

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 STUDI LITERATUR

2.1.1 Sejarah dan Perkembangan Film Internasional

Film yang ditemukan pada akhir abad ke-19 dan terus berkembang hingga hari ini merupakan ‘perkembangan lebih jauh’ dari teknologi fotografi. Perkembangan penting sejarah fotografi telah terjadi di tahun 1826, ketika Joseph Nicéphore Niepce dari Perancis membuat campuran dengan perak untuk membuat gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal.

Thomas Alva Edison (1847-1931) seorang ilmuwan Amerika Serikat penemu lampu listrik dan fonograf (piringan hitam), pada tahun 1887 terinspirasi untuk membuat alat untuk merekam dan membuat (memproduksi) gambar. Edison tidak sendirian. Ia dibantu oleh George Eastman, yang kemudian pada tahun 1884 menemukan pita film (seluloid) yang terbuat dari plastik tembus pandang. Tahun 1891 Eastman dibantu Hannibal Goodwin memperkenalkan satu rol film yang dapat dimasukkan ke dalam kamera pada siang hari.

Alat yang dirancang dan dibuat oleh Thomas Alva Edison itu disebut kinetoskop (kinetoscope) yang berbentuk kotak berlubang untuk menyaksikan atau mengintip suatu pertunjukan.

Lumiere Bersaudara kemudian merancang peralatan baru yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Lumiere Bersaudara menyebut peralatan baru untuk kinetoskop itu dengan “sinematograf” (cinematographe).

Peralatan sinematograf ini kemudian dipatenkan pada tahun 1895. Pada peralatan sinematograf ini terdapat mekanisme gerakan yang tersendat

(intermittent movement) yang menyebabkan setiap frame dari film diputar akan berhenti sesaat, dan kemudian disinari lampu proyektor. Di masa awal penemuannya, peralatan sinematograf tersebut telah digunakan untuk merekam adegan-adegan yang singkat. Misalnya, adegan kereta api yang masuk ke stasiun, adegan anak-anak bermain di pantai, di taman dan sebagainya.

Film pertama kali dipertontonkan untuk khalayak umum dengan membayar berlangsung di Grand Cafe Boulevard de Capucines, Paris, Perancis pada 28 Desember 1895. Peristiwa ini sekaligus menandai lahirnya film dan bioskop di dunia.

Meskipun usaha untuk membuat "citra bergerak" atau film ini sendiri sudah dimulai jauh sebelum tahun 1895, bahkan sejak tahun 130 masehi, namun dunia internasional mengakui bahwa peristiwa di Grand Cafe inilah yang menandai lahirnya film pertama di dunia.

Sejak ditemukan, perjalanan film terus mengalami perkembangan besar bersamaan dengan perkembangan atau kemajuan-kemajuan teknologi pendukungnya. Pada awalnya hanya dikenal film hitam putih dan tanpa suara atau dikenal dengan sebutan "film bisu". Masa film bisu berakhir pada tahun 1920-an, setelah ditemukannya film bersuara. Film bersuara pertama diproduksi tahun 1927 dengan judul "Jazz Singer", dan diputar pertama kali untuk umum pada 6 Oktober 1927 di New York, Amerika Serikat. Kemudian menyusul ditemukannya film berwarna di tahun 1930-an.

Perubahan dalam industri perfilman jelas nampak pada teknologi yang digunakan. Jika pada awalnya film berupa gambar hitam putih, bisu dan sangat cepat, kemudian berkembang hingga sesuai dengan sistem penglihatan mata kita, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata. Pada perkembangan selanjutnya, film tidak hanya dapat dinikmati di bioskop dan berikutnya di televisi, namun juga dengan kehadiran VCD dan DVD (Blue-Ray), film dapat dinikmati pula di

rumah dengan kualitas gambar yang baik, tata suara yang ditata rapi, yang diistilahkan dengan home theater. Dengan perkembangan internet, film juga dapat disaksikan lewat jaringan superhighway.

Film kemudian dipandang sebagai komoditas industri oleh Hollywood, Bollywood dan Hongkong. Di sisi dunia yang lain, film dipakai sebagai media penyampai dan produk kebudayaan. Hal ini bisa dilihat di negara Prancis (sebelum 1995), Belanda, Jerman, dan Inggris. Dampaknya adalah film akan dilihat sebagai artefak budaya yang harus dikembangkan, kajian film membesar, eksperimen-eksperimen pun didukung oleh negara. Kelompok terakhir ini menempatkan film sebagai aset politik guna media propaganda negara. Oleh karena itu di Indonesia Film berada di bawah pengawasan departemen penerangan dengan konsep lembaga sensor film.

Bagi Amerika Serikat, meski film-film yang diproduksi berlatar belakang budaya sana, namun film-film tersebut merupakan ladang ekspor yang memberikan keuntungan cukup besar.

(Joseph, Dolfi. (2011). *Pusat Apresiasi Film Di Yogyakarta*. Laporan Tugas Akhir Universitas Atma Jaya Yogyakarta) / (<http://e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf>) di akses tanggal 11 Januari 2017 pukul 23.00 WIB

2.1.2 Sejarah dan Perkembangan Film Indonesia

Di Indonesia, film pertama kali diperkenalkan pada 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta). Pada masa itu film disebut “Gambar Idoep”. Pertunjukan film pertama digelar di Tanah Abang dengan tema film dokumenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Namun pertunjukan pertama ini kurang sukses karena harga karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi hingga 75% untuk merangsang minat penonton.

Film cerita pertama kali dikenal di Indonesia pada tahun 1905 yang diimpor dari Amerika. Film-film impor ini berubah judul ke dalam bahasa

Melayu, dan film cerita impor ini cukup laku di Indonesia, dibuktikan dengan jumlah penonton dan bioskop pun meningkat. Daya tarik tontonan baru ini ternyata mengagumkan.

Film lokal pertama kali diproduksi pada tahun 1926, dengan judul “Loetoeng Kasaroeng” yang diproduksi oleh NV Java Film Company, adalah sebuah film cerita yang masih bisu. Agak terlambat memang, karena pada tahun tersebut di belahan dunia yang lain, filmfilm bersuara sudah mulai diproduksi. Kemudian, perusahaan yang sama memproduksi film kedua mereka dengan judul “Eulis Atjih”.

Setelah film kedua ini diproduksi, kemudian muncul perusahaan-perusahaan film lainnya seperti Halimun Film Bandung yang membuat Lily van Java dan Central Java Film (Semarang) yang memproduksi Setangan Berlumur Darah.

Untuk lebih mempopulerkan film Indonesia, Djamaludin Malik mendorong adanya Festival Film Indonesia (FFI) I pada tanggal 30 Maret - 5 April 1955, setelah sebelumnya pada 30 Agustus 1954 terbentuk PPSFI (Persatuan Perusahaan Film Indonesia). Kemudian film “Jam Malam” karya Usmar Ismail tampil sebagai film terbaik dalam festival ini. Film ini sekaligus terpilih mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura. Film ini juga dianggap karya terbaik Usmar Ismail. Sebuah film yang menyampaikan kritik sosial yang sangat tajam mengenai para bekas pejuang setelah kemerdekaan.

Pertengahan ‘90-an, film-film nasional yang tengah menghadapi krisis ekonomi harus bersaing keras dengan maraknya sinetron di televisi-televisi swasta. Apalagi dengan kehadiran Laser Disc, VCD dan DVD yang makin memudahkan masyarakat untuk menikmati film impor. Namun di sisi lain, kehadiran kamera-kamera digital berdampak positif juga dalam dunia film Indonesia, karena dengan adanya kamera digital, mulailah terbangun komunitas film-film independen. Film-film yang dibuat di luar aturan baku

yang ada. Film-film mulai diproduksi dengan spirit militan. Meskipun banyak film yang kelihatan amatir namun terdapat juga film-film dengan kualitas sinematografi yang baik, Sayangnya film-film independen ini masih belum memiliki jaringan peredaran yang baik, sehingga film-film ini hanya bisa dilihat secara terbatas dan di ajang festival saja.

Baru kemudian pada Tanggal 19 Desember 2009 Film Laskar Pelangi meraih Penghargaan sebagai Film Terbaik se-Asia Pasifik di Festival Film Asia Pasifik yg diselenggarakan di Taiwan.

(Joseph, Dolfi. (2011). *Pusat Apresiasi Film Di Yogyakarta*. Laporan Tugas Akhir Universitas Atma Jaya Yogyakarta) / (<http://e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf>) di akses tanggal 11 Januari 2017 pukul 23.00 WIB

2.1.3 Sejarah Film Indie

Sebuah film independen atau film indie adalah film fitur yang ibut seagian besar di luar studio film besar. Isitilah ini juga merujuk kepada film seni yang berbeda dari sebagian film yang dipasarkan secara missal. Selain dibuat oleh perusahaan produksi independen, film independen sering dibuat dan atau di distribusikan oleh anak studio besar. Agar dianggap independen, kurang dari setengah pendanaan film harus berasal dari studio besar. Fim independen kadang dapat dengan mudah di bedakan dengan melihat onte dan gayanya yang menggambarkan visi artistik pribadi para pembuat film. Film independen biasanya dibuat dengan anggaran yang lebih rendah daripada film-film yang dibuat di studio besar. Umumnya pemasaran film independen dapat dilihat dari rilis terbatas yang dirancang untuk menciptakan kata-kata mulut atau mencapai jumlah penonton khusus yang kecil.

Akhir decade 1980-an film Indonesia miris di dagein dengan sekwilda atau sekitar wilayah paha dan dada, hanya berisikan tema-tema komedi seks, seks horror, dn full seks dengan tujuan mencapai keuntungan saja. Dengan mutu rendah dan asal jadi dari segi ceria dan sinematografinya. Saking

buruknya kualitas film, Festival Film Indonesia yang digelar sejak 173 harus di hentikan penyelenggaraannya pada 1994. Saat itu ga impor film Amerika, Mandarin, dan India merajai di negeri merah puth ini. Menurut catatan yang disadur dari Rumah Film, kita menerima 1000 sampai 1200 film asing pertahun melalui bioskop., televise, *video compactdisk* dan *download* melalui internet. Dari catatan BP2N produksi fil nasional berkisar 200-300 film dalam 10 tahun terakhir 180-an. Sangat jauh jika disbanding industry Bolywood yang mampu menembus angka 1000-1500 dalam 10 tahun.

Selama rentang itu pula tema sinema Indonesia tak pernah bergeser dari seks, kekerasan, mistis, dan sadisme. Ini cermin kegagapan insane film nasional atas mandeknya reativitas terpasung aturan main pemerintah. Tak bias dipungkiri juga ini merupakan cermin selera pasar rendah. Namun bukan mutlak pula, karena pasar tidak punya pilihan lain yang disuguhkan oleh sineas yang cerdas kala itu.

Disamping mandeknya industry film Indonesia akibat aturan yang membatasi, monopoli bioskop oleh kelompok bisnis Subentra Group dengan jarnган 21 Cineplex milik Sudwikatmono, hingga memasang film local, serta meledaknya sinetron model opera sabun yang ditayangkan TV swasta awal 1990 –an terbukti lebih populer disbanding film yang digarap sineas negeri ini.

Warna dan semangat baru film Indonesia justru muncul saat kelesuan hamper mencapai titik nadir, dibawa seorang anak muda lulusan Institut Kesenian Jakarta (IKJ) tahun 1996. Ia Garin Nugroho, yang gelisah atas kondisi tak bermutunya film Indonesia. Berbekal idealisme dan instusi yang cerdas, Garin Nugroho mampu membaca kebutuhan apreasiapsi masyarakat akan film nasional Indonesia.

Garin muncul membawa angin perubahan. Dengan mengusung tema yang realis dan kemampuan visualisasi yang artistic, film-film produksi Garin mampu memukau penonton yang tengah dilanda dahaga apresiasi. Jika

dihitung, dari awal dekade 1990-an hanya film Garin Nugroho yang dinilai mampu bertahan dengan idealisme dan pasar tersendiri. Debutnya dalam *Cinta Sepotong Roti* (1991), membuat banyak kalangan tercengang. Caranya bertutur tentang kehidupan rumah tangga, masalah social hingga perbincangan tentang seks, terkesan elegan dan tak biasa. Film ini menyabet piala citra dalam FFI 1991 sebagai film terbaik.

Anonim 2013, Sejarah Film Independent, (<http://cometiveline.com/2013/04/..ilm-indie.html>), diakses tanggal 11 Januari 2017 pukul 00.00 WIB

Film indie di Indonesia muncul sebagai alat komunikasi suatu komunitas atau individu untuk berekspresi. Faktor-Faktor yang mendorong gairah pembuatan film-film indie di Indonesia, sama dengan yang terjadi di negara-negara lain di Asia yaitu tidak tersedianya media untuk berekspresi.

*(Garin Nugroho, *Berpikir Merdeka dan Berkarya Mandiri*, Kompas, Minggu 9 Juni 2002) / (<http://e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf>), diakses tanggal 11 Januari 2017 pukul 00.30 WIB)*

2.1.4 Pengertian Film Indie

Kata independent (bahasa inggris) yang berarti: merdeka, berdiri sendiri, berjiwa bebas, tidak dikuasai / dipengaruhi kekuatan lain. Kata ‘indie’, dalam film indie, mengartikan semangat kebebasan dan kemandirian para filmmaker dalam berkarya, yang lebih menekankan film sebagai media untuk menyampaikan pesan dan mengekspresikan kesenimanannya seorang film maker, bukan ladang ‘komersialisme’ bagi para pemilik modal.

Film indie adalah film yang diproduksi dan didistribusikan tanpa mengikuti kaidah perfilman yang telah baku (konvensional). Film indie umumnya menawarkan tema-tema yang beragam, yang tidak ditemui di film-film pada umumnya yang cenderung latah dan mengekor film-film yang telah sukses. Tema-tema sederhana, yang justru dengan kesederhanaannya dapat menembus ketaksederhanaan, yang luput dari perhatian masyarakat.

Karena sifatnya sebagai alternatif, bukan komersil, membuat film indie penuh dengan eksplorasi subyektif dari si pembuat. Filmmaker memiliki kebebasan berekspresi menuangkan segala kreativitas imajinasinya dalam karya film, sehingga menghasilkan film-film yang tidak biasa (tidak konvensional). Kemurnian dan kejujuran inilah yang membuat film indie dikonotasikan sebagai film 'egois' yang hanya dinikmati kalangan tertentu saja.

Kemandirian dalam pengadaan dana / tanpa sponsor secara tidak langsung juga mengakibatkan kemandirian pendistribusian dan penggunaan pemeran film. Pendistribusian dilakukan secara 'gerilya' dan pemain film yang mendukung bukanlah selebriti terkenal, melainkan orang-orang biasa yang memiliki bakat akting. (Joseph, Dolfi. (2011). *Pusat Apresiasi Film Di Yogyakarta*. Laporan Tugas Akhir Universitas Atma Jaya Yogyakarta)

2.2 Tahapan Produksi Film Pendek

Menurut Herbert Zettl dalam bukunya *Television Production Handbook (2010:3)*, proses produksi dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

2.2.1 Pra Produksi (*pre production*) :

Jika dipresentasikan 20% kerja produksi dihabiskan pada tahap shooting, 10% tahap pasca produksi, dan 70% dihabiskan pada tahap praproduksi. Oleh karena itu, dibutuhkan tim produser yang memahami manajemen kerja dengan prosedur kerja yang terarah agar lintasan kerja produksi menjadi terprogram dan terencana. Persiapan produksi dimaksudkan agar kerja eksekusi produksi dilapangan lebih efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya. Demikian juga supaya mekanisme kerja antar kru produksi menjadi lebih efektif. Berikut beberapa persiapan produksi yang dilakukan :

a. Pengembangan Skenario

Pengembangan skenario dilakukan oleh sutradara, produser, dan penulis skenario. Briefing skenario membahas penyusutan atau perampingan cerita yang mungkin di eksekusi saat shooting. Tindakan tersebut perlu disesuaikan dengan budget yang tersedia dan durasi film yang ingin diproduksi.

b. Working Schedule

Working schedule adalah jadwal tahapan kerja sejak praproduksi, produksi, hingga pasca produksi. *Working schedule* berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh setiap kru sebagai penanggung jawab pekerjaan tersebut, dan target waktu yang harus dipenuhi sesuai jadwal. Selain itu, *working schedule* bisa berfungsi sebagai progress report sehingga hasil kerja setiap orang bisa terpantau. Sebagai contoh, apa saja yang telah dilakukan, pekerjaan apa yang belum terlaksana, dan siapa penanggung jawabnya.

c. Script Breakdown Sheet

Setelah skenario dirasa fix/final, langkah berikutnya adalah memuat *script breakdown sheet* yang mengupas segala data dan informasi keadaan dan kebutuhan scene per scene. Jumlah *script breakdown sheet* sesuai dengan jumlah scene yang tertera pada skenario. Pengupasan data scene sheet tersebut digodog bersama oleh asisten sutradara I dan manager produksi dengan pertimbangan seluruh chief departement.

d. Script Breakdown

Script Breakdown ditata kembali dengan urutan scene demi scene, mulai dari scene pertama hingga scene terakhir. Dengan demikian, bisa dilihat kebutuhan seluruh produksi, lengkap dengan waktu pengambilan gambar dan lokasi yang digunakan.

e. Run Down

Setelah mengurutkan scene demi scene dengan segala informasi dan keterangan kebutuhannya, data-data tersebut kemudian dikelompokkan kedalam *rundown* yang berfungsi sebagai pedoman jadwal pengambilan

gambar. Pengelompokan scene tidak dilakukan secara urut dari scene awal hingga akhir, tetapi dikelompokkan sesuai dengan lokasi yang digunakan sehingga shooting menjadi lebih efisien.

f. Breakdown Budget

Masing-masing departemen dalam produksi film membuat rencana anggaran biaya kebutuhan dari awal produksi hingga akhir, scene demi scene.

g. Budget Produksi

Keseluruhan data untuk produksi dituangkan pada budget produksi. Pertimbangan rekap dana dari masing-masing departemen dan untuk kebutuhan lain memungkinkan treasurer departemen untuk mulai mengalkulasi total budget yang dibutuhkan.

h. Hunting Lokasi

Mencari lokasi yang sesuai dengan tuntutan skenario menjadi suatu tantangan tersendiri. *Location on script* yang digambarkan oleh penulis skenario diterjemahkan sepenuhnya oleh sutradara dengan pertimbangan produser dan penulis skenario. Menentukan suatu lokasi agar bisa digunakan untuk mengambil gambar dipertimbangkan dengan beberapa pemikiran. Diantaranya adalah jauh dekatnya lokasi, kemungkinan terjangkaunya, ada tidaknya sumber energi, ketersediaan dan kecukupan logistik dan sebagainya.

i. Perijinan dan Lokasi

Ketika sebuah lokasi sudah ditentukan sebagai lokasi pengambilan gambar, maka langkah selanjutnya adalah melengkapi segala macam perijinan, termasuk surat menyurat.

j. Logistik

Logistik sebuah produksi film adalah segala kebutuhan bahan baku maupun perangkat kerja yang dibutuhkan hingga proses produksi selesai.

k. Transportasi

Untuk penggarapan film biasanya disiapkan satu unit mobil ukuran sedang untuk shooting diluar ruang. Mobil tersebut berguna untuk menyimpan

alat dan segala perlengkapan logistik, make up talent, tempat konsumsi dan minuman, tempat rehat, sarana transportasi yang cepat.

l. Talent Casting

Memilih pemeran tokoh dalam film biasa disebut casting. Talent casting tidak sekedar dilakukan untuk memilih orang yang cantik ataupun tampan saja, meskipun itu menjadi salah satu daya tarik agar orang mau menonton sebuah film. Calon talent diberikan potongan skenario untuk dipelajari. Pada saat casting, penulis naskah dan sutradaralah yang setidaknya melakukan seleksi. Gambaran penilaian kriterianya, antara lain pemahaman dialog, kemampuan membawakan karakter tokoh, dan interaksinya terhadap pemain lain serta lingkungan sekitarnya sebagai set.

m. Storyboard

Storyboard merupakan visualisasi rekaan yang terbentuk sketsa gambar seperti komik atau perkiraan hasil gambar yang nantinya akan dijadikan pedoman pengambilan gambar oleh operator kamera. Sketsa gambar tersebut dibuat oleh storyboarder dengan instruksi dari sutradara dan pertimbangan DOP – Director of Photography.

n. Reading-Rehearsal Talent

Aktivitas ini dilakukan sebelum masa shooting, dimana seluruh talent yang akan memerankan tokoh dalam skenario berlatih mengenai bagaimana memahami tokoh yang akan diperankannya, lalu mengimplementasikannya dalam dialog. Sementara itu, rehearsal mempraktikkan bagaimana blocking dan acting didepan kamera.

o. Tata cahaya

Komposisi cahaya yang baik perlu dipersiapkan untuk menghasilkan gambar dengan kualitas yang baik. Konsep standar pencahayaan dengan kalkulasi intensitas 1:3 antara key light dan fill light atau mungkin menerapkan konsep lain untuk menstandarisasikan pencahayaan film.

p. Director's Treatment

Director's Treatment diartikan sebagai sebuah konsep visualisasi cerita sebagai hasil penerjemahan sutradara atas skenario yang dipelajarinya. Sutradara mengupas scene dalam skenario menjadi beberapa adegan yang dipecah lagi secara lebih rinci kedalam shot-shot kecil. Jika diperlukan, termasuk type of shot, shot-shot tersebut dikemas dalam bentuk shot list.

q. Shot List

Shot list bisa dijadikan acuan untuk mengetahui berapa jumlah shot pada scene sehingga tempo ceritanya bisa dilihat.

r. Daily Production

Daily production report adalah laporan hasil proses pengambilan gambar harian yang berguna untuk mengevaluasi produksi.

s. Properti dan Set

Properti dan set artistik sebagai latar belakang cerita. Ikon ruang yang digunakan sering kali terlupakan, sebaiknya ditempatkan seseorang untuk menandai scene demi scene agar terjaga kontinuitasnya.

t. Wardrobe/Make-up

Usahakan untuk menyiapkan cadangan kostum untuk talent, apalagi talent utama. Makeup untuk talent biasanya hanya supaya talent terlihat cantik dan tampan layak untuk direkam dengan kamera. Hal yang perlu diperhatikan adalah kondisi makeup yang harus stabil dan dinamis.

2.2.2 Produksi (*Production*)

Proses produksi adalah kegiatan shooting, atau mengubah naskah menjadi bentuk audio visual untuk kemudian diubah sesuai dengan format yang diinginkan. Dalam proses ini membutuhkan beberapa crew dan staff untuk menangani setiap peralatan dan masing-masing memiliki tanggung jawab yang berbeda-beda. Crew yang dibutuhkan dalam proses produksi yaitu:

a. Sutradara

Sutradara adalah crew dalam sebuah produksi yang tugasnya mengkoordinir segala unsur teater dengan paham, kecakapan, serta daya khayal yang intelegent sehingga mencapai sesuatu yang berhasil dan sukses. Sutradara juga menempati posisi tertinggi dari segi artistik. Sutradaralah yang memimpin pembuatan suatu program. Tanggung jawabnya meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis, dari sebuah produksi, selain mengatur laku didepan kamera dan mengarahkan akting serta dialog, seorang sutradara juga mengontrol posisi kamera beserta gerak kamera, suara, pencahayaan.

b. Cameraman

Cameraman adalah tangan kanan sutradara dalam bekerja dilapangan. Cameraman bekerja sama dengan sutradara untuk menentukan jenis-jenis shoot. Termasuk juga dalam menentukan jenis lensa maupun filter lensa yang digunakan. Disamping itu, cameraman juga bertanggung jawab memeriksa hasil shooting dan menjadi pengawas pada proses editing agar mendapatkan hasil yang maksimal dan memuaskan.

c. Editor

Editor bertugas menyusun hasil shooting hingga membentuk pengertian cerita sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Editor bekerja dibawah pengawasan sutradara tanpa mematikan kreativitas sebab pekerjaan editor berdasarkan konsepsi. Editor akan menyusun segala materi dimeja editing menjadi pemotongan kasar dan pemotongan halus. Hasil pemotongan halus disempurnakan lagi dan akhirnya dicetak bersama suara dan efek-efek transisi optik untuk menunjukkan pergantian waktu atau adegan.

d. Penata Artistik

Departemen yang bertugas memberikan ilustrasi visual ruang dan waktu adalah departemen artistik yang dipimpin seorang Art Director atau yang lebih tinggi lagi, desainer produksi. Seorang desainer produksi memiliki tugas

utama membantu sutradara untuk menentukan konsep film secara keseluruhan, baik aspek visual, suasana, konsep warna, sound, dan segala sesuatu yang mendukung hasil akhir sebuah karya rilm.

e. Penata Suara atau Audio

Sebagai media audio-visual, tidak boleh hanya memikirkan aspek visualnya saja, sebab suara juga merupakan aspek kenyataan hidup. Tata suara sikerjakan di studio suara, tenaga ahlinya disebut penata suara, yang dalam tugasnya dibantu tenaga-tenaga pendamping seperti perekam suara dilapangan maupun studio. Perpaduan unsur-unsur suara ini nantinya akan menjadi jalur suara, yang letaknya bersebelahan dengan jalur gambar dalam hasil akhir.

Fungsi suara yang terpokok adalah memberikan lewat dialog dan narasi. Fungsi penting lain dengan menjaga kesinambungan gambar. Sejumlah shoot yang dirangkai dan diberi suara, seperti musik, dialog, dan efek suara akan terikat dalam satu kesatuan. Secara garis besar, audio dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Sound Effect

Suara yang muncul baik dari efek suara benda, atau men-dubbing bunyi yang muncul pada adegan tertentu.

2. Atmosfer

Suara suasana lingkungan kehidupan yang riil.

3. Musik Ilustrasi

Suara yang muncul ditujukan untuk dapat membangun suasana yang diinginkan oleh sutradara.

4. Narasi

Suara manusia yang ditujukan untuk memberikan keterangan terhadap suatu adegan tertentu.

5. Dialog

Suara manusia yang muncul akibat dari suatu percakapan baik satu orang (bicara dalam hati), maupun dua orang atau lebih.

6. Penata Musik

Kewajiban seorang penata musik yaitu menata musik (yang bukan efek suara), yang mampu menambahi nilai dramatis seluruh cerita, berikut beberapa fungsi musik dalam film pendek, yaitu :

1. Membantu merangkai adegan/scene.
2. Menutupi kelemahan atau cacat dalam program video.
3. Menunjukkan suasana, waktu dan tempat.
4. Mengiringi kemunculan susunan kerabat kerja atau nama-nama pendukung produksi (*credit tittle*). (M. Bayu Widagdo, Winastwan Gora S, 2007, *Bikin Film Indie Itu Mudah !*)

2.2.3 Pasca Produksi (*Post Production*)

Kegiatan utama pasca produksi terdiri dari video dan audio editing. Proses ini juga mencakup koreksi warna klip video, pemilihan musik latar (background), dan penciptaan efek suara. Proses kegiatan pasca produksi dapat memakan waktu lebih lama dari proses produksi.

2.3 Penulis Naskah

Naskah film / skenario disebut juga dengan *script* diibaratkan sebagai kerangka manusia. Dimana *scriptwriter* adalah orang yang mempunyai keahlian dalam membuat film dalam bentuk tertulis atau pekerja kreatif yang mampu mengembangkan sebuah ide menjadi cerita tertulis yang selanjutnya divisualisasikan. (Elizabeth Lutters, *Kunci Sukses Menulis Skenario*, Grasindo, Jakarta : 2004). Scriptwriter memiliki tugas penting yang harus dikerjakan :

1. Membangun cerita melalui jalan cerita yang baik dan logis.
2. Menjabarkan ide / gagasan melalui jalan cerita dan bahasa.
3. Harus mampu menyampaikan maksud / pesan tayangan audio visual tersebut.

4. Menyajikan cerita yang tidak habis saat selesai ditonton, namun harus berkesan dimata penonton atau membekaskan sesuatu yang berarti di dalam dan dihati penonton.

Seorang scriptwriter harus bisa bekerja sama dalam tim produksi. Setiap divisi sangat penting perannya serta harus mampu bekerja sesuai dengan *job description*. Walau masing – masing tidak dapat dipisahkan. Posisi kerabat kerja tidak dapat dipisahkan mana yang paling penting, demikian pula scriptwriter yang selalu terlibat dalam proses kreatif dari pra hingga pasca produksi baik bentuk drama maupun non drama dengan lokasi distudio (*indoor*) maupun alam (*Out door*) dan menggunakan sistem produksi *single* maupun multi kamera. Penulis naskah yang baik hendaknya dapat mempertanggung jawabkan yang telah ditulisnya.

Berikut 3 macam pekerjaan *Scriptwriter* :

1. Mencatat seluruh informasi yang terkumpul selama riset. Mungkin ini merupakan fakta – fakta yang diperoleh dari bacaan / keterangan yang didapat dengan berbicara langsung
2. Semua data yang diperoleh tersebut dipergunakan untuk mengarang shooting script. Shooting script adalah rencana kerja untuk produksi. Idealnya didalam shooting script sudah tercatat semua shoot yang pada tahap kemudia akan diambil dengan kamera.
3. Membuat komentar, dan komentar itu biasanya dicantumkan disamping cerita bergambar. (Jos Van Der Valk, *Mengarah Naskah Video*,(terjemahan oleh Roesdi S.J) Kanisius, Jakarta 1992, Hal 7)

Menjadi seorang *scriptwriter* harus memiliki bekal yang bersumber dari dirinya sendiri, antara lain :

1. Minat

Hal utama yang harus ditumbuhkan adalah minat dari dalam diri kita sendiri untuk mewujudkan tekad menjadi seorang scriptwriter.

2. Bakat

Untuk menjadi seorang *scriptwriter* yang profesional, secara idealnya dibutuhkan bakat dalam bidang tulis menulis. Bakat bisa merupakan bakat alam yang diperoleh bukan karena faktor keturunan, jika kita telah memiliki modal bakat, tinggal mempelajari teori penulisan, maka tujuan menjadi seorang penulis naskah dapat terwujud.

3. Motivasi

Sebagai *scriptwriter* perlu motivasi yang kuat, masing-masing orang mempunyai motivasi yang berbeda-beda. Namun dengan berbekal motivasi, kita pasti akan berjuang lebih keras.

4. Disiplin

Sebagai *scriptwriter* perlu motivasi yang kuat, masing-masing orang mempunyai motivasi yang berbeda-beda. Namun dengan berbekal motivasi, kita pasti akan berjuang lebih keras.

5. Kecerdasan

Menjadi seorang *scriptwriter* perlu bekal kemampuan berfikir yang baik atau kecerdasan yang prima. Kecerdasan dibutuhkan untuk dapat mengolah cerita dengan baik, merangkai kisah demi kisah, konflik demi konflik secara menarik.

6. Pengetahuan

Sebagai *scriptwriter* pengetahuan luas sangat dibutuhkan, agar cerita yang dibuat juga dapat bervariasi

7. Pengalaman

Pengalaman dapat terjadi dengan sendirinya, namun ada juga pengalaman yang sengaja diciptakan untuk menambah bekal pengalaman hidup.

8. Pergaulan

Pergaulan juga sangat dibutuhkan oleh *scriptwriter* pergaulan dengan segala kalangan akan sangat membantu dalam membuat karakter tokoh dan menepatkan suatu tokoh pada posisi yang tepat.

9. Komunikasi

Sebagai *scriptwriter* kita harus banyak berkomunikasi dengan semua kalangan untuk mendapat informasi yang berharga, dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun.

10. Belajar

Meski sudah cukup berumur, seorang *scriptwriter* tidak perlu malu atau berhenti belajar guna menambah pengetahuan dan kecakapan dalam segala hal.

11. Perjalanan

Melakukan perjalanan ke sebuah tempat juga perlu dilakukan oleh seorang *scriptwriter* guna memperkaya wawasan tentang tempat yang nantinya dibutuhkan untuk membuat setting dalam cerita, sehingga suasananya dapat tergambar dengan jelas.

2.4 Skenario

Scenario film adalah sebuah naskah yang berisi cerita atau gagasan yang telah didesign cara penyajiannya, agar komunikatif dan menaik disampaikan dengan media film penuturan akan dibaca harus membuat semua kru dan pemain paham tentang film yang akan dibuat. Karena scenario lebih merupakan naskah kerja dilapangan, jadi kalimat-kalimat deskripsi harus dibuat pendek agar cepat memberikan pengertian dan segera memproyeksikan adegan film pada khayalan si pembaca.

Penulis scenario adalah orang yang bertanggung jawab menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan sesuai pemahaman penulisan naskah film. Seorang penulis scenario di tuntut untuk mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televise. Adapun fungsi dari scenario adalah untuk digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film.

2.4.1 Tahapan Menyusun Skenario

2.4.1.1 Memiliki Ide Pokok

Ide pokok adalah pesan utama yang ingin disampaikan dalam cerita. Ide yang menjadi dasar pembuatan sebuah film atau 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 maupun imajinasi.

Umpanya 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 televisi. Satu ide dapat dibagi dalam beberapa tema.

Ide pokok ini menjadi penting, karena bobot film ditentukan oleh bobot ide pokok dan bobot penyajian. Ide pokok dapat menjawab pertanyaan film ini mau bicara mengenai apa.

2.4.1.2 Memiliki Tema

Tema berasal dari bahasa Yunani “*thithenai*”, berarti sesuatu yang telah ditempatkan. Tema merupakan persoalan utama yang diungkapkan oleh pengarang dalam sebuah karya kesusteraan seperti cerpen atau novel. Biasanya tema diolah berdasarkan sesuatu motif tertentu yang terdiri dari pada objek, peristiwa kejadian dan sebagainya.

Dari tema bisa dinilai bagaimana daya tarik tokoh-tokoh utamanya, bisa dikembangkan menjadi cerita yang unik, bisa digunakan membahas sebuah permasalahan, mempunyai kemungkinan menjadi sebuah film atau tayangan televisi yang serius, mampu memancing reaksi atau respon (positif) dari masyarakat

2.4.1.3 Membuat Cerita Dasar / *Basic Story*

Basic story atau dasar cerita merupakan akar dan struktur cerita. *Basic Story* membenuk tulang punggung cerita yang menyatu dan terintegrasi. Jika secara bertahap cerita di kembangkan, penulis mempunyai pegangan untuk mempertahankan keseimbangan dan berbagai pengembangan tersebut. *Basic Story* mengandung *beginning-middle-end*, menunjukkan konflik dan motivasi tokoh-tokohnya, *Basic Story* di tuliskan dalam bentuknya yang sangat ringkas, *Basic story* harus jernih dan padat.

Biasanya *basic story* berkisar setengah halaman. Isi dari *basic story* yaitu keterangan tempat dan waktu, keterangan tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita, problem utama, serta penyelesaian.

Hal-hal pokok *Basic Story*

1. Alur Cerita Utama dan Problema Utama

Uraian lebih jelas dari plot utama, yang sudah biasa membayangkan apa yang terjadi untuk problema utama, bagaimana kekuatan dramatic ceritanya, serta keindahannya sebagai cerita.

2. Sub-sub Plot Penting

Sub plot penting yang dapat menunjang plot utama dapat ditampilkan, namun tidak semua sub plot dapat dicantumkan dalam uraian cerita dasar untuk menghindari uraian terlalu panjang.

3. Tokoh Utama dan Tokoh-Tokoh Penting

Objek yang diceritakan sehingga sejak awal sudah harus bisa dinilai apakah obek tersebut memang menarik atau tidak.

4. Motif-Motif Penting

Motif yang melahirkan action penting dalam cerita. Penjelasan motif akan menerangkan apa problemnya, berapa kekuatan action tersebut.

5. *Key-Selling Point* Cerita

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.

6. Klimaks dan Penyelesaian

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.

7. Isi Cerita

Isi cerita sudah harus ditetapkan sejak mulai cerita dikonsepsi, karena pada dasarnya yang akan disampaikan penulis adalah isi cerita, sedangkan cerita hanyalah sebagai kemasan.

2.4.1.4 Membuat Penokohan

Kedudukan pelaku dalam cerita adalah terpenting sehingga semua perilaku cerita haruslah membuat penonton terpicu dan ingin mengetahui jalan cerita sampai akhir. Penokohan mengandung unsure-unsur : tokoh baru, menarik dan manusiawi, menonjol, jelas karakteristiknya, latar belakang budaya, protagonist-antagonis, berkembang dan meyakinkan. Dalam pembuatan scenario karakter menentukan nilai cerita. Cerita yang baik dihasilkan dari konsep karakter yang kuat. (Set, 2008 : 38)

Jika cerita memang memunculkan tokoh cerita riil bukan karangan maka pasti tokoh itu berbeda dari yang pernah di filmkan, karena pada dasarnya tidak ada manusia yang sama persis. Tokoh baru dapat dimunculkan dengan memberikan tekanan pada ciri khas si tokoh. Kesulitan biasanya bila si tokoh adalah tokoh fiktif. Dengan mencampur dua-tiga tokoh unik yang pernah ada, bukan dengan mengubah-ubah tokoh latar belakang budaya, protagonist-

antagonis, berkembang dan meyakinkan. Dalam pembuatan scenario karakter menentukan nilai cerita. Cerita yang baik dihasilkan dari konsep karakter yang kuat. (Set, 2008 : 38)

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

Tokoh cerita harus pula menarik dan manusiawi. Pada dasarnya setiap orang harus punya keunikan hanya saja tidak selalu menonjol. Hal inilah yang harus diberi penekanan secara tepat oleh penulis scenario. Harus di temukan dulu apa keunikan yang paling menarik an efektif di tonjolkan lewat bahasa film.

2.4.1.5 Membuat Sinopsis

Sinopsis dan sebuah cerita film, bukanlah sekedar ringkasan cerita. Melainkan sebuah ikhtisar dan cerita yang membuat semua data dan informasi yang diperlukan oleh cerita tersebut untuk dijadikan film menurut panjang (*running time*) yang diperlukan.

Sinopsis merupakan rangkuman atau ringkasan jalan cerita yang ditulis lengkap dengan memuat semua unsur penting cerita yaitu garis besar jalan cerita, tokoh protagonist, tokoh antagonis, tokoh-tokoh penting yang menunjang langsung plot utama dan problema penting yang sangat berpengaruh pada jalan cerita, motif utama dan motif pembantu action yang penting, klimaks dan penyelesaian serta kesimpulan.

2.4.1.6 Membuat Treatment

Treatment ibaratnya kerangka skenario dengan penuturan yang sudah tersusun sebagai skenario jadi, hanya berisi pokok-pokok action dan belum dialog. Fungsi utama treatment adalah menjadi sketsa penataan Kontruksi Dramatik. Dalam bentuk sketsa ini akan lebih mudah memindah-mindahkan letak urutan kejadian agar betul-betu tepat. Treatment ini harus diteliti betul kebaikannya sebelum dipindahkan ke dalam bentuk scenario. Treatment memungkinkan kita dengan mudah mengubah-ubah urutan kejadian sehingga tangga draatik menjadi baik.

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

Hal penting dalam uraian treatment adalah (Brian, 2006 : 127) :

1. Dapat menggambarkan “kerangka scenario” lengkap tetapi padat,
2. Penuturan sudah mengacu pada uraian tiga babak dan penataan dramatik,
3. Uraiannya rigkas agar naskah tidak terlalu tebal. Maksimal 40 halaman untuk film cerita layar lebar. Naskah ini menjadi bahasan dengan produser dan sutradara, bahkan dengan kru utama film sehingga meski ditulis ringkas namun komunikatif,
4. Nama orang dan tempat sudah pasti sebagaimana yang akan di tampilkan dalam scenario.

2.4.1.7 Menulis Naskah / Skenario

Skenario dibuat bukan untuk menjadi sebuah karya sastra, melainkan menjadi blue print dan pembuatan sebuah film. Naskah ini harus mempunyai kesanggupan untuk memberikan gambaran yang jelas dan efektif tentang bagaimana cerita yang ingin disampaikan itu menjadi film.

1. Penuturan Filmis

Deskripsi dalam Skenario adalah untuk memancing imajinasi sinematografis pada pembaca skenario. Begitu dibaca harus memberikan bayangan bagaimana penampilan di layar. Urutan kalimat dalam penuturan kejadian, sudah merupakan urutan kejadian yang bakal muncul sebagai film. Penggunaan kata harus efisien agar penuturannya jernih dan tepat memberikan pengertian yang jelas. Pemilihan kata harus memberikan gambaran yang konkrit.

2. Scene

Deskripsi yang disampaikan dikelompokkan dalam bentuk scene. Dalam satu scene hanya dimuat peristiwa yang berlangsung pada suatu tempat dan waktu tertentu. Pengelompokan ini dilakukan karena sangat pentingnya informasi tempat dan waktu dalam film.

3. Deskripsi Visual dan Suara Terpisah

Deskripsi visual dan Informasi Suara diletakkan terpisah, agar secara selintas dapat segera dibedakan kedua macam informasi yang memiliki fungsi yang berbeda.

4. Pemasukan Petunjuk Teknis

Kebanyakan sutradara sekarang ini tidak suka diberikan skenario yang sudah dibagi-bagikan kedalam shot. Mereka ingin mendapatkan kebebasan menentukan pembagian shot dan

angle kamera. Tetapi terkadang pemasukan petunjuk teknis tidak bisa dihindarkan, agar bisa memberikan petunjuk yang konkrit. Umpunya penulis ingin menekankan menyembunyikan pisau dibelakang, maka disitu harus diberikan Close Up. Karena kalau informasi ini tidak tepat pengungkapannya, akan sangat berbeda efek yang diberikan.

Dalam pembuatan skenario film ada beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti (Lutters, 2006 : 31) :

- a) Menentukan sasaran cerita
- b) Menentukan jenis cerita
- c) Menentukan tema dan intisari
- d) Ide cerita
- e) Alur cerita/ plot
- f) Grafik cerita, setting
- g) Observasi
- h) Riset
- i) Sinopsis
- j) Profil Tokoh
- k) Treatment
- l) Sinopsis

2.4.2 Sinematografi

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa latin “Kinema” yang berarti gambar. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut, sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpanan maupun genre seni.

Aspek sinematografi menjadi kunci utama untuk melakukan pengambilan gambar melalui kamera (Tahapary, 2002 : 19). Karena telah merangkum segala macam teori yang mendasar acuan dalam pembuatan film. Pada film ini, yang lebih di titik beratkan adalah unsur pengambilan gambarnya.

2.5 Penulisan Naskah

2.5.1 Penulisan Naskah Film

Penulisan naskah secara teoritis merupakan komponen dari pengembangan media atau secara lebih praktis merupakan bagian dari serangkaian kegiatan produksi media melalui tahap-tahap perencanaan dan desain pengembangan, serta evaluasi. Seperti halnya penulisan pada umumnya, penulisan untuk naskah film maupun video ini juga dimulai dengan identifikasi topic atau gagasan ini dirumuskan dalam tujuan khusus kegiatan pembelajaran. Konsep gagasan, topic maupun tujuan yang khusus ini kemudian dikembangkan menjadi naskah dan diproduksi menjadi program film atau video.

Dalam praktek, rangkaian kegiatan untuk mewujudkan gagasan menjadi program film atau video ini secara bertahap dilakukan melalui pembuatan sinopsis, treatment, storyboard, atau perangkat gambar cerita, skrip atau naskah program dan skenario atau naskah produksi. Naskah merupakan persyaratan yang harus ada untuk suatu program yang terkontrol isi dan bentuk sajiannya.

([http://www.mahanani.web.id/2012/08/penulisan - naskah-film-dan-video.htm](http://www.mahanani.web.id/2012/08/penulisan-naskah-film-dan-video.htm), diakses pada tanggal 19 januari 2017, pukul 23.00)

2.5.2 Teknik Penulisan Naskah

Pembuatan sebuah film harus direncanakan sematang mungkin. Salah satu bagian dari produksi film yang terpenting adalah penulisan skenario. Skenario termasuk unsur yang dibutuhkan paling awal sebagai

rancangan membuat film. Ketika sebuah skenario telah selesai, maka sebenarnya film telah selesai dibuat pula dalam bentuk tertulis. Berikut ini dipaparkan teknik menulis skenario yang di ambil dari beberapa sumber yang ada di internet.

2.5.2.1 Daya Tarik Cerita

Adapun skenario ditulis sebagai dasar untuk memproduksi film atau program televisi, baik bersifat faktual (berita, features, atau dokumenter), maupun fiksional (drama, tv-play). Kaidah untuk menulis skenario materi faktual terikat dengan epistemologi dalam hal kebenaran. Sedang skenario materi fiksional bertumpu pada proses estetika untuk mewujudkan cerita imajiner. Fokus dari pembahasan ini adalah pengembangan ide untuk cerita fiksi dalam penulisan skenario

Daya tarik suatu cerita tentunya tergantung pada audiens. Tetapi seorang penulis perlu mempertimbangkan sebelumnya bahwa cerita yang sedang ditulisnya dapat memiliki daya tarik. Elemen pokok dari cerita yang konvensional adalah logika, yaitu hubungan-hubungan yang terdapat dalam cerita yang dianggap masuk akal. Pertanyaan sederhana adalah : Mengapa hal tertentu mengakibatkan hal lainnya dalam suatu cerita.

- Mengapa si anu melakukan atau mengucapkan itu?
- Apa akibat perbuatan si anu ?

Hubungan logis dalam cerita merupakan dasar untuk daya tariknya, yang akan menyentuh rasio audiens. Daya tarik cerita juga tergantung pada elemen yang dapat dihayati oleh audiens. Elemen semacam ini menyangkut hal-hal yang akrab dengan kehidupan audiens. Elemen yang dapat dihayati oleh audiens akan memberikan sentuhan emosional (emotional touch).

2.5.2.2 Karakter dan Motivasi

Setiap cerita skenario mengungkapkan kehidupan manusia. Kehidupan manusia hanya dapat diceritakan jika ada perilaku (tindakan dan ucapan). Sedang perilaku selamanya bertolak dari motivasi, dan motivasi selamanya bertolak dari karakter. Pengembangan karakter tokoh cerita merupakan titik tolak dalam proses penulisan cerita. Karakter manusia pada dasarnya dari dua sumber, pertama kecenderungan psikis, dan kedua dari nilai yang dianut. Kecenderungan psikis diperoleh secara pasif dari proses pengalaman (interaksi dengan dunia luar) yang membekas. Sedang anutan / orientasi nilai diperoleh dari proses pengalaman yang membentuk kecenderungan psikis dan orientasi nilai, penting mendapat perhatian dalam membentuk karakter tokoh. Penulisan cerita dimulai dengan membangun karakter (sifat/tabiat) tokoh/figur cerita yang jelas lebih dulu. Artinya, diciptakan lebih dulu manusia dengan karakter yang jelas, baru kemudian cerita lahir. Dalam cerita, karakter seseorang tokoh diketahui melalui perilakunya. Jadi, tidak dengan menceritakan secara khusus karakter tersebut. Karakter tokoh hanya ada dalam imajinasi penulisnya, sedang dituliskannya hanyalah dari perilaku tersebut.

Misal : Tokoh cerita seorang wanita pencemburu. Karakter ini tidak perlu diceritakan. Dapatkan anda mendeskripsikan sifat pencemburu itu tanpa menggunakan kata “cemburu” sama sekali? Untuk itu hanya dari perilaku si tokoh dalam cerita, audiens menjadi tahu akan karakter tersebut. Bagaimanakah perilaku yang logis dari seorang yang punya sifat pencemburu.

Suatu karakter dapat dikembangkan dalam perilaku yang logis, jika penulisnya dapat mengimajinasikan latar belakang yang mendasari karakter tersebut. Ada hubungan yang logis antara karakter

tertentu dengan kejadian/peristiwa yang dialami oleh si tokoh. Sehingga hubungan-hubungan logis selalu terjadi antara pengalaman-pengalaman diri ini berupa motivasi pengalaman masalah, karakter, dan perilaku.

2.5.2.3 Konflik dan Klimaks

Konflik merupakan situasi yang diakibatkan oleh terhambatnya motivasi untuk muncul sebagai perilaku. Secara sederhana dapat disebut sebagai adanya pertentangan. Pertentangan ini dapat terjadi dalam diri (inner conflict) si tokoh, dan antara si tokoh dengan dunia luarnya. Konflik tidak selamanya harus diwujudkan dengan pertengkaran yang bersifat verbal. Ada kalanya konflik muncul dalam kejadian, atau dialog yang nadanya tidak meninggi. Untuk membangun suatu konflik dalam cerita, diperlukan sejumlah perilaku. Dengan kata lain, konflik hanya dapat terjadi jika ada beberapa perilaku yang berhubungan logis.

Konflik terbentuk dalam dua dimensi, dari dalam diri dan dari luar. Konflik dalam diri ini berupa motivasi yang dihambat sendiri oleh si tokoh, sehingga timbul masalah : apakah ia harus berperilaku atau tidak, atau apakah harus berperilaku lainnya. Motivasinya terhambat karena perilakunya diujinya sendiri dalam berbagai pilihan yang sulit. Kalau antara motivasi dengan perilaku tidak timbul masalah, itu berarti tidak ada konflik. Misalnya jika si tokoh menghadapi uang milik negara. Dia memerlukan uang karena anaknya sakit, sedang gajinya kecil (sebagai motivasi). Kalau dia mengambil uang negara tersebut, lalu menggunakannya untuk pengobatan anaknya (sebagai perilaku), tanpa menguji perilakunya lagi tentunya tidak timbul masalah. (masalah dalam cerita maksudnya, bukan masalah hukum, tetapi masalah dramatik). Baru menjadi masalah kalau untuk

berperilaku itu dia mengujinya terlebih dahulu, sehingga timbul konflik dalam dirinya sendiri.

Konflik dengan dunia luar dapat terjadi pada saat si tokoh berkonfrontasi dengan alam, maupun manusia lain. Konfrontasi dengan alam biasanya bersifat fisik. Sedangkan konfrontasi dengan manusia (tokoh) lain dalam cerita merupakan interaksi (bertemunya) perilaku yang berbeda substansinya. Secara sederhana, perbedaan substansi itu diwujudkan dengan ketidakcocokan atau bersifat negatif. Misalnya jika seseorang ingin berperilaku jahat, ada tokoh lain yang ingin berperilaku baik. Atau sebaliknya, kalau semua tokoh sudah seazas, tidak ada lagi cerita yang bisa ditulis. Dengan perbedaan-perbedaan motivasi manusia, cerita dapat di susun. Setiap kali terjadi konflik, tentu akan terjadi klimaks. Klimaks adalah pertentangan yang semakin meninggi (memuncak). Suatu klimaks akan reda (antiklimaks). Secara sederhana, anti klimaks itu berupa kalahnya salah satu pihak yang bertentangan. Suatu cerita terdiri atas beberapa kumpulan konflik. Masing – masing konflik itu mengandung klimaks dan anti klimaks sendiri – sendiri. Totalitas konflik-konflik tersebut akan melahirkan sintesa klimaks yang pada ujung cerita. Konflik yang terakhir dalam cerita memiliki klimaksnya, tetapi anti klimaks dalam konflik terakhir ini sekaligus menjadi anti-klimaks bagi sintesa klimaks yang terbentuk sepanjang cerita.

2.5.2.4 Plot dan Kejadian

Plot merupakan hubungan logis yang meningkat sejumlah kejadian. Sedangkan kejadian adalah beberapa perilaku yang digunakan untuk membangun konflik. Setiap kejadian berupa beberapa perilaku yang berada pada suatu satuan ruang dan waktu tertentu.

Plot terkandung dalam benang merah yang menghubungkan kejadian – kejadian, sehingga diperoleh suatu sintesa. Dengan kata

lain, plot merupakan liku-liku yang harus ditempuh oleh audiens sebelum ia dapat menangkap sintesa cerita. Sintesa cerita ini adalah tema.

Kejadian merupakan kumpulan sejumlah perilaku, sedang perilaku manusia terdiri atas percakapan verbal dan tindakan. Dalam menciptakan kejadian, seorang penulis dapat bertolak dari percakapan verbal atau tindakan. Percakapan verbal akan muncul dalam bentuk auditif, sedang tindakan dalam bentuk visual.

- Percakapan – Kejadian |
- Percakapan – Kejadian | - Plot
- Percakapan – Kejadian |

Dengan cara penceritaan diatas, audiens akan menemukan plot cerita dengan mendengarkan percakapan tokoh – tokoh cerita. Skenario panggung dan radio umumnya menggunakan cara semacam itu.

- Tindakan – Percakapan – Kejadian |
- Tindakan – Percakapan – Kejadian | - Plot
- Tindakan – Percakapan – Kejadian |

Dengan cara penceritaan diatas, titik perhatian adalah pada tindakan. Dari suatu tindakan, timbul percakapan. Untuk media televisi, tindakan yang muncul dalam suatu kejadian akan menyebabkan berperannya unsur visual sepenuhnya.

2.5.3 Format Standar Penulisan Naskah Film

Seiring berkembangnya teknologi, penulis skenario semakin dimudahkan dengan banyaknya software pendukung dalam penulisan naskah skenario film, baik yang disediakan secara gratis maupun berbayar. Software Draft, atau yang lainnya. Software penulisan naskah skenario memang sangat membantu dalam bekerja karena di

dalamnya sudah disesuaikan dengan aturan – aturan baku dan penulisan naskah. Meski demikian, tidak ada salahnya jika mengetahui format standar penulisan skenario.

Adapun format standar yang sering digunakan dalam penulisan skenario diantaranya :

1. Ukuran Kertas

Ukuran kertas yang biasa digunakan dalam penulisan naskah skenario adalah ukuran 8,5” x 11” (Letter) dengan total panjang tulisan maksimal 60 baris / lembar. Adapun Scene / Shot Number memiliki margin kiri 1,0” dan margin kanan 7,4” margin atas dan bawah masing-masing 0,5”.

2. Font

Font yang digunakan dalam penulisan naskah skenario adalah *Courier New* atau *Prestige Pica* dengan ukuran 12 point. Kedua ukuran tersebut merupakan jenis *fixed-pitch* font yang menghasilkan sepuluh (10) karakter per inci horisontal dan enam (6) baris per inci vertikal.

3. Format *Scene Headings*

Scene headings (Shot Heading atau disebut dengan Slug Line) memiliki jarak 1,7” dari kiri dan 1,1” dari kanan. Scene Heading ini berisi nomor urutan scene, pengguna ruang interior (INT.) dan eksterior (EKS.), lokasi adegan, dan waktu adegan. Scene Heading biasanya menggunakan huruf kapital.

Contoh : INT. RUMAH PAK DION – PAGI
EKS. SEKOLAHAN – SIANG

4. Nama Karakter

Nama karakter dalam penulisan skenario menggunakan huruf besar, memiliki margin kiri 4,1” tepat dibawah scene heading.

5. Scene Transisi

Scene transisi merupakan peralihan dari scene satu ke scene yang berikutnya, teks yang digunakan seperti CUT TO, FADE OUT, dll. Scene transisi memiliki margin kiri 6,0”, ditulis dengan huruf besar dan diletakkan sebelah kanan, kecuali FADE IN yang ditulis disebelah kiri. Scene transisi didahului dengan sebaris kosong dan diikuti dengan dua baris kosong.

2.5.4 Pengertian dan Fungsi Naskah Skenario Film

Pengertian fungsi naskah skenario film merupakan pengetahuan dasar yang harus diketahui siapapun yang tertarik untuk berkecimpung dalam penulisan naskah skenario. Hal ini menjadi penting karena secara teknis, penulisan naskah skenario film memiliki banyak perbedaan dengan menulis cerpen dan novel.

Selain sebagai acuan bahan dalam proses produksi, naskah skenario film juga berfungsi sebagai bahan dasar untuk menyatukan persepsi antara produser dan para kru film tentang film yang akan diproduksi. Sehingga dapat meminimalkan perbedaan penafsiran dan menjadi perencanaan yang jelas.

2.5.5 Cara Membuat *Script Breakdown* Produksi Film

Membuat *Script Breakdown* merupakan proses menguraikan tiap adegan skenario ke dalam daftar yang berisi informasi tentang segala hal yang dibutuhkan saat pengambilan gambar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui rincian kebutuhan shooting, mempermudah pengaturan jadwal shooting dan biaya yang dibutuhkan. Setelah scrip breakdown diisi dengan berbagai informasi, setiap departemen berhak menerima scrip breakdown untuk acuan dalam mempersiapkan segala sesuatu saat proses produksi berlangsung. Pembagian kerja serta segala sesuatu yang dikerjakan selama produksi juga mengacu pada hal-hal yang tertera pada script breakdown.

Script breakdown dibuat atas dasar data yang sudah dibuat sebelumnya dalam script breakdown sheet. Segala keperluan shooting diuraikan dalam satu lembar script breakdown sheet.

Berikut informasi yang dicatat dalam Script Breakdown dan Script Breakdown Sheet, diantaranya :

- *Date* : waktu atau tanggal dilaksanakannya syuting.
- *INT/EKS* : adegan dilakukan di dalam ruang (interior) atau di luar ruangan (eksterior)
- *Day/Night* : adegan berlangsung siang atau malam hari
- *Production Company* : nama rumah produksi dan nomor telepon
- *Production Title* : judul film yang di produksi dan nomor episode jika film serial
- *Breakdown Page No.* : nomor halaman lembar breakdown. Hal ini untuk mempermudah mengontrol tiap adegan yang selesai dikerjakan
- *Scene No.* : nomor adegan sesuai skenario
- *Scene Name* : nama adegan sesuai skenario
- *Script Page No.* : nomor halaman script
- *Description* : deskripsi singkat tentang kejadian spesifik dalam adegan yang akan diproduksi.
- *Page Count* : uraian tentang panjang/porsi dari adegan dalam skenario
- *Location or Set* : lokasi sesuai dengan skenario
- *Cast* : semua pemeran termasuk pemeran pendukung yang diurutkan berdasarkan pentingnya peran

- *Stunt* : peran pengganti adegan berbahaya (stunt) atau peran pengganti dengan mempertahankan wajah peran utama (stand in)
- *Extras / Silent Bits* : para pemeran beserta ciri-cirinya yang tidak melakukan dialog dan tidak bergabung dengan crowd
- *Special Effect* : efek khusus seperti ledakan, penghancuran, pembakaran, tata rias khusus, dll
- *Props* : segala hal yang dibutuhkan departemen artistik
- *Vehicles / Animals* : data spesifik kendaraan atau hewan yang nantinya tampak frame
- *Wardrobe* : kostum yang akan dikenakan oleh pemeran
- *Make Up/ Hair* : tata rias dan tata rambut untuk setiap pemeran dan crowd
- *Sound Effect / Music* : efek suara tertentu yang akan dipakai
- *Special Equipment* : peralatan khusus untuk syuting seperti, crane, under water camera, dll
- *Production Notes* : memuat semua keperluan yang belum disebutkan di bagian – bagian sebelumnya yang membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya khusus.

(Narimo, *Cara Membuat Script Breakdown*, 02/06/2015, <http://triknya.com/video/cara-membuat-script-berakdown-produksi-film/>, diakses pada tanggal 20 Februari 2017).