatan dalam pembahasan ini adalah Hambatan yang berarti "*yang bernilai Dramatik*".

Cerita yang tidak mempunyai Hambatan-hambatan, tidak memiliki masalah akan nyelonong begitu saja jalannya. Menjadi tidak menarik untuk ditonton atau "*Descriptive Story*", sementara yang menarik untuk disajikan disebut "*Dramatic Story*".

1) Jenis-jenis Hambatan

- a. **Hambatan Aktif** yaitu hambatan yang berusaha menggagalkan perjalanan suatu Kehendak mencapai Tujuan. Hambatan Aktif lebih penting sebagai sumber dramatik karena pencerita bisa mempermainkan kemungkinan menang dan kalah dari yang dihambat dan yang menghambat. Selama salah satu belum berhasil mencapai tujuannya, Action terus berlangsung. Hambatan Aktif yang paling dramatik apabila Hambatan tersebut juga muncul pada diri orang yang memiliki Kehendak, misalnya : seseorang berkehendak berbuat jahat, sementara itu muncul pula keinginan untuk berbuat baik. Karena apakah keinginan baik yang kalah atau keinginan jahat yang gagal, yang menerima kekalahan adalah orang yang sama.

Contoh hambatan aktif :

Pemuda Alfa mencintai gadis Betha, pemuda Cokro juga mencintai gadis Betha, maka Cokro berusaha menggagalkan Kehendak Alfa mendapatkan gadis Betha. Atau Alfa mencintai Betha, ayah Betha tidak setuju, dan sebagainya.

- b. **Hambatan Pasif** yaitu hambatan yang membendung secara pasif saja perjalanan Kehendak mencapai Tujuannya, tidak ada usaha untuk melawan jalannya Kehendak tersebut supaya gagal.

Contoh hambatan pasif :

Kesulitan bahasa, ban kempes, tidak punya uang, dan sebagainya.

2) Hambatan sebagai Batu Ujian

Penonton belum akan percaya akan terangan besar kecilnya suatu Kehendak. Sebagai contoh, *Besarnya Kehendak pemuda Alfa untuk mendapatkan gadis Betha, penonton belum percaya sebelum Kehendak itu diuji terlebih dulu kekuatannya dalam menghadapi Hambatan. Kalau oleh Hambatan hujan gerimis saja pemuda Alfa gagal datang ke rumah gadis Betha, maka penonton akan menilai bahwa Kehendak pemuda Alfa kecil, meski ia dalam cerita tersebut mengatakan bahwa cintanya sangat besar.*

Kehendak Tidak Langsung dan Kehendak Sampingan

Kehendak yang dihambat perjalannya oleh Hambatan yang besar akan memilih 2 (dua) jalan, yaitu :

a. Kehendak Tidak Langsung

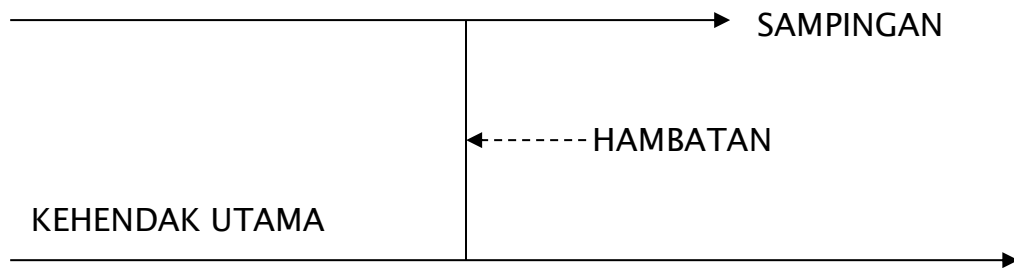
Pemilik dari Kehendak ini akan menggeser Tujuannya menjadi Tujuan Semu hingga Action dari Kehendak itu pun menjadi Action Semu.

Contoh :

Pemuda Alfa sangat mencintai gadis Betha, namun ternyata Hambatannya terlalu besar maka pemuda Alfa kemudian mengawini gadis Della—kawan karib gadis Betha dengan khayalan bahwa gadis Della adalah Betha.

b. Kehendak Sampingan

Adalah Kehendak yang dibuat disamping Kehendak Utama, karena Kehendak Utama mengalami Hambatan. Jadi, Kehendak Sampingan dilakukan sebagai “batu loncatan” untuk melampaui Hambatan.



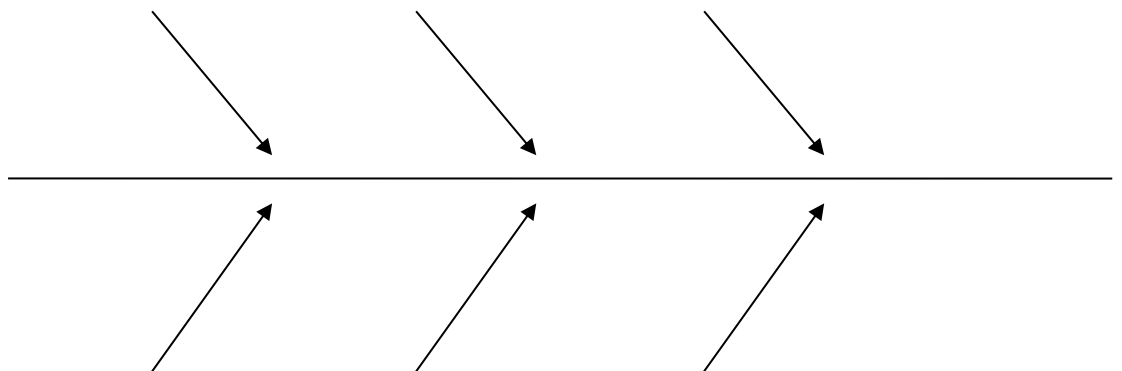
Misalnya :

Seorang anak yang terhambat studinya karena kekurangan dana melakukan Kehendak Sampingan dengan cara berjualan koran untuk melampaui Hambatan tersebut.

Lahirnya kehendak Sampingan adalah untuk membantu lancarnya jalan Kehendak Utama. Tujuan yang ingin dicapai bukan gol utama (*main goal*), melainkan gol pembantu (*auxilliary goal*), dan motive-nya adalah "motivasi".

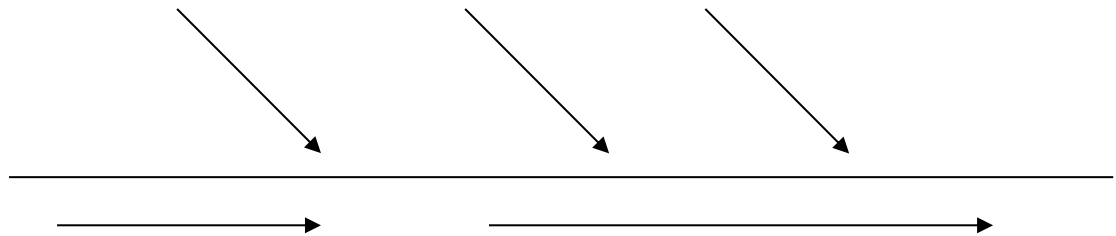
Karena Kehendak Sampingan hanya sebagai pembantu Kehendak Utama, maka :

- ✓ Tidak mungkin Kekuatan Kehendak Sampingan lebih besar daripada Kekuatan Kehendak Utama, atau Tujuannya lebih besar.
- ✓ Arah dari seluruh Kehendak Sampingan harus konsentrik ke arah Kehendak Utama dan menuju Tujuan Utama.



Gb.A. *Overlapping*

Muncul satu kehendak Sampingan dan Kehendak Sampingan lainnya harus *overlapping* , karena bila tidak *overlapping* ilusi penonton akan tersendat-sendat karena ketika sebuah Kehendak Sampingan berhasil menyelesaikan tugasnya penonton menjadi tenang dan dia akan terasa tersandung jika kemudian muncul pula problem baru. Untuk itu, sebelum Kehendak Sampingan sempat selesai sudah harus muncul pula problem lainnya (lihat gambar B berikut).



Gb.B. Bukan *Overlapping*

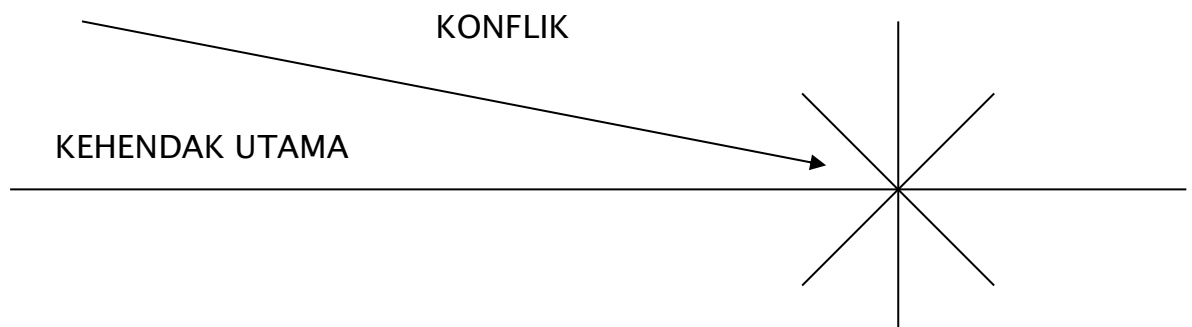
UNSUR DRAMATIK

Yang dimaksud Unsur Dramatik adalah unsur yang bisa melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penerimanya.

1. Konflik (*Conflict*)

Adalah *pertikaian* antara Kehendak melawan Hambatan yang membendung jalannya Kehendak tersebut menuju Tujuannya. Perlawanan ini terjadi, karena sifat alamiah dari kehendak adalah selalu ingin mencapai gol maka ia akan melawan siapa saja yang menahannya.

Penonton baru bisa ikut merasakan besar kecilnya kualitas konflik jika mereka sudah tahu jelas kualitas dari kekuatan Kehendak dan kekuatan Hambatan.



2. Kejutan (*Suspense*)

Suspense atau ketegangan adalah sebuah 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 mereka tahu resikonya besar bila gagal.

Untuk membuat penonton tegang, lebih dulu mereka harus tahu dulu berapa besarnya kekuatan Kehendak dan berapa kekuatan Hambatan, serta apa resikonya bila gagal. Jadi, kekuatan dari Kehendak dan Hambatan haruslahimbang. Ketegangan yang timbul akan bertambah besar jika resikonya semakin besar.

3. Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Curiosity atau rasa ingin tahu. Keingintahuan seseorang pada sesuatu muncul kalau sesuatu itu tidak jelas, aneh dan ada sebagian informasinya yang masih tertutup. 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.

Contoh dalam skenario :

Scene 26. INT. Rumah Joni. Malam

Joni mendengar pintu diketuk, buru-buru ia membukanya, namun begitu dibuka wajah Joni amat terkejut melihat tamunya. Wajah tamu tidak diperlihatkan.

Ketika menunda informasi harus dipertimbangkan dengan seksama jangan sampai merusak ilusi penonton. Sedangkan sesuatu yang dianggap aneh tentunya akan lebih memancing rasa ingin tahu. Kualitas Rasa Ingin Tahu bisa ditingkatkan dengan cara memperpanjang penundaan informasi dan mempertinggi reaksi pelaku-pelaku lain yang menyaksikan. Bila cerita tidak lagi bisa memancing keingintahuan penonton, maka berhenti pula keinginan penonton untuk menyaksikan kejadian selanjutnya. Andai cerita itu di layar televisi, maka penonton akan segera pindah ke stasiun lain.

Untuk itulah, begitu pentingnya *curiosity* maka penulis skenario harus memelihara dan mengelolanya dengan baik sampai akhir cerita.

4. Kejutan (*Surprise*)

Surprise atau kejutan muncul kalau terjadi diluar dugaan. Unsur terpenting dalam membentuk *surprise* adalah adanya unsur “Duga”. Misalkan, pintu diketuk ada suara “Permisi...” 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.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menciptakan *surprise* diantaranya Kehendak atau Action yang belum dikenal secara universal harus dijelaskan dulu. Dalam menjelaskan Kehendak yang telah diketahui juga oleh sebagian penonton haruslah berhati-hati karena penonton yang sudah tahu bisa jadi merasa dianggap bodoh, dan jika kurang jelas bagi mereka yang memang belum tahu maka tidak bisa merasakan efek kejutan yang diinginkan.

Makin yakin penonton akan dugaannya, makin tinggi kejutannya. Perasaan susah, senang dan sedih bisa menghasilkan kejadian yang mengejutkan, misalnya bila penonton menduga hasil dari suatu Kehendak adalah menyedihkan maka efek yang diberikan oleh *surprise*-nya adalah menyenangkan, demikian pula sebaliknya.

TUGAS KONSTRUKSI DRAMATIK

Tugas Konstruksi Dramatik adalah membuat cerita menjadi menarik ditonton. Untuk memperjelas apa yang harus dilakukan dalam menata Konstruksi Dramatik, kita bisa menggunakan *teknik yang terbalik* yakni dengan melihat apa yang sebenarnya harus dihindari supaya cerita *jangan sampai menarik*. Jangan sampai cerita membosankan, tersendat dan melelahkan.

1. Membosankan

Efek ini akan dirasakan penonton bila jalan cerita datar karena kurangnya variasi peristiwa-peristiwa yang disampaikan serta kurangnya konflik. Cerita juga membosankan bila tidak memancing keingintahuan penonton karena segalanya sudah jelas dan informasi yang disampaikan tidak menarik sehingga penonton tidak

merasa perlu untuk mengetahuinya. Penonton juga tidak bisa memahami cerita bila Kehendak Utama atau Tujuannya tidak jelas bagi mereka. Dengan demikian penonton tidak bisa melontarkan dugaannya sehingga mereka merasa tidak bisa terlibat dalam cerita yang berjalan. Penggunaan *flashback* yang tidak ada gunanya dan pemberian informasi yang jelek misalnya tokoh-tokohnya tidak jelas atau dilakukan penundaan yang tidak perlu bisa juga menimbulkan kebosanan. Faktor lain yang membuat penonton bosan adalah cerita yang dihadirkan tidak menggerakkan atau mengembangkan emosi penonton. Hal ini terjadi manakala rendahnya atau kurangnya konflik serta penyusunan konflik yang tidak baik.

2. Tersendat

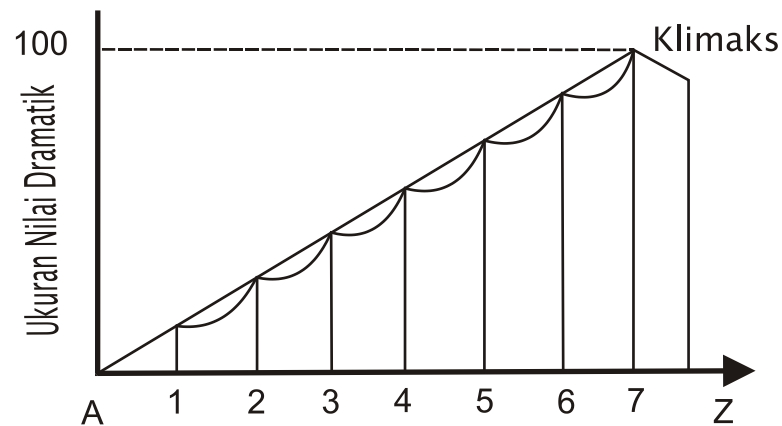
Efek ketersendatan yang dirasakan penonton terjadi manakala ilusi mereka tersendat, yaitu Kehendak Sampingan saling tumpang tindih; kekurangan tenaga penggerak yaitu kekurangan *unsure dramatic*; informasi yang tidak kontinyu/terputus-putus; dan terlalu mengumbar *flashback* yang menghambat perjalanan ilusi penonton ke depan.

3. Meletihkan

Disebabkan kesalahan kalkulasi.

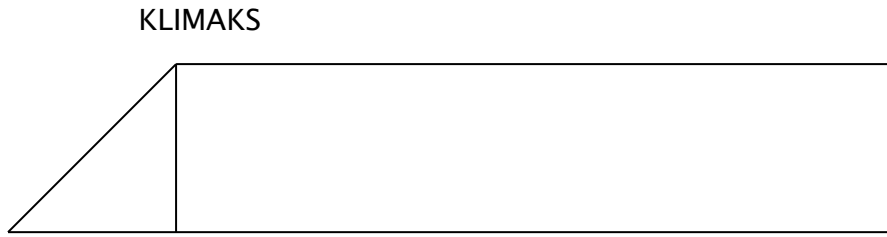
TANGGA DRAMATIK (DRAMATIC GRADUATION)

Tangga Dramatik yang baik manakala penyusunan nilai dramatiknya disusun meningkat terus dengan pencapaian klimaks menjelang akhir cerita dan disusul sedikit dengan anti-klimaks.

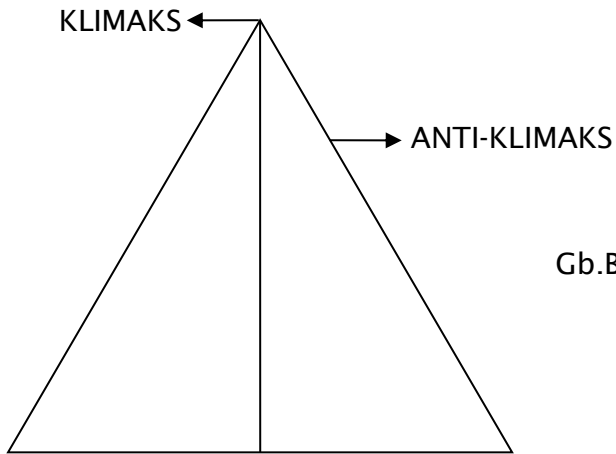


Keterangan grafik : Garis lurus yang menanjak hanyalah garis yang ditarik melewati puncak nilai dramatik, sedangkan perjalanan cerita naik turun. Lengkungan menandakan kesempatan penonton untuk istirahat (*cooling down*) dan segar kembali ketika menerima nilai dramatik berikutnya yang lebih berat.

Grafik Tangga Dramatik yang buruk seperti contoh berikut :



Gb.A. Perkembangan Dramatik Stagnan



Gb.B. Klimaks dicapai ditengah cerita, maka sisanya akan merupakan anti-klimaks karena setiap klimaks dicapai pasti disusul oleh anti-klimaks

BAB IV PENULISAN SKENARIO

Skenario adalah naskah cerita yang didesain untuk disajikan sebagai film, karena itu penuturannya filmis bukan literer. Sebelum menulis sebuah skenario diperlukan beberapa tahapan dasar yang akan mempermudah proses penulisan. Persiapan pembuatan skenario juga berbeda dengan persiapan yang diperlukan untuk menulis novel misalnya. Persiapan penulisan skenario dimulai dari adanya Ide Pokok, Tema, Cerita Dasar, membuat Penokohan, Sinopsis, dan Treatment.

A. Memiliki Ide Pokok

Ide Pokok adalah pesan utama yang ingin disampaikan dalam cerita. Ide yang menjadi dasar pembuatan sebuah film/tayangan televisi, bisa berasal dari beragam sumber, misalnya saja perenungan, pengalaman pribadi atau orang lain, peristiwa dalam kehidupan sehari-hari, hasil membaca literatur (buku-surat kabar-majalah), hasil olah panca indera, ataupun imajinasi. Umpamanya ide dasar sebuah film atau tayangan televisi adalah Penyalahgunaan Narkoba, yang bisa saja berasal dari pengalaman seseorang, hasil membaca berita di surat kabar atau menonton di televisi.

B. Memiliki Tema

Tema : Pokok cerita; tentang apa cerita film/tayangan televisi yang dibuat. Pertanyaan tentang tema harus bisa dijawab dalam bentuk uraian dalam satu kalimat yang kuat tentang "*siapa yang bagaimana*".

Dari tema bisa dinilai: bagaimana daya tarik tokoh-tokoh utamanya, bisa dikembangkan menjadi cerita yang unik, bisa digunakan membahas sebuah permasalahan, mempunyai kemungkinan menjadi film atau tayangan televisi yang serius, mampu memancing reaksi atau respons (positif) dari masyarakat. Tugas membuat *statement* tema pada awal penyiapan cerita bukan hanya bagi pemula, namun seorang penulis senior pun dituntut untuk selalu bekerja atas dasar konsep yang jelas sejak awal.

C. Membuat Cerita Dasar/ *Basic Story*

Sebelum gagasan cerita dikembangkan sebagai cerita lengkap, dibuat dulu sketsanya dalam bentuk Cerita Dasar atau *Basic Story*. Cerita Dasar sebagai "kerangka" dari

Sinopsis yang hendaknya ringkas dan padat sehingga sepintas bisa menampakkan hal-hal pokok.

Hal-hal pokok tersebut antara lain:

Alur cerita utama & Problema Utama, Sub-sub Plot penting, Tokoh Utama dan tokoh-tokoh penting, Motif-motif penting, Key-Sellingpoint cerita, Klimaks & penyelesaian, serta Isi Cerita.

Untuk trampil membuat Cerita Dasar perlu latihan, karena diperlukan konsep yang matang tidak sekadar mengembangkan cerita dengan mengikuti insting saja.

Plot adalah alur cerita yang didesain atau direkayasa untuk mencapai tujuan tertentu.

Alur Cerita Utama & Problema Utama yakni uraian lebih jelas dari *Plot* utama, yang sudah bisa membayangkan apa yang menjadi *problema* utama, bagaimana kekuatan dramatik ceritanya, serta keindahannya sebagai cerita.

Sub-sub Plot penting yang menunjang sekali terhadap *Plot* utama, hendaknya bisa juga ditampilkan. Namun demikian tidak semua sub-*Plot* perlu dicantumkan dalam uraian *Cerita Dasar* untuk menghindari uraian yang terlalu panjang.

Tokoh Utama dan tokoh-tokoh penting merupakan objek yang diceritakan sehingga sejak awal sudah harus bisa dinilai apakah objek tersebut memang menarik atau tidak. Bila perlu bisa diperlihatkan keunikan serta kekuatannya melalui informasi penunjang agar tokoh tersebut bisa dinilai.

Motif-motif penting yang dimaksud adalah motif yang melahirkan *action* penting dalam cerita. Penjelasan motif akan menerangkan apa *problemanya*, berapa kekuatan *action* itu, kemana arah *action* tersebut.

Key-Selling point cerita adalah dimana letak “nilai lebih” dari cerita yang digarap, dimana letak daya jualnya sehingga bisa menarik produser untuk membuat atau menarik animo yang besar dari masyarakat. Dengan menetapkan dimana “kunci daya jual” berada maka ketika dikembangkan menjadi cerita penuh dan skenario “kunci daya jual” itu harus mendapat fokus dan aksen. Pada tahap *Cerita Dasar* hendaknya sudah kelihatan apa yang menjadi “kunci daya jual”, bila belum kelihatan bisa lebih mudah dilakukan koreksi daripada sesudah menjadi cerita lengkap.

Dengan *Klimaks dan penyelesaian* tercantum dalam *Cerita Dasar* akan bisa dinilai apakah langkah *action* yang tercantum memang cukup kuat untuk sampai pada klimaks dan apakah cukup informasi untuk memberi penyelesaian.

Bila terasa munculnya klimaks sebagai adegan yang dipaksakan, hendaknya segera diberi penunjang.

Isi Cerita seyogianya cuma satu, namun khalayak bisa saja menarik kesimpulan masing-masing. Seorang penulis cerita harus tetap fokus pada isi cerita yang sudah ditetapkannya, menyiapkan problema, segala kejadian, informasi dan sebagainya agar khalayak bisa menyimpulkan isi cerita yang diharapkan menjadi bahan renungan. Sebuah cerita bisa disimpulkan menjadi lebih dari satu kesimpulan bahkan bisa juga tanpa kesimpulan sama sekali karena sejak awal penulis cerita tidak menyebutkan dalam Cerita Dasar. Isi Cerita sudah harus ditetapkan sejak mulai cerita dikonsep, karena pada dasarnya yang akan disampaikan penulis cerita adalah Isi Cerita, sedangkan cerita hanyalah sebagai kemasan. Setelah Isi Cerita apa yang akan disampaikan diketahui, hendaknya dicoba dirumuskan dalam sebuah kalimat singkat dan padat. Hindari perumusan Isi Cerita dalam ungkapan yang bersifat umum, karena hanya akan memerlukan dukungan sekadar cerita biasa-biasa saja.

D. Membuat Penokohan

Kedudukan pelaku dalam cerita adalah terpenting sehingga semua pelaku cerita haruslah membuat penonton terpicat dan ingin mengetahui jalan cerita sampai akhir. Penokohan mengandung unsur-unsur: *tokoh baru, menarik dan manusiawi, menonjol, jelas karakteristiknya, profesi-status ekonomi sosial, latar belakang budaya, protagonis-antagonis, berkembang, dan meyakinkan*.

Jika cerita memang memunculkan tokoh cerita riil bukan karangan maka pasti tokoh itu berbeda dari yang pernah difilmkan, karena pada dasarnya tidak ada manusia yang sama persis. *Tokoh baru* dapat dimunculkan dengan memberikan tekanan pada ciri khas si tokoh. Kesulitan biasanya muncul bila si tokoh adalah tokoh fiktif. Dengan mencampur dua-tiga tokoh unik yang pernah ada, bukan dengan mengubah-ubah tokoh yang sudah ada, bisa juga untuk memunculkan tokoh baru.

Tokoh cerita harus pula *Menarik dan manusiawi*. Pada dasarnya setiap orang punya keunikan hanya saja tidak selalu menonjol. Hal inilah yang harus diberi penekanan secara tepat oleh penulis skenario. Harus ditemukan dulu apa keunikan yang paling menarik dan efektif ditonjolkan lewat bahasa film.

Tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita adalah selektif, *Menonjol* dari lingkungannya. Kemenonjolan ini penting, karena begitu tokoh diperlihatkan maka akan tampak pula lingkungan sekelilingnya. Bila tokoh dalam cerita film atau tayangan televisi tidak diberi kontur/ciri khas yang jelas, maka akan selalu berbaur dengan lingkungannya sehingga berada diluar fokus. Dalam usaha memberi

kontur/ciri khas pada tokoh, seorang penulis bisa saja terjebak membuat tokoh yang tidak wajar.

Kejelasan karakteristik meliputi Karakteristik Fisik, Karakteristik Pikiran/Kecerdasan, Karakteristik Psikis, Watak, Gangguan Khusus, Ahlak, Keyakinan dan Falsafah yang Dianut. Intensitas penjelasan karakteristik sesuai dengan berapa banyak penjelasan bagi seorang tokoh yang dibutuhkan oleh cerita.

Profesi-status ekonomi sosial, gabungan profesi dan status ekonomi bisa memberikan informasi baru.

Pengaitan *Latar belakang budaya* pada tokoh cerita untuk memberikan informasi tambahan tertentu sekadar terbatas pada apa yang sudah banyak diketahui atau dipahami oleh masyarakat.

Tokoh *protagonis* adalah tokoh utama dalam cerita, sedangkan tokoh *antagonis* adalah lawan tokoh utama. Secara sederhana dianalogikan tokoh “jagoan” dan tokoh “penjahat”. Namun tidak selalu begitu, tergantung bagaimana isi cerita karena bisa saja sebuah film atau tayangan televisi mengangkat kehidupan para penjahat.

Setelah sang tokoh berkecimpung dalam perjalanan cerita, maka ia harus menjadi berbeda dibandingkan ketika pertama kali muncul dalam cerita, istilahnya si tokoh *berkembang*. Khalayak tidak ingin melihat tokoh yang monoton, mereka juga ingin mengetahui dampak dari problema yang menerpa tokoh selama perjalanan cerita.

Tokoh cerita yang ditambahi sekian banyak informasi dan diolah menjadi sedemikian rupa, hasil akhirnya haruslah bisa *meyakinkan* khalayak. Keyakinan yang dirasakan khalayak adalah keyakinan filmik, yaitu hasil rekayasa teknik bertutur filmik dan kesediaan khalayak memahami idiom-idiom yang sudah sering “didiktekan” oleh film atau tayangan televisi.

E. Membuat Sinopsis

Sinopsis merupakan rangkuman atau ringkasan jalan cerita yang ditulis lengkap dengan memuat semua unsur penting cerita yaitu garis besar jalan cerita, tokoh protagonis, tokoh antagonis, tokoh-tokoh penting yang menunjang langsung plot utama maupun sub-plot yang penting, plot utama dan sub-plot, problema utama dan problema-problema penting yang sangat berpengaruh pada jalan cerita, motif utama

dan motif-motif pembantu action yang penting, klimaks dan penyelesaian,serta kesimpulan. Panjang sinopsis bisa belasan halaman.

Pada sebuah film yang akan dibuat berdasarkan dari imajinasi atau gagasan fiktif yang dimulai dengan penemuan tema, maka sinopsis merupakan pengembangan Dasar Cerita.Apabila ceritanya diambil dari novel atau peristiwa, maka sinopsisnya adalah ikhtisar atau ringkasan cerita namun berisi semua materi pokok untuk kepentingan film yang akan dibuat.

F. 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.

G. 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.

Skenario merupakan naskah kerja di lapangan, sehingga kalimat-kalimat deskripsi harus pendek-pendek supaya cepat memberikan pengertian dan segera bisa memproyeksikan adegan pada si pembacanya.

Hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam skenario diantaranya : *format deskripsi Gambar & Suara, Scene & Sequence, Deskripsi Informasi Tempat, Deskripsi Informasi Tokoh, Format Deskripsi Insert & Flashback, Camera Set-up* serta *Time Lapse*.

Penempatan *Deskripsi Gambar* terpisah dari *deskripsi Suara*. Deskripsi Gambar meliputi Tokoh, Set, Property dan Cahaya, yang dituliskan dalam baris memanjang. Sedangkan Deskripsi Suara termasuk Dialog, Sound Effect(SFX) dan Ilustrasi Musik bisa ditulis ditengah atau mirip dialog teater karena tidak ada format baku. Yang penting terpisah dari Deskripsi Gambar.

Scene adalah peristiwa atau hal yang berlangsung di suatu tempat dan suatu waktu tertentu. Pada awal sebuah *scene* dituliskan penjelasan *tempat* dan *waktu* peristiwa

yang berlangsung dalam *scene* bersangkutan. *Sequence* adalah sekelompok *scene* yang merupakan satu persoalan, misalnya *sequence* tembak-menembak.

Deskripsi Informasi Tempat sangat diperlukan sejelas-jelasnya oleh *Art Director/* Penata Visual untuk kepentingan pembuatannya, oleh Sutradara untuk pengelolaan adegan, oleh Juru Kamera untuk menata lampu serta kemungkinan gerakan kamera. Penulis skenario bebas memakai gaya apapun dalam menerangkan tempat, yang penting bisa menjelaskan dengan efektif tentang kondisi fisik tempat, gambaran ekonomi, sosial dan budaya tempat, bahkan bila perlu suasana dan *mood*. Penjelasan terperinci tempat dilakukan ketika pertama kali set bersangkutan muncul dalam urutan cerita.

Deskripsi Informasi Tokoh juga hanya pada pertama kali tokoh muncul dalam urutan alur cerita. Cara penguraiannya disajikan secara hidup, penjelasan watak dicerminkan dalam pakaian yang dikenakan, dalam akting pelaku, bukan disusun seperti daftar riwayat hidup.

Insert atau sisipan adalah *shot* atau adegan yang disisipkan ke tengah adegan lain sebagai penguat/pendukung. Penulisannya dalam skenario lebih baik merupakan satu *scene* lengkap tersendiri untuk menghindari kebingungan editor pada tahapan pasca-produksi. Sedangkan *Flashback* atau kilas balik adalah adegan yang dimunculkan sebagai kenangan seseorang. Format penulisannya sama dengan *Insert* karena pemunculannya ditengah/menyisip sebuah *scene*.

Camera Set-up merupakan pemakaian istilah *blocking/*posisi letak kamera, pergerakan kamera, serta *shot size* yang digunakan dalam pengambilan adegan. Misalnya H.A (*High Angle*), L.A (*Low Angle*), CU (*Close Up*), MS (*Medium Shot*), *Panning*, *Zoom*, *Track*, *Tilt*, *Travelling Shot*, dan sebagainya.

Cerita yang sebenarnya berlangsung berbulan-bulan atau bertahun-tahun, namun dalam sebuah film atau tayangan televisi bisa hanya dalam 60 atau 90 menit. *Time Lapse* seperti ini yang harus disiasati oleh pembuat film agar khalayaknya tidak kaget ketika terjadi pergantian *scene* yang drastis. Caranya adalah dalam teknik penyambungan *scene* yang dipisahkan waktu pendek menggunakan penyambungan *Dissolve*, misalnya dari adegan malam hari ke adegan pagi hari. Sedangkan untuk waktu yang panjang digunakan *Fade* (*Fade In--Fade Out/FI--FO*), misalnya dari suatu tahun ke sekian tahun berikutnya.

H. Membuat *Storyboard*

Storyboard disebut juga Naskah dalam bentuk Gambar, artinya potongan-potongan gambar sketsa kasar yang merupakan bentuk-bentuk *shot* atau adegan yang

dihasilkan atas dasar shot utama adegan. *Storyboard* ibaratnya gambaran/hasil produksi yang ingin dibuat.

Fungsi *storyboard* antara lain sebagai standar dari apa yang ingin diproduksi, juga sebagai rujukan bagi seluruh unit produksi sekaligus standar pengawasan hasil produksi.

Untuk itu *Storyboard* dilengkapi :

- ✓ Bagaimana pengambilan gambarnya seperti *shot size*, sudut gambar/*angle*, komposisi.
- ✓ Pergerakan Lensa atau Pergerakan Kamera (*Lens or Camera Moving*) seperti *Zoom-In/Out*, *Tilt-Up/Down*, *Pan Left/Right*, *Track-In/Out*, *Swing Left/Right*.
- ✓ Keterangan nomor yang berfungsi untuk menandai atau sebagai panduan tim produksi mencari teks atau narasi yang ada di kertas terpisah.

Lampiran :**CONTOH POTONGAN SKENARIO****11. EXT. DEPAN RUMAH KOST BETHA – SIANG**

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

12. INT. KAMAR KOST BETHA – MALAM

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

CUT TO

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	KET. SHOT	CAST
			EXT	M					
1	Senin, 7 Jan'08	11	EXT	S	Rumah Kost Betha	Tas, hp	Tembalang -Semarang		Alfa
		13	EXT	M	sda	sda	sda		sda
2	Selasa, 8 Jan'08	12	INT	M	Kamar Betha	Buku-buku, gelas, foto, poster, alat kecantikan, hp, alat tulis.	Jl.Nakula- Semarang		Betha

CONTOH STORYBOARD

Product : Iklan Layanan Masyarakat
 Judul : PENGGUNAAN JALUR KENDARAAN
 Durasi : 30"

1. Antrian pada pintu tol

2. Di jalan tol

- a) Bus pada lajur kanan
- b) Truk pada lajur kiri
- c) Kendaraan sedang menyalip dengan cara yang benar

Narasi/teks : "Gunakan lajur kendaraan sesuai yang telah ditetapkan".

3. HA Marka jalan

Narasi/teks : "Perhatikan marka jalan".

4. Pada kemacetan lalu-lintas

- a) Sebuah mobil sedang melintasi bahu jalan
- b) Sebuah motor sedang melintasi trotoar
- c) Angkutan umum melintasi bahu jalan

Narasi/teks : "Jangan gunakan bahu jalan tidak secara semestinya, dan jangan gunakan trotoar untuk kendaraan".

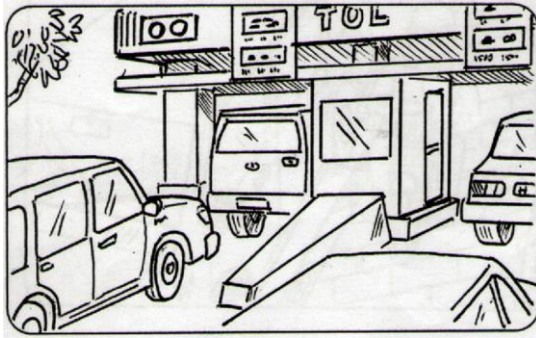
5. a). Mobil berhenti di tikungan, mobil lain tampak gelagapan untuk menghindari tabrakan (sound effect)

b). Mobil berhenti di jembatan, mobil lain tampak gelagapan untuk menghindari tabrakan (sound effect)

Narasi/teks : "Jangan berhenti di tikungan. Jangan berhenti di jembatan. Berbahaya

!"

1

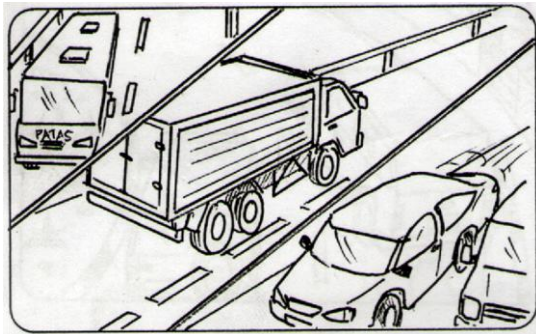


ANTRIAN PADA PINTU TOL

AUDIO : DERU KEBISINGAN LALU LINTAS

DURASI : 4"

2



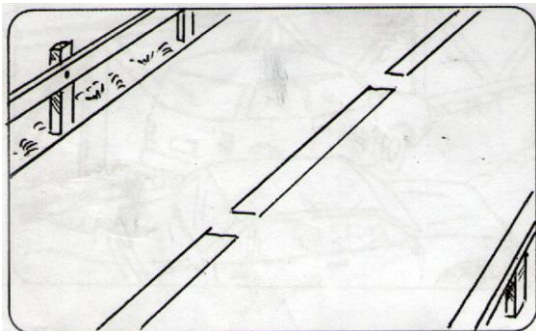
CUT TO CUT :

- a) BUS PADA LAJUR KANAN
- b) TRUK PADA LAJUR KIRI
- c) SEDAN MENYALIP DENGAN CARA BENAR

DISSOLVE TO : TEKS " GUNAKAN LAJUR KENDARAAN SESUAI YANG TELAH DITETAPKAN"

AUDIO : DERU KEBISINGAN LALU LINTAS
DURASI : 7"

3



HIGH ANGLE, CUT TO CUT : MARKA JALAN

DISSOLVE TO : TEKS "PERHATIKAN MARKA JALAN"

AUDIO : ILUSTRASI MUSIK

DURASI : 3"

4

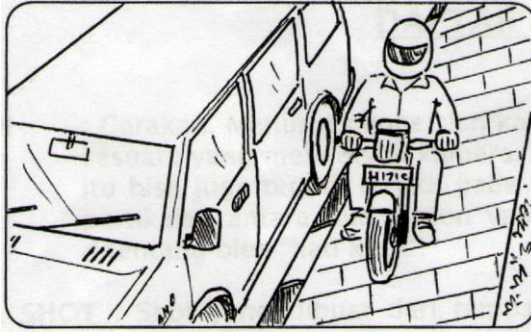


PADA KEMACETAN LALU LINTAS SEDAN MELINTASI BAHU JALAN

AUDIO : DERU KEBISINGAN LALU LINTAS

DURASI : 3"

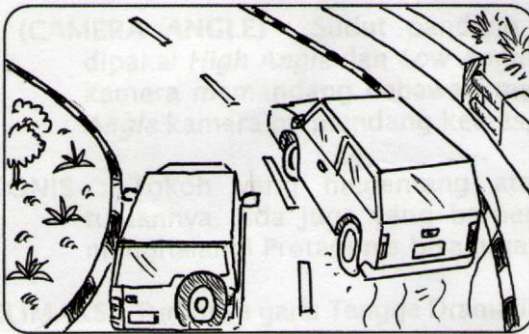
5



SEPEDA MOTOR MELINTASI TROTOAR
 DISSOLVE TO : TEKS "JANGAN GUNAKAN
 BAHU JALAN TIDAK SECARA
 SEMESTINYA, DAN JANGAN
 GUNAKAN TROTOAR UNTUK
 KENDARAAN"

AUDIO : KEBISINGAN LALU LINTAS DAN
 DERU MESIN SEPEDA MOTOR
 DURASI : 5"

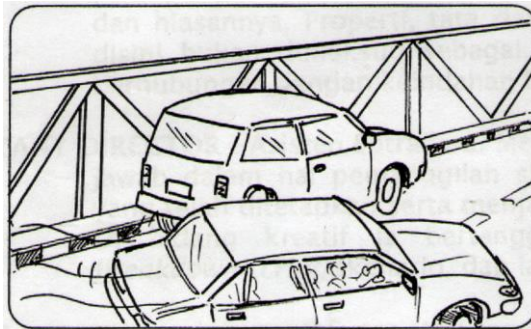
6



MOBIL BERHENTI DI TIKUNGAN, MOBIL
 LAIN MENGHINDARI TABRAKAN
 DISSOLVE TO : TEKS "JANGAN BERHENTI DI
 TIKUNGAN"

AUDIO : SFX : SUARA DERIT BAN MOBIL
 DURASI : 3"

7



MOBIL BERHENTI DI JEMBATAN, MOBIL
 LAIN MENGHINDARI TABRAKAN
 DISSOLVE TO : TEKS "JANGAN BERHENTI DI
 JEMBATAN"

AUDIO : SFX : SUARA DERIT BAN MOBIL
 DURASI : 3"

8



VISUAL : TEKS : "BERBAHAYA"

AUDIO : SFX : "SUARA DENTUMAN"

DURASI : 2"

DAFTAR ISTILAH

- 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 *Super Close Up* (SCU) atau *Extreme Close Up* (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. *Cast(+ing)* : 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 *Credit Title* 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 *credit title*. 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. Pembingkaiian (*framing*) subjek ke dalam wilayah gambar untuk menentukan pembagian atau keseimbangan dari cahaya, sosok, bayangan, warna dan gerakan; Pengaturan, penyusunan dan penempatan unsur-unsur gambar (*visual elements*) ke dalam bingkai (*frame*).
- CONTINUITY TITLE** : Judul atau teks yang dirancang untuk menjembatani dis-kontinuitas gambar. Terkadang juga disebut sebagai *Bridging Title*, 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 cahaya, 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 *IN FRAME* atau *OUT FRAME*, berarti pelaku masuk ke dalam tangkapan kamera atau keluar.

FREEZE FRAME : Gambar membeku, semua tidak bergerak, atau istilahnya *Stop Motion*.

FULL SHOT : *Shot* 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, *shot* atau adegan yang disisipkan ke tengah adegan lain.

INT (INTERIOR) : Tulisan INT yang terdapat pada judul *scene*, untuk menunjukkan bahwa *scene* itu tempatnya di dalam.

JIMMY JIP : Sebuah alat untuk menempatkan kamera di ketinggian dengan panjang 15 meter, radius putar 360° yang dapat digerakkan dengan *remote control* oleh kamerawan.

JUMP CUT : Sebuah CUT yang terdapat dalam sebuah *scene* dan bukan antara dua *scene*, yang dibuat untuk memadatkan *shot* secara efektif, penggunaannya bisa untuk menghindari terjadinya kelamaan *action* 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 *action* yang ada sehingga efek yang timbul dari sambungan itu adalah terasa adanya sentakan dan diskontinyu.

KONFLIK : Pertikaian dua *Action* dua kehendak yang berlawanan.

KLIMAKS : Puncak dramatik perjuangan Protagonis dalam mencapai Tujuannya. Disitu terjadi puncak krisis yang tertinggi.

LOCATION : Tempat *shooting* di tempat asli, artinya bukan *Set* yang dibuat di studio.

LONG SHOT (LS) : *Shot* jarak jauh untuk memperlihatkan hubungan subjek dengan latar belakangnya, umumnya dipakai untuk memberikan orientasi atau *establishing shot*.

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: Shot 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 *frame*, dari luar layar, *off screen*. 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 *shot* 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) : *Shot* 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 *scene* adalah kejadian yang berlangsung dalam satu tempat dan waktu tertentu.
- SEQUENCE** : Sekelompok *scene* yang merupakan satu persoalan, misalnya *sequence* kejar-kejaran.
- SET** : Dalam film dipahami sebagai tempat kejadian, maka *Set* itu bisa di kamar, bisa di lapangan rumput, di jalan raya, dan sebagainya.
- SHOT** : Adalah tembakan kamera. Satu *shot* adalah mulai kamera *start* mengambil objek sampai kamera *stop record* / 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 *Screenplay* dan *Film Script*.
- 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 *shot* atau adegan yang dihasilkan atas dasar *shot* 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 *shot*. Sebuah adegan sering diambil (*di-take*) lebih dari satu kali dengan maksud mendapatkan *shot* 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 *frame*, lebih dari tiga orang dalam satu *frame* disebut juga *GROUP SHOT*.
- TILT SHOT** : Shot dengan gerakan menundukkan atau mendongakkan kamera pada poros horisontalnya, *TILT UP* (mendongak) dan *TILT DOWN* (menunduk).
- TITLE** : Judul film, karena ada istilah *credit title* yang berisi daftar para pendukung film, maka judul film disebutkan juga sebagai *Main Title*.
- TRACKING SHOT** : Shot yang diambil dengan menggerakkan kamera ke depan atau ke belakang, *TRACK IN* (maju/mendekat objek) dan *TRACK OUT* (mundur/menjauh objek).
- TREATMENT** : Kerangka skenario, penuturannya sudah tersusun sebagai skenario yang jadi, hanya masih berisi pokok-pokok *action* dan belum berisi dialog.
- TWO SHOT** : Shot yang merekam dua orang dalam satu *frame*, biasanya dari pinggang ke atas.
- ZOOM** : Pergerakan elemen-elemen lensa kamera, sehingga memengaruhi adanya perubahan sudut pandang (*view of angle*) dan ukuran gambar (*picture size*). Macamnya ada dua, *ZOOM IN* (ZI) dan *ZOOM OUT* (ZO). Pada *ZOOM IN* gambar objek menjadi besar dan seakan-akan datang mendekat ke penonton dengan latarbelakang sedikit kabur/*soft focus/out focus/blur*. Sedangkan pada *ZOOM OUT* gambar objek menjadi kecil seakan menjauhi penonton dengan latarbelakang menjadi jelas/*in focus*.
-

DAFTAR PUSTAKA

Yusa Biran, H. Misbach ; "*Teknik Menulis Skenario Film Cerita*", Pustaka Jaya, Jakarta, 2006.

Tahapary, Drs. Hanoch ; "*Komposisi Gambar TV - Suatu Pengantar*", Balai Diklat TVRI, Jakarta, 2002.

Materi Seminar "*DASAR-DASAR SINEMATOGRAFI*", Kelompok Studi Ekosistem Mangrove Teluk Awur (KeSEMaT) Jurusan Ilmu Kelautan, Fakultas Perikanan Dan Ilmu Kelautan, UNDIP, Semarang, 2007.