

PENGANTAR PENULISAN SKENARIO FILM

Suharmono
Senoaji Julius



OCEANIA PRESS

PENGANTAR PENULISAN SKENARIO FILM

Suharmono
Senoaji Julius



PENGANTAR PENULISAN
SKENARIO FILM

PENGANTAR PENULISAN SKENARIO FILM

Suharmono
Senoaji Julius

Oceania Press

**Pengantar Penulisan
Skenario Film**

Oceania Press©2022

ISBN: 978-602-0728-55-1
84 hlm + x, 14 x 20.5 cm

Cetakan Pertama: 2022

Penulis:

Suharmono
Senoaji Julius

Cover & Layout:

S. Arimba

Diterbitkan oleh

Oceania Press

Office 1: Jln. Imogiri Barat Km, 5.5, Pandeyan Rt.03, Bantul

Office 2: Jln. Kakaktua No. 73 G Kel. Kambu, Kec. Kambu

Kota Kendari, Sulawesi Tenggara

Email: oceaniapress@gmail.com

Tlp. 081245935975; 081232972949

All rights reserved

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku
tanpa seizin dari penerbit

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah yang memberikan kami kekuatan dalam menyelesaikan buku Pengantar Penulisan Skenario Film. Buku ini merupakan rujukan bagi para pembelajar yang ingin mendalami skenario film maupun mahasiswa yang menempuh matakuliah skenario film khususnya dalam mendalami dasar-dasar penulisan skenario film. Harapannya setelah membaca buku ini pembaca dapat lebih memahami dasar-dasar penulisan skenario.

Buku ini memuat cakupan materi substansi, struktur, dan gagasan dalam menulis skenario film yang kemudian diuraikan dalam 6 bab. Pada setiap bab dilengkapi dengan deskripsi capaian pembelajaran dan latihan soal. Untuk memahami materi dengan baik, selain membaca materi, mahasiswa diharuskan membaca deskripsi tujuan pembelajaran dan mengerjakan latihan soal pada setiap babnya.

Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya buku ini. Kritik dan saran yang membangun kami harapkan demi perbaikan buku ini pada masa mendatang. Semoga karya kecil ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi para pembaca sekalian.

Yogyakarta, 27 Desember 2022

*“Menulis seperti sebuah pisau,
akan tajam jika terus diasah”*

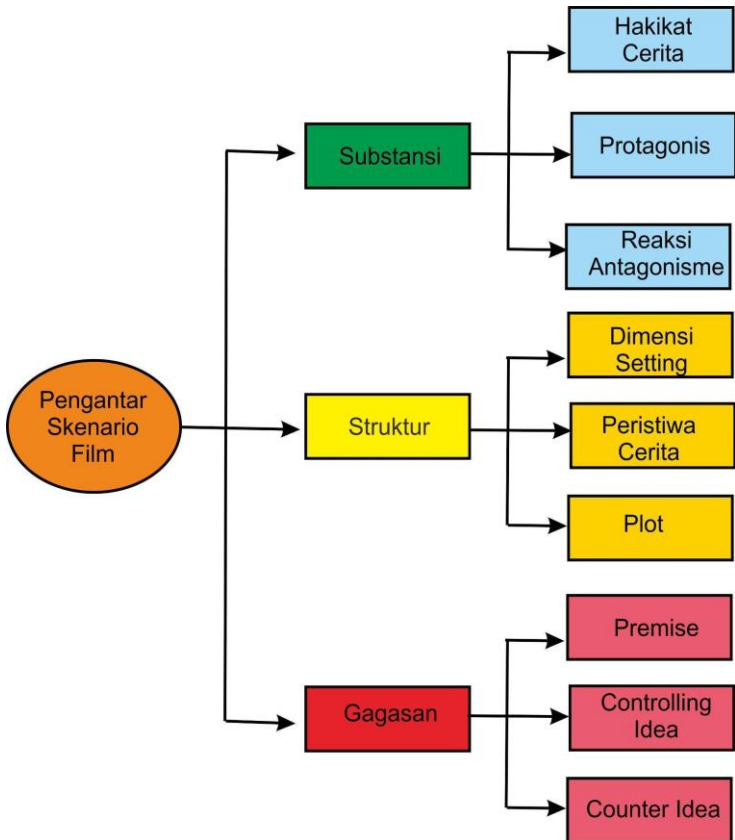
— Suharmono & Senoaji

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi	ix
Peta Konsep Pengantar Skenario	xi
BAB I. FILM DAN SKENARIO	1
A. <i>Triangle System</i>	2
B. Definisi Skenario Film.....	6
C. Latihan Soal.....	12
BAB II. SUBSTANSI CERITA	13
A. Hakikat Cerita	14
B. Cerita dalam Skenario Film.....	22
C. Latihan Soal.....	26
BAB II. PROTAGONIS	28
A. Character.....	31
B. Dimensi Karakter.....	35
C. Syarat-Syarat Penyusunan Protagonis	37
D. Type Protagonis.....	38
E. Latihan Soal.....	39
BAB III. AKSI PROTAGONIS DAN REAKSI	
ANTAGONISME (INTERAKSI)	41
A. Aksi-Reaksi dalam Cerita.....	42
B. Bentuk-bentuk Reaksi Antagonisme	44
C. Latihan Soal.....	46

BAB IV. DIMENSI SETTING	47
A. Lokasi	48
B. Periode	51
C. Durasi	52
D. Dunia Karakter/Wilayah Konflik	54
E. Latihan Soal	61
 BAB V. PERISTIWA CERITA (STORY EVENT)	 63
A. Pemicu	67
B. Perkembangan	68
C. Kemelut	68
D. Puncak	69
E. Penyelesaian	69
F. Latihan Soal	70
 BAB VI. GAGASAN, CONTROLLING	
IDEA, DAN COUNTER IDEA.....	72
A. Premise Cerita	73
B. Controlling Idea	78
C. Counter Idea	80
D. Latihan Soal	81
 Daftar Pustaka	 82
Tentang Penulis	83
Indeks	84

PETA KONSEP PENGANTAR SKENARIO FILM



*-Jika itu bisa ditulis, atau
dipikirkan, itu bisa difilmkan -
(Stanley Kubrick)*

BAB I.
FILM DAN SKENARIO

BAB I. FILM DAN SKENARIO

Nama Mata Ajar	:	Film dan Skenario
Deskripsi Singkat	:	Pada mata ajar ini mahasiswa diperkenalkan kaitan antara skenario film dengan bidang-bidang lain dalam film yang dikenal sebagai <i>triangle system</i> dan pengertian skenario film
Standar Kompetensi	:	Kemampuan peserta memahami <i>triangle system</i> dan definisi skenario
Kompetensi Dasar	:	Menjelaskan <i>triangle system</i> dan definisi skenario film
Indikator	:	Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan hubungan dalam <i>triangle system</i> dan definisi dari skenario film.

A. *Triangle System*

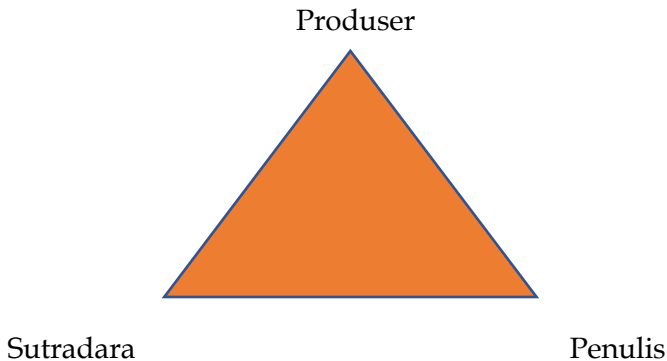
Film merupakan hasil dari kerja kolektif. Tidak ada film yang dikerjakan secara soliter kemudian membuah hasil yang baik. Bahkan sebagai eksperimental maupun dokumenter, film dibangun dari kerja bersama. Dalam kerja kolektif tersebut dikenal

istilah populer dalam dunia film yaitu *triangle system*. *Triangle System* merupakan teknik pengembangan produksi film yang ditopang oleh tiga aras yaitu produser, sutradara, dan penulis skenario.

Sebuah film hanya dapat terwujud dengan baik apabila ketiga unsur tadi bekerja dan bekerjasama dengan baik. Jika salah satu unsur tidak berjalan dengan benar, proses produksi meskipun tetap dapat berjalan tetapi hasilnya tidak akan maksimal. Sebagai contoh, seorang produser yang handal, memiliki modal uang besar untuk menjalankan produksi, tetapi tidak memiliki sutradara yang baik, atau naskah skenario yang baik, tentu kesulitan mewujudkan film sesuai yang diinginkan. Demikian sebaliknya, sutradara yang sudah top tetapi tidak memiliki naskah skenario dan tidak memiliki produser yang membiayai produksi filmnya, bagaimana ia akan dapat mewujudkan film tersebut? Pastinya akan sulit.

Di dalam *triange system* tersebut produser berperan sebagai orang yang bertanggungjawab sejak hulu hingga hilirnya sebuah film. Film akan dibawa atau didistribusikan kemana, akan diproduksi berapa lama, berapa *project value*-nya, darimana sumber pendanaannya

merupakan bagian dari tugas produser. Produserlah yang memegang visi atas totalitas karya yang dihasilkan.



Gbr. 1 *Triangle System*

Sutradara adalah orang yang memegang kreatif utama dalam terciptanya sebuah film. Sutradaralah yang mengontrol aspek artistik dan dramatis, memvisualkan skenario, sekaligus mengarahkan dan membimbing tim teknis dan aktor dalam mewujudkan visi filmnya. Sutradara dengan panduan skenario yang dibuat oleh penulis mempunyai tanggungjawab mewujudkan sebaik-baiknya *story* dalam skenario menjadi bentuk audio-visual sebagai sebuah produk seni.

Penulis skenario atau *scriptwriter* adalah orang yang mewujudkan gagasan, baik yang berasal dari dirinya sendiri, maupun dari sutradara atau produser

menjadi sebuah naskah yang dapat menjadi pegangan bagi produser, sutradara, maupun bagian-bagian lain dalam kerja produksi film. Dalam *triangle system* skenario menjadi panduan bagi semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan film. Sebuah naskah yang baik akan mempermudah kerja sutradara maupun produser dalam mewujudkan film yang diinginkan.

***Dalam triangle system skenario
menjadi panduan bagi semua
pihak yang terlibat dalam proses
pembuatan film.***

Visi sebuah film ditemukan dan disatukan dalam *triangle system*. Dengan kerja *triangle system* sebuah film bukan saja akan lebih mudah untuk diwujudkan, tetapi juga terjadi kesamaan persepsi sehingga film yang dibuat akan sesuai dengan marketnya. Produser tentunya harus memastikan cerita yang dibangun sejak tahap *development* harus sesuai dengan visi produser, target marketnya, dan kemampuan anggaran yang dimilikinya. Seorang sutradara harus memastikan cerita dari segi kreatif memiliki potensi bagus, sesuai dengan konsep dan visi

sutradara, baik dalam alur maupun wujud *storytelling* yang diinginkan. Seorang penulis harus mampu mewujudkan kesemuanya dalam tulisan yang harus dapat divisualkan oleh tim yang terlibat. Penulis menjadi pondasi dari visi sutradara dan visi produser yang harus diwujudkan dalam bentuk yang nyata yaitu naskah skenario dengan segala teknisnya.

B. Definisi Skenario

Setelah memahami peran penulis naskah dalam *triangle system*, untuk menciptakan sebuah naskah yang baik perlu dipahami terlebih dahulu definisi dari skenario itu sendiri. Definisi ini harus ditarik dari prinsip yang terkandung dalam film itu sendiri. Film dapat dipahami secara sederhana sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton melalui rangkaian gambar bergerak (Audio-Visual). Terdapat empat kata kunci yang dapat kita jabarkan dari uraian tadi: 1) Cerita; 2) Dituturkan; 3) Penonton; dan 4) Gambar bergerak/audio-visual.

Cerita atau *story* adalah unsur pembangun dalam banyak objek kesenian, bukan hanya film. Sebuah novel, cerpen, lukisan, drama/teater, berbagai bentuk

pertunjukan dan lain sebagainya mengandung *story*. *Story* bisa bergerak melintas berbagai medium. Cerita Ramayana misalnya, bisa menjadi wayang dengan medium pertunjukan kriya wayang dan aksi permainan dalang. Ramayana bisa juga mewujud dalam bahasa tulis menjadi sebuah novel di tangan seorang sastrawan. Ramayana bisa juga berwujud sendratari dengan memanfaatkan medium seni tari. Demikian halnya dalam film, *story* dari Ramayana dapat diwujudkan dalam media audio visual atau gambar bergerak melalui kerja kolektif dalam seni film.

Medium yang berbeda-beda tadi membuat cara penuturan masing-masing kesenian menjadi berbeda. Ramayana dalam pertunjukan wayang atau teater pastinya akan berbeda cara penuturannya dengan Ramayana dalam film. Penuturan *story* dalam naskah drama/teater dengan demikian akan berbeda dengan penuturan dalam skenario film. Contoh lain yang sepertinya berdekatan tetapi sesungguhnya ekstrim misalnya naskah sandiwara radio dengan naskah skenario film. Karena karakteristik media radio yang audio dalam perwujudannya di naskah tentu akan berbeda dengan

skenario film, meskipun sama-sama disebut sebagai “naskah”.

“Kenyataan bahwa film bisu dapat memberikan suatu pengertian, suatu makna, bahkan tanpa unsur suara menunjukkan bahwa bertutur menggunakan film yang utama adalah bertutur menggunakan visual.”

Harus disadari bahwa film menggunakan unsur gambar sebagai sarana utama menyampaikan informasi kepada *audience* / penonton. Ini tentu berbeda dengan sandiwara radio sebagaimana dicontohkan sebelumnya yang menggunakan unsur suara sebagai sarana utama. Keberadaan sarana yang demikian tentu berkaitan dengan sejarah film itu sendiri. Pada awalnya film merupakan kesinambungan dari seni fotografi yang menampilkan gambar bisu. Unsur suara kemudian baru ditambahkan melengkapi unsur gambar. Gambar dan suara atau yang kini kita kenal sebagai audio-visual

kemudian menjadi medium penyampaian *story* kepada *audience*. Kenyataan bahwa film bisu dapat memberikan suatu pengertian, suatu makna, bahkan tanpa unsur suara menunjukkan bahwa bertutur menggunakan film yang utama adalah bertutur menggunakan visual. Oleh karenanya untuk menuturkan *story* melalui film kita harus berfikir secara visual, bukan yang lainnya. Informasi yang akan kita sampaikan pada penonton atau *audience* harus disadari bahwa akan disampaikan atau dituturkan melalui gambar atau visual.

Unsur-unsur lain yang akan dipergunakan dalam sebuah film merupakan unsur penunjang. Unsur penunjang ini seperti unsur suara berupa dialog, musik, atau efek-efek tertentu yang diperlukan. Unsur penunjang tersebut dipergunakan apabila: 1) Unsur gambar sudah tidak mampu mewadahi maksud atau menjelaskan hal yang ingin disampaikan kepada penonton; 2) Unsur gambar justru menjadi kurang efektif dan efisien; 3) Perlunya kekuatan lebih besar untuk menciptakan efek dramatis; 4) Perlunya unsur untuk menciptakan hal yang lebih realistis.

Kesadaran akan medium visual tidak dapat dilepaskan kaitannya dengan karakteristik *audience*-nya. Pembaca novel dalam menghadapi sebuah naskah novel tentu berbeda dengan penonton film yang berhadapan dengan sebuah film. Sebuah novel bisa berakhir pada 150 halaman, bisa juga 500 halaman, pengarang dalam hal ini bebas menentukan Batasan dalam mengakhiri ceritanya. Film dalam hal ini lebih ketat, durasi 15 menit untuk film pendek atau durasi 60 menit untuk film panjang, akan berpengaruh pada berbagai hal misalnya pada *platform* penayangannya. Penonton yang menonton selama 5 menit pertama dan menganggap ceritanya tidak menarik bisa dengan mudah meninggalkan film yang ditontonnya, hal ini berbeda dengan pembaca novel yang memang menyiapkan diri untuk mengarungi ratusan halaman yang akan dibacanya. Sebuah film perlu mengemas cerita sedemikian rupa ketika berhadapan dengan efisiensi cara bertutur. Dalam hal ini film memiliki keterbatasan waktu.

Sebagai sebuah tontonan film mengalir dalam arus waktu yang tidak bisa berhenti. Ketika menonton di bioskop misalnya, kita tidak bisa mem-*pause* filmnya kemudian istirahat sejenak untuk meluruskan punggung

atau menikmati camilan. Penonton tidak bisa menghindar dari kesulitan mencerna bagian-bagian sulit dari adegan atau cerita. Tidak bisa mengulang bagian tertentu untuk memahami bagian yang terlewat. Hal ini tentu berbeda dengan saat membaca cerpen atau novel dimana pembaca bisa berhenti sejenak atau mengambil jeda. Film tidak demikian. Film terus berjalan dalam sekali duduk. Dengan karakteristik ini harus dipertimbangkan bagaimana informasi dalam film dapat ditangkap dengan baik dan tidak membuat penonton lelah. Pencipta film harus memikirkan berlangsungnya duplikasi dengan cara yang berbeda atau dengan kualitas dramatik yang meningkat sehingga tidak membosankan bagi penonton.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa skenario film secara singkat merupakan *blue print* film. Artinya skenario merupakan petunjuk dari rancang bangun film yang akan dibuat. Skenario menjadi panduan bagi semua pihak untuk mewujudkan visual yang akan dihasilkan dalam film. Dalam hal ini perlu dipahami bahwa produk akhirnya adalah film yang memiliki elemen utama visual. Dengan demikian skenario sebagai

sebuah medium mengandung *story* dimana *story* tersebut dituturkan dengan teknik visual.

C. Latihan Soal

1. Siapa saja yang terlibat dalam unsur *triangle system*?
2. Apa fungsi penulis dalam *triangle system*?
3. Apa pengertian skenario film?

BAB II

SUBSTANSI CERITA

BAB II.

SUBSTANSI CERITA

Nama Mata Ajar	:	Substansi Cerita
Deskripsi Singkat	:	Pada mata ajar ini mahasiswa dikenalkan perbedaan peristiwa dan peristiwa cerita sehingga mampu memahami substansi/ hakikat cerita
Standar Kompetensi	:	Kemampuan peserta memahami peristiwa dan peristiwa cerita
Kompetensi Dasar	:	Menjelaskan peristiwa dan peristiwa cerita
Indikator	:	Mahasiswa mampu menyebutkan perbedaan peristiwa dan peristiwa cerita dan menjelaskan hakikat cerita

A. Hakikat Cerita

Pemahaman terhadap film tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur pembentuk film. Saat menonton film *Avenger Invinity War* (2018) misalnya ada orang yang akan tertarik dengan aksi pertempuran yang seru para superhero dengan setting yang sangat realistik dan memukau. Namun ada juga yang akan tertarik

dengan ilustrasi musik, teknik kamera, dan penghayatan peran para aktor terhadap karakter yang dimainkannya. Ada juga mungkin yang lebih tertarik pada alur ceritanya. Kesemuanya itu adalah unsur-unsur pembentuk film.

Menurut Pratista (2008) ada dua unsur pembentuk film yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling mempengaruhi dalam terbentuknya sebuah film. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Unsur naratif inilah yang berhubungan dengan aspek cerita (*story*) atau tema film. Sebuah materi yang memadai belum tentu menghasilkan film yang baik jika tidak diolah dengan baik atau salah mengolahnya, demikian juga sebaliknya pencapaian sinematik yang luar biasa tidak akan berarti tanpa pencapaian narasinya. Pertanyaannya kemudian, bagaimana cara menciptakan narasi/cerita/*story* yang memadai? Bagaimana cara mewujudkan sinematik yang memadai? Modul ini akan berfokus menjawab pertanyaan pertama, tentang bagaimana menciptakan *story* yang memadai.

Dalam buku Robert Mc Kee (1997) dikatakan bahwa “*Story is about principles, not rules*”. Antara prinsip dan aturan keduanya memiliki perbedaan yang sangat besar. Aturan mengharuskan kita mengikuti cara tertentu, sedangkan prinsip menawarkan kemungkinan yang bisa dilakukan. Karya yang kita ciptakan tidak perlu mencontoh karya lain tetapi harus dibuat berdasarkan prinsip-prinsip seni. Dengan demikian pemahaman akan substansi atau hakikat cerita akan mempermudah seorang penulis dalam berkarya.

***Cerita adalah PRINSIP bukan ATURAN, Aturan:
Harus dengan cara ini, Prinsip: Ini bisa... dan
mampu bertahan sepanjang waktu.***

Penciptaan *story* yang baik mendorong penciptaan karya-karya yang akan menggembirakan penonton di berbagai penjuru dunia. Prinsip ini bersifat universal dan berlaku bagi siapa saja dan dimana saja:

- Tidak peduli dimana film dibuat, jika berkualitas arketipe, film akan memicu reaksi kesenangan yang berantai terus menerus.

- Cerita arketipe menciptakan setting dan tokoh yang langka sehingga mata kita harus akan setiap detailnya, sementara penceritaannya menyoroti konflik secara nyata dan manusiawi sehingga bisa menjelajah dari budaya ke budaya.

Sebelum mempraktikkan penulisan skenario film (*screenplay scenario*), seorang penulis pemula perlu mempelajari terlebih dahulu hakikat sebuah cerita. Cerita berbeda dengan skenario. Cerita adalah isi-substansi/gagasan sedangkan skenario adalah kemasan/media. Sebuah cerita yang sama bisa saja dibuat atau diubah dalam beragam media. Misalnya cerita tentang Rama dan Sita bisa dibuat dalam bentuk pertunjukan wayang, bisa dibuat dalam bentuk novel, bisa dibuat dalam naskah atau pertunjukan teater, bisa juga dibuat dalam bentuk film. Skenario film atau *screenplay scenario* adalah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film.

Sebuah cerita sependek apapun hanya dapat dibangun melalui peristiwa. Tanpa sebuah peristiwa tentu saja tidak akan ada cerita. “Sebuah bus menabrak

sepeda motor” dapat kita katakan sebuah peristiwa. Dalam peristiwa tersebut terdapat unsur ruang, waktu, pelaku, dan perubahan, atau dapat dikatakan syarat sebuah peristiwa adalah: Ruang – Waktu – Interaksi (aksi-reaksi).

Untuk dapat mengidentifikasi suatu peristiwa, jika seseorang tidak tahu “ada yang berubah”, maka orang tersebut tidak tahu “ada peristiwa”. Dalam sebuah peristiwa kita tentu bisa bertanya “Dimana? Kapan terjadinya? Siapa korbannya? Apa akibatnya?”. Dengan demikian dapat dikatakan peristiwa adalah interaksi dalam ruang-waktu yang menghasilkan suatu perubahan. Peristiwa yang dicontohkan di atas dapat kita katakan sebagai peristiwa, namun bukan peristiwa cerita. Peristiwa cerita tidak sesederhana itu. Dalam peristiwa cerita bukan sekedar perubahan tetapi harus ada “Perubahan Situasi Emosi”, “Situasi Hidup”, dan atau “Nilai Dalam Diri Subjek (protagonis)”.

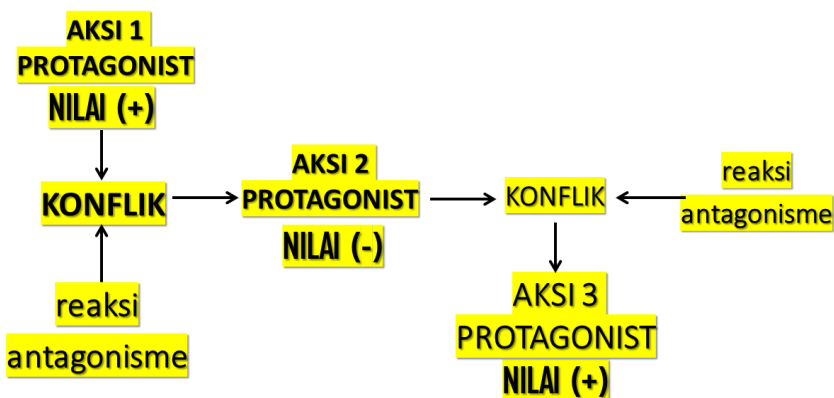
***“Peristiwa adalah interaksi dalam
ruang-waktu yang menghasilkan
suatu perubahan”***

Dalam kehidupan sehari-hari, akan kita temukan berbagai peristiwa. Peristiwa yang disampaikan secara informatif kita kenal sebagai berita. Peristiwa yang kita ceritakan untuk menggugah pikiran atau perasaan kita sebut dengan peristiwa cerita.

Dalam peristiwa cerita hadir kesenjangan yang terjadi antara “apa yang diharapkan terjadi” ketika *character* mengambil tindakan dengan “apa yang benar-benar terjadi”; keretakan antara harapan dan hasil, probabilitas dan kenyataan. Melalui kesenjangan tersebut penonton berempati kepada *character* yang hendak mencapai keinginannya. Saat gap terbuka bagi *character*, gap terbuka pula bagi penonton. Melalui hal tersebut penonton merespon cerita (Mc Kee: 179).

Dengan demikian peristiwa cerita adalah interaksi dalam ruang-waktu tertentu yang menciptakan

perubahan NILAI dalam situasi kehidupan protagonis yang diungkap, dialami dan dicapai melalui konflik. Peristiwa cerita selalu menggeser NILAI dari positif ke negatif, dan sebaliknya, dan seterusnya. NILAI adalah kualitas pengalaman manusia yang bersifat universal. Dalam hal ini perubahan NILAI selalu hadir melalui konflik.



Apa yang selalu diceritakan bukan saja dalam film namun dalam berbagai bentuk karya kreatif lain adalah munculnya kesenjangan antara harapan (*das sollen*) dan hasil/kenyataan (*das sein*) yang hadir melalui rangkaian peristiwa. Harapan ditampilkan melalui aksi protagonis, yang menginginkan atau memiliki tujuan tertentu,

sedangkan hasil adalah apa yang terwujud dari reaksi antagonisme dari dunia karakternya.



Dengan demikian dapat dikatakan hakikat cerita adalah peristiwa yang mendorong kesenjangan antara harapan dan hasil; kemungkinan dan kenyataan; subyektif dan obyektif yang mengakibatkan reaksi antagonisme dari dunia karakter sebagai hasil.

Hakikat cerita adalah peristiwa yang mendorong kesenjangan antara harapan dan hasil; kemungkinan dan kenyataan; subyektif dan obyektif yang mengakibatkan reaksi antagonisme dari dunia karakter sebagai hasil

Perlu dicatat bahwa hakikat cerita yang sudah dibahas di atas ada dalam konteks film cerita (fiksi), bukan dokumenter, bukan pula eksperimental.

B. Cerita dalam Skenario Film

Secara prinsip skenario film atau *screenplay scenario* adalah *blueprint* dari sebuah film. Pekerja kreatif yang menciptakan skenario disebut penulis skenario atau *scriptwriter*. Tugas penulis skenario adalah menciptakan sebuah skenario secara utuh, lengkap dengan dialog dan deskripsi visualnya (Lutters, 2006:xiv). Seorang penulis skenario dalam hal ini harus memiliki kemampuan membayangkan bagaimana visualisasi adegan atau gambar yang akan dihasilkan.

Sebagai sebuah *blueprint* cerita dalam skenario memiliki bentuk yang sesuai dengan kebutuhan audio-visual bagi film. Dengan demikian peristiwa cerita dituangkan ke dalam adegan demi adegan. Konflik diungkap secara visual auditif melalui penokohan, aksi, reaksi, dan ruang-waktu tertentu untuk memuaskan secara intelektual dan emosional. Konflik dalam hal ini menjadi *engine* atau penggerak cerita.

Tidak jarang dalam proses penciptaan skenario film, ketika sebuah naskah dibuat seringkali timbul pertanyaan “Kenapa ceritaku belum memuaskan?” Ada empat hal yang harus ditinjau untuk menjawab pertanyaan tersebut.

1. Peristiwa
2. Protagonis
3. Reaksi Antagonisme
4. Tingkatan Konflik

Pada bab ini akan dibahas tinjauan yang pertama yaitu peristiwa cerita. Peristiwa cerita dalam sebuah skenario haruslah disusun sebagai AKSI-REAKSI. Lihat perbedaan dua peristiwa berikut.

1. Andi masuk sekolah jam 07.00, hari ini ia bangun tidur jam 08.00. Andi mandi, lalu pergi ke halte bus. Bus yang ditunggu datang jam 10.00. Andi naik bus menuju sekolahnya. Sampai di sekolah suasana tampak sepi. Rupanya hari ini ada rapat guru dan semua siswa pulang lebih awal.
2. Adi masuk sekolah jam 07.00, dia kaget karena jam di kamarnya menunjukkan pukul 08.00, ia buru-buru memasukkan pergi ke halte. Karena buru-

buru Andi lupa membawa uang. Karena tidak membawa uang ia tidak dapat membeli tiket, dan terpaksa harus berjalan kaki ke sekolah, tapi karena khawatir semakin terlambat ia memutuskan untuk berlari sekencangkencangnya. Karena Andi berlari kencang seorang preman iseng meneriakinya maling, orang-orang pun mengejar Andi untuk menghajarnya. Karena takut dihajar massa Andi masuk ke pos polisi kemudian menjelaskan peristiwa yang dialaminya. Polisi merasa kasihan kemudian mengantarkan Andi ke sekolah dengan mobil polisi. Sampai di sekolah suasana tampak sepi karena semua siswa sudah pulang.

Peristiwa di atas intinya menceritakan tokoh Andi yang bangun kesiangan dan pergi ke sekolah dengan sia-sia. Pada peristiwa pertama tidak menunjukkan Aksi-Reaksi sehingga peristiwanya kurang menarik. Sebaliknya pada peristiwa kedua tampak Aksi-Reaksi yang terus berlangsung sepanjang peristiwa. Penyusunan seperti inilah yang membuat sebuah cerita menjadi lebih menarik.

Bagi protagonis dalam peristiwa kedua, Aksi-Reaksi yang berlangsung merupakan hal yang tidak searah dengan keinginan atau harapannya. Ia berharap bahwa tindakan yang dilakukan membuat mendekati tujuan tetapi yang terjadi justru sebaliknya. Agar lebih jelas lihat contoh lain rangkaian peristiwa berikut ini.

1. Koto sedang belajar kuda-kuda pencak silat, tiba-tiba perutnya mulas.
2. Karena sedang latihan ia terpaksa menahan mulasnya, akibatnya mulasnya semakin menjadi-jadi.
3. Karena mulasnya semakin menjadi-jadi, Koto buru-buru ke kamar mandi.
4. Karena terburu-buru pintu kamar mandi susah dibuka, Koto tidak sabar lalu menendang pintu kamar mandi.
5. Karena ditendang pintu kamar mandi lepas engselnya dan tidak bisa ditutup kembali.
6. Karena pintu tidak bisa ditutup kembali Koto tidak bisa buang air dan akhirnya pingsan di kamar mandi yang pintunya terbuka.

Dalam menyusun peristiwa-peristiwa tersebut Aksi maupun Reaksi adalah akibat tindakan protagonis itu sendiri. Tidak ada peristiwa yang tiba-tiba kecuali pada peristiwa awal atau pemicu. Peristiwa-peristiwa tadi dapat disusun ke dalam lima pokok peristiwa.

C. Latihan Soal

1. Hakikat cerita adalah?
2. Apa saja syarat terjadinya peristiwa cerita?
3. Tonton 1 film cerita temukanlah konfliknya.
Sudahkan konfliknya merupakan hasil Aksi-Reaksi?
4. Buatlah satu peristiwa yang menunjukkan rangkaian Aksi-Reaksi!

*-Jika anda ingin menjadi
sutradara yang hebat, jadilah
penulis skenario yang hebat-
(Akira Kurosawa)*

BAB III

PROTAGONIS

BAB III. PROTAGONIS

Nama Mata Ajar	:	Protagonis
Deskripsi Singkat	:	Pada mata ajar ini mahasiswa diajarkan pengertian protagonis, karakter, karakterisasi, true character, dimensi karakter, dan syarat penyusunan protagonis.
Standar Kompetensi	:	Kemampuan peserta memahami protagonis, karakter, karakterisasi, true character, dimensi karakter, dan syarat penyusunan protagonis.
Kompetensi Dasar	:	Memahami Protagonis, karakter, karakterisasi, true character, dimensi karakter, dan syarat penyusunan protagonis.
Indikator	:	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian protagonis, menyebutkan perbedaan karakter, karakterisasi, dan true character, serta menjelaskan dimensi karakter dan syarat penyusunan protagonis.

Protagonis adalah tokoh atau karakter yang membawa *premise*. *Premise* adalah gagasan awal atau ide dalam sebuah cerita. Karena protagonis yang membawa gagasan, maka melalui protagonis inilah penonton akan mengidentifikasi diri. Protagonis sering juga disebut dengan *main character* (karakter utama). Protagonis tidak ada hubungannya dengan tokoh baik atau buruk di dalam cerita (dalam artian moral). Protagonist bisa saja seorang penjahat atau tokoh yang dianggap jahat, misalnya film *Natural Born Killer* (1994), *Catch Me If You Can* (2002), *Despicable Me* (2010), *Maleficent* (2014), dan *Joker* (2019).

Protagonis dilawankan dengan antagonisme yang memberikan reaksi antagonisme. Sebagaimana protagonis, antagonisme juga tidak selalu manusia, juga tidak selalu dari orang lain/tokoh lain. Reaksi antagonisme bisa berasal dari alam misalnya dalam film *Cast Away* (2000), *Life of Pi* (2012), dan *The Martian* (2015) atau dari diri sendiri misalnya film *127 Hours* (2010). Ketika reaksi antagonisme berasal dari tokoh lain, tokoh tersebut biasa disebut *supporting character* (tokoh pendukung). Bahasan tentang reaksi antagonisme akan dipaparkan lebih lanjut pada Bab III.

Istilah protagonis sendiri seringkali disamakan dengan karakter (*character*). Karakter sebenarnya lebih pada ciri dan sifat, baik yang nampak di awal (*characterization*) maupun yang nampak setelah protagonis mendapat tekanan masalah/konflik (*true character*). Dalam cerita, protagonis dengan karakterisasinya mengalami konflik yang mengakibatkan terjadinya perubahan situasi emosi dan pada puncaknya perubahan situasi hidup. Untuk lebih memahami protagonis perlu dipahami karakter sebagai bagian yang tak terpisahkan.

A. Character

Karakter (*character*) atau lazimnya kita kenal sebagai tokoh, bukan sekedar manusia. Karakter merupakan kiasan untuk sifat manusia. Dalam film dapat kita jumpai berbagai macam karakter yang selain manusia, misalnya *Casper* (1995), *Finding Nemo* (2003), *Madagascar* (2005), *Tayo* (2010), *Lion King* (2019), dan sebagainya. Apapun wujud visual tokoh selama dia memiliki pensifatan manusia maka bisa disebut karakter.

Karakter seolah-olah nyata, tapi lebih dari kenyataan. Karakter didesain harus dengan jelas dan diketahui. Desain karakter dimulai dengan menyusun dua aspek utama: *Characterization* (penokohan) dan *True Character* (Mc Kee: 375).

1. *Characterization* (Penokohan)

Characterization merupakan ciri yang dikombinasikan dari berbagai aspek yang bisa diamati dalam manusia dan lingkungannya sehingga karakter menjadi unik. Aspek yang disarikan antara lain adalah aspek fisik, aspek psikis, dan aspek sosial.

- a. Aspek fisik misalnya: bentuk tubuh (kurus, gendut); kondisi tubuh (misalnya pincang, buta, lemah); warna kulit (putih, hitam, albino), dan lain-lain yang berhubungan dengan fisik.
- b. Aspek psikis misalnya: pemaarah, pendiam, sombong, rendah diri, pencemburu, budiman, dan lain-lain yang berhubungan dengan psikis.
- c. Aspek sosial misalnya: pendidikan, suku, kelas ekonomi, agama, pekerjaan, dan lain-lain yang berhubungan dengan sosial.

Characterization ini bersumber dari riset dan observasi. Untuk memahami sebuah penokohan perlu dilakukan riset yang mendalam semua aspek yang ada pada karakter. Hal ini agar cerita yang ditulis menjadi logis.

Characterization diperlukan untuk menentukan 2 hal:

- a. *Character Dimension* – Kontradiksi. Suatu karakter agar menarik harus memiliki kontradiksi sehingga menjadi tidak searah. Contoh: Miskin-Sombong
- b. Kapasitas (kemampuan dan kesempatan) – ukuran saat menentukan reaksi karakter. Contoh: Karakter dokter buta akan memiliki kesempatan yang lebih kecil untuk menyelamatkan pasien daripada dokter yang tidak buta.

2. *True Character* (Watak Asli)

True character hanya dapat diungkap melalui pilihan-pilihan dalam situasi sulit/dilema. *True character* terungkap dalam pilihan-pilihan di bawah tekanan. Semakin besar tekanan, semakin dalam

terungkap, semakin benar/nyata sifat *character* (Mc Kee: 101). Dengan demikian *true character* adalah bagaimana seseorang memilih bertindak di bawah tekanan. Semakin besar tekanan, semakin “asli/nyata” dan “dalam” karakter tersebut. Misalnya seorang petinju yang garang di atas ring ternyata pengecut ketika harus menghadapi sekelompok bocah pelaku klitih yang main bacok sembarangan. Dapat disimpulkan bahwa *true character* adalah sifat yang diungkap melalui pilihan-pilihan dalam situasi sulit/dilema.

Tujuan disusunnya *true character* adalah untuk menunjukkan perubahan +/- NILAI yang dialami & diungkap protagonis. Namun demikian penulisan skenario tidak semata-mata untuk mengungkap sifat asli (*True Character*), namun mengubahnya menjadi lebih baik/buruk sepanjang penceritaan. Aspek yang mempengaruhi *True Character* adalah keputusan. Keputusan apa yang diambil protagonis dalam situasi yang menekannya menentukan bagaimana *True Character* si protagonis.

Kunci utama dalam menyusun *True Character* adalah keinginan. Apa yang diinginkan protagonis ini? Sekarang? Segera? Secara keseluruhan? Sengaja? Tidak sengaja? Terdapat motivasi dibalik keinginan karakter. Semakin penulis melakukan motivasi pada sebab-sebab tertentu, semakin berkurang karakter di benak penonton. Sebaliknya, pemahaman yang kuat tentang motif, sembari meninggalkan beberapa misteri di sekitar alasan, justru memberi ruang bagi penonton untuk menggunakan pengalaman hidupnya untuk memperkuat karakter (Mc Kee: 376).

True Character disusun berakar pada pemahaman diri. Ia mengubah NILAI melalui pilihan dan keputusan protagonis.

B. Dimensi Karakter (*Character Dimension*)

Dimensi karakter bertujuan membangun empati penonton. Dimensi karakter di sini bukan dalam pengertian "*three dimensional character*" dalam pengertian dekoratif. Bukan penggambaran seperti: Tokoh adalah karateka sabuk hitam, sekaligus pemain musik jazz, dan sekaligus seorang ustadz. Dimensi di sini berarti

kontradiksi. Kontradiksi dalam “*True Character*” atau kontradiksi antara “*Characterization*” dengan “*True Character*”. Sebagai contoh: “Maling-Budiman” adalah dimensi dari karakter film *Zorro*. “Superhero-Sadis” adalah dimensi dari karakter film *Deadpool*.

Untuk mewujudkan dimensi karakter diperlukan desain pemain (*cast design*). Karakter lain (pendukung) diciptakan untuk menghidupkan dimensi karakter (Mc Kee: 377-381). Untuk itu ada beberapa tips dalam mendesain karakter:

- Aktor bukan boneka/wayang. Aktor dengan sendirinya mencari hal-hal demikian: apa yang aku inginkan? Mengapa aku menginginkannya? Bagaimana saya mencapainya? Apa yang menghentikan saya? Apa saja konsekuensinya?
- Sayangi semua karakter yang diciptakan. Jangan menciptakan reaksi karakter yang menjadi sangat umum dan hanya di permukaan saja, misalnya:

Jika seorang perempuan dalam situasi ini, apa yang akan dilakukan? (gender)

Jika seorang polisi dalam situasi ini, apa yang akan dilakukan? (profesi)

Jika seorang tuna netra dalam situasi ini, apa yang akan dilakukan? (fisik)

Jika seorang penjahat dalam situasi ini, apa yang akan dilakukan? (stigma sosial)

atau dengan:

Jika aku dalam situasi ini, apa yang akan kulakukan?

Seluruh karakter akan memiliki reaksi yang sama.

Bandingkan dengan:

Jika aku (dengan batasan) dia (characterization) dalam situasi ini, apa yang akan kulakukan?

Dengan demikian karakter adalah “pemahaman diri”.

“Characterization” bersumber dari observasi, tetapi “True Character” berakar dari pemahaman diri.

C. Syarat-Syarat Penyusunan Protagonis

Untuk menyusun protagonis yang menarik terdapat beberapa syarat yaitu:

1. Protagonis berkemauan kuat. Dalam mencapai keinginan/tujuannya protagonis harus berkemauan kuat, jika protagonis mudah menyerah/lemah pada tujuannya dengan sendirinya ia tidak akan menarik;

2. Protagonis memiliki keinginan/tujuan yang disadari;
3. Protagonis boleh memiliki pertentangan keinginan yang tidak disadari;
4. Protagonis memiliki kapasitas yang meyakinkan untuk mengejar objek yang diinginkan;
5. Protagonis setidaknya punya satu kesempatan untuk mencapai keinginannya;
6. Protagonis boleh tidak simpatik, tapi harus mengundang empati.

Kesemua syarat di atas harus jelas dan diketahui.

D. *Type* Protagonis

Terdapat tiga jenis protagonis

1. *Single protagonist*, apabila tokoh (protagonis) tunggal dan memiliki satu tujuan.
2. *Plural protagonist (A Group of Protagonis)*, apabila dalam satu cerita tokoh/protagonisnya lebih dari satu dengan tujuan yang sama dan memiliki konsekuensi bersama.
3. *Multi protagonist*, apabila dalam suatu cerita memiliki lebih dari satu tokoh/protagonis dengan

capaian tujuan yang berbeda-beda, dan memiliki konsekuensi masing-masing.

A. Latihan Soal:

1. Protagonis adalah?
2. Apa itu karakter?
3. Apa itu characterization dan true character?
4. Apa saja syarat penyusunan protagonis?

-Don't tell me

The moon is shining; show me

The glint of light on broken glass-

(anton chekhov)

BAB IV.
AKSI PROTAGONIS DAN REAKSI
ANTAGONISME (INTERAKSI)

BAB IV.

AKSI PROTAGONIS DAN REAKSI ANTAGONISME (INTERAKSI)

Nama Mata Ajar	:	Aksi Protagonis dan Reaksi Antagonisme (Interaksi)
Deskripsi Singkat	:	Pada mata ajar ini mahasiswa diajarkan pengertian Reaksi Antagonisme
Standar Kompetensi	:	Kemampuan peserta memahami Reaksi Antagonisme.
Kompetensi Dasar	:	Memahami Reaksi Antagonisme
Indikator	:	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian Reaksi Antagonisme

A. Aksi-Reaksi dalam Cerita

Antagonisme dibuat sebagai reaksi akibat aksi protagonis. Aksi protagonis sebaiknya PRO-ACTIVE atau minimal REACTIVE. PRO ACTIVE berarti pemicu berasal dari diri protagonis dalam hal ini protagonis memiliki keinginan yang menyebabkan timbulnya masalah sehingga memicu munculnya reaksi antagonisme. Misalnya dalam film *House of Flying Dagger*, protagonis

ingin menjadi mata-mata dengan berpura-pura jatuh cinta pada musuh tetapi aksinya justru memicu reaksi kemarahan dari sahabatnya karena protagonis justru jatuh cinta betulan pada pihak musuh. REACTIVE berarti pemicu berasal dari luar protagonis dalam hal ini protagonis tidak melakukan hal apapun tetapi masalah yang mendatangnya sehingga protagonis melakukan aksi yang memicu munculnya reaksi antagonisme. Misalnya pada film *Home Alone*, protagonis tidak memiliki keinginan tertentu tetapi penjahat justru datang ke rumahnya dan membuatnya melakukan Aksi yang akhirnya menimbulkan reaksi antagonisme.

Pemicu hadir merusak keseimbangan situasi hidup protagonis. Aksi 1 dari protagonis adalah upaya menyeimbangkan kembali situasi hidupnya. Aksi selanjutnya adalah upaya keluar dari situasi sulit yang menekan. Demikian terus menerus berlangsung sepanjang cerita hingga penyelesain cerita. Antagonisme dalam hal ini mendorong dan menghadapkan protagonis pada dilema yang mengandung resiko tertinggi.

B. Bentuk-bentuk Reaksi Antagonisme

Antagonisme dari dunia karakter memiliki beberapa bentuk berupa menentang, menghambat, dan mengalihkan harapan protagonis.

- a. Menentang: Antagonisme yang secara langsung menentang harapan/keinginan protagonis.
Contoh: Protagonis: "*Mancing Yuk?*"

Jawaban: "*Aku sibuk!*"

- b. Menghambat: Antagonisme tidak secara langsung menentang harapan/keinginan protagonis, tetapi justru menunda. Contoh:

Protagonis: "*Mancing Yuk?*"

Jawaban: "*Minggu depan aku libur!*"

- c. Mengalihkan: Antagonisme tidak menolak juga tidak mengiyakan tetapi mengalihkan harapan/keinginan protagonis. Contoh:

Protagonis: "*Mancing Yuk?*"

Jawaban: "*Main volly asyik nih!*"

Bentuk antagonisme tidak selalu dalam bentuk dialog. Bisa juga dengan aksi atau tindakan. Misalnya: "Protagonis naik gunung karena ingin melupakan masalah dengan pacarnya. Semakin naik ke gunung, ia

justro semakin tidak bisa melupakan masalahnya dan menyebabkan hilang konsentrasi hingga jatuh ke dalam jurang. Karena jatuh tangannya terjepit batu. Ia harus memilih memotong tangannya yang terjepit batu atau mati kelaparan. Setelah memotong tangannya ia berhasil lepas dari jurang dan akhirnya pulang untuk menemui pacarnya.

Antagonisme dibuat sebagai Aksi-Reaksi tidak searah agar menarik, misalnya:

A : Punya bulpen?

B : Ngapain sok kenal, Gak punya!

C : Tapi nomor HP punya kan?

Antagonisme harus setara/sama kuat dengan seluruh kualitas dan kuantitas, kesempatan, kemampuan dan kemauan yang dimiliki protagonis. Cerita menjadi memikat secara intelektual dan emosional karena kekuatan antagonisme ini.

Berdasarkan sumbernya, reaksi antagonisme dalam cerita dapat dibedakan menjadi dua jenis:

a. Internal

Antagonisme internal berarti antagonisme berasal dari dalam diri tokoh/protagonis itu sendiri.

Misalnya seorang tokoh ingin menolong temannya yang terseret arus sungai, tetapi bimbang karena ia sendiri tidak bisa berenang.

b. Eksternal

Antagonisme eksternal berarti antagonisme muncul dari luar diri protagonis. Misalnya seorang tokoh ingin menolong temannya yang terseret arus sungai tetapi pacarnya menghalanginya.

C. Latihan Soal

- Aksi protagonis dibagi menjadi dua, jelaskan.
- Apa saja bentuk reaksi antagonisme?
- Apa perbedaan reaksi antagonisme internal dan eksternal?

BAB V.

DIMENSI SETTING

BAB V. DIMENSI SETTING

Nama Mata Ajar	:	Dimensi Setting
Deskripsi Singkat	:	Pada mata ajar ini mahasiswa diajarkan pengertian Dimensi Setting
Standar Kompetensi	:	Kemampuan peserta memahami Dimensi Setting.
Kompetensi Dasar	:	Memahami periode, durasi, lokasi, dan dunia karakter
Indikator	:	Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan Dimensi Setting yang terdiri dari periode, durasi, lokasi, dan dunia karakter

Dimensi setting dalam skenario film terdiri dari empat unsur yaitu lokasi, periode, durasi, dan dunia karakter.

A. Lokasi

1. Aspek Lokasi

Lokasi adalah ruang cerita. Lokasi dapat dibedakan kedalam empat aspek yaitu:

geographical aspect, demographical aspect, socio-culture aspect, dan psychological aspect.

a. *Geographical Aspect* (Aspek geografis)

Yaitu aspek lokasi yang dipengaruhi kondisi geografis. Misalnya dimana peristiwa berlangsung: Di bumi? Di gunung? Antar galaksi? Samudra?

b. *Demographical Aspect* (Aspek penduduk)

Yaitu aspek lokasi yang dipengaruhi kondisi demografis atau keberadaan penduduk. Misalnya dimana peristiwa berlangsung: Kota padat penduduk? Desa di pelosok? Terisolasi di suatu tempat?

c. *Socio-culture Aspect* (Aspek sosial budaya)

Yaitu aspek lokasi yang dipengaruhi kondisi sosial budaya. Misalnya dimana peristiwa berlangsung: Di suku bangsa apa? Di ras tertentu? Di dalam penjara? Di istana?

d. *Psychological Aspect* (Aspek ruang psikologis)

Yaitu aspek lokasi yang dipengaruhi kondisi psikologis yang melingkupinya. Misalnya dimana peristiwa berlangsung: Di dalam pikiran?

(*Subconscious*?: pikiran, mimpi, angan-angan/khayalan), Di ruang privat? (*Private*?: kamar mandi, kamar), Di ruang domestik? (*Domestic*?: rumah, dapur, ruang tamu), Di ruang publik? (*Public*?: sekolah, terminal, pasar)

2. Pengaruh Pemilihan Lokasi Terhadap Konflik dalam Cerita

Pilihan lokasi menentukan ukuran kemampuan dan kesempatan protagonis. Dengan konflik yang sama jika aspek lokasinya diubah maka kemampuan dan kesempatan tokoh serta ketajaman konfliknya akan ikut berubah. Misalnya: seorang tokoh harus bertahan hidup dalam kecelakaan, kecelakaan di pinggiran sebuah kota (suhu biasa, mungkin ada orang yang akan lewat) tentu berbeda dengan kecelakaan yang terjadi di daerah kutub yang penuh es (suhu dingin, tidak ada orang). Meskipun tokohnya sama, konfliknya sama, tetapi kemampuan dan kesempatan yang dimiliki akan berbeda ketika lokasinya berbeda. Tokoh yang mengalami

kecelakaan di pinggir kota memiliki kesempatan lebih besar untuk bertahan hidup.

B. Periode

Periode adalah waktu cerita. Waktu cerita meliputi era, zaman, atau masa tertentu, termasuk “masa depan” dan “pada suatu masa”.

1. Pembagian Waktu Cerita

Era tidak mengacu pada tahun tapi pada konteks tertentu. Misalnya: Era prasejarah berarti masa dimana manusia belum mengenal tulisan, Era Renaissance berarti masa abad pencerahan saat modernitas muncul. Era Orde Baru berarti masa pemerintahan Soeharto, Era Reformasi berarti masa setelah jatuhnya rezim Soeharto, Era Pandemi Covid 19, dll. Waktu cerita bisa juga dipilih pada masa depan atau pada suatu masa tertentu yang belum pernah terjadi. Misalnya: Masa setelah kepunahan manusia akibat mencairnya kutub es (*Waterworld*), Masa setelah manusia mampu melakukan perjalanan luar angkasa dengan bebas (*Star Trek*).

2. Pengaruh Pemilihan Periode Terhadap Konflik dalam Cerita

Era yang dipilih menentukan ukuran kemampuan dan kesempatan protagonis. Dengan konflik yang sama tetapi era yang berbeda akan mempengaruhi kemampuan dan kesempatan yang dimiliki protagonis. Misalnya tokoh bertemu dengan seekor harimau di tengah hutan pada era modern dengan tokoh yang bertemu dengan seekor harimau di era prasejarah. Di era modern tokoh akan menghadapinya dengan pistol di tangan, sedangkan di era pra sejarah akan menghadapinya dengan tombak. Kemampuan dan kesempatan yang dimiliki tokoh akan menjadi berbeda meskipun konfliknya sama.

C. Durasi

Durasi adalah panjang cerita dalam hidup character.

1. Durasi cerita

Durasi cerita dapat berlangsung sangat lama namun bisa juga sangat singkat. Misalnya durasi Kehidupan sebelum dan sesudahnya? Dari lahir

hingga mati? Masuk sekolah hingga lulus? Tahunan? Bulan? Hari? Jam? Menjelang menikah? Menjelang kematian?

2. Pengaruh Pemilihan Durasi Terhadap Konflik

Cerita

Pilihan durasi mempengaruhi pilihan peristiwa hidup protagonis. Peristiwa hidup tersebut menentukan kemauan kuat protagonis. Seorang tokoh dengan konflik yang sama tetapi durasi peristiwa yang berbeda akan berpengaruh pada kemauan protagonis. Misalnya: Tokoh yang menghadapi kiamat satu hari lagi dengan tokoh yang menghadapi kiamat sebulan lagi, kemauan dan peristiwanya akan berbeda. Tokoh yang menghadapi kiamat satu hari lagi akan berusaha menghadapi bersama dengan orang terdekat, sedangkan tokoh yang menghadapi kiamat sebulan lagi bisa berusaha menghindar atau mencari keselamatan bagi diri dan orang yang dicintai, atau bahkan berusaha menghentikan kiamat.

D. Dunia Karakter/Wilayah Konflik/*Level of Conflict*

Dunia karakter /*World of Character (WoC)* atau *Level of conflict* terbentuk ketika protagonis bertindak dengan harapan mendapatkan satu reaksi bermanfaat bagi dunia karakternya, tapi akibat dari tindakannya justru memancing kekuatan “antagonisme”. Reaksi dunia karakter berbeda dari yang diharapkan, lebih kuat dari yang diharapkan, atau keduanya.

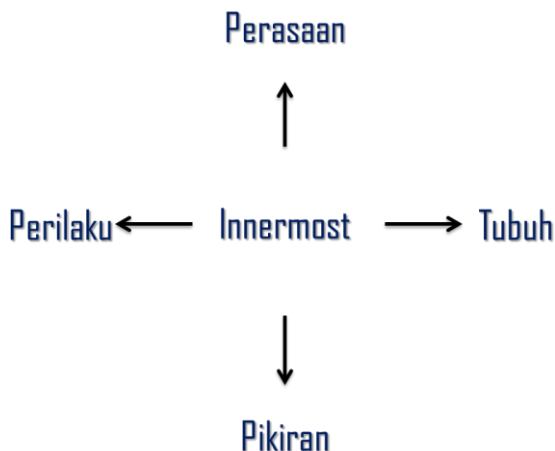
Tindakan protagonis selanjutnya mengundang resiko. Apa resikonya? Kehilangan apakah protagonis saat gagal mendapatkan keinginannya? Apa kondisi terparah jika protagonis gagal mencapai keinginannya? Dengan demikian nilai keinginan character berbanding lurus dengan resiko yang diambilnya dalam mencapai keinginan; semakin besar keinginan, semakin besar resiko.

Terdapat tiga wilayah konflik yaitu inner, personal, dan extra personal.

a. Inner Conflict

Inner Conflict adalah ketika pertentangan terjadi dalam wilayah diri tokoh, yang dibagi menjadi empat: perasaan, perilaku, tubuh, dan pikiran.

- 1) Pertentangan tersebut bisa terjadi antar diri dengan perasaan, misalnya tokoh ingin melupakan mantan kekasihnya yang menyakitinya tetapi perasaannya cintanya membuatnya susah untuk melupakan.
- 2) Pertentangan juga bisa terjadi antara diri dengan perilaku, misalnya tokoh ingin bangun pagi agar tidak terlambat kuliah tetapi kebiasaannya begadang membuatnya gagal bangun pagi.
- 3) Pertentangan bisa juga terjadi antara diri dengan tubuh, misalnya ingin memenangkan lomba lari tetapi kakinya selalu kram setelah berlari selama 1 menit.
- 4) Pertentangan juga bisa terjadi antara diri dengan pikiran, misalnya tokoh ingin menyelamatkan temannya yang terseret ombak di pantai tetapi pikirannya mencegahnya karena tahu bahwa dia tidak bisa berenang dan justru akan ikut terseret ombak jika menolong.



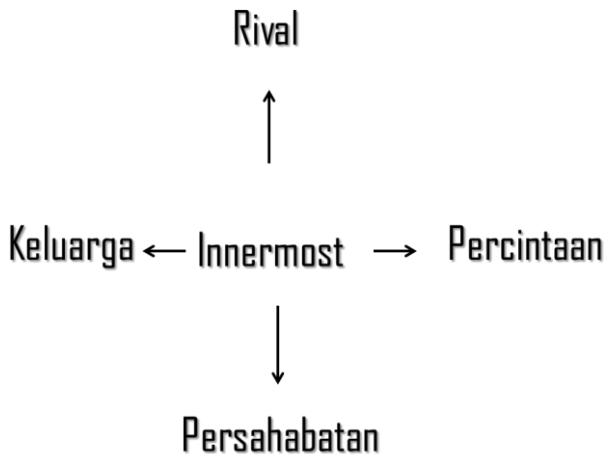
b. *Personal Conflict*

Personal Conflict adalah pertentangan yang terjadi dalam wilayah antar individu atau diri tokoh dengan tokoh yang lain, yang dibagi menjadi empat: rival, keluarga, percintaan, dan persahabatan.

- 1) Pertentangan tokoh dengan orang lain dalam konteks rival/saingan, misalnya tokoh ingin memenangkan lomba catur tetapi harus menghadapi master catur yang sudah menekuni catur bertahun-tahun.
- 2) Pertentangan tokoh dengan orang lain dalam konteks keluarga, misalnya pertentangan yang terjadi antara kakak-adik, anak-orangtua, suami-

istri, cucu-kakek, dan sebagainya yang melibatkan keluarga.

- 3) Pertentangan tokoh dengan orang lain dalam konteks percintaan, misalnya seorang pemuda dengan pacarnya.
- 4) Pertentangan tokoh dengan orang lain dalam konteks persahabatan, misalnya pertentangan tokoh dengan sahabatnya yang menipunya.

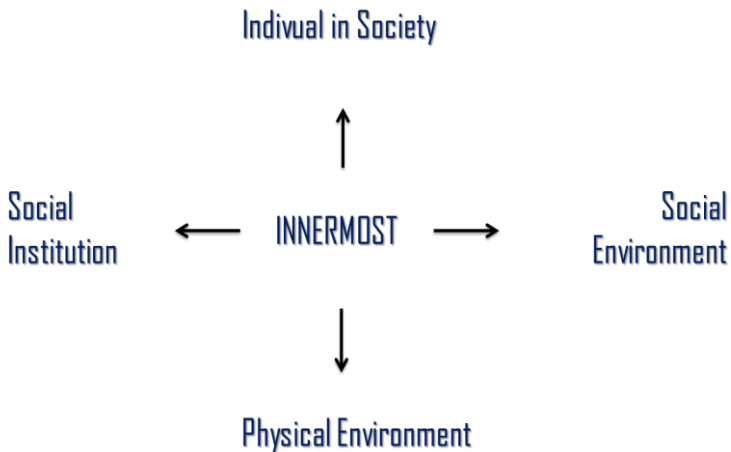


c. *Extra Personal Conflict*

Extra personal Conflict adalah pertentangan yang terjadi dalam wilayah struktur sosial/alam yang dibagi menjadi

empat: *individual in society*, *social institution*, *social environment*, dan *physical environment*.

- 1) Pertentangan tokoh sebagai individu di dalam masyarakat (*individual in society*) misalnya dokter dengan pasien, guru dan murid; pertentangan antara polisi, pelaku kriminal, atau korban; pertentangan bos, karyawan dan pelanggan.
- 2) Pertentangan tokoh kaitannya dengan institusi sosial (*social institution*) misalnya karyawan dan perusahaan, mahasiswa dan kampus, warga masyarakat dan pemerintah.
- 3) Pertentangan tokoh dengan lingkungan sosial (*social environment*) misalnya tokoh melawan hukum, tokoh melawan kepercayaan, tokoh melawan tradisi.
- 4) Pertentangan tokoh dengan lingkungan fisik (*physical environment*) tempat manusia tinggal dan hidup, misalnya pertentangan sopir dengan kiamat, pengungsi dengan perang, tim SAR dengan banjir, astronom dengan komet yang menghantam bumi, petani dengan gunung merapi.



Untuk membuat sebuah cerita semakin menarik ada dua hal yang dapat dilakukan kaitannya dengan tiga jenis konflik yang sudah dijelaskan di atas.

1. Mendalami satu wilayah konflik

Pendalaman dalam satu wilayah konflik akan membuat konflik semakin tajam. Misalnya *inner conflict* bisa saja pertentangan tidak hanya melibatkan perasaan, tetapi juga perilaku, tubuh, dan pikiran. Karena perasaan tokoh tidak sesuai dengan keinginan menyebabkan terjadinya konflik lain pada perilaku, tubuh, dan pikiran. Hal ini menyebabkan komplikasi konflik (*complication conflict*) pada diri tokoh.

2. Mengolah konflik dari satu tingkatan ke tingkatan yang lain

Konflik bisa bergerak dari wilayah satu ke wilayah yang lain. Misalnya tokoh selain mengalami *inner conflict* juga *personal conflict* atau *extra personal conflict*. Tokoh yang awalnya mengalami konflik perasaan (sedih) dan perilaku (malas-malasan) karena susah *move-on* setelah diputus pacarnya (*inner conflict*), mengalami konflik dengan orang tuanya karena orang tuanya kecewa setelah mengetahui adanya surat peringatan DO kampus (*personal conflict*), tokoh kemudian berkonflik dengan kampusnya karena ia tidak mau di DO (*extra personal conflict*). Dengan pencampuran semacam ini konflik bergerak dari komplikasi menjadi kompleksitas (*complication to complexity*).

Pilihan peristiwa cerita terbatas pada kesempatan dan kemungkinan dalam dimensi setting yang diciptakan. Dengan demikian pemilihan dimensi setting sekaligus membatasi seberapa banyak peristiwa yang akan ada dalam cerita. Semakin luas dan kompleks dimensi setting maka akan semakin banyak pula peristiwa cerita, demikian juga

sebaliknya. Sebuah film pendek dengan durasi singkat tidak mungkin diciptakan dengan dimensi setting yang kompleks, sebaliknya sebuah film panjang justru harus menggunakan kompleksitas dimensi setting.

E. Latihan Soal

1. Dimensi setting ada 4, apa saja, jelaskan secara singkat.
2. Apa pengaruh lokasi dan periode terhadap protagonis?
3. Sebutkan dan jelaskan dengan singkat tiga wilayah konflik!

*"Ide bagus adalah hal biasa yang
tidak biasa adalah orang yang akan
bekerja cukup keras untuk
mewujudkannya"
- Ashleigh Brilliant -*

BAB VI.
PERISTIWA CERITA
(*STORY EVENT*)

BAB VI.
PERISTIWA CERITA (STORY EVENT)

Nama Mata Ajar	:	Peristiwa Cerita
Deskripsi Singkat	:	Pada mata ajar ini mahasiswa diajarkan tahapan peristiwa cerita
Standar Kompetensi	:	Kemampuan peserta memahami peristiwa cerita.
Kompetensi Dasar	:	Memahami pemicu, perkembangan, kemelut, puncak, dan penyelesaian
Indikator	:	Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan pemicu, perkembangan, kemelut, puncak, dan penyelesaian.

Peristiwa cerita adalah interaksi subjek dalam ruang waktu tertentu yang mengungkap perubahan situasi emosi, situasi hidup, dan atau nilai dalam diri subjek.

Syarat terjadinya peristiwa (secara umum):

1. Subjek

2. Waktu
3. Tempat
4. Aksi Reaksi (Interaksi)
5. Perubahan

Adapun syarat terjadinya peristiwa cerita:

1. Subjek
2. Waktu
3. Tempat
4. Aksi Reaksi (Interaksi)
5. Perubahan Situasi Emosi, Situasi Hidup, dan atau Nilai Dalam Diri Subjek (protagonis)

Perubahan situasi dalam peristiwa cerita dijabarkan sebagai berikut:

- a. Perubahan Situasi Emosi
Interaksi dalam sebuah peristiwa yang mendorong perubahan situasi emosi protagonis.
- b. Perubahan Situasi Hidup
Interaksi dalam sebuah peristiwa yang mendorong perubahan situasi hidup protagonis.
- c. Perubahan Nilai

Interaksi dalam sebuah peristiwa yang mendorong perubahan nilai dalam diri protagonis.

Adapun yang dimaksud nilai adalah kualitas hidup manusia misalnya: kesetiaan, kemakmuran, kesederhanaan, kesombongan, dan lain-lain. Peristiwa cerita dibuat dan dipilih untuk menciptakan konflik sehingga watak asli protagonis diungkap melalui perubahan situasi emosi, situasi hidup, dan nilai.

contoh:

Protagonis **diam-diam** mendekati kamar ayahnya yang pintunya tertutup (*situasi emosi hendak memberi kejutan*).

Ia **senyum-senyum** sambil membawa kado sebagai kejutan ulang tahun ayahnya (*situasi emosi gembira*).

Ia segera membuka pintu kamar sambil meneriakkan, "Surprise!!". Ayah terkejut lalu protagonis menyodorkan kado ulang tahun sambil **tertawa**. (*situasi emosi gembira*)

Coba bandingkan dengan yang mengalami perubahan situasi emosi.

Protagonis **diam-diam** mendekati kamar ayahnya yang pintunya tertutup. (*situasi emosi hendak memberi kejutan*).

Ia **senyum-senyum** sambil membawa kado sebagai kejutan ulang tahun ayahnya (*situasi emosi gembira*).

Ia segera membuka pintu kamar sambil meneriakkan, “*Surprise!!*”. Mendadak protagonis **diam karena kaget**. (*Situasi emosi mendapat kejutan*)
Ayahnya menggantung diri di tengah kamar.
Protagonis **menjerit dan menangis**. (*situasi emosi sedih*)

Dengan demikian Peristiwa Cerita selalu menekan protagonis. Dalam sebuah cerita ada lima pokok peristiwa cerita yaitu pemicu, perkembangan, kemelut, puncak, dan penyelesaian.

A. Pemicu (*Inciting Incident*)

Peristiwa yang melibatkan protagonis dalam masalah dan mendorong protagonis untuk mengambil tindakan (aksi). Dalam pemicu

diperbolehkan peristiwa yang muncul dengan tiba-tiba. Misal: Sebuah meteor meluncur ke bumi, tokoh yang hanya seorang ingin menyelamatkan bumi dengan mem (aksi).

B. Perkembangan (*Progress*)

Peristiwa yang mendorong persoalan semakin pelik/rumit sehingga meningkatkan resiko yang diambil protagonis. Contoh: Karena marah-marah seorang polisi mendatangnya lalu menanyakan surat-suratnya, karena tidak dapat menunjukkan surat-surat ia pun ditilang dan motornya dibawa polisi, ia makin marah karena harus berjalan kaki ke kampus (*Progress* 1). Karena harus berjalan kaki ia merasa kepanasan dan kehausan, ia mampir ke warung membeli minuman, ternyata uangnya tidak cukup. Ia terpaksa mengutil minuman tapi ketahuan oleh penjaga dan bertengkar dengan penjaga warung (*progress* 2)....dst.

C. Kemelut (*Crisis*)

Peristiwa yang membawa protagonis pada pilihan terakhir /dilema dengan pertarungan atau resiko terbesar. Setelah mengalami perkembangan situasi

emosi pada tahap *progress*, protagonis akan dihadapkan pada dilema terbesarnya. Pada tahapan ini protagonis akan mengalami kebimbangan.

D. Puncak (*Climax*)

Peristiwa yang memaksa protagonis mengambil keputusan terakhir yang mengungkap perubahan / pembalikan terbesar. Pada *climax* terlihat perubahan situasi hidup dari protagonist. Perubahan ini menunjukkan adanya nilai yang dibawa oleh cerita.

E. Penyelesaian (*Resolution*)

Peristiwa yang mengungkap pengaruh / dampak perubahan yang timbul terhadap tokoh, dan atau lingkungan capaiannya. Keputusan yang diambil protagonis pada peristiwa *climax* akan menimbulkan pengaruh pada diri protagonist atau lingkungannya. Pada tahap *resolution* ini cerita bisa berakhir apabila sebagian besar permasalahan yang muncul terjawab (*close ending*) atau justru sebaliknya banyak persoalan tidak terjawab atau justru memunculkan persoalan baru (*open ending*).

F. Latihan Soal

1. Apa perbedaan peristiwa dan peristiwa cerita?
2. Sebutkan dan jelaskan 3 jenis perubahan dalam peristiwa cerita!
3. Sebutkan 5 peristiwa cerita!

*"Ide yang bagus akan membuatmu
tetap terjaga di pagi hari,
tetapi ide yang luar biasa akan
membuatmu tetap terjaga di malam
hari."*

- Marilyn Vos Savant-

BAB VII.
GAGASAN, *CONTROLLING IDEA*,
DAN *COUNTER IDEA*

BAB VII.

GAGASAN, CONTROLLING IDEA, DAN COUNTER IDEA

Nama Mata Ajar	:	Gagasan, <i>Controlling Idea</i> , dan <i>Counter Idea</i>
Deskripsi Singkat	:	Pada mata ajar ini mahasiswa diajarkan menemukan Gagasan, <i>Controlling Idea</i> , dan <i>Counter Idea</i>
Standar Kompetensi	:	Kemampuan peserta memahami Gagasan, <i>Controlling Idea</i> , dan <i>Counter Idea</i>
Kompetensi Dasar	:	Memahami pemicu, perkembangan, kemelut, puncak, dan penyelesaian
Indikator	:	Mahasiswa mampu membuat Gagasan, <i>Controlling Idea</i> , dan <i>Counter Idea</i>

A. Premise Cerita

Premise, controlling idea, dan counter idea pada dasarnya adalah hal yang tidak bisa dipisahkan. Ketiga hal ini membangun cerita menjadi utuh dan kuat. *Premise* adalah gagasan awal yang menunjukkan ketertarikan kita untuk mengungkap

sebuah peristiwa, setting, atau karakter. Untuk lebih mudah premise sebaiknya berbentuk pertanyaan, “Bagaimana jika...?” atau “Apa yang akan terjadi jika...?” Bukan berarti premise tidak bisa disusun dalam pernyataan namun dalam menyusun sebuah cerita model “*what if?*” menjadi rumusan yang sangat efektif dan digunakan secara internasional.

Dalam kasus yang sama kita bisa membandingkan antara *premise* yang dibentuk dengan pernyataan dan *premise* yang dibentuk dengan pertanyaan. Misalnya:

1. Kejahatan dapat menghasilkan kebaikan.
2. Bagaimana jika seorang pencuri ingin menolong rakyat miskin?

Kedua *premise* di atas sama-sama bisa membentuk cerita, pada premise yang pertama langsung menunjukkan nilai tetapi ceritanya sendiri akan bagaimana belum jelas, sedang pada *premise* kedua belum menunjukkan nilai tetapi kemana arah ceritanya tinggal dijawab dengan peristiwa yang diinginkan. Jawabannya misalnya: “Seorang pemuda berhasil mencuri dari orang-orang kaya dan

membagikan hasil curiannya kepada rakyat miskin, yang menjadikannya target pencarian dari para penguasa kerajaan” (film *Zorro*).

Sebagian orang mengartikan *premise* sebagai intisari cerita, atau nilai cerita, atau pesan yang ingin disampaikan. Intisari / inti cerita lebih tepat disebut dengan istilah *logline*. *Logline* mengandung unsur dimensi karakter, keinginan, hambatan, dan resiko. Misalnya: Seorang pencuri budiman ingin menolong masyarakat dari kemiskinan, tetapi harus berhadapan dengan pasukan kerajaan yang berusaha mengungkap identitasnya yang dapat mengancam keselamatannya dan keluarganya. Nilai cerita atau pesan adalah hal yang diungkap setelah resiko terbesar dihadapi/puncak dilewati protagonis, bukan gagasan awal. *Premise* disebut gagasan awal karena memang baru awal dan belum diketahui proses tengah dan akhir/*endingnya* bagaimana.

Premise juga boleh berisi keraguan. Semua hal yang kita ragukan dapat diwujudkan menjadi *premise* cerita. Misalnya: “Bagaimana jika bumi ini datar?”, “Bagaimana jika seluruh es di kutub mencair?”,

“Bagaimana jika ada banyak kehidupan lain di luar bumi?”, “Bagaimana jika multiverse itu nyata?”, dan lain sebagainya. Keraguan inilah yang kemudian akan berusaha dijawab dan akhirnya membentuk sebuah cerita.

Premise dapat dibedakan menjadi tiga jenis:

1. Premise dari sebuah peristiwa

Ketertarikan menyusun cerita berasal dari sebuah peristiwa yang terjadi atau mungkin akan terjadi. Pada premise yang berasal dari peristiwa, fokus pertanyaannya adalah pada sebuah peristiwa yang akan terjadi atau yang mungkin terjadi.

Misalnya: Bagaimana jika sebuah **komet akan menghantam bumi** dan berpotensi memusnahkan umat manusia?; Apa yang terjadi jika **semua laki-laki punah** karena virus mematikan?

2. Premise dari sebuah setting

Ketertarikan menyusun cerita berasal dari sebuah setting, bisa lokasi, periode, atau waktu tertentu.

Misalnya: Apa yang terjadi jika **di bulan** terdapat kehidupan makhluk cerdas?; Bagaimana jika **di**

masa depan manusia bisa memperjualbelikan waktu hidupnya? Apa yang terjadi jika **satu jam menjelang pernikahannya** seorang pemuda mengetahui bahwa calon istrinya ternyata seorang PSK?

3. Premise dari sebuah karakter

Ketertarikan menyusun cerita berasal dari sebuah karakter, bisa manusia, binatang, atau benda-benda. Misalnya: Bagaimana jika **presiden Indonesia** ternyata mata-mata alien dari planet Mars? Bagaimana jika **sepasang kucing tetangga** bisa bermain basket? Apa yang terjadi jika **seorang pemuda jago kungfu** ingin mengubah situasi negaranya yang korup?

Premise bersifat terbuka dan luwes. Dengan sifatnya yang terbuka dan luwes itulah memungkinkan munculnya beragam jawaban dari sebuah premise. Satu premis misalnya “Bagaimana jika seorang mahasiswa menyadari ternyata ibunya adalah seorang laki-laki?” bisa dijawab dengan berbagai peristiwa: “Mahasiswa tersebut memaksa

ibunya melakukan operasi plastik”, atau “Mahasiswa tersebut bunuh diri karena sedih”, dll. Satu premise yang sama sangat mungkin untuk dibuat menjadi sepuluh cerita yang sangat berbeda, selama jawaban (*controlling idea*) yang dibuat berbeda.

B. Controlling Idea (Gagasan Pengendali)

Controlling idea merupakan jawaban dari gagasan awal (*premise*). Fungsinya untuk membatasi arah cerita agar cerita tetap fokus dan tidak melebar kemana-mana. *Controlling idea* berbentuk peristiwa yang disusun dalam kalimat pernyataan.

Contoh:

Premise : Bagaimana jika minyak bumi tiba-tiba habis?

Controlling idea:

1. Seorang pemuda melakukan perjalanan antar bintang untuk mencari planet yang memiliki minyak bumi (*sain fiction*)
2. Sebuah keluarga memutuskan tinggal di dalam hutan untuk menghindari kerusakan (drama)

3. Seorang petugas SPBU memutuskan membuat patung dirinya (humor)
4. Seorang tentara mempertahankan satu-satunya laboratorium energi alternatif yang tersisa (*action*).

Controlling idea menentukan arah genre film yang dibuat. Sebuah cerita ingin dibuat menjadi genre apa ditentukan pada tahapan *controlling idea*.

Ada 3 jenis *controlling idea*:

1. *Pessimistic Controlling Idea: down ending*

Apabila sebagian besar keinginan atau tujuan dari protagonis tidak tercapai.

2. *Ironic Controlling Idea: up + down ending*

Apabila keinginan atau tujuan dari protagonis tercapai tetapi ia harus kehilangan sesuatu yang penting.

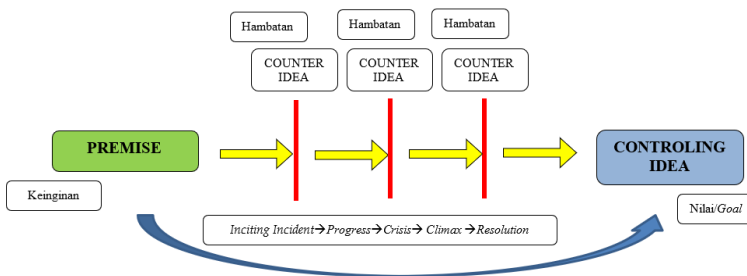
3. *Idealistic Controlling Idea: up ending*

Apabila keinginan atau tujuan dari protagonis sebagian besar tercapai.

Controlling Idea berisi nilai (*value*) dan penyebab utama (*cause*).

C. Counter Idea

Counter idea adalah alat yang digunakan untuk memperkuat ide. *Counter Idea* digunakan untuk “melawan, meragukan dan mengalihkan” protagonis menuju tujuan/keinginannya, yang berarti mengasah *Controlling Idea*.



Gbr. 6.1 Proses kerja *premise* mengacu *controlling idea* melalui *counter idea*

Proses terbentuknya sebuah cerita dapat dirumuskan:
Berawal dari... (*Premise*)? Saya menemukan... (*Controlling Idea*). Namun melalui... (*counter*), sehingga / akhirnya... (*Optimis/ Pesimis*) meski ... (*Ironic*)
contoh:

Berawal dari *Bagaimana jika minyak bumi tiba-tiba habis?* Saya menemukan Seorang pemuda melakukan perjalanan antar bintang untuk mencari planet yang memiliki minyak bumi. Namun melalui berbagai rintangan di luar angkasa akhirnya ia dapat menemukan minyak bumi meski tidak dapat mengirimkan kabar penemuannya ke bumi.

D. Latihan Soal

1. Apa itu premis?
2. Apa fungsi controlling idea?
3. Apa fungsi counter idea?

Daftar Pustaka

- Asura, Enang Rokajat. 2005. *Panduan Praktis Menulis Skenario Film dari Iklan Sampai Sinetron*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Lutters, Elizabeth. 2006. *Kunci Sukses Menulis Skenario Film*. Jakarta: Grasindo.
- Pratista, Hermawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Robert McKee. 2020. *Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting* – London: Kindle

Tentang Penulis

Suharmono, merupakan pengajar penulisan skenario film di Akademi Film Yogyakarta (*Jogja Film Academy*). Menempuh pendidikan formal di S2-Sastra UGM. Karya tulisnya dimuat dalam: *Satu Kata Istimewa, Di Pangkuan Yogya, Lintang Panjer Wengi, Parangtritis, Semesta Wayang, Senyum Lembah Ijen, Risalah Tubuh di Ladang Kemarau, Coretan Pandemi Bantul, Obituari Rindu*, dan *Onrust*. Pernah menjadi Direktur Festival Sastra Yogyakarta (Jogliffest 2019), Produser Pentas Kolosal Njemparing Rasa (2014) dan Cupu Manik Hastagina (2015). Skenario yang sudah difilmkan adalah *Rantang* (Suryakanta, 2015) dan *Incang-inceng* (Hompympaa, 2017).

Senoaji Julius, adalah pendiri dan direktur dari Hompimpa Sinema Nusantara, sebuah *production house* di Yogyakarta yang telah banyak memproduksi Video Company Profile / Profil Perusahaan, Iklan Layanan Masyarakat, film, dll. Ia dikenal sebagai sutradara sejumlah film pendek anak-anak, *Boncengan* (2012) yang mendapat Penghargaan Khusus Film Pendek - Festival Film Indonesia 2012, Film Terbaik, Skenario Terbaik, Sutradara Terbaik - Pekan Film Yogyakarta 2013, Pemeranan Terpuji -Kompetisi Film Komunitas Kineklub Film Festival 2013, Media Choice Award-Special Mention Film Pendek Fiksi Naratif - Kompetisi Film Pendek XXI Short Film Festival 2013; Filmnya *Gazebo* (2013) mendapat Penghargaan Khusus Film Pendek - Festival Film Indonesia 2013 dan Finalis XXI Short Film Festival - Kompetisi Film Pendek XXI Short Film Festival 2014.

Indeks

A

audience, 8, 10

C

character, 19, 29, 30, 31, 33, 34,
35, 39, 52, 54

characterization, 31, 37, 39

climax, 69

controlling idea, 73, 78, 79, 80,
81

counter idea, 73, 80, 81

D

demographical aspect, 49

development, 5

E

extra personal conflict, 60

G

geographical aspect, 49

L

Lutters, 22, 82

M

Mc Kee, 16, 19, 32, 34, 35, 36

P

personal conflict, 60

Pratista, 15, 82

premise, 30, 74, 75, 76, 77, 78,
80

progress, 68, 69

psychological aspect, 49

R

resolution, 69

S

socio-culture aspect, 49

story, 4, 6, 7, 9, 12, 15, 16

storytelling, 6

T

triangle system, 2, 3, 5, 6, 12

true character, 29, 31, 34, 39



Apa itu skenario film? Apa fungsinya? Bagaimana menemukan sebuah gagasan? Bagaimana merumuskan sebuah gagasan menjadi sebuah cerita? Bagaimana agar ceritamu tidak lagi kemana-mana? Apa itu *premise*, *controlling idea*, *counter idea*? Apa saja lima peristiwa cerita? Pertanyaan-pertanyaan semacam itu akan terjawab dalam buku kecil ini.

Lebih jauh buku ini membahas pentingnya *story* sebagai pondasi suatu cerita. *Story* yang menentukan bagus tidaknya suatu produk seni dalam berbagai medium: cerpen, novel, naskah drama, maupun skenario film. Dengan demikian buku ini tidak hanya menjadi sandaran menulis skenario film, tetapi semua produk seni yang menggunakan *story*. Bagi seorang penulis kreatif, mempelajari *story* adalah keharusan sebelum belajar urusan teknik dan teknis.

Buku ini dapat menjadi rujukan bagi para pembelajar yang ingin mengenal dan mendalami skenario film maupun mahasiswa yang menempuh matakuliah skenario film khususnya dalam mendalami dasar-dasar penulisan skenario film. Cakupan di dalam buku ini meliputi: substansi, struktur, dan gagasan yang merupakan langkah awal dalam menulis skenario film. Materi disajikan dalam 6 bab yang berurutan.



Oceania Press

Office 1: Jln. Imogi Barat Km 5 Rt. 03 Glondong, Pandeyan,
Sewon Bantul, Telp. 0274-4293977

Office 2: Jln. Kakaktua No. 73 G Kel. Kambu, Kec. Kambu
Kota Kendari, Sulawesi Tenggara Tlp. 081245935975

Email: oceaniapress@gmail.com

ISBN 978-602-0728-55-1

