

**MODUL CARA MENULIS NASKAH VIDEO
(SKENARIO)**



OLEH

WIDYO NUGROHO

DAFTAR ISI

Halaman

Daftar Isi	i
I. Pendahuluan	1
II. Tata Istilah dalam Pengambilan Gambar	3
1. Tujuan	3
2. Uraian	3
3. Tugas	7
III. Bentuk Fisik Naskah	8
1. Tujuan	8
2. Uraian	8
3. Tugas	9
IV. Tata Tulis Naskah	10
1. Tujuan	10
2. Uraian	10
3. Tugas	12
V. Contoh Model Naskah	13
1. Tujuan	13
2. Uraian	13
3. Tugas	36
Glosarium	37
Daftar Pustaka	ii

DAFTAR PUSTAKA

Donald L. MacRae, Michael R. Montly, 1973. *Television Production Workshop*. Canada.

Purwanto, 1998. *Pelatihan Lokakarya Pengembangan Bahan Belajar Mandiri/Modul*. Jakarta.

P. C. S. Sutisno, 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario televisi dan video*. Jakarta.

I. PENDAHULUAN



Apa yang anda ingin pelajari ?

Modul ini ditujukan bagi anda yang sedang mempelajari cara penulisan Naskah Video. Cakupan Modul berjudul Penulisan Naskah Video ini meliputi pengetahuan, dan keterampilan oleh karena itu disamping diuraikan konsep-konsep, diberikan pula contoh-contoh serta latihan. Topik yang dibahas antara lain tentang tata istulah dalm naskah video, *prinsip-prinsip penulisan naskah video, macam-macam format program video ,dan berbagai model naskah video.*

Manfaat apa yang anda peroleh ?

Pembahasan modul ini difokuskan pada tahap pengembangan naskah, khususnya pada tahap proses penulisan, dan format naskah. Uraian yang akan diberikan akan dapat membimbing anda penulis atau calon pembuat naskah agar mampu *merancang dan mendesain* suatu naskah yang baik dan tepat dalam naskah yang akan atau sedang ditulis. Setelah anda mempelajari modul ini diharapkan anda dapat *Membuat Naskah Video* dengan segala macam prosedur yang benar agar dapat memberikan hasil yang optimal.

Bagaimana anda Belajar ?

Mempelajari modul ini akan lebih baik apabila anda sedang ***Merencanakan atau Menyusun Suatu Naskah Video*** apa saja untuk dapat diproduksi. Apabila anda mengalami kesulitan ragu untuk menanyakan kepada teman yang lebih tahu. Pengalaman berlatih akan membimbing anda untuk mampu menghasilkan Naskah yang tepat dan menarik untuk diproduksi.

Selamat Belajar

II. TATA ISTILAH DALAM PENGAMBILAN GAMBAR



1. Tujuan.


Setelah anda mempelajari bagian ini diharapkan anda dapat menyebutkan dan menggunakan tata istilah dalam penulisan Naskah Video.






2. Uraian.

Bagi anda yang melakukan kegiatan penulisan Naskah Video terdapat istilah-istilah dalam penulisan Naskah tersebut yang akan membantu anda dalam proses produksi Video.

Gambar atau aspek visual dari suatu program Video yang tampak di layar kaca monitor adalah hasil dari serangkaian pengambilan gambar atau shooting dalam kegiatan dalam produksi.

Berbagai jenis shot yang perlu dikuasai adalah sebagai berikut:

Jenis Shot	Penulisan dan Keterangan singkat	Visualisasi
Long Shot (LS)	LS. Untuk pengambilan gambar keseluruhan. Bila Objeknya orang maka seluruh tubuh dan latar belakang akan tampak semua.	

<p>Wide Shot/Angle (WS/WA)</p>	<p>WS/WA. Hasilnya seperti LS. hasilnya bagian tepi berkesan Lengkung.</p>	
<p>Medium Long Shot (MLS)</p>	<p>MLS. Disebut juga knee Shot. Bliia Objeknya orang maka yang tampak hanya dari kepala sampai lutut. Bagian belakang terlihat rinci.</p>	
<p>Medium Shot (MS)</p>	<p>MS. Hanya dari kepala sampai lutut. Bagian latar belakang terlihat rinci.</p>	
<p>Medium Close up/ Shot</p>	<p>Sering disebut Chest/Bust Shoot. Untuk objek Orang bila benda tampak keseluruhan bagiannya.</p>	
<p>Close up/Shot (CU/CS)</p>	<p>CU/CS. Untuk orang hanya tampak bagian wajahnya. Benda-benda tampak jelas bagian-bagiannya.</p>	

Big Close Up/Shot	BCU/BCS. Sering disebut Very CloseUp (VCU).Bila objeknya orang hanya bagian tertentu yang terlihat, seperti mata dengan bagian-bagian yang terlihat jelas.	
Group Shot	Group S.pengambilan gambar untuk sekelompok orang (bila objeknya gambar orang)	
Two Shot	2-Shot /2S. Bila Objeknya orang, Pengambilan difokuskan kepada dua orang.	
Over Shoulder Shot	OSS.Biasanya digunakan untuk meliputi. Dua orang yang sedang bercakap-cakap. Pengambilannya melalui belakang bahu (membelakangi kamera) secara bergantian.	

Dari tabel jenis-jenis pengambilan gambar tersebut dapat ditambahkan beberapa catatan sebagai berikut.

1. Pada dasarnya media televisive adalah media **close up** maka efektivitas penyampaian pesan adalah dengan menggunakan lebih banyak jenis-jenis **shot close**.

2. **Long shot** apalagi **Extreme Long shot** sebaiknya tidak digunakan karena kamera televisi berbeda dengan kamera film. Untuk menciptakan suatu awal pengambilan sebagai informasi tentang lokasi dan setting kejadian dapat digunakan **MLS**.
3. **MCU, MS, dan MLS** adalah jenis pengambilan gambar yang mempunyai karakteristik untuk menimbulkan kesan tenang dan santai.
4. **BCU dan GU** adalah jenis pengambilan gambar yang cepat memberi kesan tegang, bersungguh-sungguh, serius, dan takut.

Jenis pengambilan gambar tersebut dihasilkan atas arahan sutradara kepada juru kamera pada waktu shooting. Visualisasi yang dihasilkan merupakan hasil pengoperasian kamera dengan memanipulasi lensa.

3. Tugas.

- Sebutkanlah tata istilah dalam penulisan naskah video!
- Gunakanlah tata istilah dalam pembuatan naskah video!

II. BENTUK FISIK NASKAH



1. Tujuan

Setelah mempelajari bagian ini, Anda diharapkan dapat membuat naskah sesuai dengan bentuk fisik naskah yang Anda butuhkan.

2. Uraian

Berikut ini adalah beberapa bentuk fisik naskah, yaitu naskah satu kolom dan naskah dua kolom.

1. Naskah Satu Kolom

Dalam naskah satu kolom, penulisan deskripsi unsur audio dan visual tidak dipisahkan. Semua ditulis berurutan tanpa pemisahan kolom. Khusus untuk program yang akan direkam dengan multi kamera televise dan tidak dengan teknik film (satu kamera) perlu diperhatikan bahwa:

1. Adegan (scene) tidak perlu diberi nomor urut karena progresi perekaman akan terjadi bersamaan dengan saat penampilan.
2. Pendekatan produksi video (multi kamera) biasanya post produksi tidak terlalu banyak bekerja. Misalnya, tidak banyak penyuntingan dan unsure dramatik sudah dilaksanakan pada saat perekaman.

2. Naskah Dua Kolom

Dalam naskah dua kolom penulisan deskripsi visual seperti setting, gerakan kamera, instruksi acting, dan efek visual dituliskan di kolom yang terpisah dari kolom audio. Jadi, kolom audio khusus untuk menuliskan unsur-unsur audio termasuk narasi, dialog, sound effect, musik, dan instruksi auditif.

Pada prinsipnya, dari segi isi, naskah satu kolom dan dua kolom akan menghasilkan produk yang identik. Namun, dari segi tata letak tampak lebih konvensional. Walaupun demikian, dalam produksi yang sesungguhnya banyak sutradara lebih menyukai bentuk satu kolom. Alasannya, bagian kiri naskah yang kosong dapat digunakan sebagai tempat untuk membubuhkan catatan khusus arahan. Misalnya kapan harus CUT, atau DISSOLVE dari satu kamera ke kamera lain, tanda atau CUT gerak kamera atau objek, musik, sound effect, dan catatan sumbernya.

3. Tugas.

Buatlah naskah video sesuai dengan kebutuhan anda dilihat dari bentuk fisiknya yaitu satu kolom atau dua kolom.

IV. TATA TULIS NASKAH



1. Tujuan.

Setelah mempelajari bagian ini, Anda diharapkan dapat menuliskan naskah video dengan menggunakan tata istilah naskah.

2. Uraian.

Dalam menulis naskah video, Anda sebaiknya perlu memperhatikan beberapa hal, seperti judul program dan deskripsi adegan. Judul program sebaiknya Anda tulis di bagian tengah atas kertas dan jangan lupa menggunakan huruf kapital.

Sedangkan deskripsi adegan terdiri dari:

1. Indikator tempat, yaitu menerangkan lokasi pengambilan gambar di dalam atau di luar ruang. Indikator ini ditulis dengan nomor urut dengan kapital.

Contoh:

<p><u>DISINILAH DITULIS JUDUL PROGRAM</u></p> <p>01. INTERIOR atau EXTERIOR (biasanya disingkat INT atau EXT)</p>

2. Indikator setting, yaitu menuliskan tempat kejadian dan dituliskan secara singkat dan jelas.

Contoh:

01. INT.-RUANG KELAS

3. Indikator waktu kejadian, ditulis singkat dalam huruf kapital.

Contoh:

01. INT.-RUANG KELAS - PAGI

4. Instruksi jenis shot / gerakan kamera ditulis dalam huruf kapital.

Contoh:

**01. INT.-RUANG KELAS - PAGI
LS.- PAK GURU DUDUK ADI MEMBERI SALAM
KEPADA PAK GURU DARI KURSINYA.**

Contoh untuk bentuk dua kolom:

VIDEO	AUDIO
01. INT.-RUANG KELAS - PAGI LS.- PAK GURU DUDUK ADI MEMBERI SALAM KEPADA PAK GURU DARI KURSINYA.	

5. Nama tokoh (kecuali bila termasuk dalam dialog), isyarat musik, sound effect dan instruksi acting semuanya ditulis dalam huruf kapital. Untuk naskah dua kolom, ketiga hal tersebut ditulis dalam kolom audio. Perhatikan contoh berikut ini:

Contoh:

VIDEO	AUDIO
01. INT.-RUANG KELAS - PAGI	FADE IN : MUSIK PEMBUKA
a. LS.- PAK GURU DUDUK ADI MEMBERI SALAM KEPADA PAK GURU DARI KURSINYA.	FADE OUT : MUSIK PEMBUKA
b. CU. ADI	ADI : (MEMBERI SALAM)
c. LS. PAK GURU MENGANG GUK LALU MELIHAT SEKE LILING KELAS	FX : SUARA BEL SEKOLAH

3. Tugas.

Buatlah naskah video dengan menggunakan tata tulis naskah.

V. CONTOH MODEL NASKAH



1. Tujuan.

Setelah mempelajari bagian ini anda diharapkan dapat membuat modul-modul naskah yang anda butuhkan.

2. Uraian.

Terdapat beberapa contoh modul naskah seperti :

1). Modul dokumenter.

A. Dokumenter berdasarkan Stock Shots

(Potongan Shot)

Program dokumenter yang berdasarkan stock shots ini tinggal menyusun daftar shots yang diperlukan dan mencarinya di perpustakaan .

Kekurangan shots tertentu dengan mudah diupayakan dengan pengambilan baru.

B. Dokumenter yang Didramatisir.

Format ini lebih sesuai menggunakan model screenplay teaterikal karena aspel visual dan aureal dapat diketahui sebelumnya dan dapat direncanakan seperti halnya sebuah drama yang disutradarai.

C. Dokumenter Model Instruksional/Teknikal.

Jenis format ini termaksud yang sebenarnya karena shooting-nya tidak dapat direncanakan cepat sebelumnya. Selanjutnya dapat diperhatikan contoh naskah dokumenter peringatan ulang tahun pelukis Affandi yang ke 80 di bawah ini.

RENCANA PENGAMBILAN DOKUMENTASI PERINGATAN ULANG TAHUN AFFANDI YANG KE-80

Latar belakang.

Tujuan pembangunan nasional kita pada hakekatnya membangun manusia Indonesia seutuhnya. Sedang pembangunan itu sendiri pada dasarnya adalah kreativitas. Sebab hanya dengan itulah cita-cita tersebut dapat terealisasi. Konsekuensinya anggota-anggota masyarakat perlu dididik menjadi manusia kreatif. Salah satu jalan untuk mendidik kreativitas ialah melalui kesenian.

Pemerintah dalam hal ini Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menyadari pentingnya pendidikan melalui kesenian tersebut. Dalam rangka merealisasikannya, Pemerintah telah, sedang, dan akan melaksanakan berbagai upaya dan usaha. Salah satu diantaranya adalah penyiapan wahana dan sarana berupa gedung pameran Wisma Seni Nasional di jalan Merdeka Timur No. 14 Jakarta.

Bangsa Indonesia memiliki seniman-seniman ulung, salah seorang di antaranya ialah pelukis kenamaan Affandi. Reputasi keseniannya telah menembus batas-batas nasional. Sementara itu, melalui Dewan Kesenian Jakarta datang ajakan kerja sama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan untuk menanggapi keinginan pelukis Affandi yang bermaksud mengadakan pameran retrospektif 80 tahun di Taman Ismail Marzuki. Ajakan bersambut tanggapan terbuka dan memang sudah layak dan sepantasnya Pemerintah memberikan kesempatan pertama kepada pelukis Affandi. Pembukaan pameran retrospektif itu tepat saat dengan peresmian gedung pameran temporer Wisma Seni Nasional, tanggal 23 Februari 1987 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Dr. Fuat Hassan.

Affandi adalah seorang pelukis Indonesia yang sangat terkenal secara nasional maupun internasional. Karenanya Affandi adalah merupakan salah satu milik yang sangat berharga, bagi bangsa Indonesia, Maka adalah merupakan suatu kebutuhan mendasar, masyarakat mengetahui hal ihwal kehidupan Affandi di tengah ini, baik sebagai seorang pelukis, bagaimana kehidupan Affandi di tengah keluarganya, maupun pandangan berbagai pihak atas diri Affandi misalnya para pelukis yang tidak jauh berbeda dengan periode kehidupan Affandi, mereka yang masih muda usia, para kolektor, dan dan para budayawan. Dengan diperolehnya rekaman pelukis Affandi mengenal hal-hal yang sudah disebutkan di atas, diharapkan bahwa tidak saja kita dapat melestarikan salah satu milik kebudayaan nasional yang amat berharga, tetapi juga dapat mendorong para pelukis muda ataupun setengah umur dalam meningkatkan rasa percaya kepada diri sendiri, ulet, suka bekerja, kreatif sehingga dapat dicapai peningkatan mutu/kualitas karyanya.

Tujuan.

Pembuatan rekaman dokumentasi mengenai hal ihwal pelukis Affandi dalam rangka peringatan ulang tahunnya yang ke - 80 adalah :

1. Agar masyarakat luas dapat mengetahui salah satu unsur khasanah kebudayaan nasional yang sangat berharga yaitu hal ihwal kehidupan pelukis Affandi yang mempunyai nama besar dalam kehidupan nasional dan internasional, yang meliputi antara lain :
 - a. Kehidupan Affandi sebagai pelukis;
 - b. Kehidupan Affandi di tengah-tengah keluarganya;
 - c. Pandangan berbagai pihak, mengenai diri Affandi (dan semua senior atau mereka yang hidup dalam kurun waktu hampir sama atau berdekatan dengan Affandi, pandangan dari para pelukis muda, pandangan para budayawan, pendapat dari wakil pemerintah seperti Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Kebudayaan, dan pandangan kolektor).
2. Dengan direkamnya kehidupan Affandi dalam aspek-aspek yang disebutkan di atas, diharapkan dapat diwariskan hal-hal seperti kreativitas, semangat dan tekad, teknik-teknik melukis, keahlian melukis dan lain-lain. Yang ada pada diri Affandi kepada generasi muda yang meminati dan mempunyai bakat dibidang seni lukis, sehingga estafet yang demikian ini tidak saja dapat mencegah adanya atau terjadinya kesenjangan dibidang seni lukis di tanah air kita ini,

tetapi juga secara keseluruhan dapat memajukan perkembangan kebudayaan nasional secara menyeluruh.

Secara khusus pembuatan dokumentasi hak ikhwal kehidupan Affandi dalam rangka peringatan ulang tahunnya yang ke -80 bertujuan untuk :

1. Mendokumentasikan suatu peristiwa seni penting yang bersifat nasional
2. Meletakkan posisi keseniman pelukis Affandi di dunia seni lukis Indonesia dan dunia.
3. Mengupayakan momentum pameran retrospeksi 80 tahun pelukis Affandi sebagai media pendidikan kreativitas bagi masyarakat
4. Mewujudkan penghargaan pemerintah kepada seorang putera terbaiknya yang dalam usia lanjut masih tegar berkarya untuk kemanusiaan.
5. Meletakkan dasar yang mantap menjadikan kesenian sebagai wahana pendidikan bangsa.
6. Menciptakan suatu tradisi kesenian bertahap nasional guna memacu kreativitas para seniman umumnya dan generasi muda khususnya.

Treatment.

Dokumentasi peringatan ulang tahun Affandi ke-80 emmang akan didokumentasikan jalannya peringatan secara kronologis, peristiwa demi peristiwa yang berlangsung, misalnya dengan persiapan yang diadakan di Yogyakarta, jalannya pembukaan pameran sekaligus peresmian Gedung Wisma Seni Nasional, suasana berlangsungnya pameran itu sendiri, sarasehan, dan lain-lain. Output peristiwa selama pameran tersebut diperkirakan memiliki masa putar selama dua jam.

Sesuai dengan tujuan yang sudah diuraikan di atas, dalam menyajikan serentetan peristiwa jalannya upacara akan diolah. Urutan sekuen hasil akhir dokumentasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Logo Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, mempersembahkan
2. Judul : **BARA API KEHIDUPAN AFFANDI
RETROSPEKSI 80 TAHUN SEORANG PENDEKAR
SENI RUPA**
3. Persiapan di Yogyakarta;
4. Jalannya upacara pembukaan pameran dan peresmian Gedung Wisma Seni Nasional;
5. Suasana pameran lukisan yang sedang berlangsung;
6. Kegiatan sarasehan yang dilaksanakan dalam rangka kegiatan pameran;
7. Kehidupan Affandi di tengah keluarganya;
8. Berbagai pendapat dan pandangan tentang Affandi;
9. Affandi sebagai pelukis (tentang bagaimana cara Affandi melukis, hal ini akan diambil di Yogyakarta. Kemudian bila ada kesempatan Affandi menunjukkan bagaimana cara atau teknik yang digunakan Affandi dalam melukis akan direkam pula. Mengingat kesehatan Affandi bila tidak ada kesempatan maka digunakan film atau foto yang sudah ada. Sekuen ini diletakkan pada bagian akhir untuk menunjukkan betapa semangat Affandi yang tetap membara, dan hal ini penting untuk mendorong pelukis lain, khususnya para pelukis muda untuk meningkatkan semangat dan tekad dan keuletannya melakukan kegiatan di bidang seni lukis ini.
10. Penutup.

Konsep Visualisasi

Program video ini disusun dengan mengacu pada rancangan visualisasi yang secara garis besar adalah sebagai berikut:

01. Judul : BARA API KEHIDUPAN AFFANDI
RETROSPEKSI 80 TAHUN SEORANG PENDEKAR
SENI RUPA

Disajikan dengan latar belakang pelukis Affandi sedang berjalan gembira di ruang pameran Wisma Seni Nasional;

(Jalan hidup Affandi adalah kepelukisannya. Perjalanan kesenimanannya yang telah lanjut bersama usianya ternyata masih mengandung sebuah cita-cita yang layak : berdirinya museum/galeri seni lukis nasional). Gedung pameran Wisma Seni Nasional inilah jawabannya?

02. Adegan dan wawancara Tim dari Panitia Bersama Ulang Tahun Affandi ke-80, Departemen Pendidikan dan Dewan Kesenian Jakarta, merupakan terjemahan keinginan pemerintah dan seniman untuk menghargai lukisan Affandi. Hal ini sekaligus merupakan introduksi awal retrospeksi 80 tahun pelukis Affandi.

03. Sosok pribadi Affandi di usianya yang ke-80 masih tegar diungkap dalam tanggap wicara atas keinginan pemerintah, sekaligus tampil pula eksistensi kesenimanannya dan harapan-harapannya. Penyajiannya diawali dengan visualisasi “banding diri” Affandi di tahun 1943 dengan masa kini.

04. Pengenalan dan perkenalan di forum nasional tentang pelukis Affandi kepada masyarakat bangsanya. Upacara peresmian Gedung Wisma Seni Nasional menandai pameran retrospeksi 80 tahun pelukis Affandi, dimulai dengan:

- Upacara peresmian
- Sambutan-sambutan
- 80 tahun bersama Affandi merupakan visualisasi para pejabat, tokoh, dan masyarakat yang meminati lukisan yang dipamerkan.

05. Mengajak lebih jauh masyarakat mengenal pelukis Affandi melalui visualisasi :

- Sarasehan yang menampilkan tokoh-tokoh seniman, budayawan, dan masyarakat.
- Eksistensi global yang tersaji lewat pandang kaca mata akademis yang datang dari sarasehan akan merupakan “palet dan kanvas” keseniman Affandi yang diakuinya sendiri bahwa aspek akademis itu tidak dimilikinya

06. Kontroversi pandangan atau apapun yang sekiranya muncul dari sarasehan akan dipoles dengan visualisasi yang mencuatkan posisi dan eksistensi Affandi di forum nasional dan dunia: Secara runtun ‘slow montage’ ditayangkan tokoh-tokoh dengan ad lib komentar/pendapat atau sajian narasi selektif dari:

- Kalangan sesama seniman (alternatif: Barli, Sujono Kerton)
- Kalangan kolektor (alternatif: Kasmijan, Alex, Sutejo)
- Kalangan budayawan (alternatif: Budiarjo)
- Kalangan usahawan (alternatif: Abdulgani)
- Kalangan pendidikan kesenian (alternatif: Fajar Sidik, Hendra Widayat, Bangong Kussudiarjo)

Tanggapan dari Direktur Jendral Kebudayaan Prof. Dr. Haryati Subadio dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Prof. Dr. Fuad Hasan sebagai penuntas garis pandang tentang posisi pelukis Affandi bagi upaya pendidikan melalui kesenian.

07. Affandi adalah Affandi, merupakan sub topic yang akan divisualisasikan dalam rangkuman scenery antara lain:

- a) Affandi sebagai pelukis (Affandi in action, diusahakan rekaman hidup, tapi mengingat kondisi, alternatifnya digunakan stock shot)
- b) Affandi sebagai kepala keluarga
- c) Affandi sebagai seorang warga masyarakat
- d) Affandi dan dunia internasional

Visualisasi alternatif sifatnya akan ditunjang dengan narasi. Hal ini tergantung kepada kondisi Affandi sepenuhnya.

08. Akhirnya sajian program ini nantinya akan diwujudkan dalam suatu rangkaian montage middle speed motion slides, adegan Affandi melukis. Dan wisma nasional sebagai latar credit tittle.

Pustekom Jakarta

29 Januari 1987

Rencana di atas adalah proposal documenter tentang Affandi.

Berikut akan disajikan contoh skenarionya.

SCENARIO VIDEO:

BARA API KEHIDUPAN AFFANDI

RETROSPEKSI 80 TAHUN SEORANG PENDEKAR SENI LUKIS

SLATE:

PROGRAM VIDEO KEBUDAYAAN PUSTEKOM DIKBUD 1987 “API KEHIDUPAN AFFANDI RETROSPEKSI 80 TAHUN SEORANG PENDEKAR SENI LUKIS”

Scenario: pc. S. Sutisno

VISUAL	NARASI
<p>01. CAPTION GRAPHICS LOGO DEPDIBUD DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</p> <p><i>Mempersembahkan</i></p> <p>02. WXT.-GEDUNG PAMERAN- SIANG ESTABLISHING SHOT: Affandi berjalan dipapah. ZOOM IN TO MCU.-Affandi tertawa</p> <p>FREZZED DAN FRAME MOVE TO SPLIT:</p> <p>FADE IN DRIVE OUT: Titik kecil sampai kobaran api menyala</p> <p>SUPER IMPOSE: CAPTION TITTLE ANIMATION:</p> <p>BARA API KEHIDUPAN AFFANDI</p> <p><i>Retrospeksi 80 Tahun Seorang Pendekar Seni Lukis</i></p> <p>Scenario: pc. S. Sutisno</p>	<p>MUSIK: PEMBUKA</p>
<p>03. INT.-WISMA AFFANDI-SIANG STABLISHING SHOT:</p>	<p>NARASI: Bermula uluran tangan Dewan Kesenian Jakarta. Lalu sentuh</p>

<p>Kegiatan beberapa tukang mempersiapkan lukisan/menurunkan dari gantungan dll.</p>	<p>himbau Direktur Jenderal Kebudayaan. Dan kemudian jabat hangat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Dr. Fuad Hassan melahirkan kata sepakat: Pameran Retrospeksi 80 tahun Pelukis Affandi, sekaligus peresmian Gedung Wisma Seni Nasional.</p>
<p>DISSOLVE</p>	
<p>04. INT.-WISMA AFFANDI-SIANG GU.-Potret diri Affandi AM. TRACK OUT TO MLS: Tim utusan dari Jakarta di ruang tamu bersama Affandi. PANNING-anggota sampai Pak Munandar.</p>	<p>MUSIK: ILUSTRASI</p>
<p>05. INT.-RUANG TAMU-SIANG MCU.-Pak Munandar menyambut kedatangan tamu.</p>	<p>(AD LIB P. MUNANDAR MENYAMPAIKAN SELAMAT DATANG)</p>
<p>TRACK OUT TO MLS.-Anggota Tim ZOOM IN TO MCU. Pak Bastomi Erwan (Sekretaris DitjenBud)</p>	<p>(AD LIB P. BASTOMI MENYAMPAIKAN MAKSUD KEDATANGAN TIM DARI JAKARTA)</p>
<p>INSERT SURAT DITJEN KEBUDAYAAN</p>	<p>(VOS. PAK BASTOMI BERBICARA)</p>

2). Naskah Video Instruksional/Pendidikan.

Sehubungan dengan tujuannya untuk kegiatan pengajaran maka ketepatan perekaman merupakan pegangan yang sangat penting. Naskah harus disusun berdasarkan kurikulum tertentu. Untuk itu, terlebih dahulu didisain dan kemudian

dikembangkan untuk mencapai tujuan instruksional. Naskah harus ditulis dengan mengacu ke disain tersebut.

Contoh naskah program instruksional adalah sebagai berikut:

IDENTIFIKASI PROGRAM

- | | |
|---------------------|-----------------------------------|
| 1. BIDANG STUDI | : Bahasa Indonesia |
| 2. POKOK BAHASAN | : Struktur |
| 3. SUBPOKOK BAHASAN | : Kata Berimbuhan |
| 4. TOPIK | : Imbuhan Memper-i |
| 5. JUDUL | : Jeritan di malam hari |
| 6. SASARAN | : Siswa SMP kelas 1
semester 2 |

7. TUJUAN INSTRUKSIONAL UMUM:

Siswa dapat memahami dan dapat mempergunakan kata berimbuhan (memper-i) serta dapat mengkomunikasikannya dalam kalimat secara lisan dan tulisan.

8. TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS:

- Siswa dapat menyebutkan kata berimbuhan memper-i dengan memperhatikan hubungannya dengan kata berawalan ber- atau diper-i.
- Siswa dapat menggunakan kata-kata berimbuhan memper-i dengan memperhatikan hubungannya dengan kata berawalan ber- atau diper-i.

9. POKOK-POKOK MATERI:

- Kata berimbuhan memper-i dengan kata berawalan ber- atau diper-i.
- Penggunaan kata berimbuhan memper-i dengan kata berawalan ber- atau diper-i.

10. FORMAT SAJIAN : Fragmen
11. LAMA PROGRAM : 30 Menit
12. SKENARIO : PC. S. SUTISNO
13. PENGKAJI ISI : Drs. Akhmad HP
14. PENGKAJI MEDIA : Dr. Arief S. Sadiman
MSc.

15. SUMBER :

- Tata Bahasa Indonesia, Gorys Keraf.
- Pengajaran Kosa Kata, Dr. Ng. Tarigan
- Tata BAHasa Baku

16. SINOPSIS :

Melalui adegan upaya penanggulangan tindak kejahatan oleh para petugas siskamling diperkenalkan dan dibahas kalimat-kalimat yang menggunakan kata berimbuhan memper-i, ber-, diper-i. Sedang adegan dengan lura untuk memberikan adegan ilustrasi hubungan dan arti imbuhan memper-i, ber-, diper-i dalam kalimat.

17. CASTING/PEMAIN :

1. Penyaji Program
2. Sofia, pelajar SMP
3. Badrun, ayah Sofia
4. Petugas Siskamling: Andi, Kadir, Kadim
5. Godril, sebagai “bayangan malam”

MLS. ANDI DAN KADIR DUDUK
NGOBROL SAMBIL MINUM KOPI

ANDI BANGKIT KE ARAH
KENTONGAN. ANDI MEMUKUL
KENTONGAN DENGAN IRAMA
“DARAMULUK”

KADIM IN FRAME
KADIM DUDUK DAN
MENGAMBIL MINUM

ZI. TO CU. KADIR

CU. KADIM TERSENYUM

TRACK OUT TO GROUP SHOT

ANDI, KADIM, KADIR
MENGAMBIL SENTER,
KENTONGAN, PEDANG DAN
BERLARI

FX: (OFF, BUNYI KENTONGAN)

KADIR: Ndi...sudah malam begini
Kadim belum kelihatan juga.

ANDI: Jangan-jangn lupa dan ketiduran
di rumah.

KADIR: Kalau begitu perlu dipanggil
ya Ndi?

ANDI: Baiklah, akan kupanggul dia.

KADIM: Tepat saat, begitu dipanggil,
Aku datang. Kadim memang disiplin.

KADIR: Ah Kamu berlindung di
belakang kata disiplin.

KADIM: Dir, Aku tidak berlindung
hanya memperlindungi diri, daripada
diperlindungi Andi. Betul tidak Ndi?

KADIR: Kamu Dim pintar ngomong.

SOFIA (OFF, OS) (MENJERIT
TAKUT)

KADIM: Heeh kalian dengar? Jangan-
jangan maling atau rampok.

05. INT.-MEJA PENYAJI
MCU. PENYAJI TERSENYUM

SPLIT SCREEN CAPTION:

- Berlindung
- Memperlindungi
- Diperlindungi

06. CAPTION ANIMATION

- Berlindung
- Ber+Lindung
- Memper+lindung+i atau
Diper+lindung+i

DISSOLVE

07. INT.-MEJA PENYAJI
MCU. PENYAJI TERSENYUM

SETTING 3:

Gerumbul di belakang rumah Sofia

ANDI: Ayo kita ke sana, cepat.

MUSIK: (SUSPENS)

PENYAJI: Hai...selamat malam, eh salah, maaf terbawa kejadian cerita yang baru saja. Dari kejadian tadi pembicaraan pemuda yang sedang tugas kamling paling tidak ada tiga buah kata:

Keriga kata ini saling berhubungan. Bagaimana hubungannya?

PENYAJI (OS): Kata berlindung dibentuk dari kata lindung dan awalan ber. Kata yang sama dapat pula dibentuk dengan menggunakan imbuhan lain:
(DIBACA JUGA)

Jadi pembentukan kata berimbuhan dengan awalan ber dapat pula dibentuk dengan menggunakan imbuhan memper+i atau diper+i sehingga bentuknya sejajar.

PENYAJI: Eh, omong-omong kamu

<p>dekat sumur, ada dua kaleng bekas</p> <p>08. EXT.-SETTING 3 – MALAM</p> <p>1) MLS. ANDI, KADIR, KADIM MENGENDAP-ENDAP MENDEKATI GERUMBUL DENGAN PENTUNGAN DAN SENER</p> <p>2) MCU. KADIR, DAN KADIM TERKEJUT ZO. TO MLS. ANDI MEMBERI TANDA AGAR WASPADA.</p> <p>IN FRAME SOFIA KAGET</p> <p>3) MCU. SOFIA MENJERIT ZO. TO MLS.</p> <p>4) MS. SOFIA MENGANGGUK ZO. TO MLS.</p> <p>5) MCU. KADIR DAN KADIM KETAKUTAN ZO. TO MLS. ROMBONGAN</p>	<p>belum tahu jeritan di malam hari itu jeritan siapa dan mengapa. Ingin tahu? Ayo kita ikuti.</p> <p>MUSIK: (SUSPENS)</p> <p>FX: (DENTANG KALENG TERSANDUNG KAKI)</p> <p>SOFIA: (MENJERIT) ANDI: Oh, kau Sofia anak Pak Badrun ya? SOFIA: Oh Pak Andi...Saya ANDI: Yang menjerit tadi Kamu?</p> <p>ANDI (OS): Ada apa? SOFIA: Entah...waktu Saya cuci kaki di sumur, Saya kaget ada bayangan orang di pojok rumah. Saya rasa bawa senjata...Saya takut dan berlari sambil menjerit.</p> <p>KADIM: Ehh kalau begitu ayo, ayo</p>
--	--

<p>BERBALIK ARAH DAN BERJALAN TERGESA-GESA</p> <p>SETTING 4: Satu ruangan di kelurahan. Meja kursi sederhana, petromaks.</p> <p>09. INT.-SETTING 4 – MALAM MLS. LURAH DUDUK BERHADAPAN DENGAN ANDI DKK DAN SOFIA ZI. TO MCU SOFIA</p> <p>CAMERA BLURRED</p> <p>10. EXT.-SETTING – MALAM FADE IN</p> <p>1) MLS. SOFIA MENCUCI KAKI DI SUMUR</p> <p>2) MCU. SOFIA MENOLEH TAKUT</p> <p>3) FS. BAYANGAN HITAM MENGACUNGKAN SENJATA</p> <p>FADE IN</p> <p>1) MCU. SOFIA ZI TO MLS</p> <p>2) MCU. KADIR</p>	<p>lapor pak lurah cepat.</p> <p>KADIR: Betul ke pak lurah.</p> <p>MUSIK: (SUSPENS)</p> <p>LURAH: Pak Andi, Pak Kadim, Pak Kadir dan Kau Sofia, coba ceritakan bagaimana ceritanya.</p> <p>SOFIA: Begini Pak, sebetulnya Saya belum selesai belajar, tapi karena disuruh tidur oleh bapak. Bapak akan memeriksa air di sawah. Seperti biasa sebelum tidur saya cuci kaki di sumur di belakang rumah...</p> <p>AMBIENS SUASANA MALAM DI DESA</p> <p>FX: (KRESEK CABANG KAYU TERINJAK)</p> <p>SOFIA: Demikianlah Pak kejadiannya.</p> <p>KADIM: Pak Lurah, wah gawat ini desa kita kemasukan penjahat.</p> <p>LURAH: Tenang dulu Pak Kadim.</p>
--	---

<p>3) MCU. ANDI</p> <p>4) MLS</p>	<p>Jangan lupa, desa kita ini desa swakarya dan khusus untuk keamanan mendapat penghargaan.</p> <p>KADIR: Tapi bagaimana dengan orang bersenjata itu, Pak Lurah?</p> <p>ANDI: Pak Lurah, ini andaikata orang itu benar ada, lalu siapa yang mempersenjatai?</p> <p>KADIM: Dan mengapa orang itu dipersenjatai?</p> <p>LURAH: Waah.. tunggu dulu, Aku perlu bantuan dan pertimbangan Pak Jagabaya Desa.</p>
<p>PAK LURAH DAN ANDI BERANGKAT, KADIR DAN KADIM KE ARAH LAIN</p> <p>12. EXT.-SETTING 2 – MALAM</p> <p>1) MLS P. LURAH DAN ANDI DRIVE OUT CAM, MENDEKAT KE ARAH GARDU. LURAH TIBA-TIBA BERHENTI</p> <p>2) MCU. 2 S</p>	<p>ANDI: Bagus Pak, sekarang Saya usul. Saya dan Pak Lurah terus melacak, sedang Kadir dan Kadim ke rumah Jagabaya, terus dari sana menyusul Kita. Bagaimana Pak Lurah?</p> <p>LURAH: Bagus, ayo Kita laksanakan!</p> <p>MUSIK: (SUSPENS)</p> <p>MUSIK: (SUSPENS)</p>

<p>3) CU.-LURAH</p> <p>4) MCU.-ANDI</p> <p>ZO. TO MLS</p> <p>LURAH BERJALAN DIKUTI ANDI MENINGGALKAN GARDU KAMLING</p> <p>13. INT.-MEJA PENYAJI MCU. PENYAJI TERSENYUM</p> <p>14. CAPTION ANIMATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersenjata 	<p>LURAH: Pak Andi, tunggu dulu!</p> <p>ANDI: Ada apa Pak Lurah?</p> <p>LURAH: Sofia tadi apakah benar mengatakan bayang-bayang itu bersenjata? Hmmm bersenjata kan berarti mempunyai senjata.</p> <p>ANDI: Atau berarti membawa, Pak.</p> <p>LURAH: Ya... lalu Pak KAdir tadi mengatakan dipersenjatai. Pak Andi mengatakan mempersenjatai.</p> <p>ANDI: Dipersenjatai artinya dilakukan orang lain, jadi ada pihak lain. Tapi mungkin juga orang yang dilihat Sofia itu mempersenjatai dirinya sendiri.</p> <p>LURAH: Ahh... tapi sungguh tak masuk di akal. Desa kita ini aman.</p> <p>ANDI: Andaikata yang dilihat Sofia itu benar ada, Kita harus memperbaiki citra desa kita, Pak Lurah.</p> <p>LURAH: Untuk itu ayo Kita lacak dari rumah Pak Badrun.</p> <p>PENYAJI: Waah...kelihatannya yang</p>
--	---

<ul style="list-style-type: none"> • Mempersenjatai • Dipersenjatai • Bermahkota • Mempermahkotai • Dipermahkotai • Bertameng • Mempertamengi • Dipertamengi <p>FO.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ABRI bersenjata modern. 2. Pemerintah mempersenjatai ABRI dengan senjata modern. 3. ABRI dipersenjatai Pemerintah dengan senjata modern. <p>DISSOLVE</p> <p>15. INT.-MEJA PENYAJI MCU. PENYAJI</p> <p>15. CAPTION</p> <p style="text-align: center;"><u>ber-</u> bersenjata bermahkota bertameng</p>	<p>dihadapi Pak Lurah dan warganya itu demikian gawat? Kalau dianalisis:</p> <p>PENYAJI (OS): Paling tidak dari kata-kata: bersenjata, mempersenjatai, dipersenjatai. Dari segi bentukan kata berawalan ber- dapat dibentuk dengan menggunakan imbuhan memper-i atau diper-i. Ketiga senjata itu sejajar bentuknya. Kiranya akan lebih jelas bila digunakan dalam kalimat.</p> <p>(membacanya)</p> <p>Kalimat ini aktif transitif, sama halnya dengan kalimat berikut ini.</p> <p>Dan kalimat yang ketiga adalah pasif.</p> <p>PENYAJI: Nah struktur kalimat yang mempergunakan imbuhan ber-, memper-i atau diper-i memiliki kesejajaran bentuk. Kamu tentu dapat menggunakan kata-kata berikut dalam kalimat, baik tertulis maupun lisan.</p>
---	--

Selamat Belajar	Sound and vision fade out
-----------------	---------------------------

3. Tugas

Buatlah naskah video pendidikan atau naskah apa saja dengan menggunakan prosedur-prosedur yang telah ditentukan.

G L O S A R I U M

Act : Suatu bagian atau unit tertentu dari perkembangan dramatik dalam sebuah teleplay; dalam TV biasanya dipisahkan dengan unit yang serupa dengan spot komersial iklan atau paling tidak dengan fade out lalu diteruskan dengan fade in.

Action :
1. Gerakan yang dipola dari seorang tokoh atau objek.
2. Dalam sinema diartikan sesuatu yang akan diperlihatkan.
3. Dalam naskah film dua kolom dimaksudkan sebagai tempat untuk menuliskan deskripsi visual; untuk TV kolom visual diberi judul “video”.

- Ad-Lib : Pembicaraan atau tindakan yang tidak dinaskahkan atau dilatihkan (semacam improvisasi).
- Aerial Shot : Pengambilan/shot dari atas (udara) dengan menggunakan pesawat terbang atau helikopter.
- Animation :
1. Benda, gambar, dan tulisan yang tampak hidup. Misalnya berupa rangkaian beberapa gambar dengan perbedaan kecil lalu dishot per bingkai. Bila ditayangkan akan tampak seperti bergerak/hidup.
2. Bila diterapkan untuk manusia, model, atau boneka disebut pixilation.
- Audio : Bagian dari program yang dapat didengar, misalnya bunyi musik.
- Blocking : Proses perencanaan gerakan fisik orang atau objek dalam set. Dilakukan dengan membuat tanda posisi dengan kapur atau plester. Kemudian dengan cue penyaji pemain menempati posisi tersebut.
- Boom : Alat penyangga yang bisa digerakkan sehingga pergerakan kamera atau microphone dari satu tempat ke tempat lain pada saat perekaman mudah dilakukan.

- Camera Chain : Sebuah kamera berikut semua peralatan elektronik yang diperlukan untuk menyajikan gambar ke layar TV.
- Cinema-Verite:
 1. Menggunakan kamera portable (mudah dibawa) dalam pembuatan film untuk mendapatkan gambar yang sebenarnya. Misalnya gerakan hewan yang akan mati.
 2. Serangkaian teknik yang dirancang untuk 'menyela aktualita'.
- Contrast : Perbedaan antara terang dan gelap dalam adegan. Sebaiknya dengan ratio 20:1.
- Control Room : Ruang tempat sutradara dan kerabat teknik mengontrol kegiatan produksi di studio. Kegiatannya memilih visual untuk ditransmisikan/direkam dan memainkan semua fungsi elektronik.
- Crab : Gerakan menyamping dari dolly camera sama dengan Truck.
- Credit : Penayangan/mengumumkan orang yang bertanggung jawab dalam produksi, penyajian, pemain, dan pihak lain yang memberikan kontribusinya dalam suatu program media apapun.

- Cue : 1. Suatu tindakan, kata atau bunyi yang memberi sinyal/tanda dalam produksi penyajian, pemain, dan pihak lain yang memberikan kontribusinya dalam suatu program media apapun.
2. Sinyal apapun yang mengarahkan dimulainya sound atau segmen action.
- Dissolve : Perpaduan dua visual sesaat. Gambar pertama akan hilang sesaat setelah berpadu pada gambar kedua.
- Down : 1. Visual di layer berubah menjadi gelap/hitam.
2. Volume audio yang terdengar melirih.
- Edit : Dalam TV berarti menggeser/menghapus secara elektronik atau shoot/scene untuk diganti atau disisipi dengan shot lainnya; seleksi dan pepaduan shot/visual.
- Effect Bus : Deretan tombol yang dapat menghasilkan efek elektronik seperti menghapus (vipe). Di studio terdapat di mesin Vision Mixer.
- Fade : Pemunculan gambar dari layar yang semula hitam/kosong (fade in).
Menghilangnya visual berganti menjadi layar kosong/hitam (fade out).

Establishing Shot : Suatu pandangan dari scene secara keseluruhan, biasanya LS/MLS, tampak set dari adegan, tokoh-tokoh, suasana hati, dan musim. Biasanya digunakan untuk pergantian dari satu tempat ke tempat lain atau waktu memperkenalkan atau sequence baru.

Ext : Kepanjangan adalah Exterior (adegan di luar). Dalam sinema dipakai untuk spesifikasi lokasi di luar ruangan.

Feature :
1. Menekankan satu objek/tokoh.
2. Suatu film teatrikal panjang, baik fiksi drama atau documenter, lama program 100-170 menit.
3. Format program TV mengenai satu tema/topic dengan variasi multi format, misalnya drama, talk, dialog, atau musik.

Follow : Gerak kamera mengikuti tokoh/objek yang bergerak, dengan cara mengoperasikan lensa agar fokus sehingga visual yang dihasilkan tetap tajam. Biasanya secara lengkap disebut Follow Focus.

Frame : Bingkai, unit terkecil gambar TV/film, satu gambar tunggal.

- Int : Singkatan dari Interior atau adegan dilakukan di dalam ruangan.
- Logo : Simbol visual yang digunakan untuk identifikasi program dan stasiun.
- Mike : Mikrofon (microphone).
- Montage : Lengkapnya adalah Montage Shots, ialah serangkaian shot yang ditayangkan secara cepat berisi ide atau untuk menciptakan konsep melalui sambungan shots tersebut.
- Off Mike : Posisi berbicara di depan mike tetapi tidak dalam daya tangkap optimum (menjauh dari bagian live mike).
- On Mike : Kebalikan dari off mike.
- OS : Off Screen, komentar/narasi/bagian dari dialog yang terdengar tanpa menampilkan orangnya.
- Over Shoulder : Disingkat OS, yaitu dua shot dengan perpindahan kamera di belakang/bahu salah satu orang, sementara objek yang lain menghadap ke kamera.
- Sequence : Sama dengan bab dalam sebuah buku, berarti sekelompok shot/scene mengenai sesuatu ungkapan yang panjang.

- Video : Bagian gambar dari suatu format naskah TV/film dua kolom. Juga kegiatan produksi program non-siaran.
- Voice-over : Materi yang diucapkan/komentar yang disampaikan tanpa tampak di layar.
- Zoom : Suatu kemampuan lensa yang dapat merubah wide shot ke CU atau sebaliknya.