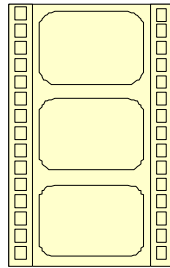


PENGEMBANGAN IDE KOMUNIKASI DALAM PENULISAN SKENARIO FILM/TV



Oleh Ashadi Siregar

PENGANTAR
I. PEMILIHAN TEMA
II. PENGEMBANGAN TEMA
III. FAKTOR BAHASA
IV. TEKNIK PENYAJIAN
V. KEDUDUKAN SKENARIO
PENUTUP
REFERENSI
LAMPIRAN

1. Kutipan novel karya Mh. Rusli (1922) *SITTI NURBAYA: KASIH TAK SAMPAI*, Balai Pustaka, Jakarta 1990: halaman 125 – 127
2. Cuplikan 2 adegan dari skenario film-tv karya Arsul Sani “*SITTI NURBAYA – KASIH TAK SAMPAI*”, adaptasi dari: Mh. Rusli (1922) *SITTI NURBAYA: KASIH TAK SAMPAI*, Balai Pustaka Jakarta 1990: halaman 125 – 127
3. Kutipan shooting script film “BOOKS AFIELD”

PENGEMBANGAN IDE KOMUNIKASI DALAM PENULISAN SKENARIO *

PENGANTAR

Tentunya tidak setiap orang akan menjadi penulis cerita, lebih-lebih yang diwujudkan sebagai naskah skenario. Dunia penulisan memiliki daya tarik dan tuntutan yang khas. Maka kalau memang berniat untuk menerjuni dunia kepengarangan, perlu disadari bahwa kegiatan ini di satu sisi berkaitan dengan teknik atau bagaimana menulis, dan pada sisi lain menyangkut isi ("*content*") atau apa yang akan dituliskan atau dikarang. Seseorang dapat saja belajar teknik menulis hingga memahami segala kaidah teknis penulisan. Tapi kalau dia tidak tahu apa yang akan dituliskannya, tentunya tidak sepotong naskah pun akan terwujud.

Pembahasan ini menitik beratkan pada apa yang dapat dan penting untuk dijadikan isi suatu naskah skenario film dan televisi. Untuk itu pembahasan akan dititik-beratkan untuk pengembangan wawasan yang diperlukan sebelum penulisan dimulai. Dengan kata lain, materi pembahasan ini pada dasarnya menyangkut hal-hal yang perlu diperhitungkan oleh setiap penulis, sebelum dia memulai penulisan naskah skenario.

Biasanya, secara sederhana orang menganggap untuk menulis/mengarang cerita didahului adanya inspirasi. Kalau inspirasi itu dianggap sebagai ide yang tiba-tiba datang, itu sama sekali omong kosong. Tidak ada inspirasi yang datang tiba-tiba. Inspirasi adalah hasil proses pemikiran (rasio) dan penghayatan (emosi) atas suatu ide tertentu. Hanya dengan melakukan proses pengolahan pengetahuan dan perasaan sajalah seseorang dapat menulis naskah cerita.

I. PEMILIHAN TEMA

Pengantar

Penulisan naskah skenario sebenarnya menuliskan suatu cerita dalam format (bentuk) tertentu. Formatnya dapat berupa skenario televisi (tv-play) maupun film. Format ini disesuaikan dengan media yang akan digunakan. Format setiap naskah pada dasarnya dibuat untuk kepentingan efisiensi bagi pemakainya. Seseorang dapat belajar menulis naskah skenario dengan mempelajari naskah skenario yang sudah jadi. Tetapi kalau ia hanya terpaku pada format naskah tersebut, ia tidak akan dapat menulis naskah. Bukan formatnya yang penting, tetapi isi naskah

* Bahan untuk pelatihan/workshop penulisan

tersebut. Format hanyalah suatu ketentuan teknis yang disepakati dalam lingkungan tertentu untuk menampung suatu isi informasi.

Dalam penulisan naskah, isi informasinya adalah cerita. Cerita, tak lain dari hal-hal yang terjadi/dialami oleh manusia atau kehidupan di alam dan layak untuk diketahui oleh orang lain. Bagi seorang penulis, kelayakan suatu cerita ditentukan dari 2 sisi, yaitu dari penulis sendiri dan dari calon penerima (audiens)-nya.

Bagi penulis : dramatis

Bagi audiens : menggugah.

Dramatis dan menggugah ini menjadi landasan seorang penulis dalam memilih tema yang akan dikembangkannya menjadi suatu cerita.

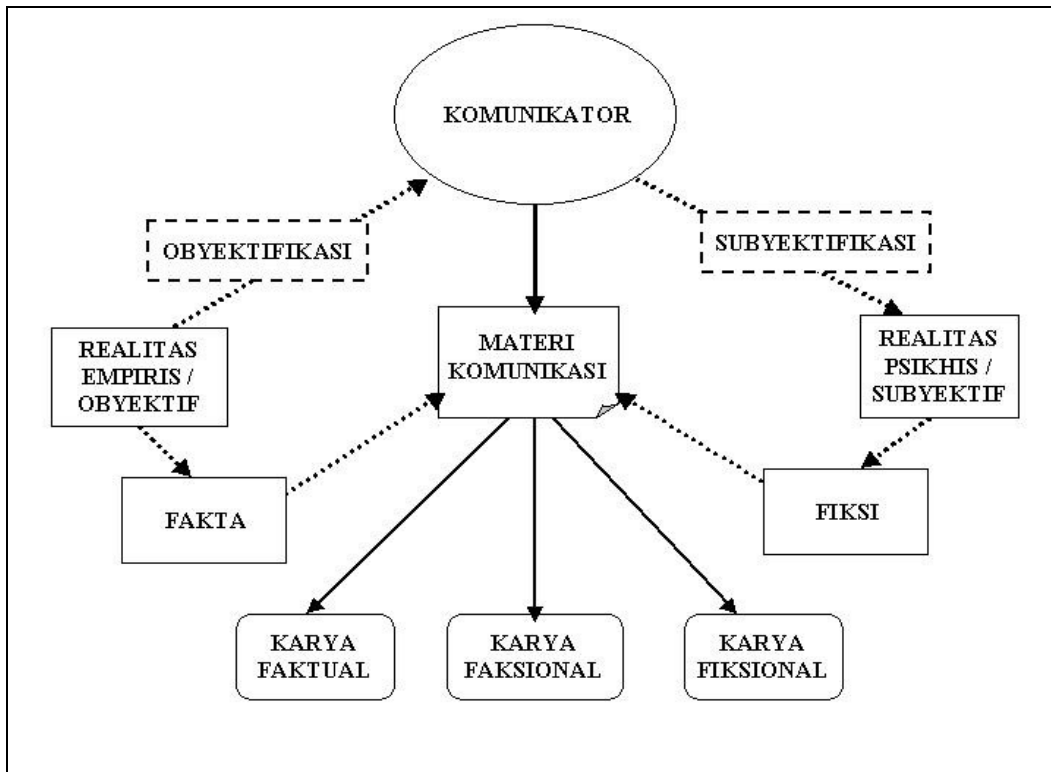
Suatu cerita dramatis bagi penulis, jika ia menganggap bahan-bahan (ide) suatu cerita dapat dituliskannya dengan plot yang mengandung konflik dalam hidup manusia. Dengan kata lain, pengalaman manusia dalam situasidengan hambatan yang harus diatasi. Semakin sulit upaya mengatasi hambatan itu semakin dramatis pengalaman tersebut.

Sedang sifat menggugah nantinya akan berlangsung dalam diri audiens. Ini terjadi jika penulis berhasil menjadikan cerita yang dituliskannya dapat memberikan sentuhan sehingga audiensnya mengalami suatu penghayatan tertentu.

Dengan demikian sifat dramatis berkaitan dengan isi cerita, dan sifat menggugah berkaitan dengan dampak yang datang dari cerita.

1. Materi komunikasi

Dalam berkomunikasi, materi diproses dari dua dimensi, yaitu fakta dan fiksi. Karenanya dibedakan materi bersifat faktual yang diperoleh dari dunia obyektif bersifat empiris, dan materi fiksional yang diwujudkan dari dunia subyektif bersifat imajinatif. Naskah skenario dapat berupa reportase tentang sesuatu bersifat obyektif, dan dapat pula tetapi setelah melalui subyektivitas seorang penulis. Perlu dibedakan cerita faktual yang bersifat obyektif dengan cerita fiktif yang bersifat subyektif. Selain itu dapat pula berupa paduan antara fakta dan fiksi, sebagai faksi. Materi faksional dapat berupa materi dokumenter (fakta) yang dikemas dalam bentuk drama, dengan dramatisasi yang merupakan proses fiksi. Dapat digambarkan sebagai berikut:



Fiksi merupakan dunia imajiner yang diciptakan oleh penulis sebagai alternatif dari dunia faktual yang kongkrit atau bersifat empiris.

Dunia objektif (empiris) adalah yang dialami langsung oleh manusia sebagaimana yang kita lihat dalam kehidupan. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia akan mengalami sendiri atau melihat perilaku manusia lain, yang berada dalam suatu ruang dan waktu tertentu. Secara sederhana disebut sebagai pengalaman. Bagi seorang penulis, pengalaman adalah seluruh hal yang dialaminya langsung (empiris) maupun "dialami" secara tidak langsung (intelektual). Pengalaman empiris dan intelektual merupakan bahan baku dalam penciptaan dunia imajiner.

Dunia subyektif (psikhis) hanya ada di benak seorang penulis, untuk kemudian diwujudkan sebagai naskah skenario. Tidak ada manusia yang dapat berimajinasi tanpa pernah menghadapi dunia faktual. Tetapi hal-hal yang ada dari dunia faktual sesuai dengan ruang dan waktunya, tidak seluruhnya akan diulanginya dalam imajinasinya. Hanya hal-hal tertentu saja yang akan dipungutnya untuk menjadi bahan baku imajinasi. Dalam proses penciptaannya, bukan bahan baku itu yang penting, tetapi kemampuannya untuk mengolah bahan tersebut menjadi suatu dunia baru.

Bagaimana mengembangkan imajinasi? Hal tertentu dari dunia faktual, dicari kemungkinan-kemungkinannya dengan imajinasinya. Pertanyaan: "bagaimana kalau.....?" dapat dijadikan metode untuk mencari kemungkinan-kemungkinan.

Misalkan anda menghadapi fakta "*seorang isteri pencemburu dalam asmara*".

- Bagaimana kalau ia menemukan surat dari wanita lain di kantong suaminya?
- Bagaimana kalau ia marah?
- Bagaimana kalau ia merajuk?
- Bagaimana kalau ia sendiri nyeleweng?
- Bagaimana kalau

Hasil imajinasi akan berbeda jika metode “bagaimana kalau...?” di atas diterapkan pada “*seorang isteri pencemburu dalam materi/kekayaan*”.

Dengan contoh di atas, jawabannya dapat dicari dari pengalaman yang diperoleh secara empiris maupun intelektual. Seorang penulis sebenarnya mengolah bahan-bahan baku yang ada dalam pengalamannya untuk dijadikan inti yang akan dikembangkan kemungkinan-kemungkinannya.

Dari kecenderungan yang terdapat dalam penyampaian materi dan satuan pada wacana produk faktual dan fiktional, maka pendekatan terhadap kedua jenis produk perlu dibedakan. Artinya, dalam menghadapi isi produk faktual tidak sama halnya dengan produk fiktional. Jika dibandingkan, dapat dilihat sebagai berikut:

Materi	Sumber	Cara	Daya efek	Tujuan
Faktual	Alam sosial/nyata	Deskripsi detail	Referensi	Pemahaman/kognisi
Fiktional	Alam psikologis /rekaan	Rekayasa teknis	Plot	Penghayatan/afeksi

Produk faktual akan lebih efektif dalam membangun pemahaman manakala detail fakta yang disampaikan sesuai dengan referensi khalayak. Artinya khalayak sudah mengenali, berkepentingan atau merasa dekat dengan fakta yang dihadapinya. Sedangkan produk fiktional berefek kepada penghayatan yang dicapai melalui plot. Produk faktual dapat juga menggunakan plot sehingga terjadi efek penghayatan, tetapi tujuan utama untuk membangun pemahaman. Sebaliknya produk fiktional juga bertolak dari referensi khalayak untuk mencapai efek pemahaman untuk kemudian menuju penghayatan.

2. Daya tarik cerita

Adapun skenario ditulis sebagai dasar untuk memproduksi film atau program televisi, baik bersifat faktual (berita, features, atau dokumenter), maupun fiktional (drama, tv-play). Kaidah untuk menulis skenario materi faktual terikat dengan epistemologi dalam hal kebenaran. Sedang skenario materi fiktional 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 sesuatu?
- 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).

3. Audiens

Dalam menulis naskah, perlu mengantisipasi audiens yang bakal menerima cerita nantinya. Setiap penulis biasanya memperkirakan kelompok sasaran (target audience) yang ditujunya. Dengan mengenal karakteristik kelompok sasarannya, pilihan-pilihan informasi dapat dilakukan dengan lebih jelas. Kelompok sasaran orang dewasa di perkotaan, akan berbeda kecenderungannya dengan yang di pedesaan. Untuk itu dapat dicari hal-hal yang diperkirakan dikenal oleh seluas-luasnya. Audiens hanya akan menerima hal yang sudah dikenalnya (sesuai dengan referensinya).

Penulisan selamanya disesuaikan dengan referens penerima. Hal-hal yang berasal dari kehidupan rumah tangga misalnya, lebih dikenal oleh umumnya audiens, dibanding dengan hal-hal yang berasal dari dunia industri.

II. PENGEMBANGAN TEMA

Pengantar

Cerita dikembangkan dari tema, sedang tema merupakan pokok pikiran dan pesan moral.

Pokok pikiran dikembangkan menjadi isi cerita yang merupakan informasi eksplisit disampaikan. Informasi yang ingin disampaikan diwujudkan dalam jalinan cerita, cerita merupakan rentetan kejadian/peristiwa.

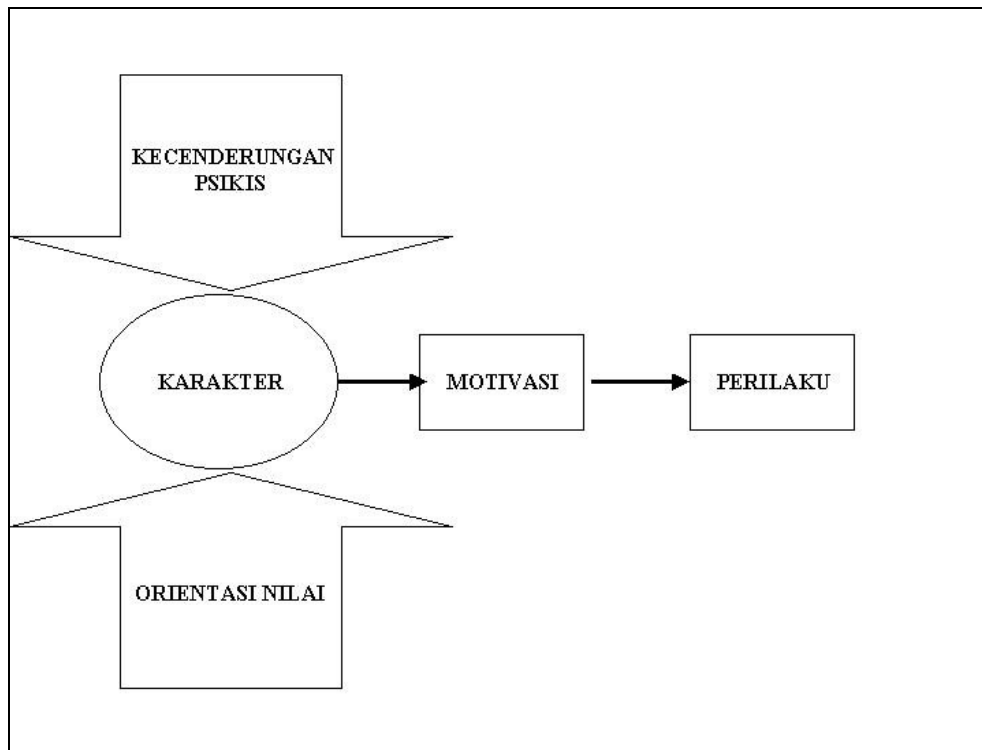
Pesan moral merupakan hal yang tersirat (implisit) dari isi cerita. Pengertian moral disini bukan dalam ukuran baik-buruk atau ukuran etika. Moralitas disini berkaitan dengan *mission* yang mendasari kerja seorang penulis. Secara sederhana adalah tujuan (hal yang mendasari) si penulis dalam menciptakan

ceritanya, mengenai makna (*meaning*) yang dipandang benar oleh penulis dari kehidupan manusia, seperti ketamakan, pengkhianatan, kejujuran, kebimbangan, dan lainnya. Pertanyaan mengapa atau untuk apa suatu karya ditulis, perlu menjadi titik tolak penulisan. Jawabannya atas pertanyaan itulah sebagai pesan moral yang tersirat dari karyanya. Karena bersifat tersirat, tidak perlu ucapan (verbal) yang secara khusus untuk menyatakannya.

Tema diwujudkan dalam cerita, dari cerita penerima dapat menangkap pokok pikiran sekaligus pesan moral.

1. Karakter dan motivasi

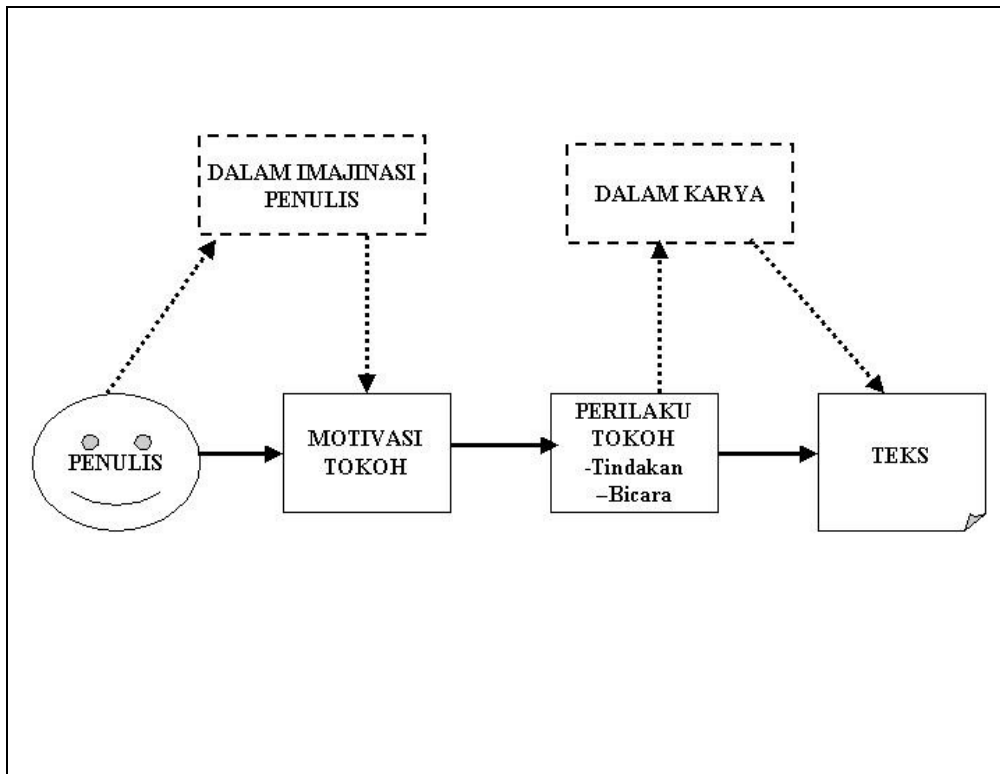
Setiap cerita skenario mengungkapkan kehidupan manusia. Kehidupan manusia hanya dapat diceritakan jika ada perilaku (tindakan dan ucapan). Sedang perilaku selamanya bertolak dari motivasi, dan motivasi selamanya bertolak dari karakter. Pengembangan karakter tokoh cerita merupakan titik tolak dalam proses penulisan cerita. Kedudukan karakter dan motivasi dapat digambarkan sebagai berikut:



Karakter manusia pada dasarnya dari dua sumber, pertama kecenderungan psikhis, dan kedua dari nilai yang dianut. Kecenderungan psikhis diperoleh secara pasif dari proses pengalaman (interaksi dengan dunia luar) yang membekas. Sedangkan anutan / orientasi nilai diperoleh dari proses pengalaman internalisasi (pembelajaran dari dunia luar). Dengan begitu faktor pengalaman yang

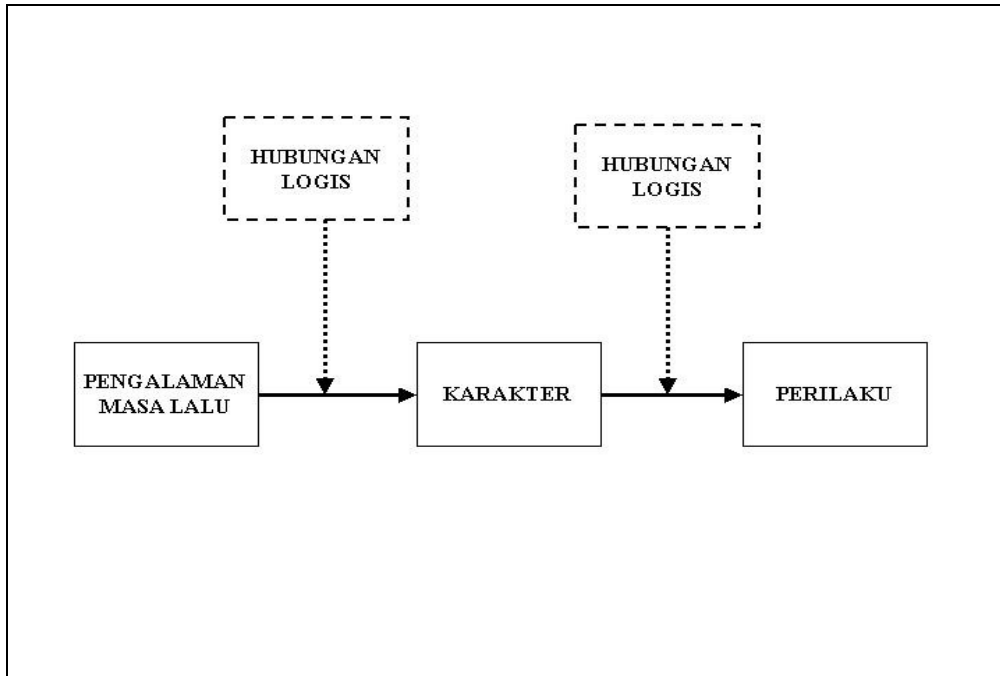
membentuk kecenderungan psikhis dan orientasi nilai, penting mendapat perhatian dalam membentuk karakter tokoh.

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 yang dituliskannya hanyalah perilaku dari pelaku 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 masa lalu, karakter, dan perilaku.



Hubungan logis yang terjadi dalam cerita adalah sebab-akibat yang masuk akal, atau sesuai dengan logika audiens.

Penulis naskah skenario perlu berpegangan pada kerangka pemikiran, bahwa tidak ada perilaku yang tanpa dasar. Dasar setiap perilaku adalah motivasi. Dengan kata lain, motivasi sebenarnya merupakan jembatan antara karakter dengan perilaku. Ketidak-jelasan motivasi ini menyebabkan cerita menjadi lemah. Ini disebabkan hubungan logis antara perilaku dengan karakter tidak terpenuhi. Biasanya audiens menjadijengkel sebab merasa akal sehatnya seperti diabaikan oleh penyaji cerita.

Untuk memahami motivasi tokoh cerita, dapat dengan mengajukan pertanyaan: mengapa dia melakukan sesuatu hal? Apa sebabnya dia melakukan itu? Dalam menjawab pertanyaan ini penulis naskah harus menyajikan hal lainnya.

Tokoh memukul isterinya → apa sebabnya? → Isteri cerewet?

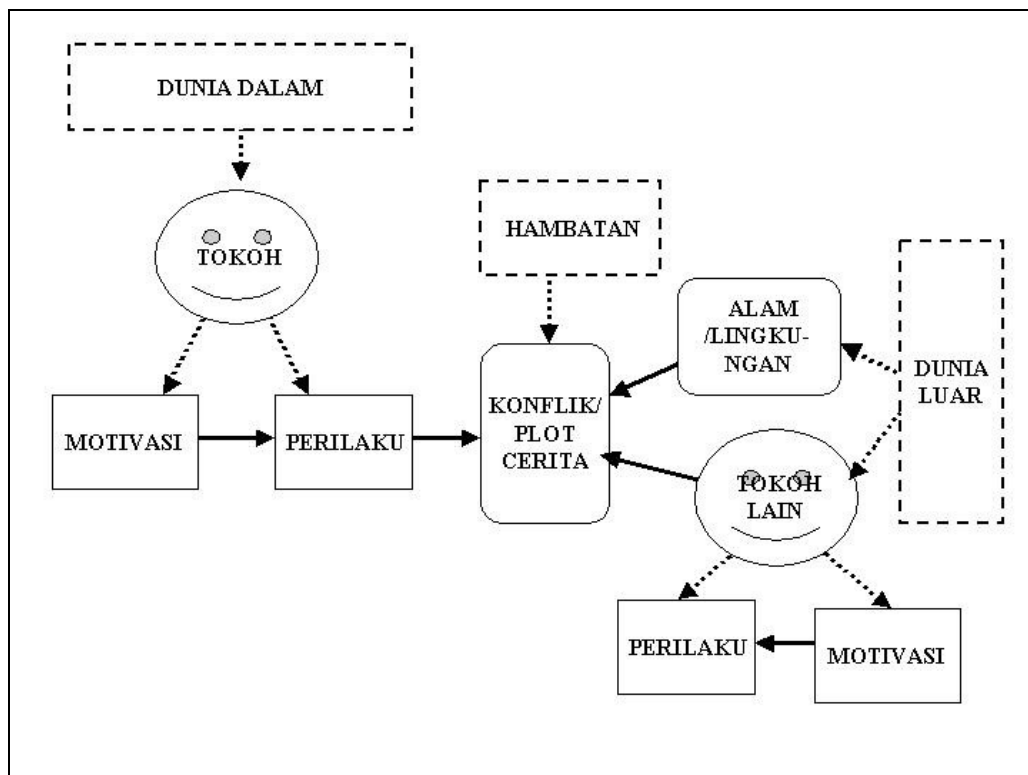
Banyak isteri cerewet, tetapi tidak banyak orang memukul isterinya. Maknanya: si Tokoh penaik darah. Apakah sebelumnya ada perilaku yang menunjukkan karakter "penaik darah" si tokoh?

Kreativitas penulis akan tercermin dari kemampuannya merangkai hubungan-hubungan logis dalam ceritanya dalam suatu dinamika. Penempatan informasi (perilaku yang diceritakan) dalam susunan yang mengandung dinamika ini akan membuat suatu cerita menarik. Dinamika dalam cerita berkaitan dengan unsur konflik dan klimaks.

2. 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 sendiri (inner conflict) si tokoh, dan antara si tokoh dengan 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. Situasi konflik dapat digambarkan sebagai berikut:



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 tertentu 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 lebih dulu, 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. Sedang 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.

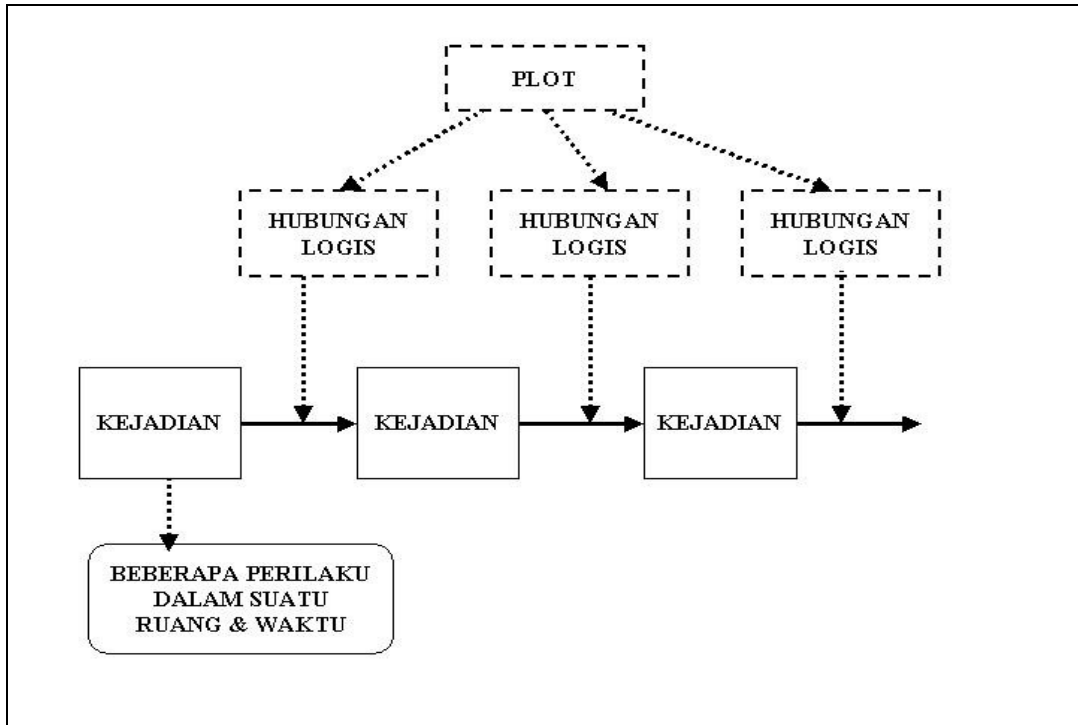
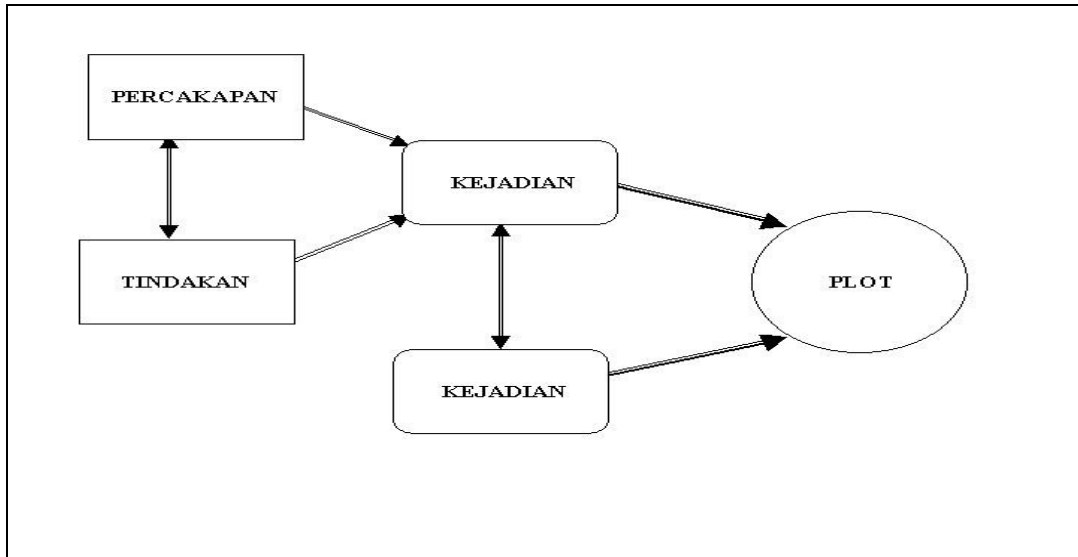
Misalnya jika seorang ingin berperilaku jahat, ada tokoh lain yang ingin berperilaku baik. Atau sebaliknya. Kalau semua tokoh sudah seazas, tidak ada lagi cerita yang bisa ditulis. Dengan perbedaan-perbedaan motivasi manusialah cerita dapat disusun.

Setiap kali terjadi konflik, tentu akan terjadi klimaks. Klimaks adalah pertentangan yang semakin meninggi (memuncak). Suatu klimaks akan reda (anti-klimaks). 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.

3. Plot dan kejadian

Plot merupakan hubungan logis yang mengikat sejumlah kejadian. Sedang kejadian adalah beberapa perilaku yang digunakan untuk membangun konflik. Setiap kejadian berupa beberapa perilaku yang berada dalam suatu satuan ruang dan waktu tertentu. Dapat diilustrasikan berturutan berikut:



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.

4. Ruang dan waktu

Kejadian selamanya berada dalam ruang dan waktu. Ruang dan waktu dapat digunakan sebagai satuan dalam membangun kejadian. Sebagai suatu satuan, setiap perubahan ruang dan waktu dapat dianggap sebagai perubahan kejadian.

Ruang adalah tempat dimana kejadian berlangsung. Pada dasarnya interaksi tokoh dengan tempatnya berada menjadikan kejadian dapat dikenal sebagai suatu satuan.

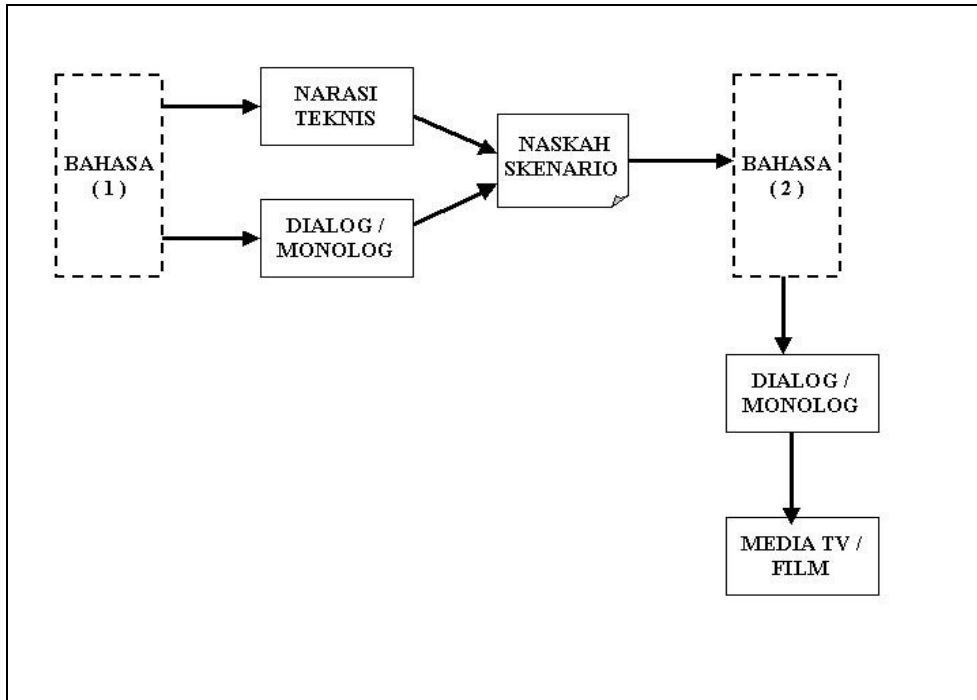
Waktu adalah proses kejadian berlangsung. Sebagaimana sudah dijelaskan, kejadian merupakan kumpulan perilaku manusia. Setiap perilaku menggunakan waktu tertentu. Rangkaian waktu inilah yang disebut sebagai proses. Ritme suatu cerita sebenarnya terkandung dalam proses tersebut. Kalau ada cerita yang terasa bertele-tele, itu disebabkan proses kejadian yang digunakan terlalu panjang. Waktu yang digunakan dalam perilaku sama lamanya dengan waktu dalam realitas. Tetapi proses dalam kejadian suatu cerita, tidak sama dengan waktu dalam realitas.

III. FAKTOR BAHASA

Pengantar

Pembicaraan tentang bahasa yang dimaksud disini adalah yang menyangkut bahasa kata. Ini perlu untuk dibedakan dengan bahasa-bahasa lainnya, semacam bahasa gerak, bahasa visual, simbol, dan lainnya. Bahasa disini adalah uraian kata-kata yang digunakan untuk mewujudkan cerita.

Bahasa kata dalam penulisan naskah skenario tentunya hanya akan ada artinya jika memang sudah ada ide yang bakal ditulis. Bahasa tak lain dari alat yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan. Dengan kata lain, hanya dengan penguasaan materi yang akan kita tuliskanlah bahasa akan dapat digunakan sepenuhnya. Kedudukan bahasa dapat digambarkan sebagai berikut:



Bahasa yang digunakan dalam naskah skenario berfungsi 2 macam. Pertama sebagai alat untuk mewujudkan cerita, dan ini digunakan sebagai dasar dalam menciptakan media baru (audio-visual). Yang kedua, bahasa yang ditulis oleh pengarang naskah adalah yang akan sampai pada audiensnya. Ini berupa ucapan verbal dari tokoh-tokoh dalam cerita.

Bahasa pada tahap pertama yang ditulis oleh seorang pengarang naskah skenario adalah sebagai pegangan dalam melahirkan cerita skenario televisi. Penulis naskah skenario hanya menciptakan media tulis, sedang urusan untuk menciptakan media audio-visual merupakan tahap lainnya.

Jika yang pertama berupa uraian teknis dan dialog/monolog, maka yang kedua hanya berupa dialog/monolog. Uraian teknis adalah petunjuk-petunjuk dari pengarang naskah sebagai dasar suatu kejadian yang diceritakan, baik bersifat visual maupun auditif. Uraian ini tidak akan sampai pada audiens, sebab sudah diwujudkan dalam bentuk media lainnya. Yang sampai pada audiens adalah bahasa yang diwujudkan dalam dialog/monolog tokoh-tokoh cerita.

Pembahasan dalam bagian ini hanya menyangkut bahasa untuk percakapan verbal, yaitu yang diucapkan oleh pelaku cerita.

1. Karakter individual

Perilaku terdiri atas tindakan dan percakapan. Setiap perilaku selamanya berdasarkan motivasi, dan motivasi berasal dari karakter. Sehingga cara berbicara tokoh dalam cerita juga akan sesuai dengan karakternya. Setiap orang dalam berbicara akan melakukan diksi (pilihan kata).

Dalam menggunakan bahasa, manusia selamanya akan menghadapi 3 hal pokok, yaitu pembentukan kata, pilihan kata (diksi), dan pembentukan kalimat. Ketiga hal ini merupakan proses yang menyatu pada saat seseorang berbicara.

Latar belakang pengalaman seseorang akan menentukan cara-cara pembentukan kata dalam berbicara. Orang dengan tingkat pendidikan tinggi biasanya lebih banyak menggunakan kata-kata dengan imbuhan dan ungkapan.

Pilihan kata merupakan proses dalam berbicara yang sangat berperan dalam mengefektifkan pembicaraan. Kata-kata yang kita gunakan jika kita sadari perbedaan-perbedaannya akan sangat menunjang dalam penyampaian ide.

Proses terakhir yang ditempuh setiap orang yang berbicara adalah menyusun kalimat. Dalam kehidupan sehari-hari, proses ini tidak pernah dipikirkan secara khusus. Orang otomatis akan menyusun kalimat setiap kali berbicara. Tetapi pada saat menulis naskah, seorang penulis perlu memikirkan susunan kalimat yang akan diucapkan oleh tokoh-tokoh dalam ceritanya, agar sesuai dengan karakternya.

2. Tempat, etnis dan zaman

Bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam cerita juga disesuaikan dengan tempat yang digunakan sebagai ajang kejadian berlangsung. Sebaliknya, melalui percakapan tokoh-tokoh cerita dapat dikenali tempat yang dianggap sebagai setting cerita.

Hal yang sama juga berlaku untuk penggambaran etnis (suku) dan zaman tertentu. Setiap anggota etnis memiliki cara berbicara yang khas. Urusan penulis naskah disini adalah dalam hal perbendaharaan kata spesifik dari tempat, etnis atau zaman yang digunakan. Sedang dalam hal dialek verbal, menjadi urusan pemain kelak.

IV. TEKNIK PENYAJIAN

1. Asumsi teknis dalam penulisan naskah

Menulis naskah skenario merupakan kerja kreatif. Artinya menciptakan dari alam imajinasi, sehingga terwujud secara kongkrit suatu naskah cerita. Cerita dalam naskah skenario memiliki karakteristik sesuai dengan media yang akan digunakan untuk menyampaikannya kepada audiens. Naskah skenario untuk

panggung akan berbeda naskah untuk televisi dan film. Naskah untuk televisi juga dapat dibuat dalam 2 macam, yaitu sebagai naskah skenario televisi (*tv-play*), atau sebagai naskah dengan kaidah film (bersifat filmis).

Tv-play umumnya terikat dengan keterbatasan studio. Biasanya diproduksi di dalam studio (*IN-DOOR*). Kalau pun ada bagian yang memerlukan penggambaran kejadian di luar studio (*OUT-DOOR*), bagian ini hanyalah sisipan. Kejadian-kejadian untuk penceritaan utama, diusahakan dapat dilangsungkan di dalam studio.

Karenanya, jika naskah disiapkan sebagai skenario televisi (*tv-play*), maka diasumsikan bahwa seluruh kejadian dapat diwujudkan di dalam studio. Artinya, produksi diasumsikan bersifat *IN-DOOR*. Di sini penulis naskah perlu mempertimbangkan setting tempat kejadian yang akan diceritakannya. Dia harus tahu, seberapa banyak setting berbeda yang masih mungkin diwujudkan di studio.

Lain halnya jika naskah skenario ditulis secara filmis. Ini berarti, tidak perlu memperhitungkan keterbatasan studio. Pengwujudan kejadian *IN-DOOR* dan *OUT-DOOR* tidak menjadi masalah.

Dari masalah teknis ini seorang penulis skenario mau tidak mau sejak awal harus sudah memperhitungkan produksi naskahnya. Lebih jauh dari sini muncul konsep interior (*INT.*) dan exterior (*EXT.*). Interior untuk menunjuk pada setting yang dibuat di dalam rumah/ruangan, sedang exterior untuk setting di luar ruangan. Maka dalam *IN-DOOR* bisa terdapat *INT.*, yaitu kejadian berlangsung di dalam setting yang menggambarkan ruangan di dalam rumah, dan *EXT.*, yaitu setting yang menggambarkan di luar rumah. Tapi keduanya diwujudkan di dalam studio. Sedangkan dalam *OUT-DOOR* juga dapat terjadi *INT.* dan *EXT.*, yang keduanya diambil di luar studio.

Banyak penulis pemula yang tidak membayangkan kendala-kendala teknis dalam produksi televisi. Dengan menulis kejadian yang memerlukan setting *EXT.* yang bersifat *OUT-DOOR*, tentulah sulit bagi televisi untuk mewujudkannya. Menggunakan kamera elektronik tunggal untuk produksi *OUT-DOOR* bagi sekadar reportase memang bisa memadai. Tapi untuk cerita dramatik yang membutuhkan penekanan-penekanan dramatik pada nuansa akting dan ekspresi wajah, di tambah lagi dialog, kamera elektronik tunggal sulit untuk mendapatkan hasil yang prima.

Atau sebaliknya, ada pula penulis yang begitu terpaku pada kendala studio, sehingga menulis naskah yang tidak berbeda dengan naskah panggung. Memang kondisi studio hampir tidak berbeda dengan panggung, tetapi dengan kamera-kamera ganda yang dimilikinya, dan kemampuan untuk merekam, banyak kejadian yang bisa diwujudkan. Apalagi jika memang tidak terelakkan, masih tetap dimungkinkan untuk menyisipkan ambilan *OUT-DOOR*.

Dengan demikian bagi penulis pemula perlu mengenali kendala-kendala teknis yang dihadapi, yaitu berupa hambatan dan kelebihan teknis perangkat televisi yang dapat digunakan, baik untuk *IN-DOOR* maupun *OUT-DOOR*. Jika ada kecenderungan untuk menulis naskah terlalu filmis sehingga menuntut produksi *OUT-DOOR* terlalu banyak, perlulah memahami hambatan-hambatan teknis yang

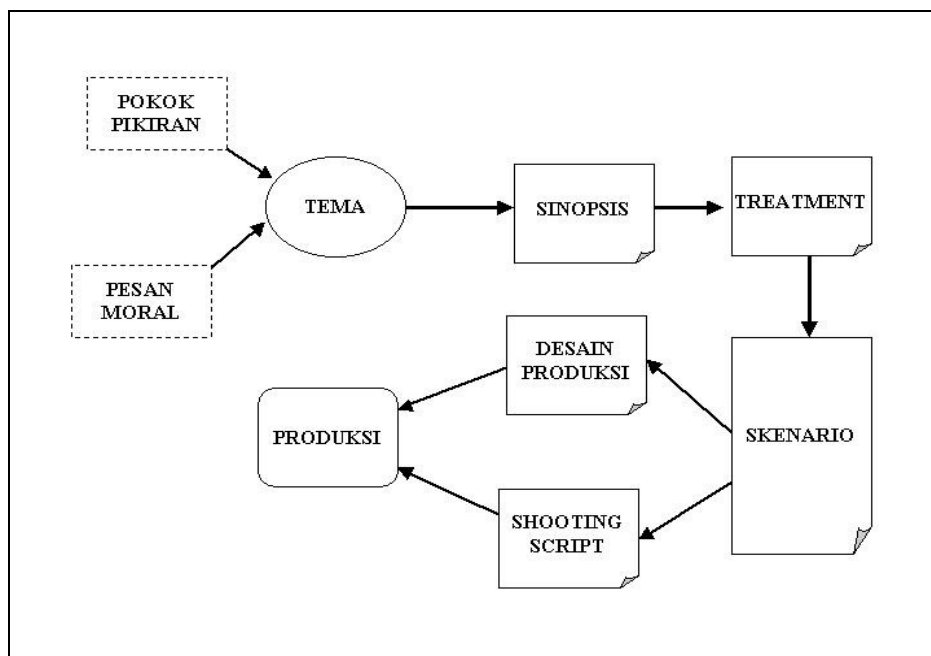
dihadapi dengan perangkat elektronik yang ada. Seperti diketahui, produksi dengan perangkat kamera elektronik umumnya bersistem perekaman suara langsung (*direct sound*), sehingga cerita dramatik yang menggunakan dialog sulit diwujudkan secara prima.

Kapan naskah skenario yang bersifat filmis dapat ditawarkan kepada televisi? Kecuali ada pengarah acara yang bersedia dan sanggup menggunakan kamera elektronik tunggal untuk rekaman gambar dan suara di luar studio, atau memang tersedia perangkat dan prasarana untuk film (kamera, bahan baku film, dan lab.). Pada kesempatan itulah skenario cerita dramatik yang bersifat filmis berkemungkinan untuk diproduksi.

Selain menghadapi masalah teknis, masalah pokok yang dihadapi biasanya berupa naskah-naskah yang terlalu berorientasi panggung. Ciri dari naskah semacam ini adalah dalam mewujudkan kejadian-kejadian dalam ceritanya, penulis terlalu mengandalkan percakapan (dialog atau monolog). Untuk mengatasi masalah ini dapat ditempuh dengan mengusahakan logika penceritaan dengan membangun cerita berdasarkan tindakan. Jika suatu kejadian dapat diwujudkan dengan tindakan, usahakanlah untuk mengubah percakapan yang ada menjadi tindakan. Jika tindakan sudah tersusun dalam suatu rangkaian cerita, dapat diketahui nanti apakah cerita itu menarik atau tidak. Sebab plot cerita akan lebih menarik jika ditangkap melalui tindakan, dibanding dengan melalui percakapan.

2. Langkah-langkah pengembangan tema

Urutan dalam proses produksi film atau program televisi dapat digambarkan sebagai berikut:



Cerita merupakan jiwa bagi sebuah film atau program televisi. Karenanya produksi film/televisi memerlukan adanya bahan cerita yang memiliki kelayakan, yaitu potensial untuk diproduksi sebagai tontonan. Untuk itu pengembangan suatu cerita dilakukan melalui tahapan:

- Sinopsis
- *Treatment*
- Skenario

Tahapan penulisan ini perlu dijalankan agar logika penceritaannya dapat dikembangkan lebih awal, sebaiknya lebih dulu menuliskan sinopsis dan *treatment*. Mengevaluasi sinopsis dan *treatment* tentunya akan lebih efisien dibanding dengan membaca naskah lengkap. Melalui sinopsis dan *treatment* ini jalan pemikiran si penulis dapat diketahui, dan dengan demikian saran-saran dari pihak lain untuk perbaikan dapat diberikan lebih dini. Tahap sinopsis dan *treatment* biasa juga disebut sebagai usulan (proposal) cerita. Bahkan penulis senior pun akan menulis naskah sinopsis dan *treatment*, atau menerima naskah yang disediakan produser sebelum menulis skenario lengkap.

➤ Sinopsis

Sinopsis merupakan cerita dasar, dapat berasal dari cerpen ataupun novel atau dikarang secara khusus. Penilaian terhadap cerita dasar sesuai dengan tujuan produksi, dikaitkan dengan prediksi potensi dana produksi dan potensi penonton sebagai khalayak sasaran. Pre-diksi dana produksi selain menyangkut jaminan arus dana, yang tidak kalah pentingnya adalah adanya fisibilitas dalam pengembalian modal. Mungkin ada produser yang tidak menuntut pengembalian modal, misalnya pemerintah atau pribadi dan badan yang memiliki program sosio-kultural. Jika didapat penyandang dana semacam ini tentunya akan menjadi berkah bagi produser.

Namun demikian tetap perlu dilakukan prediksi potensi penonton. Ini bertolak dari kesesuaian cerita dengan kecenderungan sosiografis dan psikografis khalayak yang akan dituju (*target audience*). Penilaian ini dilakukan oleh produser yang mengenali khalayak sasarnya, atau memiliki misi ideal yang ingin diwujudkan. Dengan kata lain, suatu cerita dapat dilihat dari sisi kesesuaian dengan motif penonton yang akan dijadikan khalayak sasaran, atau bertolak dengan kesesuaian idealisme kebudayaan dari produser. Sisi manapun yang menjadi dasar bertolak, pilihan cerita tetap menggunakan kriteria enak ditonton.

Sering orang menganggap sinopsis merupakan ringkasan cerita. Ini memang tidak salah, tetapi belum memberikan gambaran yang relevan tentang fungsi suatu sinopsis cerita.

Sinopsis suatu cerita bukan sekadar ringkasan cerita. Lantas apa? Sinopsis adalah usulan untuk pengembangan tema. Jadi ada tema tertentu yang dianggap menarik, dan si penulis merasa perlu memperkembangkan sebagai cerita. Untuk itu dia perlu memberi gambaran mengapa tema itu dianggap menarik untuk dikembangkan sebagai cerita. Sebagaimana diketahui, tema adalah pokok pikiran

yang akan menjadi sari cerita, dan mengandung pesan moral (sesuai dengan mission) penulis).

Dalam menulis sinopsis, penulis perlu memberikan gambaran unsur-unsur dalam ceritanya kelak yang dianggap mengandung nilai dramatik. Karenanya, dalam menulis sinopsis, perlu dirumuskan lebih dulu tema yang mendasari cerita. Selanjutnya tuliskan unsur-unsur yang dianggap dapat melahirkan kejadian-kejadian yang bakal membangun suasana dramatik.

Unsur-unsur yang perlu digambarkan itu adalah:

- Karakter tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita. Manusia-manusia macam apakah yang akan bertemu dalam cerita yang akan ditulis? Jika sosok manusia ini sudah jelas, dapat dituliskan pula:
- Bagaimanakah motivasi manusia-manusia itu? Jika ada motivasinya, tentunya perlu dituliskan pula:
- Hambatan-hambatan apakah yang dialami oleh manusia-manusia itu dalam memenuhi motivasinya? Apakah sebabnya motivasi itu terhambat? Jika hambatan ini sudah tergambarkan, dapat dituliskan pula:
- Kejadian-kejadian yang dianggap dramatik dalam interaksi para tokoh dalam cerita. Tentu saja tidak perlu menuliskan kejadian-kejadian secara detail, sebab itu disediakan untuk treatment. Sedang di dalam sinopsis cukup menuliskan kejadian-kejadian pokok saja, untuk meyakinkan bahwa tema itu memang menarik andaikata sudah menjadi cerita kelak.

Tempat dan waktu (masa/zaman) cerita berlangsung juga perlu dituliskan dalam sinopsis, agar diperoleh gambaran bagaimana hubungan manusia-manusia yang diceritakan itu dengan tempat dan masa kejadian berlangsung.

Untuk enak ditonton ini, setiap cerita dituntut memiliki kekuatan dramatik. Suasana dramatik tidak mungkin tertangkap melalui sinopsis atau cerpen. Sinopsis hanya merupakan deskripsi tema yang ingin dijadikan cerita. Begitu pula tangga dramatik suatu cerpen misalnya, biasanya hanya satu kali, menjelang akhir. Tangga dramatik yang bertingkat hanya dapat ditangkap melalui novel. Namun ada perbedaan novel dengan media audio-visual. Karenanya setiap produser hanya dapat membahas prediksi bagi bakal produksinya jika sudah ada kejelasan cerita melalui *treatment* dan skenario. Melalui *treatment* dapat diketahui suasana dan tangga dramatik cerita, sementara dari skenario dapat diprediksi biaya dan waktu yang diperlukan untuk memproduksi..

➤ *Treatment*

Treatment adalah deskripsi setiap adegan untuk menampilkan alur cerita. Naskah ini perlu dibuat, kendati cerita berasal dari novel atau repertoar yang sudah terbentuk plot dan alur ceritanya. Dengan adanya *treatment*, analisis dapat dilakukan lebih tajam dan efisien. Pertimbangannya dilakukan melalui urutan adegan yang terdapat dalam naskah *treatment*, dapat berfungsi untuk:

1. Menilai hubungan logis rangkaian adegan dalam alur cerita
2. Menilai potensi tangga dramatik dari urutan adegan dalam alur cerita.
3. Bahan utama menyusun skenario

(Adegan adalah satuan peristiwa yang memuat motif dan tindakan manusia baik sendiri maupun dalam berinteraksi dengan manusia lain).

Dengan kata lain, treatment akan mendeskripsikan kejadian dalam susunan logis sesuai dengan urutan cerita. Melalui treatment dapat diikuti kejadian-kejadian yang berlangsung, sehingga dapat diketahui plot cerita. Dari sinopsis yang sudah memberikan gambaran mengenai unsur-unsur yang terkandung dalam cerita kelak, penulis mengembangkan kejadian-kejadian untuk mewujudkan cerita yang sudah memiliki struktur.

Dalam suatu treatment tidak perlu dituliskan percakapan tokoh. Kecuali jika penulis menganggap ada percakapan kunci yang sedemikian pentingnya, kalau tidak dicantumkan orang tidak bisa menangkap plot cerita misalnya, barulah perlu menuliskan dialog atau monolog tokoh-tokoh. Tetapi kalau masih bisa dihindari, lebih baik tidak menuliskan dialog, agar bisa berkonsentrasi memikirkan kejadian-kejadian melalui tindakan tokoh-tokoh cerita.

Dengan menguraikan secara berurutan tindakan-tindakan penting, untuk memperoleh gambaran mengenai kejadian yang dramatik. Jika penulis dapat mengimajinasikan tindakan-tindakan yang dapat ditangkap secara visual, maka pengwujudan dalam media televisi dan film kelak akan lebih gampang.

➤ *Skenario*

Skenario merupakan naskah yang mendeskripsikan adegan dalam urutan, dan setiap adegan memuat petunjuk lokasi dan properti, waktu peristiwa, tindakan pelaku, pelaku(-pelaku) yang terlibat, dialog dan efek suara/musik serta efek khusus.

Jika pada tingkat treatment hubungan logis setiap adegan dan potensi dramatik sudah sempurna, lebih lanjut skenario dapat dinilai untuk melihat potensi suasana dramatik dari setiap adegan melalui hubungan logis dari unsur-unsur yang terdapat dalam adegan yaitu antara lokasi dan properti dengan peristiwa (motif dan tindakan/dialog pelaku), dan efek lainnya.

Skenario akan menjadi basis kerja dari seluruh komponen produksi. Dengan demikian skenario yang lengkap mutlak diperlukan. Kecuali memproduksi film/sinetron dengan konsep *cinema verite* yang masih dijalankan untuk film dokumenter/antropologi, dalam sistem produksi yang lazim dituntut adanya skenario lengkap. Skenario yang ditulis sambil *shooting*, sudah tidak mungkin dijalankan dalam sistem industrial film dan televisi.

Naskah skenario televisi dan film berisi uraian mengenai kejadian-kejadian yang dapat ditangkap secara visual dan auditif. Kejadian secara visual diwujudkan dari tindakan-tindakan yang dapat direkam oleh kamera, sedang yang auditif

melalui percakapan tokoh maupun bunyi-bunyi yang diperlukan untuk membantu suasana dramatik.

Kerangka pemikiran apakah cerita akan diwujudkan di studio (*indoor*) ataukah di luar studio (*outdoor*) akan menentukan berbagai plot yang akan disusun oleh seorang penulis skenario. Dari sini kemudian penulis perlu mencantumkan tempat kejadian cerita berlangsung. apakah di dalam ruangan (Interior/INT.) ataukah di luar ruang (Exterior/EXT.). Int dan Ext dalam konteks *INDOOR* dan *OUTDOOR* dengan sendirinya membawa konsekuensi dalam penceritaan.

Jika kerangka teknis ini telah ditentukan, barulah dimulai penulisan cerita. Dengan kata lain, cerita berada dalam setting tempat yang jelas, dan cerita diwujudkan melalui peristiwa-peristiwa yang ternampak dan terdengar.

Dari skenario direncanakan shooting script. Tetapi tahapan ini bukan lagi urusan penulis, tetapi sudah memasuki wilayah penyutradaraan dalam tahapan produksi. Bagi penulis, tugas selesai saat skenario rampung dan diterima dan disetujui (*approval*) produser.

V. KEDUDUKAN SKENARIO

1. Komponen produksi

Kedudukan skenario sangat penting karena akan menjadi landasan kerja dari setiap komponen produksi. Adapun komponen produksi terdiri atas:

➤ **Komponen Manajemen**

- a. Produser
- b. Produser Pelaksana (*Executive Producer*)
- c. Manajer Produksi
- d. Unit Manajer

➤ **Komponen Kreatif**

A. Kelompok penyutradaraan

- a. Sutradara
- b. Asisten Sutradara
- c. Casting Director
- d. Pengarah dialog /akting (*dialogue/acting director*)
- e. Pencari lokasi (*location scout*)
- f. Pencatat shooting script/continuity shooting

B. Kelompok Artistik

- a. Pengarah Artistik (*art director*)
- b. Desainer dan penata set dan properti
- c. Desainer dan penata kostum

- d. Make-up
- C. Kelompok Sinematografi
 - a. Penata sinematografi (*sinematography director*)
 - b. Asisten kameraman / kameraman I, II, dst.
 - c. Penata/pengatur suara (*soundman*)
 - d. Penata/pengatur cahaya (*lightingman*)
- D. Kelompok lab.
 - a. Editor
 - b. Penata suara/musik (*sound/music director*)
 - c. Penata efek khusus visual (*special effect director*)

2. Kedudukan skenario bagi komponen manajemen

Setiap produser bersama manajer produksi membuat interpretasi skenario atas setiap adegan dalam basis:

- Waktu pelaksanaan *shooting*
- Prasarana dan personel yang diperlukan
- Biaya yang diperlukan

Setiap adegan di *breakdown* dalam klasifikasi yang mencakup:

- Lokasi wilayah
- Deskripsi bangunan
- Set, properti dan kostum.

3. Kedudukan skenario bagi kelompok penyutradaraan

Setiap sutradara membuat interpretasi skenario mencakup:

- Plot adegan (*Scene plot*)
- Plot lokasi (*Location plot*)
- Plot adegan: untuk membuat *breakdown* suasana dari setiap adegan dalam *shoot-ing* yang disusun sesuai dengan urutan nomor adegan, mencakup:
 - a. Deskripsi adegan
 - b. Deskripsi suasana yang diberikan adegan
 - c. Pemain dalam adegan
 - d. Deskripsi set properti yang digunakan dan fungsi dalam adegan
- Plot lokasi: untuk membuat *breakdown* setiap tempat atau bangunan yang digunakan dalam *shooting* disusun atas dasar klasifikasi yaitu:
 - a. Wilayah lokasi
 - b. Jenis lokasi (rumah, bangunan, atau alam) dilihat dari sifat
 - c. Interior / Exterior

4. Kedudukan skenario bagi kelompok sinematografi

Bersama atau dibawah arahan sutradara, kelompok sinematografi membuat *break-down* adegan atas dasar:

- Waktu: malam dan siang
- Tempat *shooting*: interior dan eksterior (kesemuanya untuk keperluan lampu dan perekaman suara).

5. Kedudukan skenario bagi kelompok lab.

Kelompok lab khususnya penata suara/musik dan efek khusus membuat *breakdown* efek suara/musik dan efek khusus visual setiap adegan.

Editor dapat menggunakan skenario, tetapi biasanya bekerja atas dasar *breakdown* suasana dan *shooting script* yang disusun oleh komponen penyutradaraan.

PENUTUP

Demikianlah beberapa segi yang berkaitan dengan pengembangan ide dalam penulisan skenario televisi dan film. Seluruh uraian ini tidak ada artinya jika diingat bahwa penulisan karya fiksi merupakan suatu proses kreatif, bukan semata-mata pekerjaan teknis. Kreativitas dalam pengembangan cerita fiksi tidak dapat diajarkan, karena menyangkut totalitas diri, yaitu wawasan, determinasi dalam imajinasi, dan keuletan dalam penciptaan suatu rekaan. Artinya mewujudkan sesuatu dari yang tiada menjadi ada.

Pembahasan ini dimaksudkan dalam pengembangan ide dalam proses kreatif karya fiksi. Tetapi segi-segi teknis dalam penulisan skenario tentunya tetap dapat digunakan dalam penulisan dalam arti yang luas, yaitu dalam karya non-fiksi seperti dalam features, dokumenter, dan sebagainya.

REFERENSI

- Arsul Sani “*SITTI NURBAYA – KASIH TAK SAMPAI*”, skenario film-televisi TVRI, Jakarta (manuskrip tt)
- Arijon, Daniel (1976) *Grammar of the Film Language*, Focal Press, London
- Bare, Richard L. (1971) *The Film Director A Practical Guide to Motion Picture and Television Techniques*, Macmillan Publishing Company, New York
- Blum, Richard A. (1984) *Television Writing, from Concept to Contract*, revised edition, Focal Press, Boston

- Burrows, Thomas D., Wood, Donald N., dan Gross, Lynne Schafer (1989) *Television Production, Disciplines and Techniques*, fourth edition, Wm. C. Brown Publishers, Dubuque, Iowa
- Eisenstein, Sergei (1977) *Film Theory*, Harcourt Brace Jovanovich, Publisher, San Diego,.
- Grebanier, Bernard (1979) *Playwriting How to Write for the Theater*, Barnes & Noble Book, New York,
- Hilliard, Robert L. (1991) *Writing for Television and Radio*, fifth edition, Wadsworth Publishing Company, Belmont
- Josefsberg, Milt (1987) *Comedy Writing For Television & Hollywood*, Harper & Row, Publishers, New York
- Madsen, Roy Paul, (1973) *The Impact of Film, How Idea are Communicated Through Cinema and Television*, Macmillan Publishing Co., Inc., New York
- Mh. Rusli (1922) *Sitti Nurbaya: Kasih Tak Sampai*, Balai Pustaka, Jakarta 1990
- Monaco, James (1981) *How to Read A Film, the Technology, Language, History, and Theory of Film and Media*, revised edition, Oxford University Press, New York - London
- Reisz, Karel, Millar, Millar (1968) *The Technique of Film Editing*, Focal Press, London.
- Shamas, Laura, (1991) *Playwriting for Theater, Film and Television*, Betterway Publications, Inc., Virginia
- Swain, Dwight V. (1987) *Film Scripwriting A Practical Manual*, Focal Press, London
- Withers, Robert S., (1983) *Introduction to Film, A Guide to the Art, Technology, Language, and Appreciation of Film*, Barnes & Noble Books, New York

LAMPIRAN

1. Kutipan novel karya Mh. Rusli (1922) *SITTI NURBAYA: KASIH TAK SAMPAI*, Balai Pustaka, Jakarta 1990: halaman 125 – 127

Setelah sampailah Samsu ke rumah orang tuanya, lalu berjabat tanganlah ia dengan ayahnya dan ibunya dipeluknya. Kemudian masuklah ia ke dalam biliknya, akan menukar pakaiannya. Sebab itu keluarlah pula. bercakap-cakap dengan orang tuanya, menceritakan halnya, pelajarannya di Jakarta dan pelayarannya dengan kapal pulang balik. Tetapi sungguhpun ia berkata-kata itu hati dan pikirannya tiada di sana, melayang entah ke mana. Halnya ini diketahui oleh ibunya dan Sitti Maryam turut berdukacita, mengenangkan nasib anaknya, yang sebiji mata ini. Sungguhpun demikian, tiadalah dibayangkan Samsu, pada mukanya, perasaan hatinya.

“Kasihlah,” kata Samsu dengan suara yang pilu. karena sesungguhnya hatinya terlalu sedih, tatkala melihat rumah orang tuanya dan rumah Nurbaya dengan sekalian yang menimbulkan ingatan kepada waktu yang telah lalu, sehingga hampirlah menyesal ia pulang ke Padang, “hamba melihat seorang hukuman membuangkan dirinya ke laut sebagai seorang yang telah putus asa.”

“Di mana?” tanya ibunya dengan terperanjat, mendengar kabar yang dahsyat itu, takut kalau-kalau anaknya berbuat demikian pula.

“Di laut Tanjung Cina, malam kemarin dahulu. Tatkala gelombang amat besar, melorpatlah ia dan geladak kapal ke laut. lalu hilang tiada timbul lagi.”

“Ya Allah, ya rabi, kasihan!” sahut ibunya dengan ngeri.

“Rupanya karena putus asa, lebh suka ia mati di dalam laut daripada menanggung kesengsaraan, kehinaan dan malu. Patutlah acap kali hamba lihat ia termenung dan terkadang-kadang menangis di sisi kapal; makan pun kerap kali tiada suka.”

“Barangkali ia hendak lari,” kata Sutan Mahmud.

“Pada pikiran hamba bukan demikian,” sahut Samsu, “karena kapal waktu itu jauh di tengah lautan; daratan tak kelihatan. Masakan dapat ia mencapai pantai. Lagi pula tangannya dibelenggu; bagaimanakah ia dapat berenang?”

“Sedih amat! Bagaimanakah rasa hati anak-bininya, ibu-bapa dan sanak saudaranya, bila mendengar kabar itu?” kata Sitti Maryam pula.

“Barangkali ia sebatang kara atau besar kesalahannya,” sahut Sutan Mahmud.

“Kesalahan manusia itu, hanya Allah yang mengetahui,” jawab istrinya.

“Kabarnya ia dipersalahkan membunuh orang, sebab itu dihukum buang dalam rantai lima belas tahun lamanya ke Sawah Lunto,” kata Samsu pula.

“Nah, dengarlah itu. Kalau tak bersalah, masakan dihukum seberat itu.” jawab Sutan Mahmud.

“Biarpun telah dihukum, belum tentu lagi bersalah, karena hukuman itu, walau rupanya adil sekalipun, masih hukuman dunia dan hakimnya manusia. yang gawal dan lemah, sebagai kita sekalian juga,” jawab Sitti Maryam.

“Baik; tetapi hakim itu bukannya orang bodoh, melainkan orang yang ahli dalam undang-undang, orang yang telah terpelajar dan bersekolah tinggi. Lagi pula bukan seorang hakim yang menghukum itu, melainkan bersama-sama; bagaimana boleh salah juga?” kata Sutan Mahmud pula.

“Walau demikian sekalipun, belum dapat juga lagi kita pastikan, orang itu bersalah; karena yang batin itu tak dapat diketahui manusia,” jawab Sitti Manyam.

Samsul Bahri tiada hendak mencampuri pertengkaran ayah dengan ibunya ini, istimewa pula karena pikirannya tak ada di sana.

“Bagaimana pula engkau ini?” kata Sutan Mahmud. “masakan hakim menghukum orang dengan tiada semena-mena? Tentulah telah cukup keterangannya dengan saksi-saksinya sekalian, baru dihukum.”

“Saksi itulah yang acap kali menyesatkan hakim untuk mendapat kebenaran. Kakanda jangan gusar, karena perkataan adinda ini. Cobalah dengan misal yang akan adinda ceritakan ini! Seorang yang kaya atau berpangkat tinggi, hendak membinasakan seorang miskin. Dengan uang atau pangkatnya itu, mudah baginya mengadakan beberapa saksi palsu. Bila hakim hanya mendengar saksi saja, tentulah Si miskin, yang tiada bersalah itu akan dihukum.

Misal yang kedua. Di tempat yang sunyi, dibunuh oleh seorang penjahat seorang yang melintas ke sana, karena hendak merampas harta bendanya. Seorang yang baik dan lurus hati, yang tiada bersalah suatu apa sampai pula ke sana. Tatkala dilihatnya orang terhantar di jalan raya, tentulah akan diperiksanya, kalau-kalau masih dapat ditolong. Karena memeriksa itu pakaiannya kena darah. Ketika itu datang empat orang yang lain ke sana, lalu tampak olehnya si lurus hati itu ada dekat mayat, dengan pakaiannya berlumur darah. Tidakkah ia akan didakwa berbuat kejahatan itu? Sekalian saksi tentu dapat mengaku di hadapan hakim mereka telah melihat dengan matanya sendiri bahwa si lurus hatilah yang ada dekat mayat, dengan berlumuran darah pakaiannya. Saksi-saksi ini berkata benar, tiada berdusta. Tidakkah dapat dikatakan cukup keterangan? Yaitu empat lima saksi-saksi yang berkata benar dan pakaian yang berlumuran darah? Oleh sebab itu hakim menghukum si lurus hati ini. Akan tetapi benarkah ia bersalah dalam pembunuhan itu?”

Oleh karena mendengar kebenaran perkataan istrinya ini, bangunlah Sutan Mahmud dan kursinya, lalu pergi duduk di serambi muka, karena kalah bersoal jawab dengan istrinya, tetapi malu mengaku kebodohnya.

Setelah keluar Sutan Mahmud, barulah kelihatan oleh Sitti Maryam, anaknya, Samsulbahri, sedang termenung melihat ke rumah Nurbaya, lalu ditegurnya dengan pertanyaan, “Samsu, apakah yang kaumenungkan?” walaupun telah diketahuinya, apa yang dipikirkan anaknya pada waktu itu.

“Ah, tidak apa-apa, Bu,” sahut Samsu, “ingatan hamba beluni lepas dari kejadian yang telah hamba ceritakan tadi. Rupanya pengharapan yang putus itu, boleh memberi bahaya, yang amat sangat kepada manusia.”

Mendengar jawaban anaknya ini, berdebarlah Sitti Maryam, takut kalau-kalau Samsu telah putus asa pengharapan pula. Oleh sebab itu, bertanyalah ia kepada Samsu, akan menduga hati anaknya ini, “Sudahkah engkau tahu, bahwa Nurbaya telah kawin dengan Datuk Meringgih? Ada aku suruh ayahmu mengabarkan hal itu kepadamu, tetapi entah dikabarkannya entah tidak, tiadalah kuketahui.”

Yang sebenarnya dilarang oleh Sitti Maryam, suaminya menulis surat kepada Samsu, tentang hal ini, sebab ia takut anaknya ini akan putus asa.

“Sudah,” jawab Samsu dengan pendek, karena tak dapat rupanya ia mendengar lagi kabar itu.

“Barangkali engkau kurang suka melihat perkawinan ini, sebab sesungguhnya tak layak saudaramu itu duduk dengan Datuk Meringgih. Tetapi apa hendak dikata? Sekalian itu takdir daripada Tuhan semata-mata, tak dapat dibatalkan lagi. Pergilah engkau ke rumahnya! Ayahandanya telah beberapa hari sakit. Di sana akan kaudengar, bahwa itulah jalan yang sebaik-baiknya untuk melepaskan mereka daripada kecelakaan,” kata Sitti Maryam, membujuk anaknya.

“Sakit apakah Mamanda Baginda Sulaiman?” tanya Samsu.

“Sakit demam dan sakit kepala,” jawab Sitti Maryam.

“Baiklah, segera hamba pergi ke sana,” kata Samsu, lalu masuk ke biliknya akan menukar pakaiannya. Tatkala itu datanglah sais Ali membawa sekalian buah-buahan yang dibawa Sanisu dan Jakarta.

“Sediakanlah sepiring untuk Engkumu di muka dan sepiring lagi untuk Engku Baginda Sulaiman! Barangkali ada nafsunya memakan buah-buahan. Telah heberapa hari ia tidak makan,” kata Sitti Maryam.

“Baiklah,” jawab sais Ali.

Tiada berapa lama kemudian daripada itu, keluarlah Samsu dari rumah orang tuanya, diiringkan oleh Kusir Ali, pergi ke rumah Baginda Sulaiman.

2. Cuplikan 2 adegan dari skenario film-tv karya Arsul Sani “*SITTI NURBAYA – KASIH TAK SAMPAI*”, adaptasi dari: Mh. Rusli (1922) *SITTI NURBAYA: KASIH TAK SAMPAI*, Balai Pustaka Jakarta 1990: halaman 125 – 127

3. EXT. – HALAMAN RUMAH SUTAN MAHMUD – SIANG

Sebuah bendi membelok dari jalan raya lalu masuk ke halaman. Di atas bendi itu kelihatan Samsul Bahri, sedang di depan tampak sebuah kopor dan keranjang buah. Bendi itu berhenti di depan tangga. Dari dalam rumah bergegas keluar Sutan Mahmud dan isterinya Sitti Maryam. Samsul Bahri turun dari bendi lalu bersalaman dengan ayahnya sambil mencium tangan ayahnya. Kemudian Samsul memeluk ibunya lalu mencium pipinya.

SITI MARYAM
Kau kurus Sam?!

SAMSUL
Apa ya, bu? Mungkin karena saya harus banyak belajar menghadapi ujian naik tingkat. Ibu baik-baik saja?

SUTAN MAHMUD
Ibumu tak sabar lagi menunggu kedatanganmu.

SITI MARYAM
Jangan jengkel engku. Saya baru kali ini berpisah dengan anak.

Pak Ali datang dari belakang langsung bersalaman dengan Samsul.

PAK ALI
Baru datang engku muda? Engku muda sehat dan gemuk.

Samsul tersenyum mendengar ucapan yang bertentangan dengan ucapan ibunya.

SAMSUL
Kata ibu saya kurus.

PAK ALI
Tidak ... Sehat.

Sementara itu Sutan Mahmud dan Sitti Maryam sudah naik ke beranda. Pak Ali mengangkat kopor ke dalam. Samsul masih berdiri di halaman dekat bendi. Ia berbalik lalu memandang ke arah rumah Sitti Nurbaya disebelah rumahnya. Sutan Mahmud saling berpandangan dengan isterinya.

SITTI MARYAM
Kasih an anak itu. Belum bisa ia melupakan Sitti Nurbaya rupanya.

SUTAN MAHMUD
Tentu saja. Tapi apa mau dikata, begitulah takdir Tuhan.

SITTI MARYAM
Sam..., naiklah.

SAMSUL
Ya, bu

Samsul Bahri naik.

SAMSUL
Siapa saja sekarang yang menghuni rumah sebelah?

SITTI MARYAM
Siapa lagi. Engku baginda dan isterinya.

SAMSUL
Sitti Nurbaya?

SITTI MARYAM
Dia tinggal di rumah yang disediakan suaminya.

SAMSUL
Dimana...?

SUTAN MAHMUD
Kami juga kurang tahu.

SAMSUL
Apa ayah tidak tanyakan?

SUTAN MAHMUD
Ini begini Sam. Apalah susahny untuk menanyakan. Tapi kalau engku baginda tidak memberi tahu secasra sukarela, itu artinya ada yang terasa pahit dimulutnya kalau menyebut soal itu. Kita harus menenggang perasaan mereka.

SAMSUL
Ya, saya mengerti.

SUTAN MAHMUD
Jadi kau jangan coba-coba mencari Sitti Nurbaya. Dan dia sudah menjadi isteri orang. Itu kau kan sudah tahu.

SAMSUL

Tahu ayah. Tapi bagaimanapun juga hubungan kami kan masih ada sebagai dua orang bersaudara.

SUTAN MAHMUD

Saya tahu Sam. Kalian dibesarkan bersama-sama. Kau dirumahnya sudah seperti di rumah sendiri, dia disini juga sudah seperti dirumahnya sendiri. Sungguhpun begitu baik kita berjaga-jaga, mulut orang berbisa dan fitnah larinya lebih cepat dari kuda semberani.

SAMSUL

Saya akan ingat ayah. Saya mandi dulu, tadi waktu mau turun dari kapal saya tidak sempat mandi.

Samsul berdiri dari kursinya lalu masuk.

SITI MARYAM

Handuk dan sabun sudah ibu sediakan di kamar mandi.

SAMSUL

Ya..., bu.

Samsul Bahri masuk kedalam.

SITTI MARYAM

Engku agak terlalu keras memeringatkan dia. Saya yakin dia sudah dewasa untuk punya pertimbangan.

SUTAN MAHMUD

Dalam soal begini, bu, kita tidak bisa terlalu hati-hati. Masalah Sitti Nurbaya bagi dia belum selesai. Ibu sendiri kan lihat bagaimana dia memandang kerumah sebelah.

SITTI MARYAM

Ya.

SUTAN MAHMUD

Asmara tidak mudah dimatikan begitu saja. Kerlihatannya dia bagai air tenang. Tapi air tenang inilah yang sering kali menghanyutkan. Kalau terjadi apa-apa betapa besar aib buat keluarga kita. Itu saya tidak mau terjadi.

Pak Ali membawa piring besar berisi buah-buahan.

SUTAN MAHMUD

Apa itu Ali?

PAK ALI

Buah-buahan yang tadi dibawa engku muda.

Sutan Mahmud memperhatikan buah-buahan yang terdiri dari salak dan sawo manila.

SUTAN MAHMUD
Bagus bagus buah-buahan ini.

SITTI MARYAM
Kenapa dinegeri orang buah-buahan ini mau bagus-bagus,
dinegeri kita tidak. Dimana bisa dapat buah sawo seperti ini?

SUTAN MAHMUD
Orang bercocok tanam berbekalkan ilmu. Kita ya....
jangan dirawat, ditanam sungguh2pun tidak. Taruh
diberanda belakang saja Li...

PAK ALI
Baik engku.

SUTAN MAHMUD
Engku mudamu sudah mandi?

PAK ALI
Sudah.

Ali masuk ke dalam diikuti oleh Sutan Mahmud dan isterinya.

4. INT. – BERANDA RUMAH SUTAN MAHMUD – SIANG

Pak Ali masuk lalu meletakkan piring berisi buah-buahan itu. Di sekitar meja itu terdapat tiga kursi. Sutan Mahmud datang diikuti isteri. Lalu Samsul keluar dari dalam. Samsul duduk. Ketiganya diam. Samsul kelihatan termenung. Rupanya pikirannya berada di tempat lain. Tiba-tiba ia berkata....

SAMSUL
Kasihannya....

SITTI MARYAM
Sambil meletakkan secangkir teh di depan suaminya...
Kasihannya siapa Sam?

SAMSUL
Fikiranku melayang kejadian di kapal.

SITTI MARYAM
Apa yang terjadi?

SAMSUL
Ada seorang hukuman yang melompat kelaut.

SITTI MARYAM
Dimana?

SAMSUL
Dilaut tanjung Cina malam kemarin. Waktu gelombang kagi
besar ia melompat dari geladak

SITTI MARYAM
Lalu...?

SAMSUL

Langsung hilang.

SITTI MARYAM

Ya Allah Ya Rabbi. Kasihan.

SUTAN MAHMUD

Mungkin dia mau melarikan diri.

SAMSUL

Saya kira tidak. Bagaimana dia mau melarikan diri, kapal di tengah laut dan tidak akan mungkin mencapai pantai dengan berenang. Disamping itu tangannya dibelenggu, bagaimana dia bisa berenang.

SITTI MARYAM

Lalu kenapa? Dia kan tahu dia akan celaka kalau melompat kelaut.

SAMSUL

Saya melihat dia sering termenung. Kadang2 ia menangis disisi kapal.

.... saya kira karena putus asa. Dia ingin bunuh diri.

SITTI MARYAM

Itu perbuatan orang sesat.

Samsul terbenam dalam renungan. Ia tidak memperdulikan percakapan ayah ibunya.

SUTAN MAHMUD

Mungkin kesalahannya besar.

SITTI MARYAM

Kesalahan manusia hanya Tuhan yang tahu.

SUTAN MAHMUD

Dia sudah dijatuhi hukuman berat.

SITTI MARYAM

Biarpun sudah dihukum, belum tentu dia bersalah, karena hukuman itu masih hukuman dunia, dan hakimnya manusia.

Percakapan itu menjadi latar belakang dari serentetan CU dan BCU wajah Samsul. Dialog diatas juga tidak terdengar sebagai percakapan tapi lebih merupakan suara-suara yang berebutan untuk didengarkan, sebentar hilang sebentar muncul seperti suara yang ditangkap radio dari sebuah siaran dalam cuaca buruk. Tiba-tiba suara itu berhenti dan semuanya dia. Lalu ibunya berkata:

SITTI MARYAM

Apa yang kau menungkan, Sam?

Sam siuman dari menungannya karena ditegur ibunya.

SAMSUL

Fikiran saya masih pada orang hukuman yang terjun kelaut itu. Harapan yang putus bisa membuat manusia nekat... lalu melenyapkan semuanya.

Sutan Mahmud mencoba mengalihkan percakapan.

SUTAN MAHMUD

Sam, kau tahu mamanda baginda Sulaiman sakit?

SAMSUL

Tidak.

SUTAN MAHMUD

Cobalah jenguk dia. Bawakan dia sedikit buah bawaanmu. Hatinya pasti terhibur sekali.

SAMSUL

Baik, saya segera kesana ayah.

3. Kutipan shooting script film "BOOKS AFIELD"

FADE IN

EXT. – CHURCH – DAY

- 1 MLS, church, head on from Jardin. A group of
 TOURISTS straggle out the main door. SOUND: Church bell ringing
- 2 MS, church's main door. Last the tourist group
 is ED CRAWFORD (40s, good-natured, non-
 handsome, tired). He pauses on the threshold
- 3 MCU, Ed. Wearily, he looks this way and
 that... starts forward.
- 4 TAIL-AWAY SHOOT. Ed. He plods towards SOUND; Bells down.
 the Jardin. Segue to
 MUSIC: in and up.
-
- 22 MCU, Ed. Looking a bit helpless, he advances
 a step or two... speaks. ED: Uh....
- 23 MS, store interior, to favor Lupe and Ed. She
 turn... sees him... looks slightly nonplussed.
- LUPE (GETTING DOWN HER PERCH): Oh...
 lo siento; I'm sorry. May I help you?
- 24 MS to MCU, as Ed approach Lupe. ED (WRY GRIN): I guess I just can't take any
 more churches. Wehat have you got to read?
 LUPE (LAUGH AND SMALL HELPLESS
 GESTURE): Well...
 MARJ (O.S., INCREDULOUSLY): What have
 we got to read--?
- 25 MS three-shoot, to favor Ed. He's obviously
 startled. Marj now faces him.
- 26 MCU, Marj (Ed's POV). Smoke curls about her
 face. --Man, are you crazy? (GESTURING TO
 SHELVES, RACK) I mean, here you stand in
 the big fat middle of the biggest bookstore north
 of Mexico City and aks us what have we got to
 read--?

Swain, 1982, p.60-63