



# AKADEMI FILM YOGYAKARTA

## PROGRAM STUDI D3 PRODUKSI FILM DAN TELEVISI

### RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

#### MATA KULIAH INTI

#### A. Identitas

1. Program Studi : D3 Produksi Film dan Televisi
2. Nama Matakuliah : Pengantar Scriptwriting
3. Kode Matakuliah : SWR201
4. Bobot (Teori/ Praktek) : 3 SKS
5. Nama Dosen Pengampu : Suharmono, M.A.
6. Semester : 1
7. Tahun Ajaran : 2021/2022
8. Rumpun Mata Kuliah : Mata Kuliah Wajib
9. Alokasi waktu : 150 menit (16x pertemuan)

#### B. Deskripsi singkat mata kuliah

Mata kuliah ini bertujuan memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan identifikasi, merangkai, dan menciptakan karakter dengan segala aspek yang terkait dalam cerita. Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang ide cerita, substansi cerita, tingkatan konflik, setting, peristiwa cerita, penokohan, tokoh sejati, jenis protagonis dan tipe plot. Pembelajaran dilakukan dengan prinsip *Student Center Learning* diantaranya dilakukan dengan metode penugasan, *case method* dan *project base learning*. Penilaian dilakukan melalui ujian tulis, penilai tugas/produk, dan penilaian kinerja. Pembelajaran dilaksanakan secara daring.

#### C. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

##### 1. Sikap

- a. Bertakwa kepada Tuhan YME;
- b. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan berdasarkan agama, moral, dan etika;
- c. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- d. Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- e. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- f. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
- g. Menginternalisasi semangat kemandirian dan kejuangan.

## 2. Pengetahuan

- a. Mampu menguasai konsep dasar penciptaan film;
- b. Memahami dasar-dasar penulisan skenario film;
- c. Dapat mengerti unsur-unsur penting penulisan skenario.

## 3. Keterampilan Umum

- a. Mampu berkomunikasi dengan baik dengan sesama mahasiswa dan dosen;
- b. Mampu memelihara suasana belajar mengajar dengan nyaman dan tertib;
- c. Mampu berkonsentrasi atas materi pembelajaran;
- d. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja mandiri;
- e. Mampu memahami pentingnya teknik penulisan skenario;
- f. Mampu mengevaluasi diri, mengelola pembelajaran diri sendiri, secara efektif mengkomunikasikan informasi dan ide dalam berbagai bentuk.

## 4. Keterampilan Khusus:

- a. Mampu mengidentifikasi, merangkai, dan menciptakan karakter dengan segala aspek yang terkait dalam cerita;
- b. Mampu menguasai dasar-dasar penulisan skenario;

## D. Kegiatan Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student centered learning*
- b. Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan, *cased method*, *project based learning*, *ceramah*, *menonton*, *pre-test*
- c. Kegiatan : Pembelajaran daring (*online learning*): *Model Synchronous dan Asynchronous*.
- d. Tugas : Membuat paper, presentasi paper, analisis kasus, tugas project secara kelompok.
- e. Instrumen Penilaian : Proses, Tes Tulis, Portofolio, Penilaian Kinerja, Penilaian Produk, Penilaian Sikap
- f. Mata Kuliah Prasyarat : -

E. CPMK, SUB-CPMK, POKOK BAHASAN, SUB-POKOK BAHASAN

| Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)   | Sub-CPMK   | Pokok Bahasan   | Sub-Pokok Bahasan  |
|---|--|---|--|
| 1   | 2  | 3   | 3  |
| 1. Memahami relasi cerita dengan skenario dan mampu menyusun konflik cerita   | 1. Memahami relasi cerita dengan skenario film.<br>2. Menyusun konflik sebagai <i>engine</i> /penggerak cerita                                 | 1. Relasi cerita sebagai substansi dalam skenario film yang di dalamnya skenario film merupakan salah satu bentuk turunan medium cerita dan konflik sebagai penggerak cerita. | 1. Relasi cerita sebagai substansi dalam skenario film<br>2. Skenario film merupakan salah satu bentuk turunan medium cerita.<br>3. Konflik sebagai penggerak cerita   |
| 2. Menuliskan dan menyusun protagonis cerita yang terdiri dari syarat dan type, karakter dan penokohan, dimensi karakter dan relasi penokohan | 1. Menuliskan syarat dan type protagonis<br>2. Menyusun Karakter dan Penokohan<br>3. Menyusun Dimensi Karakter<br>4. Memahami Relasi Penokohan | 2. Protagonis cerita yang terdiri dari syarat dan type, karakter dan penokohan, dimensi karakter dan relasi penokohan   | 1. Syarat-syarat penyusunan protagonis dan mengidentifikasi type protagonis.<br>2. Aspek dan tujuan karakter dan penokohan<br>3. Dimensi karakter.<br>4. Relasi antar tokoh guna mengungkap dimensi karakter.          |
| 3. Menyusun jenis dan bentuk reaksi antagonisme   | 1. Menyusun jenis reaksi antagonisme<br>2. Menuliskan bentuk reaksi antagonisme  | 3. Jenis dan bentuk reaksi antagonisme.   | 1. Jenis reaksi antagonisme<br>-internal<br>-eksternal<br>2. Bentuk reaksi antagonisme<br>- mengalihkan<br>- melawan/menolak<br>- menghambat   |
| 4. Menyusun dimensi setting cerita yang terdiri dari dunia karakter, lokasi, periode, dan durasi  | 1. Menyusun Dunia Karakter/Tingkatan Konflik<br>2. Menyusun Lokasi<br>3. Menyusun Periode<br>4. Menyusun Durasi                                | 4. Tingkatan konflik, lokasi, periode dan durasi cerita   | 1. Tingkatan konflik dalam cerita<br>2. Pengaruh pemilihan lokasi terhadap konflik dalam cerita<br>3. Pengaruh pemilihan periode terhadap konflik dalam cerita<br>4. Pengaruh pemilihan durasi terhadap konflik cerita |

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| 5. Menuliskan kembali peristiwa cerita ( <i>Story event</i> ) yang terdiri dari: aksi-reaksi, ruang, waktu, dan perubahan | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menuliskan kembali Aksi reaksi</li> <li>2. Menuliskan kembali Ruang</li> <li>3. Menuliskan kembali Waktu</li> <li>4. Menuliskan kembali Perubahan</li> </ol>  | Peristiwa cerita ( <i>Story event</i> ) yang terdiri dari: aksi-reaksi, ruang, waktu, dan perubahan                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aksi reaksi</li> <li>2. Ruang dan waktu</li> <li>3. tertentu yang menyebabkan perubahan situasi hidup protagonis.</li> </ol> |
| 6. Menyusun lima tangga dramatik cerita   | <p>Menyusun Tangga dramatik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemicu (<i>Trigger</i>)</li> <li>2. Perkembangan (<i>Progress</i>)</li> <li>3. Kemelut (<i>Crisis</i>)</li> <li>4. Puncak (<i>Climaks</i>)</li> <li>5. Penyelesaian (<i>Resolution</i>)</li> </ol> | Perubahan tangga dramatik (pemicu, perkembangan, kemelut, puncak, penyelesaian) dalam peristiwa cerita.                | Perubahan tangga dramatik (pemicu, perkembangan, kemelut, puncak, penyelesaian) dalam peristiwa cerita.  |
| 7. Menguraikan type plot  | <p>Mengidentifikasi type plot</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arkplot</li> <li>2. Miniplot</li> <li>3. Antipplot</li> </ol>   | <p>Type plot:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ark Plot</li> <li>b. Mini</li> <li>c. Antipplot</li> </ol> | <p>Type plot:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ark Plot</li> <li>2. Mini</li> <li>3. Antipplot</li> </ol>   |
| 8. Mengidentifikasi genre-genre dalam cerita  | <p>Genre cerita:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komedi</li> <li>2. Drama</li> <li>3. War</li> <li>4. Action</li> <li>5. Horor</li> <li>6. Scene fiction</li> <li>7. Musikal</li> </ol>   | Identifikasi genre-genre dalam cerita  | Identifikasi genre-genre dalam cerita  |
| 9. Membuat premise (gagasan awal)   | Premise (gagasan awal)  | premise cerita   | premise cerita   |
| 10. Membuat controlling idea (gagasan pengendali)   | Controlling Idea (gagasan pengendali)   | 1. controlling idea.   | 1. controlling idea.   |
| 11. Membuat <i>Counter Idea</i> (gagasan penguat)   | Counter Idea guna memperkuat ide  | Mahasiswa mampu menemukan dan mengidentifikasi counter idea.   | Mahasiswa mampu menemukan dan mengidentifikasi counter idea.   |

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| Mempraktikkan secara berkelompok tentang Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Character, Characterization, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot (Maksimal 5 orang/kelompok) | Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Character, Characterization, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot  | Mahasiswa memahami dan memaparkan Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Character, Characterization, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot dalam sebuah film | Mahasiswa memahami dan memaparkan Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Character, Characterization, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot dalam sebuah film |
| (Pengayaan dan Review) Melakukan evaluasi mandiri berkaitan pemahaman selama satu semester  | 1. Pengayaan materi bersama narasumber / pengajar tamu / praktisi penulis skenario<br>2. Review materi 1 (satu) semester tentang Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Character, Characterization, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot | 1. Pengayaan narasumber/praktisi penulis skenario film<br>2. Mahasiswa dapat mengukur peningkatan kemampuan dalam 1 (satu) semester  | 3. Pengayaan narasumber/praktisi penulis skenario film<br>4. Mahasiswa dapat mengukur peningkatan kemampuan dalam 1 (satu) semester  |

#### F. Rincian Kegiatan

| Pertemuan Ke | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)       | Sub-CPMK  | Pokok Bahasan  | Indikator (Harus kata kerja operasional)   | Metode/ Strategi Pembelajaran   | Sumber Belajar   |
|--------------|---|---|--|--|---|--|
| 1            | 2   | 3   | 4  | 6  | 7   | 8  |
| 1.           | Menyusun konflik sebagai <i>engine</i> cerita | 1. Memahami Relasi cerita dengan skenario film.<br>2. Menyusun Konflik Cerita | 1. Relasi cerita sebagai substansi dalam skenario film dan skenario film merupakan salah satu bentuk turunan medium cerita.<br>2. Konflik sebagai penggerak cerita | 1. Mahasiswa mampu menjelaskan cerita sebagai substansi dalam skenario film dan skenario film merupakan salah satu bentuk turunan medium cerita.<br>2. Mahasiswa mampu menyusun konflik sebagai penggerak cerita | <b>Synchronous:</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i>: Case Method, Ceramah, Tanya Jawab</li> <li>Pre-Test</li> </ul> <b>Asynchronous:</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari referensi.</li> <li>Menonton</li> </ul> | 1. <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee<br>Hal. 135-179, EN<br>Hal. 161-211, IN<br>2. Menonton film pendek, iklan layanan masyarakat, iklan komersial, untuk memahami bentuk-bentuk tersebut adalah medium cerita. |

|    |                                      |   |   |  |  |  |
|----|--------------------------------------|---|---|--|--|--|
| 2. | Menyusun protagonis dalam cerita (1) | 1. Menjelaskan syarat dan type protagonis<br>2. Menyusun Karakter dan Penokohan | 1. Syarat-syarat penyusunan protagonis dan mengidentifikasi type protagonis.<br>2. Aspek dan tujuan karakter dan penokohan                        | 1. Mahasiswa mampu menyebutkan syarat-syarat penyusunan protagonis dan mengidentifikasi type protagonis.<br>2. Mahasiswa mampu menyusun aspek dan tujuan karakter dan penokohan          | <p><b>Synchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i>: Case Method, Ceramah, Tanya Jawab</li> <li>● Praktek</li> </ul> <p><b>Asynchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mencari referensi.</li> <li>● Menonton</li> </ul> | 1. <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee<br>Hal. 377-381, EN<br>Hal. 442-448, IN<br>2. Menonton film pendek, film panjang, iklan layanan masyarakat, iklan komersial, untuk mencermati protagonis dalam cerita.                                     |
| 3. | Menyusun protagonis dalam cerita (2) | 1. Menyusun Dimensi Karakter<br>2. Menjabarkan Relasi Penokohan                 | 1. Dimensi karakter.<br>2. Relasi antar tokoh guna mengungkap dimensi karakter.   | 1. Mahasiswa memahami dan mampu menyusun dimensi karakter.<br>2. Mahasiswa mampu memahami relasi antar tokoh guna mengungkap dimensi karakter.   | <p><b>Synchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i>: Case Method, Ceramah, Tanya Jawab</li> <li>● Praktek</li> </ul> <p><b>Asynchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mencari referensi.</li> <li>● Menonton</li> </ul> | 1. <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee<br>Hal. 67-79, EN<br>Hal. 383-387, EN<br>Hal. 82-94, IN<br>Hal. 450-453, IN<br>2. Menonton film pendek, film panjang, iklan layanan masyarakat, iklan komersial, untuk mencermati protagonis dalam cerita. |
| 4. | Menyusun reaksi antagonisme          | Menuliskan bentuk dan jenis reaksi antagonisme                                  | 1. Bentuk dan jenis reaksi antagonisme.<br>a. jenis<br>-internal<br>-eksternal<br>b. bentuk<br>- mengalihkan<br>- melawan/menolak<br>- menghambat | 1. Mahasiswa mampu memilih dan menentukan bentuk dan jenis reaksi antagonisme.<br>a. jenis<br>-internal<br>-eksternal<br>b. bentuk<br>- mengalihkan<br>- melawan/menolak<br>- menghambat | <p><b>Synchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i>: Case Method, Ceramah, Tanya Jawab</li> <li>● Praktek</li> </ul> <p><b>Asynchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mencari referensi.</li> <li>● Menonton</li> </ul> | 1. <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee<br>Hal. 145-147, EN<br>Hal. 172-174, IN<br>2. Menonton film pendek atau film panjang.  |

|   |  |   |  |   |  |  |
|---|--|---|--|---|--|--|
| 5.  | Menyusun dimensi setting                                   | <p>7. Menyusun Dunia Karakter/Tingkatan Konflik</p> <p>8. Menyusun Lokasi</p> <p>9. Menyusun Periode</p> <p>10. Menyusun Durasi</p>   | <p>1. Membedakan tingkatan konflik dalam cerita</p> <p>2. Menuliskan pengaruh pemilihan lokasi terhadap konflik dalam cerita</p> <p>3. Mengidentifikasi pengaruh pemilihan periode terhadap konflik dalam cerita</p> | <p>1. Mahasiswa mampu mengidentifikasi tingkatan konflik dalam cerita</p> <p>2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengaruh pemilihan lokasi terhadap konflik dalam cerita</p> <p>3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengaruh pemilihan periode terhadap konflik dalam cerita</p> <p>4. Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengaruh pemilihan durasi terhadap konflik dalam cerita</p> | <p><b>Synchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i>: Case Method, Ceramah, Tanya Jawab</li> <li>● Praktek</li> </ul> <p><b>Asynchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mencari referensi.</li> <li>● Menonton</li> </ul> | <p><i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee</p> <p>Hal. 145-147, EN</p> <p>Hal. 172-174, IN</p> <p>2. Menonton film pendek atau film panjang.</p>                            |
| 6.  | Menuliskan kembali peristiwa cerita ( <i>Story event</i> ) | <p>Menuliskan kembali syarat-syarat peristiwa cerita:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aksi reaksi</li> <li>2. Ruang</li> <li>3. Waktu</li> <li>4. Perubahan</li> </ol>  | Aksi reaksi dalam ruang dan waktu tertentu yang menyebabkan perubahan situasi hidup protagonis.  | Mahasiswa mampu mengidentifikasi aksi reaksi dalam ruang dan waktu tertentu yang menyebabkan perubahan situasi hidup protagonis.  | <p><b>Synchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i>: Case Method, Ceramah, Tanya Jawab</li> <li>● Praktek</li> </ul> <p><b>Asynchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mencari referensi.</li> <li>● Menonton</li> </ul> | <p>1. <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee</p> <p>Hal. 31-38, EN</p> <p>Hal. 39-48, IN</p> <p>2. Menonton film pendek atau film panjang.</p>                             |
| 7.  | Menyusun lima tangga dramatik cerita                       | <p>Menyusun Tangga dramatik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemicu (<i>Trigger</i>)</li> <li>2. Perkembangan (<i>Progress</i>)</li> <li>3. Kemelut (<i>Crisis</i>)</li> <li>4. Puncak (<i>Climaks</i>)</li> <li>5. Penyelesaian (<i>Resolution</i>)</li> </ol> | Perubahan tangga dramatik (pemicu, perkembangan, kemelut, puncak, penyelesaian) dalam peristiwa cerita.  | Mahasiswa mampu Menyusun perubahan tangga dramatik (pemicu, perkembangan, kemelut, puncak, penyelesaian) dalam peristiwa cerita.  | <p><b>Synchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i>: Case Method, Ceramah, Tanya Jawab</li> <li>● Praktek</li> </ul> <p><b>Asynchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mencari referensi.</li> <li>● Menonton</li> </ul> | <p>1. <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee</p> <p>Hal. 181-183, EN</p> <p>Hal. 208-213, EN</p> <p>Hal. 303-314, EN</p> <p>2. Menonton film pendek atau film panjang.</p> |
| <b>UJIAN TENGAH SEMESTER: UJIAN TULIS</b> |  |   |  |   |  |  |

|     |   |   |  |  |  |   |
|-----|---|---|--|--|--|---|
| 9   | Menguraikan type plot                         | Mengidentifikasi type plot<br>1. Arkplot<br>2. Miniplot<br>3. Antiplot                                      | Type plot:<br>Ark Plot<br>Mini<br>Antiplot | Mahasiswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis type plot        | <b>Synchronous:</b><br>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i> : Case Method, Ceramah, Tanya Jawab<br>● Praktek<br><b>Asynchronous:</b><br>● Mencari referensi.<br>● Menonton | 1. <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee<br>Hal. 43-57, EN<br>2. Menonton film pendek atau film panjang. |
| 10  | Mengidentifikasi genre-genre dalam cerita     | Genre cerita:<br>1. Komedi<br>2. Drama<br>3. War<br>4. Action<br>5. Horor<br>6. Scene fiction<br>7. Musikal | Identifikasi genre-genre dalam cerita      | Mahasiswa mampu mengidentifikasi genre-genre dalam cerita        | <b>Synchronous:</b><br>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i> : Case Method, Ceramah, Tanya Jawab<br>● Praktek<br><b>Asynchronous:</b><br>● Mencari referensi.<br>● Menonton | 1. <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee<br>Hal. 79-99, EN<br>2. Menonton film pendek atau film panjang. |
| 11. | Membuat premise (gagasan awal)                | Premise (gagasan awal)  | premise cerita                             | Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menyusun premise cerita     | <b>Synchronous:</b><br>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i> : Case Method, Ceramah, Tanya Jawab<br>● Praktek<br><b>Asynchronous:</b><br>● Mencari referensi.<br>● Menonton | <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee<br>Hal. 112-113, EN<br>2. Menonton film pendek atau film panjang.  |
| 12. | Membuat controlling idea (gagasan pengendali) | Controlling Idea (gagasan pengendali)   | controlling idea.                          | Mahasiswa mampu menemukan dan mengidentifikasi controlling idea. | <b>Synchronous:</b><br>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i> : Case Method, Ceramah, Tanya Jawab<br>● Praktek<br><b>Asynchronous:</b><br>● Mencari referensi.<br>● Menonton | <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee<br>Hal. 114-118, EN<br>2. Menonton film pendek atau film panjang.  |

|     |   |   |   |   |  |   |
|-----|---|---|---|---|--|---|
| 13. | Membuat <i>Counter Idea</i> (gagasan penguat)   | Counter Idea guna memperkuat ide  | Mahasiswa mampu menemukan dan mengidentifikasi counter idea.  | Mahasiswa mampu menemukan dan mengidentifikasi counter idea.  | <p><b>Synchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i>: Case Method, Ceramah, Tanya Jawab</li> <li>● Praktek</li> </ul> <p><b>Asynchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mencari referensi.</li> <li>● Menonton</li> </ul> | <i>Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting</i> – Robert McKee<br>Hal. 118-131, EN<br>2. Menonton film pendek atau film panjang.                          |
| 14. | Mempraktikkan secara berkelompok tentang Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Character, Characterization, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot (Maksimal 5 orang/kelompok) | Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Character, Characterization, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot  | Mahasiswa memahami dan memaparkan Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Character, Characterization, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot dalam sebuah film              | Mahasiswa memahami dan memaparkan Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Character, Characterization, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot dalam sebuah film  | <p><b>Synchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i>: Case Method, Ceramah, Tanya Jawab</li> <li>● Presentasi</li> </ul> <p><b>Asynchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menonton</li> </ul>                            | Materi tugas kelompok   |
| 15  | (Pengayaan dan Review) Melakukan evaluasi mandiri berkaitan pemahaman selama satu semester  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengayaan materi bersama narasumber / pengajar tamu / praktisi penulis skenario</li> <li>2. Review materi 1 (satu) semester tentang Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Character, Characterization, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengayaan narasumber/praktisi penulis skenario film</li> <li>2. Mahasiswa dapat mengukur peningkatan kemampuan dalam 1 (satu) semester</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa menambah pengetahuan dari narasumber/praktisi penulis skenario film</li> <li>2. Mahasiswa dapat mengukur peningkatan kemampuan dalam 1 (satu) semester</li> </ol> | <p><b>Synchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tatap maya melalui <i>zoom meeting</i>: Case Method, Ceramah, Tanya Jawab</li> </ul> <p><b>Asynchronous:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menonton</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi narasumber</li> <li>- Instrument test berisi 10 soal mengenai, plot, genre, premise, controlling idea, dan conter idea</li> </ul> |

**UJIAN AKHIR SEMESTER: PROJECT BASED LEARNING**

## G. Referensi

1. *Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting* – Robert McKee
2. Film *Say Hello To Yellow*, Sutradara BW. Purbanegara.
3. Film *Thank You For Smoking*, sutradara Jason Reitman
4. Iklan Jarum 76 “Om Jin”

## H. Komponen Evaluasi (CP)

### 1) Bobot Penilaian

| Aspek Penilaian                               | Bobot Persentase |
|---|------------------|
| Ujian Akhir Semester                          | 20 %             |
| Ujian Tengah Semester ( <i>base project</i> ) | 20 %             |
| Tugas Harian ( <i>Case base</i> )             | 60%              |
| Sikap   | 10 %             |
| <b>Total</b>                                  | 100%             |

### 2) Kriteria Kelulusan

| TINGKAT PENGUASAAN (%) | HURUF | ANGKA | KETERANGAN  |
|------------------------|-------|-------|-------------|
| 86 – 100               | A     | 4     | Lulus       |
| 81 - 85                | A-    | 3,7   | Lulus       |
| 76 - 80                | B+    | 3,3   | Lulus       |
| 71 - 75                | B     | 3,0   | Lulus       |
| 66 - 70                | B-    | 2,7   | Lulus       |
| 61 - 65                | C+    | 2,3   | Lulus       |
| 56 - 60                | C     | 2,0   | Lulus       |
| 51 - 55                | C-    | 1,7   | Belum Lulus |
| 46 – 50                | D     | 1     | Belum Lulus |
| 0 - 45                 | E     | 0     | Belum Lulus |

## I. TUGAS

### TUGAS I

Diskripsi Tugas : mengidentifikasi dan memaparkan Ide, Substansi, Dunia Karakter, Tingkatan Konflik, Antagonisme dan Peristiwa Cerita dalam sebuah film.  
Tujuan Tugas : mengasah kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi dan memaparkan Ide, Substansi, Dunia Karakter, Tingkatan Konflik, Antagonisme dan Peristiwa Cerita sebuah film.  
Objek Garapan : Tugas dikerjakan secara berkelompok. Mahasiswa memilih satu judul film dan menyusun film report , kemudian mempresentasikannya di kelas untuk didiskusikan dengan mahasiswa lain.  
Batasan Objek : Ide, Substansi, Dunia Karakter, Tingkatan Konflik, Antagonisme dan Peristiwa Cerita dari pustaka: Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting – Robert McKee

### TUGAS II

Diskripsi Tugas : mengidentifikasi dan memaparkan Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Tokoh Sejati, Penokohan, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot dalam sebuah film.  
Tujuan Tugas : mengasah kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi dan memaparkan Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Tokoh Sejati, Penokohan, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot sebuah film.  
Objek Garapan : Tugas dikerjakan secara berkelompok. Mahasiswa memilih satu judul film dan menyusun film report , kemudian mempresentasikannya di kelas untuk didiskusikan dengan mahasiswa lain.  
Batasan Objek : Ide, Substansi, Peristiwa Cerita, Tokoh Sejati, Penokohan, Tingkatan Konflik, Setting, Jenis Protagonist dan Tipe Plot dari pustaka: Substance, Structure, Style, and The Principles of Screenwriting – Robert McKee

| Diverifikasi oleh :  | Tanggal Penyusunan : 21 Agustus 2022  |                       | Kode Revisi: SW 2 (dua) |
|----------------------|---------------------------------------|-----------------------|-------------------------|
|                      | Diperiksa Oleh:                       |                       | Disiapkan oleh :        |
| Wk Direktur Akademik | Kaprodi D3 Produksi Film dan Televisi | Koordinator Bid. Ilmu | Dosen Pengampu          |
| Suharmono, M.A.      | Ardian Friatna.,M.Sn.                 | Suharmono, M.A.       | Suharmono, M.A.         |

## Rangkuman Materi

### SUBSTANSI CERITA

“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. (hal179)

Penonton berempati kepada character yang hendak mencapai keinginannya. Saat gap terbuka bagi character, gap terbuka pula bagi penonton. Melalui hal tersebut penonton merespon cerita. (hal179)

Character, Setting,

### CHARACTER

1. Character bukan sekedar manusia.
  - Character merupakan kiasan untuk sifat manusia. Character seolah-olah nyata, tapi lebih dari kenyataan. Character didesain harus dengan jelas dan diketahui. Desain character dimulai dengan menyusun dua aspek utama : Characterization (penokohan) dan True Character. (hal 375)
2. Characterization (penokohan)
  - Characterization merupakan ciri yang dikombinasikan dari berbagai aspek yang bisa diamati dalam manusia dan lingkungannya sehingga character menjadi unik. Aspek yang disarikan antara lain adalah aspek fisik, aspek psikis dan aspek sosial.
  - Characterization diperlukan untuk menentukan 2 hal:
    - 1) Character Dimension – Kontradiksi (pembahasan pada poin 6.)
    - 2) Kapasitas – ukuran saat menentukan reaksi character. (pembahasan pada poin 8)
3. 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. (hal 101)
  - “Bagaimana seseorang memilih bertindak di bawah tekanan” = adalah True Character. Semakin besar tekanan, semakin “asli/nyata” dan “dalam” Character tersebut. (hal 375)

Note: penulisan tidak semata-mata untuk mengungkap sifat asli (True Character), namun mengubahnya menjadi lebih baik/buruk sepanjang penceritaan. (“structure and character” hal 104)
4. Kunci bagi True Character adalah keinginan.

Apa yang diinginkan protagonist ini? Sekarang? Segera? Secara keseluruhan? Sengaja? Tidak sengaja?  
Hal 376
5. Motivasi dibalik keinginan karakter.

Note: semakin penulis memakukan 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.  
Hal 376
6. Character Dimension

Note: bukan pengertian “three dimensional character” dalam pengertian dekoratif. Tokoh adalah karateka sabuk hitam, sekaligus pemain musik jazz, dan sekaligus seorang ustadz. Dimensi berarti kontradiksi. Kontradiksi dalam “True Character” atau kontradiksi antara “Characterization” dengan “True Character”. Hal 377-378

7. Cast design

Character lain (pendukung) diciptakan untuk menghidupkan Character Dimension  
Hal 377-381

8. *Tips on writing characters for the screen*

- 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? (hal 383)
- Sayangi semua Character anda (hal 384)

***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)***

Reaksi character menjadi sangat umum dan hanya di permukaan saja.

Bandingkan dengan:

***Jika aku dalam situasi ini, apa yang akan kulakukan?***

Seluruh character akan memiliki reaksi yang sama

Bandingkan dengan:

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

- Character adalah “pemahaman diri”  
“Characterization” bersumber dari observasi, tetapi “True Character” berakar dari pemahaman diri. (hal 386)

9. Protagonist berkemauan kuat.

10. Protagonist memiliki keinginan/tujuan yang disadari.

11. Protagonist boleh memiliki pertentangan keinginan yang tidak disadari.

12. Protagonist memiliki kapasitas yang meyakinkan untuk mengejar obyek yang diinginkan.

13. Protagonist setidaknya punya satu kesempatan untuk mencapai keinginannya.

14. Protagonist boleh tidak simpatik, tapi harus mengundang empati.

15. WoC = World of Character (hal 145 – 147)

16. Protagonist bertindak dengan harapan mendapatkan satu reaksi bermanfaat “WoC”, tapi akibat dari tindakannya justru memancing kekuatan “antagonism”. Reaksi “WoC” berbeda dari yang diharapkan, lebih kuat dari yang diharapkan, atau keduanya.

17. Tindakan protagonist selanjutnya mengundang resiko.

Apa resikonya? Kehilangan apakah protagonist saat gagal mendapatkan keinginannya? Apa kondisi terparah jika protagonist gagal mencapai keinginannya?

18. Nilai keinginan character berbanding lurus dengan resiko yang diambilnya dalam mencapai keinginan; semakin besar keinginan, semakin besar resiko.

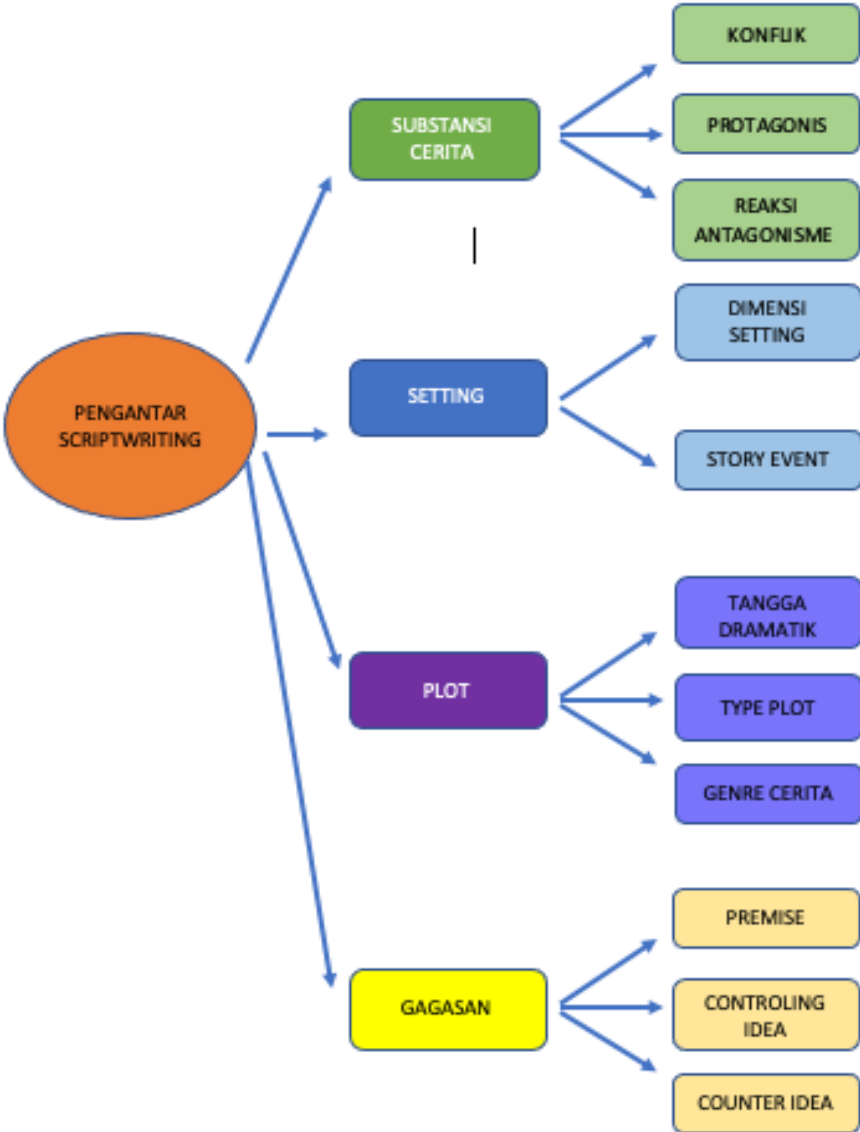
## SETTING

1. Periode adalah waktu cerita.  
(Era, zaman atau masa tertentu, termasuk “masa depan” dan “pada suatu masa”)
2. Durasi adalah panjang cerita dalam hidup character  
(Lahir hingga mati? Masuk sekolah hingga lulus? Tahunan? Bulan? Hari? Jam?)
3. Lokasi adalah ruang cerita.  
(aspek geografis, geologis, demografi, sosiologis, cultural, universal, spacial, dll)
4. Level of Conflict

## MEANING (hal 110-131)

1. Aesthetic Emotion  
Kesinambungan pertemuan pikiran dan perasaan.  
Dalam kehidupan sehari-hari, sebuah pengalaman rasa menjadi berarti setelah melalui *refleksi*, sementara dalam seni, pengalaman rasa berarti saat itu juga.
2. Premise  
“Bagaimana jika ...” atau “Apa yang akan terjadi jika ...”
3. Controlling Idea
  - Value + Cause
  - Idea vs Counter Idea
  - Optimistic, Pessimistic dan Ironic Controlling Idea

PETA KONSEP  
MATA KULIAH PENGANTAR SCRIPTWRITING



# ANALISIS WAKTU PERKULIAHAN

