

BELAJAR NULIS

&

NYUTRADARAI FILM, YESS!!



SUHARMONO, M.A.

Dosen Penulisan Skenario
AKADEMI FILM YOGYAKARTA



LOELOE HENDRA, M.Sn.

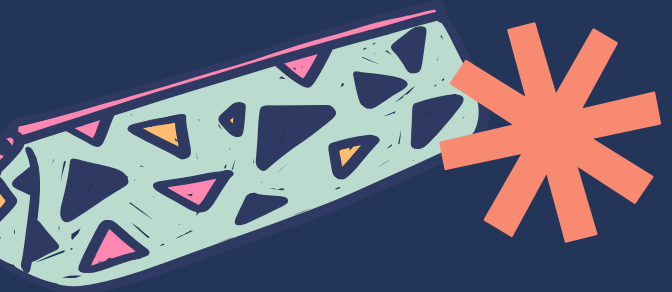
Dosen Penyutradaraan
AKADEMI FILM YOGYAKARTA



WORKSHOP PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BIDANG PERFILMAN

30-31 Januari 2023
di MAN 2
Yogyakarta

PKM AFY 2023



BELAJAR NULIS SKENARIO FILM

Yess!!

30-31 Januari 2023
di MAN 2 Yogyakarta

Tentang: **Suharmono, M.A.**

*Ngajar @Jogja Film Academy

*Incang-inceng: youtube

*Joglitfest

Rules:

BERTANYA
boleh langsung
perkenalkan diri



@s.arimba

suharmono@afy.ac.id

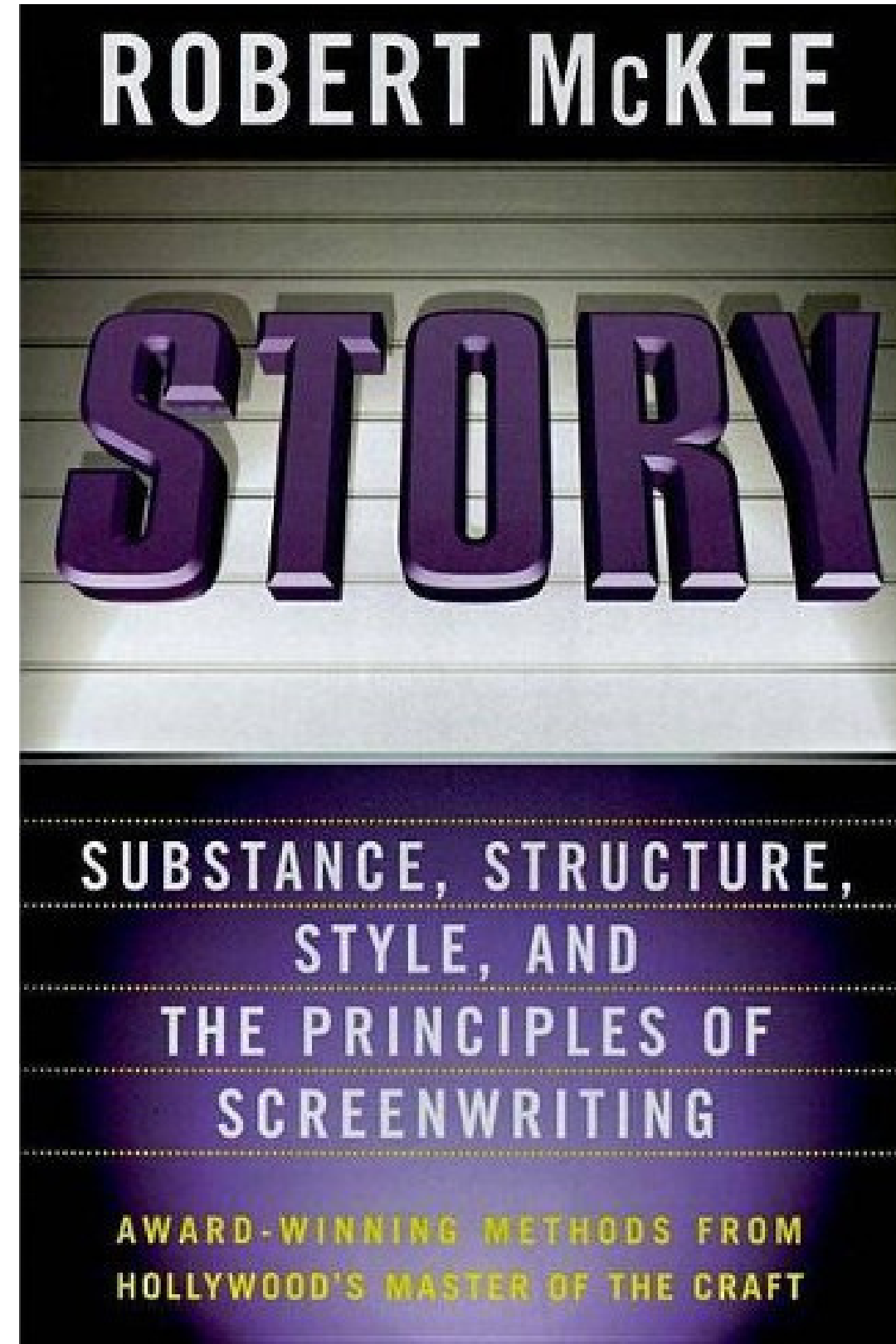


@jogjafilmacademy

@akademifilmyogyakarta

Today's Discussion

Bagaimana menemukan ide & mengolah ide?
Bagaimana langkah menyusun cerita?
Apa saja elemen-elemen skenario?
Praktik menulis skenario



<https://youtu.be/eo050AFLsGA>

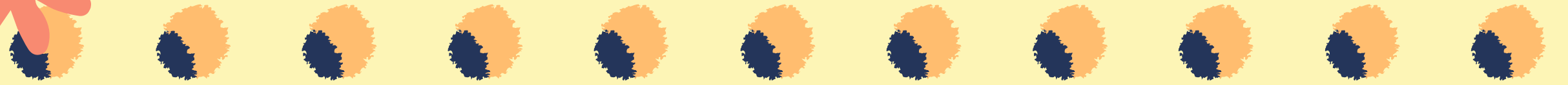
Film Pendek "Incang-Inceng" oleh Kundha Kabudayan DIY

Share

homppmpaa
artworks

Watch on YouTube

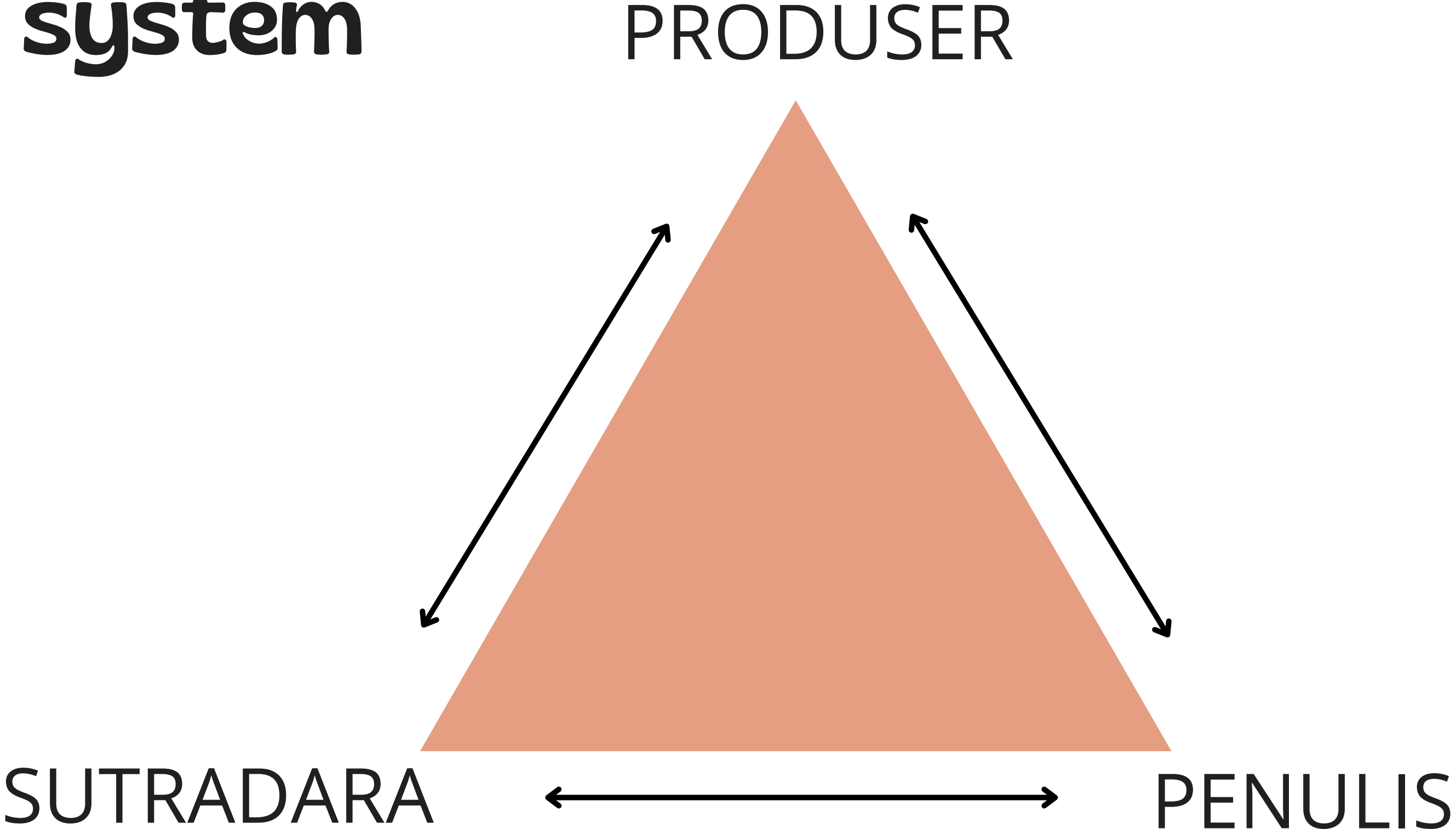
The image shows a YouTube video player interface. At the top, there is a black header bar with a circular logo on the left and the text "Film Pendek 'Incang-Inceng' oleh Kundha Kabudayan DIY" in white. On the right side of the header, there is a white share icon and the word "Share". The main area of the player is white and contains a large, semi-transparent watermark logo for "homppmpaa artworks". The logo consists of the word "homppmpaa" in a multi-colored font (red, yellow, blue) with a red play button icon in the center, and the word "artworks" in a smaller, red font below it. At the bottom of the player, there is a black bar with the text "Watch on" followed by the YouTube logo and the word "YouTube" in white.



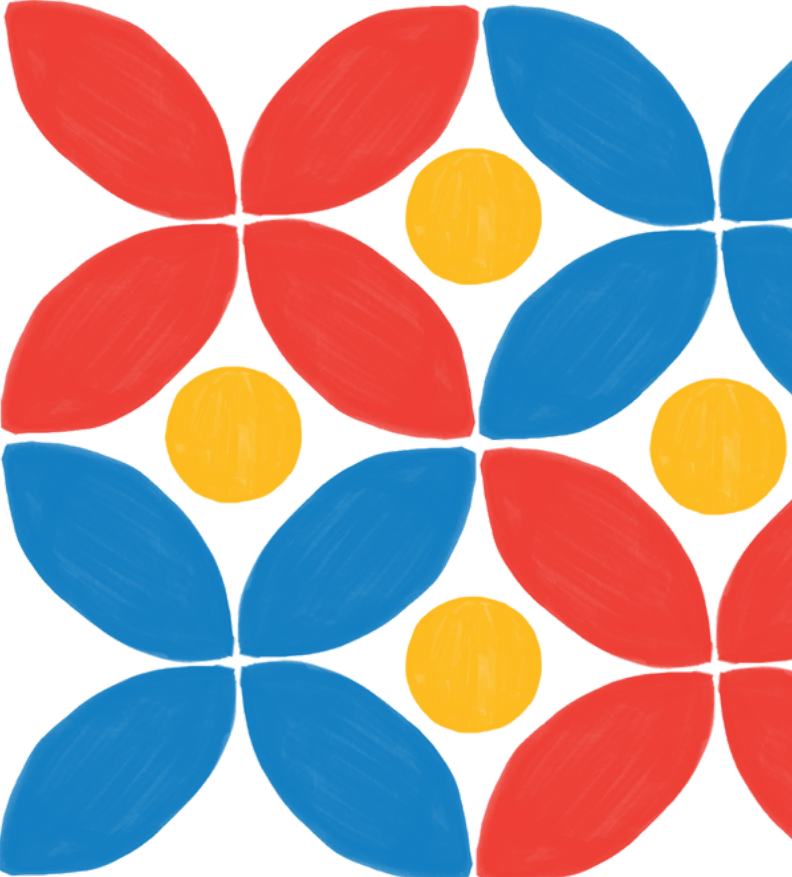
@jogjafilmacademy

@akademifilmyogyakarta

triangle system



SKENARIO FILM



PEDOMAN SEMUA TIM



**DON'T TELL ME
THE MOON IS
SHINING; SHOW ME
THE GLINT OF LIGHT
ON BROKEN GLASS.**

Anton Chekhov

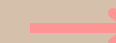


JOGJA FILM
ACADEMY

BAGIAN I

Gagasan Cerita

Pengantar Skenario Film



Menemukan GAGASAN/IDE

Peristiwa apa yang
pernah kamu
dengar/lihat/alami?

Apa yang menarik?

Apa yang bisa diceritakan?

Apa pentingnya untukmu?

CERITA HARUS RELATED
AGAR LEBIH MUDAH DITULISKAN

**Gagasan
sudah
diperoleh
disusun
berbentuk
PREMISE**

**PREMISE
adalah**

GAGASAN AWAL yang menunjukkan ketertarikan kita terhadap sebuah PERISTIWA, SETTING atau CHARACTER.

Bentuk: Kalimat Tanya,
bersifat TERBUKA dan PERSONAL.

PREMISE

Berbentuk kalimat tanya

**BAGAIMANA
JIKA?**

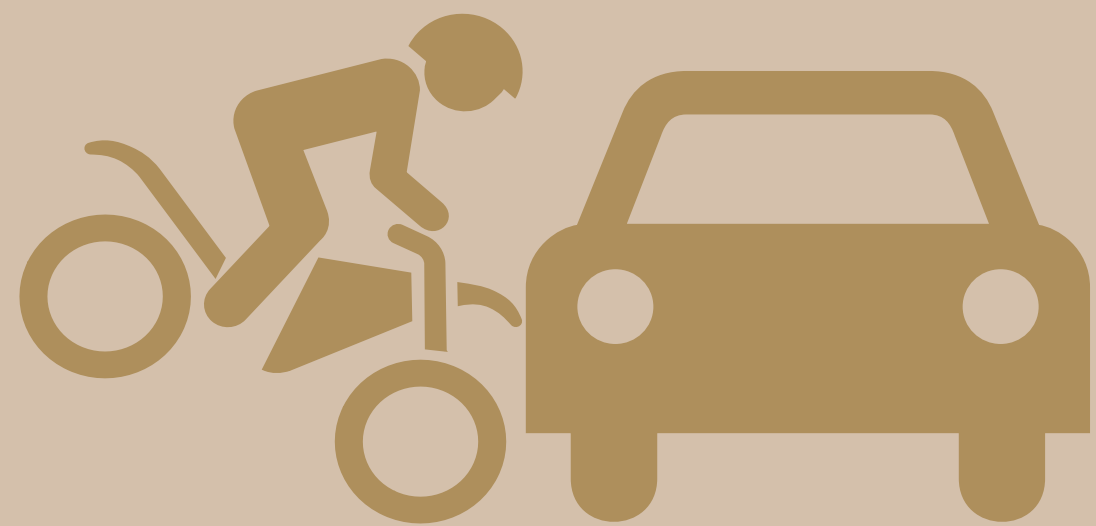
**APA YANG
TERJADI JIKA?**



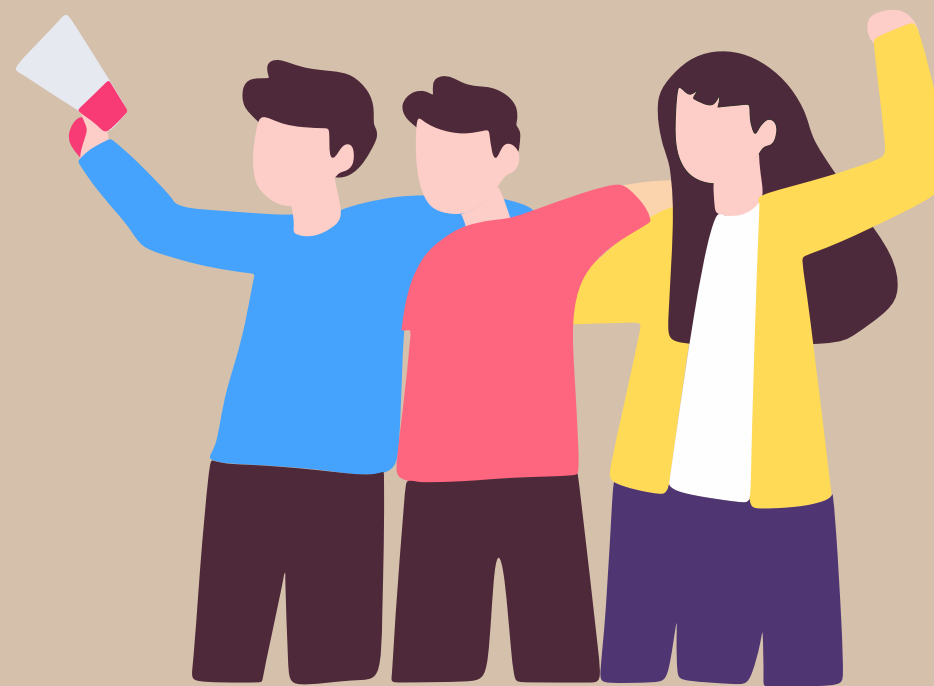
Ada Tiga Sumber Gagasan



Peristiwa



Character



Setting



BUAT PREMISE MASING-MASING 1

PERISTIWA
SETTING
CHARACTER

PREMISE yang sudah dibuat dijawab dengan

Controlling Idea

CONTROLLING IDEA berupa pernyataan/peristiwa
CONTROLLING IDEA mengandung nilai universal

Jawab premisemu dengan

Controlling Idea

Buat masing-masing 3 controlling idea

Uji jawabanmu!

Pilih yang terbaik!

Agus memutuskan menikahi kekasihnya

Dari PREMISE ke Controlling Idea

susun

COUNTER IDEA

“melawan, meragukan, dan mengalihkan”
berarti mengasah Controlling Idea

Buat 5

peristiwa!

Menjawab Premise

Membuahkan Storyline

Latihan

- melawan
- meragukan
- mengalihkan”

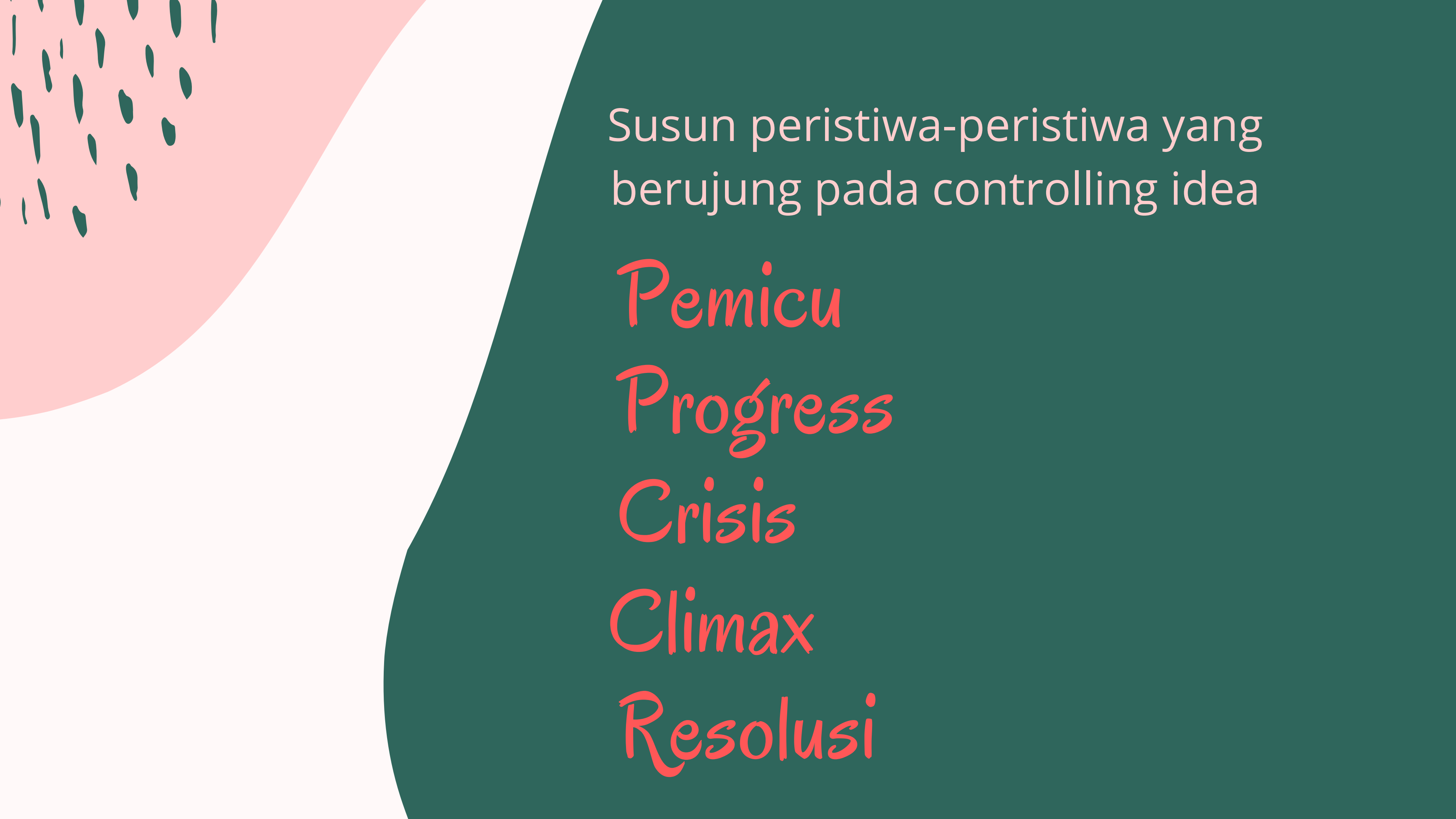
pilih satu peristiwa!



5 PERISTIWA

1. INCITING INCIDENT/PEMICU
2. PROGRESS/PERKEMBANGAN
3. CRISIS/KRISIS
4. CLIMAX/KLIMAKS
5. RESOLUTION/PENYELESAIAN

Susun menjadi **SINOPSIS**
dalam 3 paragraf



Susun peristiwa-peristiwa yang
berujung pada controlling idea

Pemicu

Progress

Crisis

Climax

Resolusi

SINOPSIS

Yuli tengah hamil tua ketika ia dan suaminya, Johan mendapat kabar ada sebuah kerusuhan hebat di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka. Sebelumnya mereka baru saja diwariskan rumah keluarga yang sedang mereka tempati ini, untuk meneruskan dan merawat warisan keluarga yang sudah bertahan berpuluh-puluh tahun lamanya, sementara Yuli pun sudah berharap sekali dapat menyambut kelahiran anak pertama mereka di sana.

Hari itu tetangga menelpon mereka untuk mengajaknya pergi dari kota guna menghindari penjarahan, namun Johan menolak untuk meninggalkan satu benda pun milik keluarganya. Hingga suatu malam, mereka mendengar para penjarah mulai datang ke rumah tersebut, merusak dan merampok beberapa harta benda disana. Takut akan dibunuh, Johan dan Yuli langsung bersembunyi di bagian belakang rumah dan berharap para penjarah segera pergi, ternyata dugaan mereka salah. Para penjarah justru tinggal disisi lain rumah tersebut. Keduanya dipaksa untuk bertahan dan merelakan seluruh harta benda warisan keluarganya habis dijarah dan dihancurkan dari suara-suara yang mereka dengar hanya melalui dinding ruangan. Bagaimana para penjarah sangat ingin memburu, memperkosa, dan membunuh orang-orang etnis tionghoa yang mereka temui, terutama wanita.

Perdebatan pun terjadi apakah Yuli masih harus melahirkan di dalam rumah tersebut atau pergi dari sana secepatnya, yang sebenarnya sama-sama beresiko karena bisa saja mereka dibunuh setelah pergi dari rumah. Sementara mereka berdebat, para penjarah semakin sering curiga bahwa ada orang lain di rumah tersebut. Ketika Johan tahu bahwa tidak ada lagi yang bisa selamat, dan para penjarah semakin curiga akan kehadiran mereka, sementara Yuli juga harus segera melahirkan. Mereka pun memutuskan pergi dari rumah tersebut lalu mengunci para penjarah di dalam sana diam-diam, sebelum para penjarah tahu kehadiran sang pemilik rumah selama ini.



ceritamu harus mengandung

Konflik

AKSI PROTAGONIST
HARAPAN

KESENJANGAN

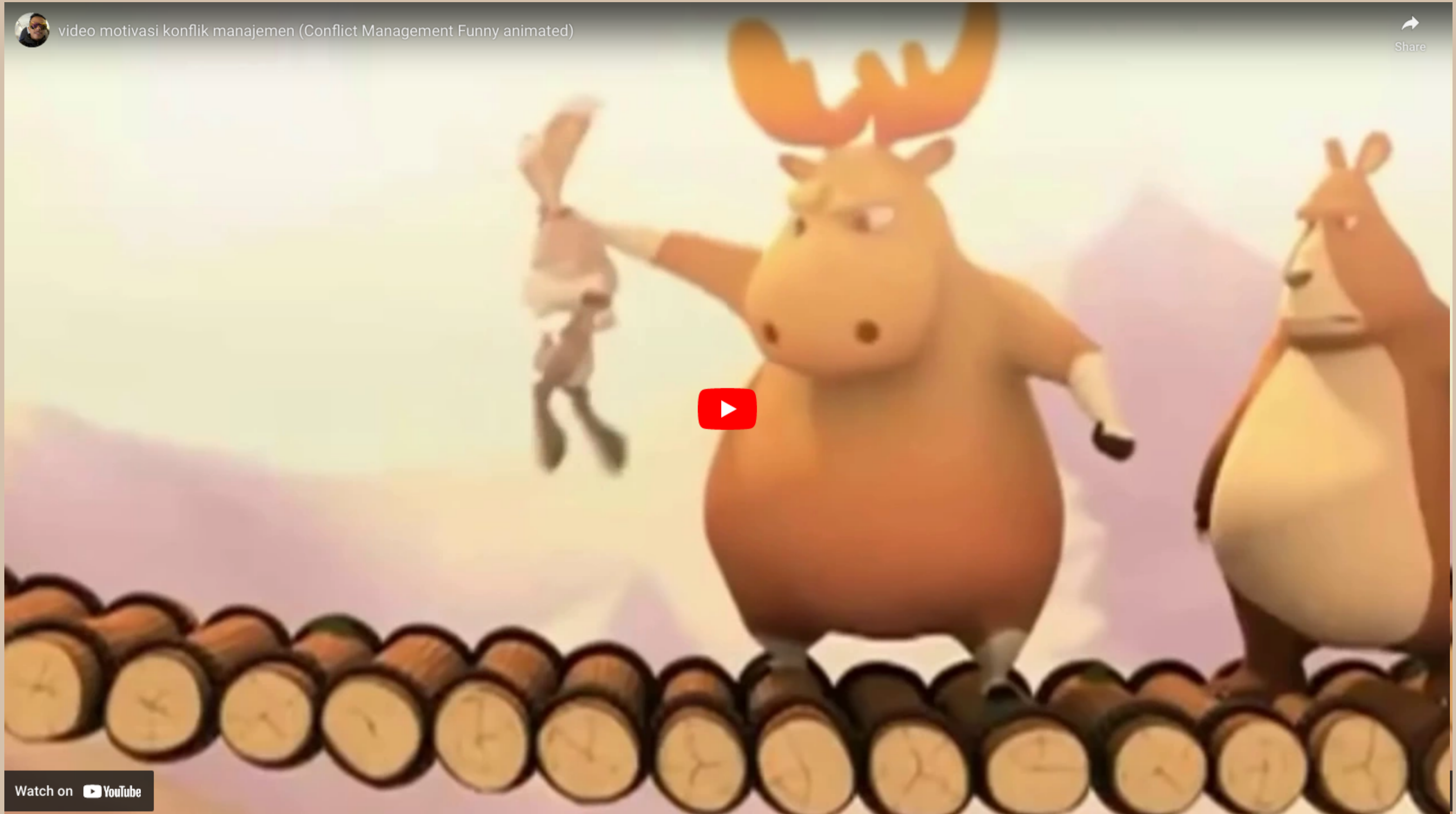
HASIL

REAKSI DUNIA KARAKTER



video motivasi konflik manajemen (Conflict Management Funny animated)

Share



Watch on  YouTube

1. **Seorang karateka kecil sedang berlatih kuda-kuda. Tiba-tiba perutnya terasa mulas (pemicu)**
2. Karena sedang latihan, maka dia mencoba menahan rasa mulasnya. Akibat ditahan, mulasnya semakin menjadi-jadi.
3. Ia tidak kuat lagi menahan mulas lalu dengan tergesa-gesa ia pergi ke toilet. Karena tergesa-gesa pintu toilet jadi susah dibuka, karateka tersebut tidak sabar.
4. Si Karateka mendobrak pintu toilet hingga pintu toilet pun terbuka lebar. Tapi, akibatnya pintu tersebut tidak bisa ditutup, sehingga si karateka tidak bisa buang air besar.
5. **Akhirnya dia pingsan di dalam toilet dengan pintu terbuka.**

Konflik Utama

Konflik pendukung

Konflik Utama



Peristiwa-peristiwamu harus mengandung inti cerita

LOGLINE

Terdiri dari:

- Dimensi Karakter
- Keinginan / Tujuan
- Hambatan
- Resiko



BAGIAN 2

ELEMEN DAN PRAKTIK MENULIS
SKENARIO



Basic things script technic



- **Skenario adalah petunjuk visual produksi film**
Bahasa yang digunakan harus visual
- **Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami**
Kata-kata yang dipilih konkret
- **Idealnya 1 lembar 1 menit**
Digunakan sebagai patokan produksi
- **Skenario adalah kumpulan scene**
Scene adalah potongan adegan yang ditandai oleh pergantian ruang dan atau waktu

ELEMEN PENULISAN SKENARIO

1. SCENE HEADING
2. GENERAL/ESTABLISH
3. ACTION
4. CHARACTER
5. DIALOG
6. PARANTHETICAL
7. TRANSITION

FINAL DRAFT/CELTXT/

Focus Writer/Trelby/yWriter /

Movie Magic Screenwriter

Jenis font Courier New, Size 12 menggunakan spasi 1



scene heading

LOKASI

INTERIOR
INT.

EXTERIOR
EXT.

INTERIOR/EKSTERIOR
I/E.

TEMPAT

RUANG TENGAH

WAKTU

DAY/NIGHT/PAGI/SENJA

CONTOH: INT. RUANG TAMU - DAY



GENERAL/ ESTABLISH

- Suasana tempat atau pemandangan secara utuh dari jarak jauh, sebelum ke adegan utama/ Penggambaran umum suasana sebuah scene
- Meliputi keseluruhan hal yang akan muncul dalam satu scene
- Bahasa harus jelas, tidak boleh menggunakan metafora atau perumpamaan.

1. EXT. RUMAH ANDI -DAY

Sebuah rumah sederhana satu lantai di pinggiran kota dengan beberapa pohon di sekitar rumah.

2. INT. KAMAR ANDI – DAY

Kamar ANDI (15) terlihat berantakan. Beberapa buku terlihat berserakan di tempat tidur. Baju seragamnya teronggok di lantai.





ACTION

Petunjuk aksi, segala gerak, laku, segala sesuatu yang melintas dalam kamera.

3. EXT. LAPANGAN DESA – SORE

Nampak RINA (12) dan IBU (40) sedang duduk di pinggir lapangan. Mereka membicarakan tentang rencana penyambutan BAPAK (45) yang akan berulang tahun 3 hari lagi.

RINA
(pelan dan ragu)

Buk, gimana kalau ternyata bapak tak suka kejutannya? IBU tidak menjawab dan menundukkan kepala. RINA memegang pundak IBU lalu memeluknya.

Action menggambarkan visual yang akan diciptakan, pemilihan diksi penting, menunjukkan aksi-reaksi.

contoh:

- Emma menyelinap keluar
- Emma pergi keluar
- Tangan Emma hati-hati membuka gagang pintu, lalu ia menyelinap keluar



GUNAKAN KATA KONKRET



CHARACTER

TOKOH YANG MUNCUL DALAM SCENE

TIDAK HARUS MANUSIA

Bisa sesuatu yang disifatkan seperti manusia

PENULISAN CENTER

Ditulis KAPITAL dan diberi keterangan usia saat kemunculan pertama kali. Pada DIALOG hanya huruf pertama yang kapital.

Contoh:

1. EXT. LAPANGAN DESA – SORE
Nampak RINA (12) dan IBU (40) sedang duduk di pinggir lapangan. Mereka membicarakan tentang rencana penyambutan BAPAK (45) yang akan berulang tahun 3 hari lagi.

DIALOG

- Kalimat yang diucapkan oleh karakter
- Menggunakan bahasa sesuai kebutuhan naskah, biasanya bahasa tutur.
- Menunjukkan konteks budaya

- LANGSUNG

- VOICE OVER (V.O)

- OFF SCREEN (O.S)

Dialog harus menguatkan emosi, hanya digunakan jika tidak memungkinkan menggunakan action.

-Jangan cerewet

-Bisa dijawab dg action

-Perhatikan subtext



contoh

4.INT. RUANG TAMU – MALAM

SURTI (17) duduk di sofa sambil membaca buku. Di sampingnya IBU (40) sedang menonton TV sambil memijat kakinya. Mereka sedang membicarakan isu kiamat yang sebentar lagi akan datang.

SURTI

Bu, kalau kiamatnya batal apa Ibu masih tetap sholat?

IBU menatap SURTI sinis. Kemudian ia beranjak meninggalkan SURTI di ruang tamu sendirian.

IBU (O.S.)

(terbata-bata)

Emang menurutmu Ibu ga bisa tobat?

SURTI menutup bukunya dan kemudian menyusul IBU

Cut to

contoh

6. EXT. HALAMAN RUMAH SURTI – DAY

Tampak IBU membawa sekeranjang sayuran. Langit gelap dan petir bersahutan. SURTI yang duduk di teras segera menghampiri IBU.

SURTI

Kayaknya hari ini Bu.

SURTI menangis sambil memeluk IBU. IBU berusaha menenangkan meskipun dia berkali-kali menarik nafas panjang.

IBU

Kalaupun memang hari ini, kan ada Ibu.
Kamu ndak akan sendiri, Nduk.

Saat mereka hendak masuk rumah, terdengar suara warga berteriak-teriak kiamat. IBU melepaskan pelukannya dan lari ke arah suara itu.

DISSOLVE TO:

Paranthaletical

- PETUNJUK BAGAIMANA SEBUAH DIALOG DIUCAPKAN
- PETUNJUK AKSI/EKSPRESI YANG DILAKUKAN PADA DIALOG
- HANYA MUNCUL SAAT DIBUTUHKAN

1. EXT. LAPANGAN DESA – SORE

Nampak RINA (12) dan IBU (40) sedang duduk di pinggir lapangan. Mereka membicarakan tentang rencana penyambutan BAPAK (45) yang akan berulang tahun 3 hari lagi.

RINA
(terisak)

Buk, gimana kalau ternyata bapak tak suka kejutannya?

RINA

(berteriak) Diam!

(berbisik) Diam!

TRANSITION

PERPINDAHAN DARI SCENE SATU
KE SCENE YANG LAIN

Contoh:

IBU tidak menjawab dan menundukkan kepala.

RINA memegang pundak IBU lalu memeluknya.

CUT TO:

2. EXT. HALUAN KAPAL - SIANG

PALING UMUM

CUT TO:

CONTOH LAIN

FADE IN:

FADE OUT:

FADE TO:

DISSOLVE TO:

JUMP CUT TO:

dll

istilah-istilah penting sering dipakai

INSERT

sisipan/memasukkan bagian gambar lain/peristiwa lain di tengah satu adegan

SOUND EFFECT (SFX)

keterangan suara latar pada satu adegan

MONTAGE

potongan-potongan gambar yang berurutan untuk mempercepat waktu atau menggambarkan suasana tertentu



Terimakasih

*Menulis seperti pisau, hanya
tajam jika diasah,
Asah kemampuanmu dengan
berlatih, lagi dan lagi*