



**PENULISAN SKENARIO DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK  
BERGENRE DRAMA TENTANG KONFLIK INTERPERSONAL DALAM  
KELUARGA**



Program Studi  
DIV Produksi Film Dan Televisi

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

**stikom**  
SURABAYA

Oleh:

**ADIEN HAFIDZ HERMANY**  
**15510160001**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**  
**2019**

**PENULISAN SKENARIO DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK  
BERGENRE DRAMA TENTANG KONFLIK INTERPERSONAL DALAM  
KELUARGA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan**

**Program Sarjana Terapan Seni**



**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2019**

**Tugas Akhir**

**PENULISAN SKENARIO DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK  
BERGENRE DRAMA TENTANG KONFLIK INTERPERSONAL DALAM  
KELUARGA**

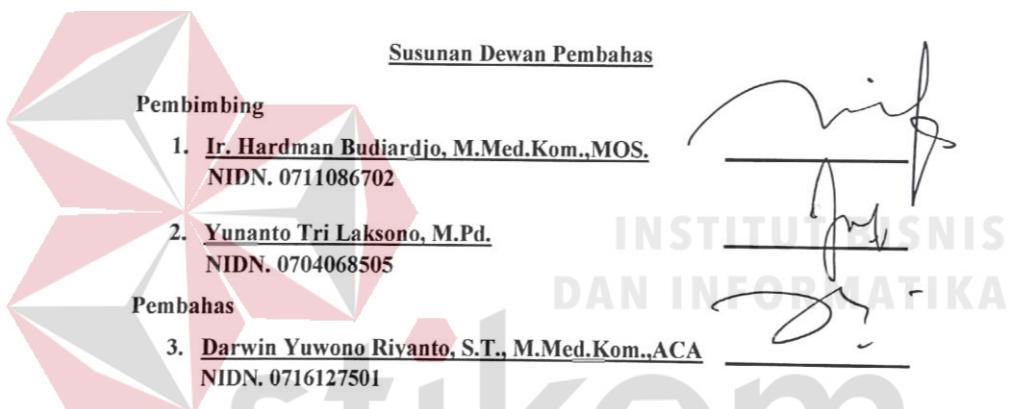
Dipersiapkan dan disusun oleh

**ADIEN HAFIDZ HERMANY**

NIM: 15.51016.0001

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahasan

Pada: Selasa, 30 Juli 2019



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Seni



**Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

**Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:**

**Nama** : Adien Hafidz Hermany  
**NIM** : 15.51016.0001  
**Program Studi** : DIV Produksi Film Dan Televisi  
**Jurusan/Fakultas** : Fakultas Teknologi dan Informatika  
**Judul karya** : Penulisan Skenario Dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Konflik Interpersonal Dalam Keluarga

**Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:**

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Juli 2019

  
Adien Hafidz Hermany  
NIM : 15.51016.0001

## LEMBAR MOTTO



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Almamater tercinta, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
2. Kedua orangtua dan saudara yang sangat saya sayangi.
3. Dosen Pembimbing 1, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.,MOS.
4. Dosen Pembimbing 2, Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
5. Dosen Pembahas, Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.
6. Kaprodi DIV Produksi Film Dan Televisi, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
7. Dosen Wali, Karsam, MA., Ph.D.
8. Orang tua dan adikku tercinta.
9. Teman seperjuanganku menempuh Tugas Akhir, yakni: Agik dan Adam.
10. Teman-teman angkatan 2015 yang sudah menemani selama empat tahun dan selalu berkarya bersama.
11. Semua *talent*, yakni: Firman, Pak Gilang, Ibu Afia, Hawari, Okta.
12. Semua narasumber wawancara yang sudah membagi ilmunya, yakni: mas Ipank, mas Fauzan dan bu Elok.
13. Semua *crew* dan pihak yang sudah banyak membantu.
14. Seluruh dosen dan alumni DIV Produksi Film Dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
15. Seluruh teman-teman DIV Produksi Film Dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

## ABSTRAK

Tugas Akhir ini, penulis sebagai penulis skenario dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang konflik interpersonal dalam keluarga. Hal ini di latar belakangi oleh munculnya konflik yang terjadi dalam keluarga yang berupa perbedaan status sosial antar keluarga, kurangnya komunikasi, perbedaan gaya hidup, perbedaan budaya, pengaruh lingkungan dan lain-lain.

Tujuan penulis dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan skenario film yang mengacu pada ide dan konsep. Skenario akan disusun menggunakan struktur tiga babak dimana pada babak pertama berisi pengenalan, babak kedua berisi konflik dan babak ketiga berisi penyelesaian.

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur, dan studi eksisting.

Hasil dari Tugas Akhir ini berupa skenario yang menjadi acuan sutradara dalam memproduksi sebuah film pendek. Beberapa konflik ditambahkan untuk membuat lebih dramatis agar penonton ikut merasakan setiap adegan yang disuguhkan dalam film ini.

Dengan dibuatnya skenario film pendek ini, diharapkan khalayak mampu memahami bagaimana menyusun skenario dan mengembangkan cerita secara lebih luas serta memahami nilai moral yang terkandung dalam cerita.

**Kata kunci:** Skenario, Konflik Interpersonal Dalam Keluarga

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Penulisan Skenario Dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Konflik Interpersonal Dalam Keluarga.

Melalui kesempatan yang sangat bahagia ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom.,MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film Dan Televisi dan Pembimbing I.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku Dosen Pembahas.
7. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dosen Wali.
8. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film Dan Televisi.
9. Teman-teman di Program Studi DIV Produksi Film Dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

10. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini disusun dan dibuat berdasarkan materi-materi yang ada. Materi-materi bertujuan agar dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam kehidupan sosial. Semoga dengan mempelajari laporan Tugas Akhir ini, dapat memahami nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam berpikir dan bertindak. Serta dapat dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman DIV Produksi Film Dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu dengan hati yang terbuka, kami mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna kesempurnaan karya Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 30 Juli 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan .....	1
1.2 Fokus Penciptaan .....	3
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan .....	3
1.4 Tujuan Penciptaan.....	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1 Penulis Skenario .....	6
2.2 Skenario .....	7
2.3 Proses Penulisan Skenario .....	7
2.3.1 Ide dan Konsep .....	9
2.3.2 Premis .....	10
2.3.3 <i>Logline</i> .....	10
2.3.4 Penokohan .....	11
2.3.5 <i>Plot</i> .....	12
2.3.6 Sinopsis .....	13
2.4 Struktur Dramatik Film.....	13
2.5 Film .....	16
2.6 Fungsi Film .....	18
2.7 Tahap Pembuatan Film .....	19
2.8 Genre Drama .....	20
2.9 Pengaruh Rokok Dalam Keluarga .....	21
2.10 Perilaku Merokok Dalam Kleuarga .....	21
2.11 Konflik .....	22

2.12 Konflik Interpersonal .....	23
2.13 Penyebab Konflik Interpersonal .....	24
2.14 Psikologi Konflik Interpersonal .....	24
2.15 Dampak Konflik Interpersonal Dalam Keluarga .....	25
2.16 Komunikasi .....	26
2.17 Komunikasi Keluarga .....	27
2.18 Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Perilaku Merokok .....	27
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	30
3.2 Objek Penelitian .....	31
3.3 Lokasi Penelitian .....	31
3.4 Sumber Data .....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.6 Hasil Pengumpulan Data .....	35
3.6.1 Skenario .....	35
3.6.2 Unsur-Unsur Menulis Skenario .....	44
3.6.3 Komunikasi .....	48
3.6.4 Konflik Interpersonal Dalam Keluarga .....	49
3.7 Teknik Analisa Data .....	55
3.7.1 Reduksi Data .....	55
3.7.2 Menyajikan Data .....	77
3.7.3 Penarikan Kesimpulan .....	79
<b>BAB IV PERANCANGAN KARYA .....</b>	<b>81</b>
4.1 Pra Produksi .....	82
4.1.1 Skenario .....	82
4.1.2 Manajemen Produksi .....	104
<b>BAB V IMPLEMENTASI KARYA .....</b>	<b>108</b>
5.1 Menyusun Skenario .....	108
5.2 Skenario .....	109
5.3 <i>Script Breakdown</i> .....	148

<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	161
6.1 Kesimpulan .....	161
6.2 Saran .....	161
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	163
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	166
<b>LAMPIRAN.....</b>	167



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1. Struktur Dramatik Film Tiga Babak .....	15
Gambar 3.1 Wawancara dengan Pravana Widho Oktendo .....	37
Gambar 3.2 Ilustrasi <i>Plot</i> Dasar .....	42
Gambar 3.3 Konstruksi <i>Plot</i> .....	42
Gambar 3.4 Wawancara dengan Fauzan Abdilah .....	47
Gambar 3.5 Wawancara dengan dr. Elok .....	53
Gambar 3.6 Cuplikan Film .....	53
Gambar 3.7 Cuplikan Film .....	54
Gambar 3.8 Cuplikan Film .....	54
Gambar 3.9 Cuplikan Film .....	55
Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya .....	81
Gambar 4.2 Konstruksi <i>Plot</i> .....	84
Gambar 4.3 <i>Working Schedule</i> .....	104
Gambar 5.1 Ikon <i>Final Draft</i> .....	108

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

**stikom**  
SURABAYA

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Reduksi Data Skenario Berdasarkan Studi Literatur .....	55
Tabel 3.2 Reduksi Data Skenario Berdasarkan Wawancara .....	57
Tabel 3.3 Reduksi Data Skenario Tentang Ide Dan Konsep Berdasarkan Studi Literatur .....	58
Tabel 3.4 Reduksi Data Skenario tentang Premis Berdasarkan Studi Literatur .....	59
Tabel 3.5 Reduksi Data Skenario Tentang <i>Logline</i> Berdasarkan Studi Literatur .....	60
Tabel 3.6 Reduksi Data Skenario tentang Penokohan Berdasarkan Studi Literatur .....	61
Tabel 3.7 Reduksi Data Skenario Tentang <i>Plot</i> Berdasarkan Studi Literatur .....	63
Tabel 3.8 Reduksi Data Skenario Tentang <i>Plot</i> Berdasarkan Wawancara .....	64
Tabel 3.9 Reduksi Data Skenario Tentang Sinopsis Berdasarkan Studi Literatur .....	65
Tabel 3.10 Reduksi Data Unsur-Unsur Menulis Skenario Berdasarkan Studi Literatur .....	65
Tabel 3.11 Reduksi Data Unsur-Unsur Menulis Skenario Berdasarkan Wawancara .....	67
Tabel 3.12 Reduksi Data Komunikasi Berdasarkan Studi Literatur .....	69
Tabel 3.13 Reduksi Data Konflik Interpersonal Dalam Keluarga Berdasarkan Studi Literatur .....	72
Tabel 3.14 Reduksi Data Konflik Interpersonal Dalam Keluarga Berdasarkan Wawancara .....	74
Tabel 3.15 Reduksi Data Konflik Interpersonal Dalam Keluarga Berdasarkan Studi Eksisting .....	76
Tabel 3.16 Penyajian Data .....	77
Tabel 4.1 Analisa <i>Setting</i> .....	86

Tabel 4.2 Analisa Properti .....	92
Tabel 4.3 Analisa <i>Wardrobe</i> .....	98
Tabel 5.1 <i>Script Breakdown</i> .....	148



## DAFTAR LAMPIRAN

### **Halaman**

Lampiran 1. Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir .....	167
Lampiran 2. Form Ujian Kolokium .....	168



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penciptaan**

Topik yang akan dibahas pada penelitian ini mengambil tema konflik interpersonal dalam keluarga. Topik ini penting karena dapat berimbas pada keharmonisan dan keutuhan keluarga. Konflik interpersonal dalam keluarga dapat muncul dalam bentuk perbedaan status sosial antar keluarga, kurangnya komunikasi, perbedaan gaya hidup, perbedaan budaya, pengaruh lingkungan, dan lain-lain. Penulis berperan sebagai penulis skenario yang akan menghasilkan skenario yang mengacu pada ide dan konsep sutradara, serta membantu melengkapi keperluan yang dibutuhkan sutradara, dalam pembuatan film pendek.

Konflik yang terjadi didalam keluarga dapat disebabkan salah satunya karena kurangnya komunikasi dan juga gaya hidup yang kurang sehat sehingga ada pihak yang dirugikan. Gaya hidup yang kurang sehat dapat berupa merokok, tidur larut malam, pola makan yang tidak dijaga, konsumsi alkohol, jarang olahraga, dan lain sebagainya.

Peneliti mengambil fokus utama yaitu konflik keluarga yang disebabkan karena kurangnya komunikasi yang diakibatkan oleh kebiasaan yang kurang sehat yaitu merokok.

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia dalam [www.depkes.go.id](http://www.depkes.go.id), data *World Health Organization* (WHO) menunjukkan Indonesia merupakan negara ketiga dengan jumlah perokok terbesar di dunia

setelah Cina dan India. Peningkatan konsumsi rokok berdampak pada makin tingginya beban penyakit akibat rokok dan bertambahnya angka kematian akibat rokok. Tahun 2030 diperkirakan angka kematian perokok di dunia akan mencapai 10 juta jiwa dan 70% di antaranya berasal dari negara berkembang.

Rokok juga berdampak buruk bagi keluarga baik secara kesehatan maupun secara psikologi. Adanya perokok aktif dan pasif didalam sebuah keluarga akan menimbulkan konflik interpersonal. Keluarga yang kurang harmonis juga bisa disebabkan kurangnya komunikasi dengan orang tua yang dikarenakan kurang adanya keterbukaan antara orang tua dengan anak dan kurangnya pengetahuan yang dimiliki orang tua atau terhambat oleh sopan santun atau rasa malu. Konflik interpersonal dalam keluarga ini nantinya akan berdampak buruk pada psikologi anak yaitu kurangnya kasih sayang orang tua. Ditinjau dari segi psikologi perkembangan dan psikologi kepribadian ternyata kasih sayang orang tua itu sangatlah penting.

Kurangnya kasih sayang adalah salah satu penyebab kurang terjalinnya komunikasi orang tua dan anak. Komunikasi yang terjadi di dalam keluarga tentunya berbeda dengan komunikasi yang terjadi di luar. Menurut Juriyah & Kharisma (2013: 2), komunikasi di dalam keluarga bersifat informal. Oleh sebab itu, komunikasi di dalam keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan dan mengubah perilaku anak di masyarakat. Apabila komunikasi antara orang tua, baik ayah dan ibu kepada anak ataupun sebaliknya dilakukan dengan komunikatif dan secara intensif dengan rasa saling menghargai di antara mereka, maka akan terjalin hubungan yang serasi, dan harmonis.

Dari uraian diatas dapat dikembangkan menjadi sebuah skenario film pendek yang dilatarbelakangi adanya persinggungan antara bahaya merokok dan konflik interpersonal dalam keluarga.

Skenario adalah bagian terpenting dalam pembuatan film. Skenario merupakan intisari dari terbentuknya cerita dalam sinematografi. Kreativitas seorang penulis skenario sangat mempengaruhi kualitas film yang akan dibuat. Menurut Misbach (2006: 19) skenario adalah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film. Istilah skenario dipahami sebagai desain lika liku cerita.

Penulis terdorong untuk mengangkat masalah konflik interpersonal dalam keluarga untuk menjadi sebuah skenario dalam karya film pendek Tugas Akhir, yang diharapkan mampu membuat masyarakat umum khususnya remaja memahami penyebab serta dampak rokok dalam segi psikologi.

## 1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus penciptaan Tugas Akhir ini adalah bagaimana menyusun skenario dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang konflik interpersonal dalam keluarga.

## 1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Berdasarkan fokus penciptaan diatas, maka ruang lingkup penciptaan sebagai berikut:

- a. Menulis skenario dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang konflik interpersonal dalam keluarga.
- b. Membuat sinopsis, skenario dan analisa skenario (analisa pesan dan karakter).

- c. Menyiapkan kebutuhan pra produksi, yaitu: skenario dan *script breakdown*.

#### **1.4 Tujuan Penciptaan**

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan skenario dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang konflik interpersonal dalam keluarga.

#### **1.5 Manfaat Penciptaan**

Manfaat penciptaan yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
  - a. Memahami tentang peran sebagai penulis skenario.
  - b. Memahami tentang penyusunan skenario yang baik.
  - c. Memahami cara mengembangkan cerita drama agar bisa membawa emosi penonton.
  - d. Memahami bagaimana menganalisa skenario.
2. Manfaat bagi Lembaga
  - a. Sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film.
  - b. Sebagai rujukan pembuatan film pendek bergenre drama.
3. Manfaat bagi Masyarakat
  - a. Hasil film diharapkan mampu dipahami masyarakat untuk mengetahui penyebab dan dampak rokok ditinjau dari psikologis yang salah satunya yaitu konflik interpersonal dalam keluarga.

- b. Diharapkan masyarakat dapat memahami pesan yang terkandung dalam film pendek ini.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Karya film akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain: penulis skenario, skenario, proses penulisan skenario, struktur dramatik film, film, fungsi film, tahap pembuatan film, genre drama, pengaruh rokok dalam keluarga, perilaku perokok dalam keluarga, konflik, konflik interperseonal, penyebab konflik interpersonal, psikologi konflik interpersonal, dampak konflik interpersonal dalam keluarga, komunikasi, komunikasi keluarga, peran komunikasi keluarga dalam mencegah perilaku merokok.

#### **2.1 Penulis Skenario**

Menurut Aulia (2017) dalam websitenya mengatakan bahwa profesi penulis skenario (*screenwriter/scriptwriter*) merupakan salah satu profesi di dunia kreatif. Seorang penulis skenario bertugas untuk menulis jalan cerita, dialog, *plot*, menulis deskripsi secara visual, dan menciptakan karakter tokoh dalam naskah drama, monolog, film, iklan, sandiwara radio, ataupun sinetron. Peran penulis skenario ini sangat penting dalam setiap pembuatan film, drama, sinetron, iklan, sandiwara radio, maupun monolog karena skenario adalah nyawa atau jiwa dari setiap film, drama, sinetron, iklan, maupun monolog. Tanpa cerita (skenario) yang baik, maka cerita yang disajikan juga akan hambar bahkan tidak bermutu.

## 2.2 Skenario

Menurut Biran (2006: 19) skenario adalah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film. Istilah skenario dipahami sebagai desain liku liku cerita.

Skenario menurut Syd Field (2005: 20) dalam bukunya *The Foundations of Screenwriting* adalah:

“A screenplay is a story told with pictures, in dialogue and description, and placed within the context of dramatic structure. A screenplay is a noun-it is about a person, or persons, in a place or places, doing his or her or their thing. All screenplays execute this basic premise. The person is the character, and and doing his or her thing is the action”.

Disimpulkan bahwa skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urut-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Seorang penulis skenario dituntut untuk mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi. Adapun fungsi dari skenario adalah untuk digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film.

## 2.3 Proses Penulisan Skenario

Menurut Yuniawan (2012) dalam websitenya, proses penulisan skenario ada beberapa tahap, diantaranya:

1. Menentukan ide cerita

Dalam menentukan ide cerita atau gagasan dapat diperoleh dari:

- a. Pengalaman pribadi
- b. Legenda

- c. Cerita rakyat
- d. Fabel
- e. Mitologi
- f. Kehidupan sehari-hari
- g. Pendidikan
- h. Perjalanan/petualangan/*adventure*

## 2. Tema

- a. Merupakan pokok bahasan film
- b. Diusahakan dikerucutkan pada 1 (satu) kata/konsep
  - Misalnya: kepahlawanan (heroik), *survival*, cinta, petualangan
- c. Tema film harus konsisten

## 3. *Logline* atau inti cerita

Katabantu: Bagaimana jika..... dan kemudian....

Misal: Film *Clash Of The Titan*

Bagaimana jika pemuda anak seorang nelayan dan kemudian harus menyelamatkan dunia dari serangan dewa?

Atau kisah anak manusia keturunan dewa yang harus menyelempatkan dunia dari serangan Dewa.

## 4. Sinopsis

Merupakan gambaran/ringkasan/rangkuman umum tentang penceritaan (*storytelling*). Dan sinopsis yang baik harus menjawab 7 pertanyaan dasar, yaitu:

- a. Siapa tokoh utama dalam Film?

- b. Apa yang diinginkan tokoh utama?
- c. Siapa/apa yang menghalangi tokoh utama mencapai keinginannya?
- d. Bagaimana akhirnya tokoh utama berhasil mencapai keinginannya dengan cara yang luar biasa, menarik dan unik?
- e. Apa yang ingin anda sampaikan dengan cerita tersebut?
- f. Bagaimana anda mengisahkan cerita anda (sudut pandang cerita)?
- g. Bagaimana tokoh utama dan tokoh pendukung lain mengalami perubahan dalam cerita tersebut?

5. *Plot* atau *outline* yaitu panduan atau guide untuk menyusun cerita babak demi babak.

6. *Screenplay* merupakan cerita yang tertuang dalam *script* standar untuk membuat film.

### 2.3.1 Ide dan Konsep

Menurut David Flores (2017) dalam websitenya, menjelaskan bahwa:

One thing I like to do when creating a high concept is to look for the “twist”. The turn of an existing idea that in some way contradicts that concept in other words, the ironic. Tie it into a *logline*, and you may have the catalyst for that “hmmm” concept.

Yang berarti untuk menemukan ide dan konsep yang luar biasa yang pertama yaitu mencari “twist” dan akan diikat menjadi logline.

Dan juga menurut Script Arsenal (2018) yang ditulis dalam websitenya menjelaskan bahwa menentukan ide dan konsep dalam menulis skenario adalah masalah besar bagi penulis skenario. Namun, ada cara alternatif untuk bertukar pikiran, yang didasarkan lebih pada emosi, dan lebih sedikit dalam plot. Pertama,

Anda perlu tahu jenis naskah apa yang ingin Anda tulis. Apakah Anda seorang penulis komedi? Penggemar horor? Pecandu film thriller? Apa pun aliran genre Anda, tanyakan pada diri sendiri, apa yang membuat Anda takut? Topik apa yang paling meresahkan? Topik apa yang paling tidak ingin Anda hadapi dalam tulisan Anda?. Setelah itu melakukan brainstorming untuk memudahkan menulis skenario.

### 2.3.2 Premis

Menurut Agust (2016) dalam websitenya menjelaskan bahwa premis adalah ibarat sistem inti naskah dan sumber kehidupan kisah tersebut. Hanya ada satu premis per skrip tempat semua ide yang dikandungnya berfungsi, jika tidak premis, skrip akan kehilangan fokus dan tujuan. Premis adalah hipotesis. Ini adalah tujuan dari semuanya. Premis tidak pernah dinyatakan secara eksplisit, ini adalah subteks untuk keseluruhan.

Dan juga menurut Moura (2015) dalam websitenya menjelaskan bahwa premis adalah pernyataan atau preposisi yang membentuk dasar untuk sebuah karya atau teori. Dalam pembuatan film, premis hanyalah awal dari cerita.

### 2.3.3 *Logline*

Menurut Master Class (2019) dalam websitenya menjelaskan bahwa *logline* adalah ringkasan satu kalimat atau deskripsi sebuah film. *Loglines* menyaring elemen-elemen penting dari skenario berdasarkan karakter utama, pengaturan, dan konflik yang jelas dan ringkas. Tujuannya menulis *logline* adalah untuk menarik pembaca agar lebih penasaran tentang cerita lengkapnya.

Dan menurut Landry (2018) dalam websitenya menjelaskan bahwa:

The logline is the shortest written account of your script. It best conveys what it's about. Also called a 'one liner,' but it doesn't have to be exactly one sentence long.

In length, the logline is typically one or two sentences. It highlights the dramatic core of your story. Most importantly, the purpose of the logline is marketing. It compels a reader to read your script, or a viewer to go see your movie.

Dapat disimpulkan bahwa *logline* adalah tulisan terpendek dari skrip.

*Logline* biasanya satu atau dua kalimat. Ini menyoroti inti dramatis kisah di skenario yang ditulis. Yang paling penting, tujuan dari *logline* adalah pemasaran yang "memaksa" pembaca untuk membaca *script* atau menonton film secara langsung.

#### 2.3.4 Penokohan

Menurut Biran (2006: 59-61) menjelaskan bahwa pelaku dalam cerita adalah yang terpenting. Karena tokoh utama dan tokoh pendukunglah sebuah cerita dituturkan. Yang menjadi pokok terpenting dalam cerita haruslah sesuatu yang menarik, unik, bukan tokoh basi. Semua tokoh cerita harus bisa membuat penonton terpikat dan ingin mengetahui jalan cerita hingga akhir.

Tokoh cerita juga harus enak disaksikan dan menarik (entertain). Kenapa suatu tokoh bisa menarik itu karena tokoh itu punya unikum dan bisa mengundang keingin tahuhan. Setiap orang punya unikum tersendiri. Tugas penulis skenariolah untuk memberikan tekanan unikum tokoh yang dia gunakan agar lebih menarik dan sesuai dengan penokohan.

Sedangkan menurut Aristo & Ash Shiddiq (2017: 2) menjelaskan bahwa karakter utama adalah tokoh yang menjadi penggerak utama didalam cerita.

Menentukan karakter utama harunya yang menarik, dan berikan nama serta gambaran yang menjelaskan kenapa ia menarik bagi kita atau bagi orang lain. Tambahkan juga tujuan karakter didalam naskah dan berikan konflik yang menghalangi karakter ini untuk mencapai tujuan.

Penentuan tokoh ini nantinya juga akan didukung dengan latar yang sesuai, yaitu tempat dimana para pemeran mengekspresikan gambaran dan watak yang ada dalam cerita.

### 2.3.5 Plot

Menurut Dibell (1988: 5-6) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Plot*, bahwa:

Plot is built of significant events in a given story. significant because they have important consequences. taking a shower isn't necessarily plot, or braiding one's hair, or opening a door. let's call them incidents. they happen, but they don't lead to anything much. no important consequences.

Plot is the things characters do, feel, think, or say, that make a difference to what comes afterward.

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan, *plot* dibangun dari peristiwa penting dalam cerita yang diberikan, yang berarti memiliki konsekuensi atau dampak penting dalam cerita. *Plot* adalah hal-hal yang dilakukan, dirasakan, dipikirkan, atau dikatakan oleh tokoh, yang membuat perbedaan terhadap apa yang terjadi sesudahnya.

Dan juga menurut James Scott Bell (2004: 6) dalam bukunya yang berjudul *Plot and Structure: Techniques and Exercises for Crafting a Plot That Grips Readers from Start to Finish*, menjelaskan bahwa:

You could also be a tweener who does a bit of planning but still seeks some surprise and spontaneity in the daily output of words. It might be a lousy plot, a disjointed plot, a mess, or a masterpiece. but the plot will be there, staring you in the face. The function of plot is supposed to transport people, move them through the power of story. plot is the power grid that makes it happen.

Dapat disimpulkan bahwa *plot* mengandung elemen kejutan dan terjadi secara spontan. *Plot* ibarat jaringan listrik yang bertujuan untuk membawa dan menggerakkan penonton masuk kedalam kekuatan cerita.

### 2.3.6 Sinopsis

Menurut Arif (2019) dalam websitenya menjelaskan bahwa sinopsis berarti ringkasan. Sinopsis berasal dari kata *synopical* yang artinya ringkas. Jadi secara umum sinopsis merupakan ringkasan atau garis besar dari sebuah cerita panjang atau naskah yang ditulis maksimal satu halaman dan ditulis dengan alur yang jelas, gaya bahasa yang *persuasive*, konflik dan penyelesaian masalah ditulis dengan singkat dan membuat penasaran bagi para pembaca.

Dan juga menurut Carpenter (2012) dalam websitenya menjelaskan bahwa sinopsis berisi kalimat naratif, penjelasan tentang masalah atau *plot*, karakter, dan bagaimana buku atau novel berakhir. Berisi rangkuman tentang apa yang terjadi dan siapa yang berubah dari awal hingga akhir cerita

## 2.4 Struktur Dramatik Film

Menurut Biran (2006: 107-125) untuk menuturkan cerita dramatik, sampai sekarang tidak bisa terlepas dari penggunaan resep kuno yang mengharuskan penyampaian tiga babak, yaitu:

## Babak I

Babak ini ada yang menamakan sebagai *”Opening”* atau *”Persiapan”* dan sebagainya. Tugas rekayasa yang dilakukan oleh penulis skenario pada babak ini adalah:

- a. Membuat penonton secepatnya memfokuskan perhatian kepada film.
- b. Membuat penonton bersimpati pada protagonis.
- c. Membuat penonton mengetahui apa problem utama protagonis.

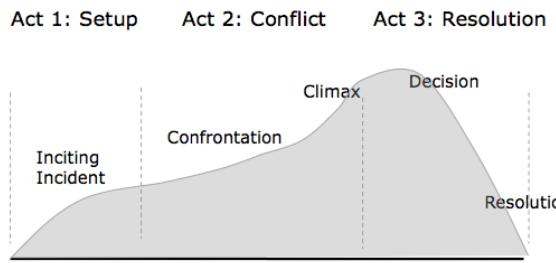
## Babak II

Pada babak ini berlangsung cerita yang sesungguhnya. Disinilah cerita betul-betul dimulai dan berjalan hingga akhir. Babak II ini berisi:

- a. Point of attack
- b. Jalan cerita
- c. Protagonis terseok-seok
- d. Klimaks

## Babak III

Pada babak III ini cerita sudah ada kepastian berakhir sebagai *happy end* atau *unhappy end*, dan disini penonton diberi kesempatan merasapi kegembiraan yang ditimbulkan oleh *happy end*, atau rasa sedih yang ditimbulkan oleh *unhappy end*. Juga memantapkan kesimpulan atau isi cerita.



Gambar 2.1 Struktur Dramatik Film Tiga Babak

(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com))

Dan juga menurut Jason Hellerman (2018) dalam websitenya, definisi struktur tiga babak adalah model naratif yang membagi plot menjadi tiga bagian. Bagian-bagian ini mewakili tindakan naik dan turun. Mereka biasa disebut sebagai pengaturan, konfrontasi, dan resolusi.

Struktur tiga babak adalah dasar bagi hampir setiap film *Hollywood*, dan ini merupakan teori kritis untuk dikuasai penulis skenario di setiap level. Struktur tiga babak membentuk fondasi yang kuat dalam babak pertama, memungkinkan untuk menjelajahi dunia dan mempertaruhkan babak kedua, dan kemudian memberi waktu untuk menyelesaikan lengkungan emosi di babak tiga. Salah satu cara untuk melihatnya adalah bahwa tindakan satu adalah "inspirasi," tindakan dua adalah "keterampilan," dan tindakan tiga adalah "filsafat."

### Babak Satu

Pada babak satu lebih berisi tentang pengenalan karakter dan deskripsi adegan yang kuat. Terutama tindakan yang seharusnya dilakukan seseorang adalah mengatur dunia dan menggerakkan cerita.

## Babak Dua

Babak kedua adalah ketika inti cerita terjadi. karakter akan dibuat untuk mencoba dan gagal. Babak dua berakhir saat karakter mengalami hal terburuk dalam cerita. Babak kedua sangat penting. Disinilah jawaban dari babak I, dan akan menghasilkan banyak pertanyaan yang akan dijawab pada babak III.

## Babak Tiga

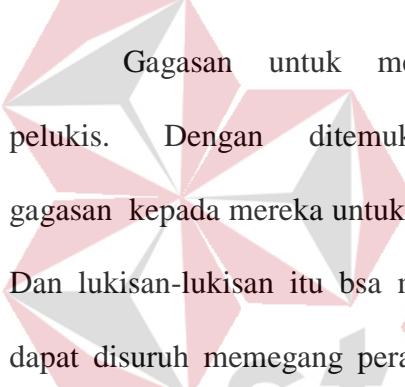
Babak ketiga adalah jawaban dari pertanyaan dibabak I dan II. Karakter harus menghadapi perasaan, keinginan, dan tujuan mereka. Yang luar biasa tentang babak tiga adalah bahwa disinilah mulai terlihat semua kerja keras terbayar. Permainan emosional akan segera membawa hasil. Di awal babak ketiga, karakter harus menghadapi tantangan terbesar mereka, atau setidaknya mengalami masalah besar yang tidak mungkin mereka selesaikan. Ini harus mengikat secara alami menjadi babak kedua dan harus mencerminkan set tema babak pertama.

## 2.5 Film

Film adalah media elektronik paling tua daripada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar besar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media konflik massa yang benar-benar disukai bahkan sampai sekarang. Lebih dari 70 tahun terakhir ini film telah memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam.

Menurut Oktavianus (2015: 3) film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya.

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin penting dan setara dengan media lain. Keberadaannya praktis, hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini.



Gagasan untuk menciptakan film adalah dari para seniman pelukis. Dengan ditemukannya *cinematography* telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Dan lukisan-lukisan itu bisa menimbulkan hal yang lucu dan menarik, karena dapat disuruh memegang peran apa saja, yang tidak mungkin diperankan oleh manusia. Si tokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, menghilang menjadi besar atau menjadi kecil secara tiba-tiba.

Menurut Pratista (2008: 1) dalam bukunya berjudul Memahami Film bahwa film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tidak akan membentuk sebuah film jika dua unsur berdiri sendiri. Unsur naratif berhubungan dengan cerita, *plot*, tema, waktu, pelaku cerita (tokoh), konflik, tujuan dan ruang. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif

secara keseluruhan. Sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni:

- a. *Mis-en-scene*: segala hal yang berada di depan kamera. *Mis-en-scene* memiliki empat elemen pokok yakni, *setting*, tata cahaya, kostum, dan *make up*.
- b. Sinematografi: perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil.
- c. *Editing*: transisi sebuah gambar ke gambar lainnya.
- d. Suara: segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indra pendengaran

## 2.6 Fungsi Film

Menurut Miracle Ekpereamaka Nwokedi (2018: 4) dalam jurnal yang berjudul *Film as a Mass Medium: Audience Perception of Home Video Films as Representation of Realities in Nigeria (Study of Residents in Awka South)* mengemukakan bahwa:

“These movies have highlighted the potency of home video films as a mass medium capable of passing across information entwined in entertainment”.

Dari kutipan diatas, film memiliki fungsi yaitu sebagai media massa yang memuat informasi dan hiburan.

Dan juga menurut Undang-Undang No. 33 tahun 2009 tentang perfilman berisi film sebagai media komunikasi massa merupakan sarana pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan akhlak mulia, pemajuan kesejahteraan masyarakat, serta wahana promosi Indonesia di dunia

internasional, sehingga film dan perfilman Indonesia perlu dikembangkan dan dilindungi.

## 2.7 Tahap Pembuatan Film

Menurut Siswanta, Triharyanto, & Sekarwangi (2016: 453-456) proses pembuatan film tari klasik dipilah menjadi tiga tahapan yaitu tahap praproduksi, tahap produksi dan tahap pascaproduksi.

### 1. Tahap Pra produksi

Tahap praproduksi terdiri dari serangkaian kegiatan yaitu penyusunan skenario, format *shooting* ditetapkan menggunakan format VCD, *recruitmen* SDM pendukung dan pembagian tugas, penyutradaraan (membuat *shot list*, *script breakdown*, *storyboard*, *schedule shooting*), menyiapkan dan menyelenggarakan rapat produksi, *budgeting*, logistik, menetapkan studio editing serta menyiapkan peralatan baik yang perlu dibeli maupun sewa.

### 2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah pentahapan di mana proses pengambilan gambar atau *shooting* film dimulai. Tentu saja tahap produksi hanya bisa dilakukan jika tahap praproduksi benar-benar sudah dipersiapkan secara matang. Semua kegiatan shooting pada tahap produksi, akan mengacu pada jadwal yang telah dipersiapkan oleh asisten sutradara. Sedangkan tanggung jawab proses produksi sepenuhnya ada di tangan sutradara. Dari sinilah akan terlihat kinerja sutradara dalam memimpin semua pihak yang terlibat dalam proses produksi. Dalam hal ini kemampuan *leadership* menjadi hal yang utama (Set, 2008). Demikian hanya terhadap proses pengambilan gambar atau *shooting* pada sebuah tarian atau sendratari klasik dan seni tradisi, selalu

bergerak dan sulit ditulis dalam naskah, seorang produser harus memiliki konsep yang jelas. Tanpa konsep program ini hanya akan jadi sajian serampangan

### 3. Tahap Pasca produksi

Tahap ketiga adalah pascaproduksi, yang melibatkan kegiatan yang berkaitan dengan editing, termasuk *dubbing* dan spesial efek, menyiapkan materi promosi, mengontrol promosi dan publikasi, serta menjalin kerja sama dengan pihak eksternal untuk mendistribusikan hasil. Langkah terakhir pada pasca-produksi adalah menyelesaikan laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada semua pihak yang terkait. Tahap pascaproduksi merupakan pekerjaan editing yaitu proses mengolah hasil pengambilan gambar menjadi sebuah karya sinematografi yang memenuhi standar kualitas untuk ditayangkan di media komunikasi elektronik tertutama film dan televisi. Proses editing bukan semata-mata menjadi ruang kreativitas editor tetapi selama proses editing dilakukan harus melibatkan *stakeholder* yaitu semua *crew* tim produksi sehingga hasil editing selaras dengan tuntutan kebutuhan dan tidak menyimpang dari skenario, *cript breakdown sheet* maupun *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap pra produksi.

## 2.8 Genre Drama

Film drama memiliki jalan cerita yang serius, menampilkan karakter-karakter dan latar yang realistik dan menggambarkan situasi kehidupan yang kerap terjadi sehari-hari. Dengan mengangkat kisah yang sangat dekat dengan para penonton, film drama biasanya tidak berfokus pada efek-efek special, komedi, ataupun aksi dari para pemainnya (International Design School, 2014).

## 2.9 Pengaruh Rokok Dalam Keluarga

Menurut Alnur, Ismail, dan Padmawati (2017: 2) dalam jurnalnya yang berjudul Kebiasaan Merokok Keluarga Serumah dan Kejadian Pneumonia pada Balita di Bantul, kesehatan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam membangun unsur manusia agar memiliki kualitas baik seperti yang diharapkan dan dapat memberikan pengaruh ke berbagai aspek kehidupan masyarakat.

Perilaku merokok di dalam rumah adalah terdapatnya seorang anggota keluarga atau lebih yang menghisap rokok di dalam rumah. Menurut Siluan Tomkins (2010) tipe perilaku merokok yaitu tipe perilaku yang dipengaruhi oleh perasaan positif, perilaku merokok yang dipengaruhi perasaan negative, perilaku merokok yang adaptif atau disebut dengan psychological addiction, perilaku rokok yang sudah menjadi kebiasaan, merokok diruang umum atau tempat public dan merokok di tempat-tempat yang bersifat pribadi. Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kebiasaan merokok adalah faktor farmakologis, faktor sosial, faktor psikologis dan faktor iklan.

## 2.10 Perilaku Merokok Dalam Keluarga

Menurut Siti Patonah (2012) perilaku merokok orang tua adalah salah satu salah satu penyebab penyakit *bronchopneumonia*. Meskipun semua orang tahu akan bahaya yang akibat merokok, perilaku merokok tidak pernah surut dan tampaknya merupakan perilaku yang masih dapat ditolerir oleh masyarakat.

Dengan meluasnya informasi tentang dampak buruk dari merokok, maka menghentikan perilaku merokok merupakan solusi yang paling tepat dan terbukti

mengurangi serta menghilangkan akibat yang mungkin telah dan akan muncul. Usaha-usaha lain yang mungkin bisa diterapkan yaitu: mengusahakan pengurangan sampai penghentian merokok, mengusahakan mencegah memulai merokok, terutama pada anak-anak dan remaja, mengusahakan adanya peraturan yang melindungi konsumen terhadap akibat buruk dari rokok dan mengusahakan adanya peraturan-peraturan yang melindungi bukan perokok dari polusi rokok, mengusahakan melakukan penelitian-penelitian tentang akibat buruk dari rokok terhadap kesehatan masyarakat secara luas.

Upaya sosialisasi kepada masyarakat, terkait dengan faktor-faktor risiko bahaya merokok bagi kesehatan hendaknya dilakukan secara terus-menerus baik oleh pemerintah maupun keluarga si perokok untuk menurunkan perilaku merokok orang tua khususnya bagi mereka yang mempunyai balita, sehingga dengan adanya peringatan akan kerugian dari merokok dapat menurunkan kebiasaan merokok mereka dan menurunkan angka kesakitan balita akibat merokok.

## 2.11 Konflik

Konflik berasal dari kata kerja latin yaitu *configere* yang berarti saling memukul. Konflik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) diartikan sebagai percekatan, perselisihan dan pertentangan. Konflik menurut Karen Horney (dalam Alwisol, 2009) merupakan pertentangan antara kekuatan yang saling berhadapan dan tidak dapat dihindari. Mulyasa (2003) membagi konflik menjadi enam tingkatan salah satunya adalah konflik intrepersonal (Perdiansyah, 2015).

## 2.12 Konflik Interpersonal

Konflik interpersonal menurut Baheshtifar dan Zare (2013: 1) dalam jurnalnya yang berjudul *Interpersonal Conflict: A Substantial Factor to Organizational Failure* adalah:

“Interpersonal conflict is conflict that occurs between two or more individuals that work together in groups or teams. This is a conflict that occurs between two or more individuals. Many individual differences lead to interpersonal conflict, including personalities, culture, attitudes, values, perceptions, and the other differences. Conflict arises due to a variety of factors. Individual differences in goals, expectations, values, proposed courses of action, and suggestions about how to best handle a situation are unavoidable”.

Jadi konflik interpersonal adalah konflik yang terjadi antara dua atau lebih individu yang bekerja bersama dalam kelompok atau tim. Ini adalah konflik yang terjadi antara dua atau lebih individu. Banyak perbedaan individu mengarah pada konflik interpersonal, termasuk kepribadian, budaya, sikap, nilai, persepsi, dan perbedaan lainnya. Konflik muncul karena berbagai faktor. Perbedaan individu dalam tujuan, harapan, nilai, tindakan yang diusulkan, dan saran tentang cara terbaik untuk menangani suatu situasi tidak dapat dihindari.

Selain itu konflik interpersonal dapat dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap komunikasi interpersonal sehingga hal ini dibutuhkan pengelolaannya, seperti yang dikatakan oleh Kartika (2000) bahwa konflik terjadi karena adanya kegagalan interaksi (komunikasi) yang disebabkan oleh persepsi individu yang berbeda-beda dan masih banyak lagi faktor lain yang menyebabkannya.

## 2.13 Penyebab Konflik Interpersonal

Menurut Budi Kho (2016) menjelaskan dalam websitenya [www.ilmumanajemenindustri.com](http://www.ilmumanajemenindustri.com), berikut ini adalah beberapa sumber ataupun faktor yang menyebabkan terjadinya konflik, baik konflik di masyarakat maupun dalam suatu organisasi.

- Perbedaan Pandangan
- Perbedaan Persepsi
- Perbedaan Kepentingan
- Kurangnya Komunikasi
- Persaingan atau kompetisi
- Perbedaan status dan budaya
- Egoisme (keakuan)
- Diskriminasi
- Kebencian

## 2.14 Psikologi Konflik Interpersonal

Menurut Soelarso, Soebekti, & Mufid (2005: 125) secara psikologis selama proses komunikasi interpersonal berlangsung maka dalam diri komunikasi akan terjadi proses sensasi, memori, persepsi, dan berpikir. Keempat proses ini merupakan tahapan ketika seseorang menerima pesan hingga menghasilkan respon. Sensasi adalah saat stimulus ditangkap oleh indera manusia (senses) selanjutnya dirubah menjadi impuls melalui syaraf dan dipahami oleh otak manusia.

Berdasarkan hal itu ketepatan dan kecepatan pemahaman terhadap stimulus tergantung kepekaan indera manusia, sehingga ini berpengaruh pada proses selanjutnya. Lebih lanjut, juga menerangkan bahwa proses persepsi akan melibatkan memori dan proses berpikir, karena persepsi merupakan proses ketika otak manusia memberi makna atau menafsirkan stimulus.

Memori adalah proses menyimpan informasi yang dapat dipakai sebagai kerangka rujukan (*frame of references*), dan akan dikeluarkan kembali bila informasi tersebut dibutuhkan. Berpikir adalah suatu proses untuk menetapkan keputusan, memecahkan masalah dan memproduksi respon.

## 2.15 Dampak Konflik Interpersonal Dalam Keluarga

Menurut Rajak (2013: 132) konsekuensi dari konflik terhadap seseorang mungkin bervariasi di antaranya adalah menciptakan kecemasan, ketegangan, frustasi, atau rasa bermusuhan. Dampak konflik dalam organisasi dapat juga diakibatkan oleh tujuan, nilai (*value*), atau opini seorang individu akan atau sedang dihalangi oleh individu atau kelompok lain.

Konflik interpersonal (antar pergawai) dalam organisasi dapat mempengaruhi tingkat stres, apabila konflik tersebut belum diselesaikan dan terus berlangsung pada saat seorang individu berinteraksi dengan tugasnya dan individu lainnya. Selain faktor konflik antar pribadi (*interpersonal conflict*) mempengaruhi stres kerja seorang individu, *work-family conflict* (konflik akibat dari intervensi pekerjaan di dalam keluarga) juga berpengaruh terhadap stres kerja individu ditempat kerja. Sifat alami dari *work-family conflict* adalah penting karena konsekuensi dari konflik adalah bergantung pada dimana konflik berasal serta

gangguan antara kedua domain (pekerjaan dan keluarga) secara alami saling mempengaruhi antara keduanya.

Menurut McKee (dalam Rajak 2013: 132) menjelaskan bahwa intervensi pekerjaan dalam keluarga seperti, overload dan kerja lembur (*overtime*) dapat menyebabkan menurunnya kesehatan psikis dan fisik sehingga berdampak pada konflik keluarga dan dapat terjadi sebaliknya.

## 2.16 Komunikasi

Istilah komunikasi berpangkal pada perkatan latin *communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Selain itu kata komunikasi berasal dari kata *communico* artinya membagi yang diambil dari bahasa latin juga. Sebagaimana yang dikutip oleh Hafied Cangara dalam bukunya Pengantar Ilmu Komunikasi, Everett M. Rogers dan D. Lawrence Kincaid mendefinisikan komunikasi sebagai suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu dan lainnya, dan pada gilirannya akan ada saling pengertian yang mendalam.

Secara terminologi komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Menurut Soejono Soekanto dalam bukunya Kamus Sosiologi “Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak lain, sehingga terjadi pengertian bersama. Kebersamaan dalam proses komunikasi merupakan hal yang sangat penting, sehingga timbal balik antara komunikator dan komunikan dapat terjadi. Pesan yang disampaikan komunikator dapat di tanggapi dengan perubahan sikap, pendapat serta tingkah

laku komunikasi. Jadi berlangsungnya proses komunikasi terjadi apabila terdapat kesamaan mengenai hal-hal yang dikomunikasikan ataupun kepentingan tertentu.

Menurut Carl I. Hovland, ilmu komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pengertian seseorang terhadap orang lain.

### **2.17 Komunikasi Keluarga**

Menurut Idris Swardy (1992: 90), bahwa komunikasi keluarga adalah proses penyampaian pesan bapak dan ibu sebagai komunikator kepada anak-anak sebagai komunikasi tentang norma-norma atau nilai-nilai yang berlaku dalam keluarga dengan tujuan keutuhan dan pembentukan keluarga yang harmonis.

Kemudian menurut Rosnandar (1992: 10) menyatakan bahwa komunikasi keluarga adalah proses penyampaian pesan komunikasi kepada anggota keluarga dengan tujuan untuk mempengaruhi atau membentuk sikap sesuai dengan isi pesan yang disampaikan Bapak atau Ibu sebagai komunikator.

Dan menurut Marista Elisabeth Bala, Johny Senduk, dan Anthonius Boham (2015: 4), komunikasi keluarga adalah suatu proses penyampaian pesan antara orang tua kepada anak remaja dengan tujuan pencegahan perilaku yang tidak baik bagi anak atau remaja tersebut.

### **2.18 Peran Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Perilaku Merokok**

Menurut Marista Elisabeth Bala, Johny Senduk, dan Anthonius Boham (2015: 8), peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi,

sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan pribadi dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dan keluarga, kelompok dan masyarakat. Khususnya dalam penelitian ini bermaksud melihat peran komunikasi keluarga dalam mencegah perilaku merokok bagi remaja.

Untuk menggambarkan dan menjelaskan bagaimana peran komunikasi keluarga dalam mencegah perilaku merokok bagi remaja akan dijelaskan melalui data-data yang diperoleh sesuai dengan indikator-indikator penelitian, yaitu diantaranya mengenai:

- a. Jenis komunikasi berdasarkan penyampaiannya
- b. Intensitas komunikasi yang dilakukan keluarga
- c. Isi pesan komunikasi yang dilakukan keluarga dirumah
- d. Proses komunikasi keluarga
- e. Masalah-masalah dalam berkomunikasi dengan keluarga
- f. Faktor-faktor pemicu masalah keluarga
- g. Cara mengatasi masalah-masalah dalam berkomunikasi
- h. Pentingnya komunikasi dalam keluarga
- i. Alasan pentingnya komunikasi dalam keluarga
- j. Anggota keluarga yang merokok
- k. Usia anggota keluarga yang merokok
- l. Orangtua yang merokok di depan anak
- m. Nasehat dari orangtua tentang rokok
- n. Faktor-faktor yang membuat remaja merokok

- o. Perlunya komunikasi dilakukan
- p. Pengaruh Komunikasi dalam keluarga
- q. Jenis-jenis Komunikasi berdasarkan sifatnya
- r. Adakah tindakan pencegahan lainnya selain komunikasi
- s. Tindakan pencegahan keluarga agar remaja tidak merokok



## **BAB III**

### **METODE PENCINTAAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Menurut Conny (dalam Putra 2017: 19), dijelaskan bahwa metode penelitian berarti cara pengumpulan data dan analisis, dari analisa data tersebut kemudian peneliti akan mendapatkan hasil berupa penegasan atas teori yang pernah ada atau suatu penemuan baru. Metode yang digunakan dalam Tugas Akhir ini yaitu metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data yang bersumber dari wawancara, observasi, literatur dan studi eksisting. Menurut Corbin dan Strauss (dalam Wahidmurni 2017: 5) merupakan bentuk penelitian dimana peneliti dalam mengumpulkan dan menganalisis data menjadi bagian dari proses penelitian sebagai partisipan bersama informan yang memberikan data. Adapun alasan menggunakan pendekatan kualitatif adalah:

- a. Untuk mengeksplorasi pengalaman batin peserta,
- b. Untuk mengeksplorasi bagaimana makna terbentuk dan ditransformasikan,
- c. Untuk menjelajahi daerah yang belum diteliti secara menyeluruh,
- d. Untuk menemukan variabel yang relevan yang nantinya dapat diuji melalui bentuk-bentuk kuantitatif penelitian,
- e. Untuk mengambil pendekatan holistik dan komprehensif dalam mempelajari fenomena.

Metode penelitian kualitatif ini kami gunakan untuk mendapatkan data tentang skenario dan konflik interpersonal dalam keluarga secara lebih mendalam.

### 3.2 Objek Penelitian

Objek yang akan diteliti adalah konflik interpersonal yang terjadi dalam keluarga yang kami fokuskan yaitu pada kurangnya komunikasi ayah dan anak laki-laki diusia remaja (19-25 tahun) yang diakibatkan oleh dampak rokok, terutama terhadap perokok pasif. Dampak yang ditimbulkan oleh rokok dapat ditinjau dari segi kesehatan dan juga psikologi. Dari segi psikologi ternyata berdampak sangat fatal terhadap sebuah keluarga yang di dalamnya terdapat perokok aktif maupun pasif, salah satunya yaitu terjadinya keluarga yang kurang harmonis yang disebabkan oleh kurangnya komunikasi antar anggota keluarga. Anak laki-laki diusia remaja memiliki komunikasi yang kurang terjalin antara dia dan ayahnya, ini dikarenakan transformasi diri menempatkan posisi kita hampir seperti dengannya, yakni laki-laki dewasa yang sudah nyaris serupa dengannya. Hal ini bukanlah sesuatu yang patut dipertanyakan, karena semuanya itu adalah hal yang wajar dan sering terjadi.

### 3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian yaitu di Rumah Sakit Umum Daerah Sidoarjo, dengan melakukan wawancara terhadap Psikolog. Selain itu juga melakukan wawancara kepada *Film Maker* Surabaya untuk mendapatkan materi tentang skenario. Produksi film yang akan kami buat yaitu di Jalan Sidomukti RT 04 RW 05, Pandaan. Kami menggunakan *setting* lokasi *indoor* dimana akan lebih banyak konflik yang terjadi, dan *setting* lokasi *outdoor* kami gunakan pada saat aktor merenung mencari arti kehidupan.

### 3.4 Sumber Data

Sumber data akan dihimpun dari buku atau studi literatur, wawancara dan studi eksisting. Studi literatur dilakukan untuk menemukan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya, wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian sesuai serta dapat memberikan pemaparan kredibel tentang topik bahasan ini, dan studi eksisting yaitu dengan mengamati beberapa film yang nantinya akan digunakan sebagai refrensi film kami dari segi konsep, alur cerita, teknik pengambilan gambar, lighting, editing dan lain sebagainya.

Merujuk dari data diatas, studi literatur akan diperoleh dari buku, laporan, jurnal *online* dan website, yaitu sebagai berikut:

- a. Teknik Menulis Skenario Film Cerita, buku karangan Misbach Yusa Biran (2006).
- b. Kelas Skenario, buku karangan Salman Aristo dan Arief Ash Shiddiq (2017).
- c. Memahami Film edisi pertama, buku karangan Himawan Pratista (2008).
- d. Memahami Film edisi kedua, buku karangan Himawan Pratista (2018).
- e. Komunikasi Interpersonal Jarak Jauh, laporan dari Sarah Salpinah (2018).
- f. Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Keluarga, jurnal *online* dari Anindya Kharisma Juariyah.
- g. Proses Komunikasi Interpersonal Ayah Dan Anak Dalam Menjaga Hubungan, jurnal *online* dari Yenny Wijayanti (2013).
- h. Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film *Conjuring*, jurnal *online* dari Handy Oktavianus (2015)

- i. Produksi Indie Film Tutorial Tari Gambyong Pareanom, jurnal online dari Adnan Rajak (2013).
- j. [www.idseducation.com](http://www.idseducation.com)
- k. [www.ilmumanajemenindustri.com](http://www.ilmumanajemenindustri.com)

Selain studi literatur, pengumpulan data juga akan dilakukan dengan wawancara yaitu kepada dr. Elok Kartika Sari M.Psi. yang merupakan seorang psikolog dan juga kepada kepada Pravana Widho Oktendo yang merupakan *Director* dan *Script Writer* film indie dan Fauzan Abdillah selaku praktisi dibidang film untuk mendapatkan materi tentang menulis skenario.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Pembuatan skenario dalam film ini, penulis menggunakan penelitian secara kualitatif, menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, studi literatur dan studi eksisting. Melalui teknik pengumpulan data ini, akan dicari hal-hal berkaitan dengan skenario, unsur-unsur menulis skenario, komunikasi keluarga dan konflik interpersonal dalam keluarga.

#### **a. Studi Literatur**

Studi literatur digunakan untuk mencari data pokok dalam penelitian ini yaitu skenario dan konflik interpersonal dalam keluarga. Data tentang skenario penulis dapatkan dari buku karangan Salman Aristo dan Arief Ash Shiddiq yang berjudul Kelas Skenario dan buku karangan H. Misbach Yusa Biran yang berjudul Teknik Menulis Skenario. Data tentang konflik interpersonal dalam keluarga penulis dapatkan dari jurnal Adnan Rajak yang berjudul

Pengaruh Konflik Interpersonal, Work-Family Conflict Dan Stres, Terhadap Kepuasan Kerja Dan Dampaknya Terhadap Kepuasan Hidup.

b. Wawancara

Kami menggunakan teknik sampling *purposive sampling*. Dimana menurut Sugiyono (2010: 124), *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu yaitu orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang diteliti. Maka dari itu kami menentukan beberapa narasumber yang sesuai dan akan memberikan informasi yang valid.

Wawancara dilakukan secara mendalam (*In-depth Interview*) kepada 3 (tiga) narasumber dengan cara bertatap muka secara langsung dan mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi dan keterangan yang kami butuhkan untuk menyelesaikan penelitian ini.

c. Studi Eksisting

Studi eksisting kami gunakan untuk mendapatkan data dengan cara mengamati film yang ditinjau dari segi konsep, tokoh, dan plottingnya. Studi eksisting dilakukan pada film Pagi Tanpa Mentari produksi tahun 2016, penulis memilih film tersebut karena sangat tepat dalam segi konsep, alur cerita (pengenalan, konflik dan penyelesaian masalah) dan lain lain. Mulai dari pemeran ayah dan anak yang awalnya ingin hidup bahagia dan ternyata banyak konflik yang mereka hadapi.

### 3.6 Hasil Pengumpulan Data

Berdasarkan teknik pengumpulan data yang kami lakukan, hasil pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

#### 3.6.1 Skenario

Dalam menulis skenario terdapat beberapa tahap, yaitu: membuat ide dan konsep, menentukan premis, menentukan *logline*, penokohan, menentukan *plot*, membuat sinopsis, sampai akhirnya membuat skenario berdasarkan tahap diatas.

##### 1. Skenario

Data tentang skenario kami dapat berdasarkan studi literatur dan wawancara, sebagai berikut:

###### a. Studi Literatur

Menurut Misbach (2006: 19) skenario adalah desain penyampaian cerita atau gagasan dengan media film. Istilah skenario dipahami sebagai desain lika liku cerita.

Menurut Syd Field (2005: 20) dalam bukunya *The Foundations of Screenwriting*, skenario adalah:

“A screenplay is a story told with pictures, in dialogue and description, and placed within the context of dramatic structure. A screenplay is a noun-it is about a person, or persons, in a place or places, doing his or her or their thing. All screenplays execute this basic premise. The person is the character, and and doing his or her thing is the action”.

Disimpulkan bahwa skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urut-urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik. Seorang penulis skenario

dituntut untuk mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi. Adapun fungsi dari skenario adalah untuk digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber praktisi film sekaligus pemilik PWO Studio yaitu Pravana Widho Oktendo atau yang akrab dipanggil Ipank. Wawancara dilakukan pada hari Kamis 21 Februari 2019 pukul 16:00 WIB di Oval Music Studio Jalan Dewi Sartika Timur 2/26, Sidoarjo.

Berikut penjelasan beliau tentang penulis skenario:

Untuk mengembangkan skenario yang kita buat, menurut ipank yaitu berasal dari pengalaman pribadi atau menciptakan ide kreatif yang luar biasa. Kreatifitas tentunya juga tergantung masing-masing individu. Selain itu juga bisa memutar balikkan *plot* yang sudah dibuat untuk membuat cerita yang menarik dan susah ditebak. Skenario dibagi menjadi 3 babak, yaitu:

Babak I: Pengenalan

Babak II: Konflik

Babak III: Penyelesaian



Gambar 3.1. Wawancara dengan Pravana Widho Oktendo

(Sumber: Olahan Penulis)

## 2. Ide dan konsep

Data tentang ide dan konsep kami dapat berdasarkan studi literatur, yaitu sebagai berikut:

Menurut David Flores (2017) dalam websitenya, menjelaskan bahwa:

One thing I like to do when creating a high concept is to look for the “twist”. The turn of an existing idea that in some way contradicts that concept in other words, the ironic. Tie it into a *logline*, and you may have the catalyst for that “hmmm” concept.

Yang berarti untuk menemukan ide dan konsep yang luar biasa yang pertama yaitu mencari “*twist*” dan akan diikat menjadi *logline*.

Dan juga menurut Script Arsenal (2018) yang ditulis dalam websitenya menjelaskan bahwa menentukan ide dan konsep dalam menulis skenario adalah masalah besar bagi penulis skenario. Namun, ada cara alternatif untuk bertukar pikiran, yang didasarkan lebih pada emosi, dan lebih sedikit dalam *plot*. Pertama, Anda perlu tahu jenis naskah apa yang ingin Anda tulis. Apakah Anda seorang penulis komedi? Penggemar horor? Pecandu film thriller? Apa pun aliran genre Anda, tanyakan pada diri sendiri, apa yang

membuat Anda takut? Topik apa yang paling meresahkan? Topik apa yang paling tidak ingin Anda hadapi dalam tulisan Anda?. Setelah itu melakukan *brainstorming* untuk memudahkan menulis skenario.

### 3. Premis

Data tentang ide dan konsep kami dapat berdasarkan studi literatur, yaitu sebagai berikut:

Menurut Agust (2016) dalam websitenya menjelaskan bahwa premis adalah ibarat sistem inti naskah dan sumber kehidupan kisah tersebut. Hanya ada satu premis per skrip tempat semua ide yang dikandungnya berfungsi, jika tidak premis, skrip akan kehilangan fokus dan tujuan. Premis adalah hipotesis. Ini adalah tujuan dari semuanya. Premis tidak pernah dinyatakan secara eksplisit, ini adalah subteks untuk keseluruhan.

Dan juga menurut Moura (2015) dalam websitenya menjelaskan bahwa premis adalah pernyataan atau preposisi yang membentuk dasar untuk sebuah karya atau teori. Dalam pembuatan film, premis hanyalah awal dari cerita.

### 4. *Logline*

Data tentang *logline* kami dapat berdasarkan studi literatur, yaitu sebagai berikut:

Menurut Master Class (2019) dalam websitenya menjelaskan bahwa *logline* adalah ringkasan satu kalimat atau deskripsi sebuah film. *Loglines* menyaring elemen-elemen penting dari skenario berdasarkan karakter utama, pengaturan, dan konflik yang jelas dan ringkas. Tujuannya menulis *logline* adalah untuk menarik pembaca agar lebih penasaran tentang cerita lengkapnya.

Dan menurut Landry (2018) dalam websitenya menjelaskan bahwa:

The logline is the shortest written account of your script. It best conveys what it's about. Also called a 'one liner,' but it doesn't have to be exactly one sentence long.

In length, the logline is typically one or two sentences. It highlights the dramatic core of your story. Most importantly, the purpose of the logline is marketing. It compels a reader to read your script, or a viewer to go see your movie.

Dapat disimpulkan bahwa *logline* adalah tulisan terpendek dari skrip. *Logline* biasanya satu atau dua kalimat. Ini menyoroti inti dramatis kisah di skenario yang ditulis. Yang paling penting, tujuan dari *logline* adalah pemasaran yang “memaksa” pembaca untuk membaca script atau menonton film secara langsung.

#### 5. Penokohan

Data tentang penokohan kami dapat berdasarkan studi literatur sebagai berikut:

Menurut Biran (2006: 59-61) menjelaskan bahwa pelaku dalam cerita adalah yang terpenting. Karena tokoh utama dan tokoh pendukunglah sebuah cerita dituturkan. Yang menjadi pokok terpenting dalam cerita haruslah sesuatu yang menarik, unik, bukan tokoh basi. Semua tokoh cerita harus bisa membuat penonton terpikat dan ingin mengetahui jalan cerita hingga akhir.

Tokoh cerita juga harus enak disaksikan dan menarik (*entertain*). Kenapa suatu tokoh bisa menarik itu karena tokoh itu punya unikum dan bisa mengundang keingin tahuhan. Setiap orang punya unikum tersendiri. Tugas penulis skenariolah untuk memberikan tekanan unikum tokoh yang dia gunakan agar lebih menarik dan sesuai dengan penokohan.

Sedangkan menurut Aristo & Ash Shiddiq (2017: 2) menjelaskan bahwa karakter utama adalah tokoh yang menjadi penggerak utama didalam cerita. Menentukan karakter utama harunya yang menarik, dan berikan nama serta gambaran yang menjelaskan kenapa ia menarik bagi kita atau bagi orang lain. Tambahkan juga tujuan karakter didalam naskah dan berikan konflik yang menghalangi karakter ini untuk mencapai tujuan.

Penentuan tokoh ini nantinya juga akan didukung dengan latar yang sesuai, yaitu tempat dimana para pemeran mengekspresikan gambaran dan watak yang ada dalam cerita.

#### 6. *Plot*

Data tentang *plot* kami dapat berdasarkan studi literatur dan wawancara, yaitu sebagai berikut:

##### a. Studi Literatur

Menurut Dibell (1988: 5-6) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Plot*, bahwa:

Plot is built of significant events in a given story. significant because they have important consequences. taking a shower isn't necessarily plot, or braiding one's hair, or opening a door. let's call them incidents. they happen, but they don't lead to anything much. no important consequences.

Plot is the things characters do, feel, think, or say, that make a difference to what comes afterward.

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan, *plot* dibangun dari peristiwa penting dalam cerita yang diberikan, yang berarti memiliki konsekuensi atau dampak penting dalam cerita. *Plot* adalah hal-hal yang dilakukan,

dirasakan, dipikirkan, atau dikatakan oleh tokoh, yang membuat perbedaan terhadap apa yang terjadi sesudahnya.

Dan juga menurut James Scott Bell (2004: 6) dalam bukunya yang berjudul *Plot and Structure: Techniques and Exercises for Crafting a Plot That Grips Readers from Start to Finish*, menjelaskan bahwa:

You could also be a tweener who does a bit of planning but still seeks some surprise and spontaneity in the daily output of words.

It might be a lousy plot, a disjointed plot, a mess, or a masterpiece. but the plot will be there, staring you in the face.

The function of plot is supposed to transport people, move them through the power of story. plot is the power grid that makes it happen.

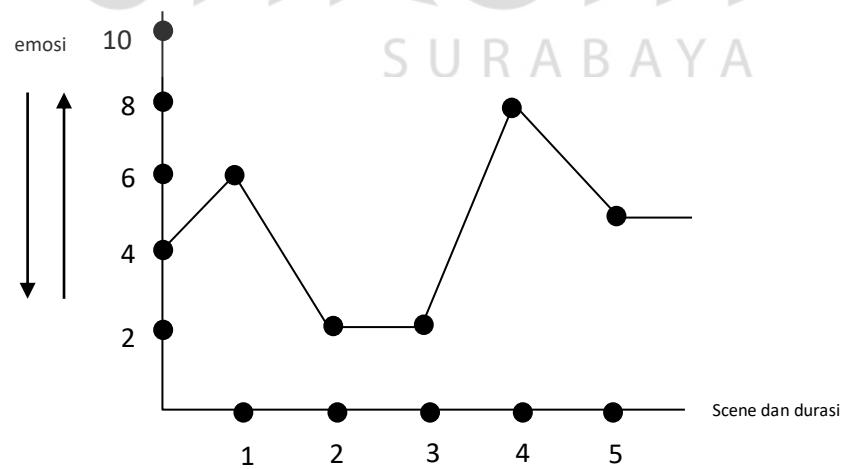
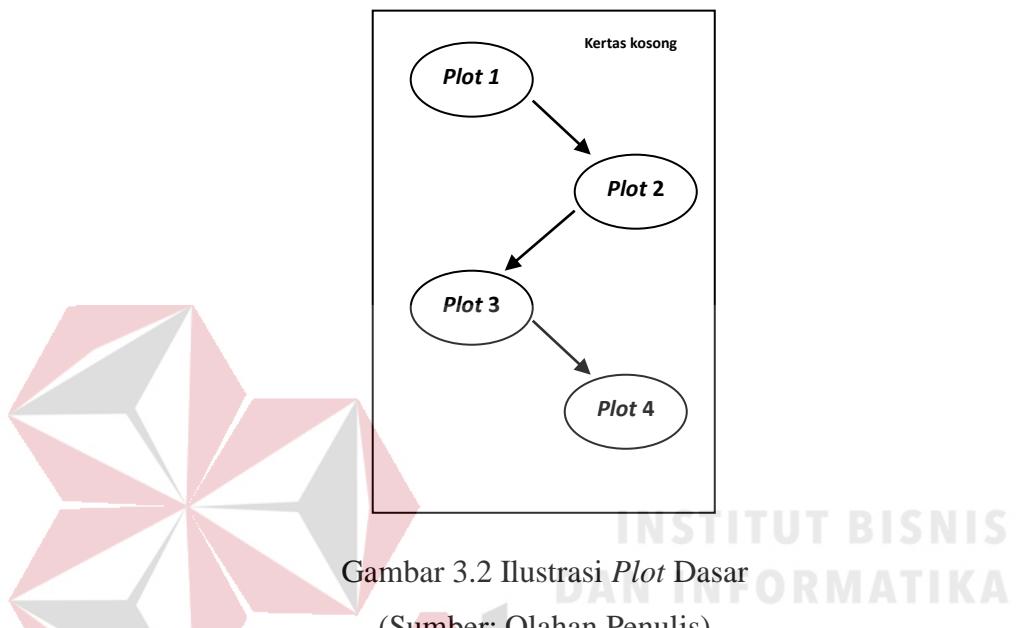
Dapat disimpulkan bahwa *plot* mengandung elemen kejutan dan terjadi secara spontan. *Plot* ibarat jaringan listrik yang bertujuan untuk membawa dan menggerakkan penonton masuk kedalam kekuatan cerita.

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber praktisi film sekaligus pemilik PWO Studios yaitu Pravana Widho Oktendo atau yang akrab dipanggil Ipank. Wawancara dilakukan pada hari Kamis 27 Juni 2019 pukul 16:00 WIB di Jl. Penjaringan Asri VII No.g/27, Penjaringan Sari, Kec. Rungkut, Surabaya. Berikut penjelasan beliau tentang *plot*:

Hal dasar yang dilakukan sebelum menulis skenario adalah *plotting* karena setelah ide dan konsep terbentuk, kita harus memecahnya menjadi beberapa *plot* yang nantinya akan dimasukkan kedalam cerita. Membuat atau memecah *plot* ini nanti juga bertujuan untuk memudahkan kita membuat skenario agar tidak terjadi penumpukan *draft*. Pertama yang

dilakukan dalam *plotting* adalah membuat partitur yang berfungsi untuk menentukan durasi dan menentukan tensi yang dibawa tiap *scene*. Partitur ini berupa *plot* dasar di kertas kosong dan konstruksi *plot*.



Gambar 3.3 Konstruksi *Plot*  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada film pendek tensi penonton atau *punchline* ditaruh di *scene* awal (50 detik pertama) untuk membuat penonton merasa ingin tahu cerita selanjutnya atau dengan kata lain bisa memegang emosi penonton.

Selain itu juga konstruksi *plot* ini bisa kita gunakan untuk memutar balikkan *plot* agar cerita menjadi menarik dan sulit untuk ditebak (*plot twist*). Kata yang ditulis dalam sebuah *plot* juga harus memiliki makna yang dalam karena dalam tiap kata yang kita suguhkan ke penonton itu bisa mengandung arti tersendiri. Seorang penulis yang baik seharusnya belajar tentang *psychoanalysis theory* untuk membuat kata yang ditulis menjadi lebih bermakna.

#### 7. Sinopsis

Data tentang sinopsis kami dapat berdasarkan studi literatur, yaitu sebagai berikut:

Menurut Arif (2019) dalam websitenya menjelaskan bahwa sinopsis berarti ringkasan. Sinopsis berasal dari kata *synopical* yang artinya ringkas. Jadi secara umum sinopsis merupakan ringkasan atau garis besar dari sebuah cerita panjang atau naskah yang ditulis maksimal satu halaman dan ditulis dengan alur yang jelas, gaya bahasa yang *persuasive*, konflik dan penyelesaian masalah ditulis dengan singkat dan membuat penasaran bagi para pembaca.

Dan juga menurut Carpenter (2012) dalam websitenya menjelaskan bahwa sinopsis berisi kalimat naratif, penjelasan tentang masalah atau *plot*, karakter,

dan bagaimana buku atau novel berakhir. Berisi rangkuman tentang apa yang terjadi dan siapa yang berubah dari awal hingga akhir cerita

Kesimpulan tentang Skenario:

Dalam menyusun skenario, hal pertama yang dilakukan adalah mencari ide dan konsep yang bisa didapatkan dari pengalaman pribadi atau kreatifitas tiap individu. Yang kedua setelah ide dan konsep adalah menentukan premis dalam satu atau dua kalimat. Yang ketiga adalah membuat *logline*. Keempat yaitu menentukan karakter atau tokoh dan latar yang sesuai. Kelima yaitu membuat *plot*. Keenam yaitu membuat cerita pendek berupa sinopsis, yang akan dikembangkan menjadi sebuah skenario.

### 3.6.2 Unsur-Unsur Menulis Skenario

Data tentang unsur-unsur dalam skenario kami dapat berdasarkan studi literatur dan wawancara sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur

Data yang diperoleh dari buku karangan Biran (2006: 107-125) untuk menuturkan cerita dramatik, sampai sekarang tidak bisa terlepas dari penggunaan resep kuno yang mengharuskan penyampaian tiga babak, yaitu:

Babak I

Babak ini ada yang menamakan sebagai *"Opening"* atau *"Persiapan"* dan sebagainya.

Babak II

Pada babak ini berlangsung cerita yang sesungguhnya. Disinilah cerita betul-betul dimulai dan berjalan hingga akhir. Babak II ini berisi:

- a. *Point of attack*
- b. Jalan cerita
- c. Protagonis terseok-seok
- d. Klimaks

### Babak III

Pada babak III ini cerita sudah ada kepastian berakhir sebagai *happy ending* atau *unhappy ending*, dan disini penonton diberi kesempatan meresapi kegembiraan yang ditimbulkan oleh *happy ending*, atau rasa sedih yang ditimbulkan oleh *unhappy ending*. Juga memantapkan kesimpulan atau isi cerita.

Dan juga diperkuat dengan Jason Hellerman (2018) dalam websitenya [www.nofilmschool.com](http://www.nofilmschool.com) Definisi struktur tiga babak adalah model naratif yang membagi *plot* menjadi tiga bagian. Bagian-bagian ini mewakili tindakan naik dan turun. Mereka biasa disebut sebagai pengaturan, konfrontasi, dan resolusi. Struktur tiga babak adalah dasar bagi hampir setiap film *Hollywood*, dan ini merupakan teori kritis untuk dikuasai penulis skenario di setiap level.

Struktur tiga babak membentuk fondasi yang kuat dalam babak pertama, memungkinkan untuk menjelajahi dunia dan mempertaruhkan babak kedua, dan kemudian memberi waktu untuk menyelesaikan lengkungan emosi di babak tiga. Salah satu cara untuk melihatnya adalah bahwa tindakan satu adalah "inspirasi", tindakan dua adalah "keterampilan", dan tindakan tiga adalah "filsafat".

### Babak Satu

Pada babak satu lebih berisi tentang pengenalan karakter dan deskripsi adegan yang kuat. Terutama tindakan yang seharusnya dilakukan seseorang adalah mengatur dunia dan menggerakkan cerita.

### Babak Dua

Babak kedua adalah ketika inti cerita terjadi. Disinilah jawaban dari babak I, dan akan menghasilkan banyak pertanyaan yang akan dijawab pada babak III.

### Babak Tiga

Babak ketiga adalah jawaban dari pertanyaan dibabak I dan II. Karakter harus menghadapi perasaan, keinginan, dan tujuan mereka. Yang luar biasa tentang babak tiga adalah bahwa disinilah mulai terlihat semua kerja keras terbayar. Permainan emosional akan segera membawa hasil.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan praktisi film yaitu Fauzan Abdilah pada hari Rabu, 27 Februari 2019 pukul 14.00 WIB di Excelso Caffe, Jalan Dr. Ir. H. Soekarno No. 292 Pondok Nirwana, Kedung Baruk, Rungkut, Surabaya.

Berikut penjelasannya:

Ada beberapa unsur dramatik dalam film:

- a. Informasi cerita
- b. Tercapainya simpati dan empati penonton
- c. Faktor penurut (berdasarkan logika)
- d. *Suspense* (ketegangan)
- e. *Surprise* (kejutan)

f. Rasa penasaran

Skenario pada film pendek hanya menggunakan 2 babak. Babak I yang berisi pengenalan dan babak II yang berisi konflik akan dijadikan dalam satu babak, dan diakhiri pada babak III yaitu penyelesaian masalah. Karena film pendek berbeda dengan film panjang.

Film pendek: film yang mengangkat tema yang luas atau ambiguitasnya besar tetapi hanya bisa disampaikan dengan durasi yang pendek (kurang dari 60 menit)

Film panjang: mempunyai tema yang singkat, mempunyai subplot yang banyak dan disampaikan dengan durasi yang panjang. Contoh: *Harry Potter* mengangkat masalah persahabatan, kepemimpinan, kepahlawanan dan lain-lain.

Didalam sebuah produksi film, tidak ada pakem pasti yang digunakan. Selama itu bisa dikomunikasikan ke *crew* produksi, itu sah saja digunakan.



Gambar 3.4 Wawancara dengan Fauzan Abilah

(Sumber: Olahan Penulis)

Kesimpulan tentang Unsur-Unsur Menulis Skenario:

Berdasarkan data diatas dapat kami simpulkan bahwa dalam skenario umumnya menggunakan struktur tiga babak, yaitu:

Babak I berisi pengenalan

Babak II berisi konflik

Babak III berisi penyelesaian

Tetapi dalam film pendek yang dibatasi oleh durasi, hanya menggunakan 2 (dua) babak.

### **3.6.3 Komunikasi**

Data mengenai konflik interpersonal dalam keluarga kami dapat berdasarkan studi literatur yaitu sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur

Menurut Idris Sardi (dalam Sambuaga, Boham, & Tangkudung, 2014: 6) bahwa komunikasi keluarga adalah proses penyampaian pesan bapak dan ibu sebagai komunikator kepada anak-anak sebagai komunikasi tentang norma-norma atau nilai-nilai yang berlaku dalam keluarga dengan tujuan keutuhan dan pembentukan keluarga yang harmonis.

Menurut Rosnandar (dalam Awi, Mewengkang, & Golung, 2016: 5) menyatakan bahwa komunikasi keluarga adalah proses penyampaian pesan komunikasi kepada anggota keluarga dengan tujuan untuk mempengaruhi atau membentuk sikap sesuai dengan isi pesan yang disampaikan Bapak atau Ibu sebagai komunikator.

Juga menurut Carl I. Hovland (dalam Winoto, 2015: 5) komunikasi adalah sebagai proses dimana seorang insan (komunikator) menyampaikan perangsang (biasanya lambang-lambang dalam bentuk kata-kata) untuk mengubah tingkah laku insan-insan lainnya.

Menurut Marista Elisabeth Bala, Johny Senduk, dan Anthonius Boham (2015: 5), peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu.

Peranan pribadi dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dan keluarga, kelompok dan masyarakat.

Kesimpulan tentang Komunikasi:

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian informasi atau pesan dari komunikator ke komunikan.

#### **3.6.4 Konflik Interpersonal Dalam Keluarga**

Data mengenai konflik interpersonal dalam keluarga kami dapat berdasarkan studi literatur, wawancara dan studi eksisting yaitu sebagai berikut:

##### **1. Studi Literatur**

Konflik interpersonal menurut Baheshtifar dan Zare (2013: 1) dalam jurnalnya yang berjudul *Interpersonal Conflict: A Substantial Factor to Organizational Failure* adalah:

“Interpersonal conflict is conflict that occurs between two or more individuals that work together in groups or teams. This is a conflict that occurs between two or more individuals. Many individual differences lead to interpersonal conflict, including personalities, culture, attitudes, values, perceptions, and the other differences. Conflict arises due to a variety of factors. Individual differences in

goals, expectations, values, proposed courses of action, and suggestions about how to best handle a situation are unavoidable”.

Jadi konflik interpersonal adalah konflik yang terjadi antara dua atau lebih individu yang bekerja bersama dalam kelompok atau tim. Ini adalah konflik yang terjadi antara dua atau lebih individu. Banyak perbedaan individu mengarah pada konflik interpersonal, termasuk kepribadian, budaya, sikap, nilai, persepsi, dan perbedaan lainnya. Konflik muncul karena berbagai faktor. Perbedaan individu dalam tujuan, harapan, nilai, tindakan yang diusulkan, dan saran tentang cara terbaik untuk menangani suatu situasi tidak dapat dihindari.

Dan menurut Soelarso, Soebekti, & Mufid (2005: 125) secara psikologis selama proses komunikasi interpersonal berlangsung maka dalam diri komunikator akan terjadi proses sensasi, memori, persepsi, dan berpikir. Keempat proses ini merupakan tahapan ketika seseorang menerima pesan hingga menghasilkan respon. Sensasi adalah saat stimulus ditangkap oleh indera manusia (*senses*) selanjutnya dirubah menjadi impuls melalui syaraf dan dipahami oleh otak manusia.

Menurut Budi Kho (2016) dalam websitenya menjelaskan, berikut ini adalah beberapa sumber ataupun faktor yang menyebabkan terjadinya konflik, baik konflik di masyarakat maupun dalam suatu organisasi.

- Perbedaan Pandangan
- Perbedaan Persepsi
- Perbedaan Kepentingan
- Kurangnya Komunikasi
- Persaingan atau kompetisi

- Perbedaan status dan budaya
- Egoisme (keakuan)
- Diskriminasi
- Kebencian

Diperkuat juga menurut Rajak (2013: 132) konsekuensi dari konflik terhadap seseorang mungkin bervariasi di antaranya adalah menciptakan kecemasan, ketegangan, frustasi, atau rasa bermusuhan. Dampak konflik dalam organisasi dapat juga diakibatkan oleh tujuan, nilai (value), atau opini seorang individu akan atau sedang dihalangi oleh individu atau kelompok lain.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada praktisi dibidang psikologi yaitu dr. Elok Kartika Sari M.Psi. yang menjabat sebagai psikolog. Wawancara dilakukan pada hari Rabu, 6 Maret 2016 pukul 11.00 WIB di Rumah Sakit Umum Daerah, Jalan Mojopahit No. 667, Celep, Sidoarjo. Data yang kami peroleh sebagai berikut: Konflik muncul ketika kondisi awal yang baik-baik saja lalu muncul ketidaksesuaian yang diakibatkan oleh:

- a. Tekanan
- b. Kesenjangan
- c. Perubahan
- d. Apa yang kita harapkan tidak sesuai dengan kenyataan
- e. Keegoisan

Satu-satunya solusi terbaik dalam sebuah konflik yaitu kembali kepada komunikasi yang baik antar kelompok atau individu.

Konflik dikategorikan menjadi 2 yaitu:

- a. *Denial* atau keluar dari masalah (*Emotional Focus Coping*). Contoh: narkoba, pergaulan bebas, kekerasan, dan lain-lain.
- b. Menyelesaikan masalah (*Problem Focus Coping*). Contoh: menemukan solusi terbaik dalam masalahnya

Berdasarkan data yang kami peroleh dari Ibu Elok selaku psikolog, konflik yang terjadi dalam keluarga biasanya terjadi pada keluarga yang kondisinya sang ibu bekerja sebagai ibu rumah tangga, sementara sang ayah bekerja diluar kota. Kurangnya komunikasi akan memperburuk kondisi dalam keluarga. Dampak awal ketika konflik terjadi yaitu stres hingga depresi.

Ada beberapa ciri-ciri stres diantaranya:

- a. Tidak terima dengan keadaan (*denial*)
- b. Ditinggal
- c. Berkabung
- d. Tidak mau diganggu
- e. Kehilangan sesuatu yang disayangi

Terdapat beberapa ciri-ciri depresi yaitu:

- a. Kehilangan minat secara terus menerus
- b. Terlihat selalu sedih



Gambar 3.5 Wawancara dengan dr. Elok Kartika Sari M.Psi.

(Sumber: Olahan Penulis)

### 3. Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan pada film Pagi Tanpa Mentari produksi tahun 2016, penulis memilih film tersebut karena sangat tepat dalam segi konsep, alur cerita (pengenalan, konflik dan penyelesaian masalah) dan lain lain. Mulai dari pemeran ayah dan anak yang awalnya ingin hidup bahagia dan ternyata banyak konflik yang mereka hadapi.

1. Bagian awal film dijelaskan tentang pengenalan tokoh ayah dan anak perempuannya yang hidup disebuah rumah yang baru pindah.



Gambar 3.6 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Dibagian pertengahan film ditunjukkan mulai ada konflik-konflik kecil tentang kesibukan anaknya yang bekerja dan kurang bisa memberi perhatian ke ayahnya.



Gambar 3.7 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.8 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari  
(Sumber: Olahan Penulis)

3. Pada bagian akhir ditampilkan ayahnya yang sakit dan hampir meninggal karena anaknya yang sibuk bekerja dan kurang memberi perhatian ke ayahnya.



Gambar 3.9 Cuplikan Film

(Sumber: Olahan Penulis)

Kesimpulan tentang Konflik Interpersonal Dalam Keluarga:

Berdasarkan data-data di atas, dapat disimpulkan bahwa konflik interpersonal yang terjadi dalam keluarga disebabkan karena kurangnya komunikasi atau perbedaan pendapat tiap individu. Ini sangat memprihatinkan karena berdampak pada keharmonisan keluarga. Beberapa konflik kecil yang terjadi jika tidak ada penyelesaian maka akan menimbulkan dampak yang lebih besar.

Sebuah keluarga yang harusnya bisa membawa kehangatan, dapat berubah menjadi keluarga yang dingin dan tidak harmonis.

### 3.7 Teknik Analisa Data

Setelah mengumpulkan data dari berbagai sumber, proses selanjutnya yaitu analisa data dengan cara mengelompokkan lalu mengolah dan mencari kata yang identik.

#### 3.7.1 Reduksi Data

Tabel 3.1 Reduksi Data Skenario Berdasarkan Studi Literatur

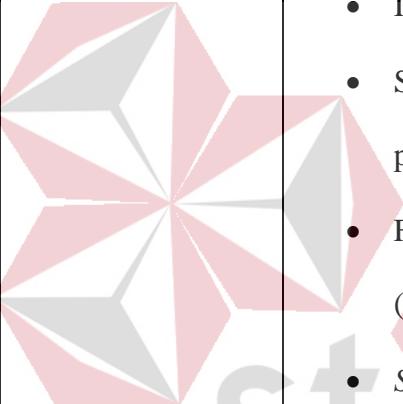
Sumber Data	Deskripsi	Intisari
Buku karangan	1. Desain penyampaian cerita atau	Desain lika liku

<b>Sumber Data</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Intisari</b>
<p>Misbach Yusa Biran (2006) yang berjudul Teknik Menulis Skenario Film Cerita</p>	<p>gagasan dengan media film</p> <p>2. Desain lika liku cerita</p>	<p>cerita.</p>
<p>Buku karya Syd Field tahun 2005 yang berjudul <i>The Foundations of Screenwriting</i></p>	<p>1. Skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urutan adegan, tempat, keadaan, dan dialog, yang disusun dalam konteks struktur dramatik.</p> <p>2. Seorang penulis skenario dituntut untuk mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi.</p> <p>3. Petunjuk kerja dalam pembuatan film.</p>	<p>Skenario adalah gambaran imajinasi visual dalam konteks struktur yang dramatik.</p>

(Sumber: Olahan penulis)

Tabel 3.2 Reduksi Data Skenario Berdasarkan Wawancara

Narasumber	Deskripsi	Intisari
Pravana Widho Oktendo (Pemilik PWO Studios, Sinematografer, Praktisi dibidang film)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan dalam membuat film yaitu:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan ide cerita</li> <li>• Menentukan premis</li> <li>• Membuat sinopsis</li> <li>• Menyusun skenario</li> </ul> </li> <li>2. Mengembangkan sebuah skenario bisa dari pengalaman pribadi atau menciptakan ide kreatif yang luar biasa yang mana kreatifitas juga tergantung masing-masing individu.</li> <li>3. Memutar balikkan plot yang sudah dibuat untuk membuat cerita yang menarik dan susah ditebak</li> </ol>	Mengembangkan ide atau konsep didapatkan dari pengalaman pribadi atau kreatifitas.
Fauzan Abdilah <i>(Develop Script</i> layar lebar, Mengikuti New	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahap dalam menyusun skenario:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan tema film</li> <li>• Menentukan tujuan film</li> </ul> </li> </ol>	Skenario yang disusun harus memuat pesan, simpati dan empati,

Narasumber	Deskripsi	Intisari
 Asian Producer Network, Sinematografer, Praktisi dibudang Film)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat premis</li> <li>• Menentukan <i>keyword</i> (satu kata yang mewakilkan film tersebut)</li> </ul> <p>2. Dalam skenario harus memiliki antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi cerita</li> <li>• Simpati dan empati penonton</li> <li>• Faktor penurut (berdasarkan logika)</li> <li>• <i>Suspense</i> (ketegangan)</li> <li>• <i>Surprise</i> (kejutan)</li> <li>• Rasa penasaran</li> </ul>	ketegangan, kejutan dan rasa.

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.3 Reduksi Data Skenario Tentang Ide Dan Konsep Berdasarkan Studi Literatur

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
David Flores (2017) dalam websitenya	Menemukan ide dan konsep yang luar biasa yang pertama yaitu mencari “ <i>twist</i> ” dan akan diikat menjadi <i>logline</i> .	Mencari <i>twist</i> .

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
indiefilmhustle.com		
Website yang ditulis oleh Script Arsenal pada tahun 2012 <a href="http://www.scriptarsenal.com">www.scriptarsenal.com</a>	<p>Cara alternatif untuk bertukar pikiran, yang didasarkan lebih pada emosi, dan lebih sedikit dalam plot. Pertama, Anda perlu tahu jenis naskah apa yang ingin Anda tulis. Apakah Anda seorang penulis komedi? Penggemar horor? Pecandu film thriller? Apa pun aliran genre Anda, tanyakan pada diri sendiri, apa yang membuat Anda takut? Topik apa yang paling meresahkan? Topik apa yang paling tidak ingin Anda hadapi dalam tulisan Anda?. Setelah itu melakukan brainstorming untuk memudahkan menulis skenario.</p>	<p>Ide dan konsep didapatkan dengan <i>brainstorming</i> atau tukar pikiran.</p>

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.4 Reduksi Data Skenario Tentang Premis Berdasarkan Studi Literatur

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
Menurut Agust	Premis adalah ibarat sistem inti naskah	Hipotesis yang

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
(2016) dalam websitenya <a href="http://www.johnaugust.com">www.johnaugust.com</a>	<p>dan sumber kehidupan kisah tersebut. Hanya ada satu premis per skrip tempat semua ide yang dikandungnya berfungsi, jika tidak premis, skrip akan kehilangan fokus dan tujuan. Premis adalah hipotesis. Ini adalah tujuan dari semuanya. Premis tidak pernah dinyatakan secara eksplisit, ini adalah subteks untuk keseluruhan.</p>	berisi focus dan tujuan.
Menurut Moura (2015) dalam websitenya <a href="http://www.elementsofcinema.com">www.elementsofcinema.com</a>	<p>Premis adalah pernyataan atau preposisi yang membentuk dasar untuk sebuah karya atau teori. Dalam pembuatan film, premis hanyalah awal dari cerita.</p>	Dasar sebuah karya.

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.5 Reduksi Data Tentang *Logline* Berdasarkan Studi Literatur

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
Menurut Master Class (2019) dalam websitenya <a href="http://www.masterclass.com">www.masterclass.com</a>	<p><i>Logline</i> adalah ringkasan satu kalimat atau deskripsi sebuah film. <i>Loglines</i> menyaring elemen-elemen penting dari skenario</p>	<p><i>Logline</i> adalah ringkasan atau deskripsi sebuah film.</p>

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
	<p>berdasarkan karakter utama, pengaturan, dan konflik yang jelas dan ringkas. Tujuannya menulis logline adalah untuk menarik pembaca agar lebih penasaran tentang cerita lengkapnya.</p>	
<p>Menurut Landry (2018) dalam websitenya <a href="http://www.scriptmag.com">www.scriptmag.com</a></p>	<p>Tulisan terpendek dari skrip. <i>Logline</i> biasanya satu atau dua kalimat. Ini menyoroti inti dramatis kisah di skenario yang ditulis. Yang paling penting, tujuan dari <i>logline</i> adalah pemasaran yang “memaksa” pembaca untuk membaca <i>script</i> atau menonton film secara langsung.</p>	<p>Tulisan terpendek dari <i>script</i>.</p>

(Sumber: Olahan Penulis)

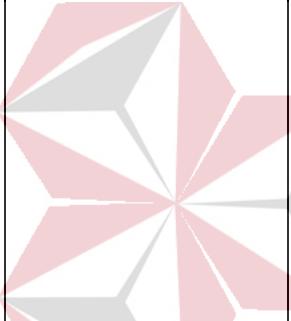
Tabel 3.6 Reduksi Data Tentang Penokohan Berdasarkan Studi Literatur

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
<p>Menurut buku yang ditulis Misbach Yusa Biran tahun</p>	<p>Pelaku dalam cerita adalah yang terpenting. Karena tokoh utama dan tokoh pendukunglah sebuah</p>	<p>Karakter dalam skenario adalah yang membawa cerita</p>

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
2006 berjudul Teknik Menulis Skenario	cerita dituturkan. Yang menjadi pokok terpenting dalam cerita haruslah sesuatu yang menarik, unik, bukan tokoh basi. Semua tokoh cerita harus bisa membuat penonton terpikat dan ingin mengetahui jalan cerita hingga akhir.	
Menurut Aristo & Ash Shiddiq dalam bukunya yang berjudul Kelas Skenario pada tahun 2017	Karakter utama adalah tokoh yang menjadi penggerak utama didalam cerita. Menentukan karakter utama harunya yang menarik, dan berikan nama serta gambaran yang menjelaskan kenapa ia menarik bagi kita atau bagi orang lain. Tambahkan juga tujuan karakter didalam naskah dan berikan konflik yang menghalangi karakter ini untuk mencapai tujuan.	Karakter utama adalah penggerak cerita.

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.7 Reduksi Data Tentang *Plot* Berdasarkan Studi Literatur

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
<p>Menurut Dibell (1988) dalam bukunya yang berjudul <i>Plot</i></p> 	<p><i>Plot</i> dibangun dari peristiwa penting dalam cerita yang diberikan, yang berarti memiliki konsekuensi atau dampak penting dalam cerita. <i>Plot</i> adalah hal-hal yang dilakukan, dirasakan, dipikirkan, atau dikatakan oleh tokoh, yang membuat perbedaan terhadap apa yang terjadi sesudahnya.</p>	<p><i>Plot</i> adalah peristiwa-peristiwa penting dalam cerita.</p>
<p>Menurut James Scott Bell dalam bukunya yang berjudul <i>Plot and Structure: Techniques and Exercises for Crafting a Plot That Grips Readers</i></p>	<p><i>Plot</i> mengandung elemen kejutan dan terjadi secara spontan. <i>Plot</i> ibarat jaringan listrik yang bertujuan untuk membawa dan menggerakkan penonton masuk kedalam kekuatan cerita.</p>	<p>Membawa dan menggerakkan penonton masuk kedalam cerita.</p>

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
<i>from Start to Finish</i> tahun 2004		

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.8 Reduksi Data Tentang *Plot* Berdasarkan Wawancara

Narasumber	Deskripsi	Intisari
Pravana Widho Oktendo (Pemilik PWO Studios, Sinematografer, Praktisi dibidang film)	<p><i>Plotting</i> karena setelah ide dan konsep terbentuk, kita harus memecahnya menjadi beberapa <i>plot</i> yang nantinya akan dimasukkan kedalam cerita. Membuat atau memecah <i>plot</i> ini nanti juga bertujuan untuk memudahkan kita membuat skenario agar <i>plot</i> tidak terjadi penumpukan <i>draft</i>.</p> <p>Pembuatan konstruksi <i>plot</i> ini bisa kita gunakan untuk memutar balikkan <i>plot</i> agar cerita menjadi menarik dan sulit untuk ditebak (<i>plot twist</i>).</p>	<p><i>Plotting</i> penting untuk memutar balikkan alur agar sulit ditebak dan lebih menarik.</p>

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.9 Reduksi Data Tentang Sinopsis Berdasarkan Studi Literatur

<b>Sumber Data</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Intisari</b>
Menurut Arif (2019) dalam websitenya <a href="http://www.rocketmanajemen.com">www.rocketmanajemen.com</a>	Sinopsis berarti ringkasan. Sinopsis berasal dari kata <i>synopical</i> yang artinya ringkas. Jadi secara umum sinopsis merupakan ringkasan atau garis besar dari sebuah cerita panjang	Sinopsis adalah ringkasan cerita.
Menurut Carpenter (2012) dalam websitenya <a href="http://www.writersdigest.com">www.writersdigest.com</a>	Sinopsis berisi kalimat naratif, penjelasan tentang masalah atau <i>plot</i> , karakter, dan bagaimana buku atau novel berakhir. Berisi rangkuman tentang apa yang terjadi dan siapa yang berubah dari awal hingga akhir cerita	Sinopsis berisi rangkuman cerita.

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.10 Reduksi Data Unsur-Unsur Menulis Skenario Berdasarkan Studi Literatur

<b>Sumber Data</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Intisari</b>
Buku karangan H. Misbach Yusa Biran (2006) yang berjudul Teknik	Resep kuno yang digunakan untuk menulis skenario ada tiga, yakni: Babak I ( <i>opening</i> atau persiapan) Babak II (inti cerita)	Teknik menulis skenario dibagi menjadi tiga, yaitu: Babak I

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
Menulis Skenario	Babak III (akhir cerita)	Babak II Babak III
Website yang ditulis oleh Jason Hellerman pada tahun 2018.	<p>1. Struktur tiga babak membentuk fondasi yang kuat dalam babak pertama, memungkinkan untuk menjelajahi dunia dan mempertaruhkan babak kedua, dan kemudian memberi waktu untuk menyelesaikan lengkungan emosi di babak tiga.</p> <p>2. Tindakan satu adalah "inspirasi", tindakan dua adalah "keterampilan", dan tindakan tiga adalah "filsafat".</p> <p>3. Struktur tiga babak adalah model naratif yang membagi <i>plot</i> menjadi tiga bagian, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Babak I berisi tentang pengenalan</li> <li>• Babak II berisi tentang inti</li> </ul>	<p>Struktur tiga babak, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Babak I</li> <li>• Babak II</li> <li>• Babak III</li> </ul>

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
	<p>cerita</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Babak III adalah jawaban pertanyaan dari babak I dan II.</li> </ul>	

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.11 Reduksi Data Unsur-Unsur Menulis Skenario Berdasarkan Wawancara

Narasumber	Deskripsi	Intisari
<p>Fauzan (Develop layar Mengikuti Asian Network, Sinematografer, Praktisi Film)</p> <p>Abdilah Script lebar, New Producer</p>	<p>1. Ada beberapa unsur dramatik dalam film:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi cerita</li> <li>• Tercapainya simpati dan empati penonton</li> <li>• Faktor penurut (berdasarkan logika)</li> <li>• <i>Suspense</i></li> <li>• <i>Surprise</i> (kejutan)</li> <li>• Rasa penasaran</li> </ul> <p>2. Skenario pada film pendek hanya menggunakan 2 babak.</p> <p>Babak I yang berisi pengenalan dan babak II yang</p>	<p>Film pendek hanya menggunakan dua babak: Babak I + II</p> <p>Babak III</p>

Narasumber	Deskripsi	Intisari
	<p>berisi konflik akan dijadikan dalam satu babak, dan diakhiri pada babak III yaitu penyelesaian masalah.</p> <p>3. Film pendek: film yang mengangkat tema yang luas atau ambiguitasnya besar tetapi hanya bisa disampaikan dengan durasi yang pendek (kurang dari 60 menit).</p> <p>4. Film panjang: mempunyai tema yang singkat, mempunyai subplot yang banyak dan disampaikan dengan durasi yang panjang. Contoh: harry potter mengangkat masalah persahabatan, kepemimpinan, kepahlawanan dan lain-lain.</p> <p>5. Dalam produksi film, tidak ada pakem yang pasti. Selama bisa dikomunikasikan dengan crew atau talent, itu sah saja</p>	

Narasumber	Deskripsi	Intisari
	digunakan.	

(Sumber: Olahan penulis)

Tabel 3.12 Reduksi Data Komunikasi Berdasarkan Studi Literatur

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
Menurut Idris Sardi yang ditulis dalam jurnal karangan Sambuaga, Boham, & Tangkudung tahun 2014 berjudul Peranan Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Perkelahian Antar Warga	Komunikasi keluarga adalah proses penyampaian pesan bapak dan ibu sebagai komunikator kepada anak-anak sebagai komunikasi tentang norma-norma atau nilai-nilai yang berlaku dalam keluarga dengan tujuan keutuhan dan pembentukan keluarga yang harmonis.	Komunikasi keluarga adalah penyampaian pesan orang tua kepada anak.
Menurut Rosnandar yang ditulis dalam jurnal karangan Awi, Mewengkang, &	Komunikasi keluarga adalah proses penyampaian pesan komunikasi kepada anggota keluarga dengan tujuan untuk mempengaruhi atau membentuk	Komunikasi adalah penyampaian pesan kepada komunikator.

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
<p>Golung tahun 2016 berjudul Peranan Komunikasi Antar Pribadi Dalam Menciptakan Harmonisasi Keluarga Di Desa Kimaam Kabupaten Merauke</p>	<p>sikap sesuai dengan isi pesan yang disampaikan Bapak atau Ibu sebagai komunikator</p>	
<p>Menurut Carl I. Hovland yang ditulis dalam jurnal karangan Winoto tahun 2015 berjudul <i>The Application of Source Credibility Theory in Studies about Library Services</i></p>	<p>Komunikasi adalah sebagai proses dimana seorang insan (komunikator) menyampaikan perangsang (biasanya lambang-lambang dalam bentuk kata-kata) untuk mengubah tingkah laku insan-insan lainnya.</p>	<p>Komunikasi adalah dimana komunikator menyampaikan perangsang dalam bentuk kata-kata.</p>

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
<p>Menurut jurnal yang ditulis Marista Elisabeth Bala, Johny Senduk, dan Anthonius Boham tahun 2015 berjudul Peran Komunikasi Keluarga dalam Mencegah Perilaku Merokok Bagi Remaja di Kelurahan Winangun Kecamatan Malalayang Kota Manado</p>	<p>Peranan keluarga menggambarkan seperangkat perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dengan pribadi dalam posisi dan situasi tertentu. Peranan pribadi dalam keluarga didasari oleh harapan dan pola perilaku dan keluarga, kelompok dan masyarakat.</p>	<p>Peran komunikasi yang ada di keluarga yaitu menentukan perilaku didalam masyarakat.</p>

(Sumber: Olahan penulis)

Tabel 3.13 Reduksi Data Konflik Interpersonal Dalam Keluarga Berdasarkan Studi Literatur

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
<p>Jurnal yang ditulis oleh Malikeh Baheshtifar dan Elham Zare tahun 2013 berjudul <i>Conflict: A Substantial Factor to Organizational Failure</i></p>	<p>1. Konflik interpersonal adalah konflik yang terjadi antara dua atau lebih individu yang bekerja bersama dalam kelompok atau tim. Ini adalah konflik yang terjadi antara dua atau lebih individu.</p> <p>2. Perbedaan individu mengarah pada konflik interpersonal, termasuk kepribadian, budaya, sikap, nilai, persepsi, dan perbedaan lainnya.</p>	<p>Konflik interpersonal adalah konflik yang terjadi pada individu atau kelompok.</p>
<p>Jurnal yang ditulis oleh Hanindio Soelarso, Roesanto Heru Soebekti dan Achmad Mufid tahun 2005 berjudul <i>Peran Komunikasi</i></p>	<p>1. Selama proses komunikasi interpersonal berlangsung maka dalam diri komunikator akan terjadi proses sensasi, memori, persepsi, dan berpikir.</p> <p>2. Keempat proses ini merupakan tahapan ketika</p>	<p>Tahap komunikasi berlangsung akan terjadi proses sensasi (stimulus yang ditangkap oleh indera), selanjutnya diubah menjadi impuls melalui</p>

Sumber Data	Deskripsi	Intisari
Interpersonal Dalam Pelayanan Kesehatan Gigi	<p>seseorang menerima pesan hingga menghasilkan respon.</p> <p>Sensasi adalah saat stimulus ditangkap oleh indera manusia (senses) selanjutnya dirubah menjadi impuls melalui syaraf dan dipahami oleh otak manusia.</p>	syaraf dan dipahami oleh otak.
Website yang ditulis Budi Kho tahun 2016	<p>Faktor penyebab terjadinya konflik antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbedaan Pandangan</li> <li>• Perbedaan Persepsi</li> <li>• Perbedaan Kepentingan</li> <li>• Kurangnya Komunikasi</li> <li>• Persaingan atau kompetisi</li> <li>• Perbedaan status dan budaya</li> <li>• Egoisme (keakuan)</li> <li>• Diskriminasi</li> <li>• Kebencian</li> </ul>	Penyebab terjadinya konflik yaitu: perbedaan pandangan, perbedaan persepsi, kurangnya komunikasi, perbedaan budaya, egoisme, diskriminasi dan kebencian.
Jurnal yang ditulis	Konsekuensi dari konflik terhadap	Dampak dari konflik

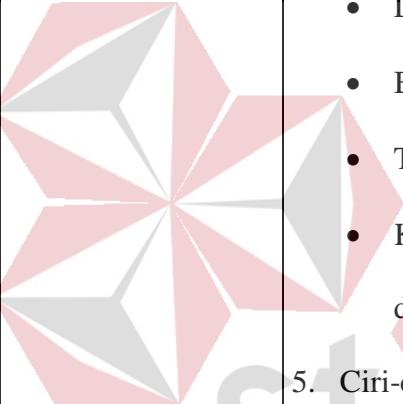
Sumber Data	Deskripsi	Intisari
<p>oleh Rajak tahun 2013 yang berjudul Pengaruh Konflik Interpersonal, <i>Work-Family Conflict Dan Stres, Terhadap Kepuasan Kerja Dan Dampaknya Terhadap Kepuasan Hidup</i></p>	<p>seseorang mungkin bervariasi di antaranya adalah menciptakan kecemasan, ketegangan, frustasi, atau rasa bermusuhan.</p>	<p>dapat menciptakan kecemasan, ketegangan, frustasi dan permusuhan.</p>

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.14 Reduksi Data Konflik Interpersonal Dalam Keluarga Berdasarkan Wawancara

Narasumber	Deskripsi	Intisari
<p>dr. Elok Kartika Sari M.Psi. (Psikolog Rumah Sakit Umum Daerah Sidoarjo)</p>	<p>1. Konflik muncul ketika kondisi awal yang baik-baik saja lalu muncul ketidaksesuaian yang diakibatkan oleh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tekanan</li> <li>• Kesenjangan</li> <li>• Perubahan</li> </ul>	<p>Konflik terjadi karena ketidaksesuaian dengan yang diharapkan.</p>

Narasumber	Deskripsi	Intisari
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang kita harapkan tidak sesuai dengan kenyataan</li> <li>• Keegoisan</li> </ul> <p>2. Konflik dikategorikan menjadi dua yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Denial</i> atau keluar dari masalah (<i>Emotional Focus Coping</i>). Contoh: narkoba, pergaulan bebas, kekerasan, dan lain-lain.</li> <li>• Menyelesaikan masalah (<i>Problem Focus Coping</i>). Contoh: menemukan solusi terbaik dalam masalahnya.</li> </ul> <p>3. Konflik yang terjadi dalam keluarga biasanya terjadi pada keluarga yang kondisinya sang ibu bekerja sebagai ibu rumah tangga, sementara sang ayah bekerja diluar kota. Kurangnya</p>	

Narasumber	Deskripsi	Intisari
	<p>komunikasi akan memperburuk kondisi dalam keluarga.</p> <p>4. Ciri-ciri stres diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak terima dengan keadaan (denial).</li> <li>• Ditinggal.</li> <li>• Berkabung.</li> <li>• Tidak mau diganggu.</li> <li>• Kehilangan sesuatu yang disayangi.</li> </ul> <p>5. Ciri-ciri depresi yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kehilangan minat secara terus menerus</li> <li>• Terlihat selalu sedih</li> </ul>	

(Sumber: Olahan penulis)

Tabel 3.15 Reduksi Data Konflik Interpersonal Dalam Keluarga Berdasarkan Studi Eksisting

Objek yang diteliti	Cerita singkat	Intisari
Film pendek yang berjudul Pagi Tanpa Mentari	Seorang ayah dan anak perempuan yang baru saja pindah rumah. Mereka hidup harmonis	1. Komunikasi dalam keluarga sangat penting.

produksi tahun 2016 karya Institut Kesenian Jakarta.	sampai pada si anak sibuk bekerja. Disitulah mulai terjadi konflik karena mereka kurang berkomunikasi. Berbagai macam cara sang ayah berbohong untuk mencari perhatian si anak agar pulang dari kantor. Hingga pada saat sang ayah menelfon anaknya karena asmanya kambuh. Karena si anak sibuk dia hanya memberi tahu letak obat asmanya. Dan ketika pulang, ayahnya sudah lemas duduk di teras lantai dua rumahnya. Si anak yang sangat menyesal tidak bisa meluangkan waktu untuk ayahnya karena sibuk bekerja.	2. Penyesalan datang di akhir.
--	--	--------------------------------

(Sumber: Olahan penulis)

### 3.7.2 Menyajikan Data

Tabel 3.16 Penyajian Data

Masalah yang diteliti	Studi Literatur	Wawancara	Studi Eksisting	Intisari
<b>Skenario</b>	• Rentetan	• Ide	-	Cerita

Masalah yang diteliti	Studi Literatur	Wawancara	Studi Eksisting	Intisari
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita</li> </ul>	• kreatif		
<b>Ide dan konsep</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dasar</li> <li>• Cerita</li> <li>• Masalah</li> </ul>	-	-	Dasar cerita
<b>Premis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kalimat pendek</li> <li>• Fokus</li> <li>• Tujuan</li> </ul>	-	-	Kalimat pendek
<b>Logline</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ringkasan</li> <li>• Deskripsi</li> </ul>	-	-	Deskripsi
<b>Penokohan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakter</li> <li>• Tokoh</li> <li>• Yang membuat cerita menarik</li> </ul>	-	-	Tokoh cerita yang menarik
<b>Plot</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peristiwa</li> <li>• Alur</li> </ul>	• Alur	-	Alur cerita
<b>Sinopsis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ringkasan</li> <li>• Rangkuman</li> <li>• Cerita</li> </ul>	-	-	Rangkuman
<b>Unsur-Unsur Menulis Skenario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur tiga babak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dasar</li> <li>• Struktur tiga babak</li> </ul>	-	Struktur tiga babak
<b>Komunikasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyampaian pesan</li> </ul>	-	-	Penyampaian pesan

Masalah yang diteliti	Studi Literatur	Wawancara	Studi Eksisting	Intisari
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membentuk sikap dan perilaku</li> </ul>			
<b>Konflik Interpersonal Dalam Keluarga</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perbedaan pendapat</li> <li>Penyampaian pesan</li> <li>Tidak peduli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kurangnya komunikasi</li> <li>Terjadi masalah</li> <li>Acuh</li> <li>Dingin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kurangnya komunikasi</li> <li>• Simpatik</li> <li>• Dramatis</li> </ul>	Masalah

(Sumber: Olahan Penulis)

### 3.7.3. Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum menulis skenario membutuhkan tahap-tahap yang harus dilakukan yaitu: mencari ide dan membuat konsep, membuat premis, menentukan *logline*, menentukan tokoh dan latar yang sesuai, mengatur plot yang menarik ada cerita tidak mudah ditebak, menulis sinopsis yang kemudian akan dikembangkan menjadi sebuah skenario.

Dalam menulis skenario, hal yang umum dilakukan adalah memecah menjadi tiga babak yaitu: pengenalan, konflik dan penyelesaian.

Skenario film pendek ini nanti akan menggunakan struktur tiga babak tentang konflik interpersonal dalam keluarga. Film ini menceritakan tentang sorang remaja dalam sebuah keluarga yang ditinggal ibunya meninggal dan terlibat konflik interpersonal dengan ayahnya yang diakibatkan salah satunya adalah kurangnya komunikasi. Akan kami tambahkan juga unsur simpati dan

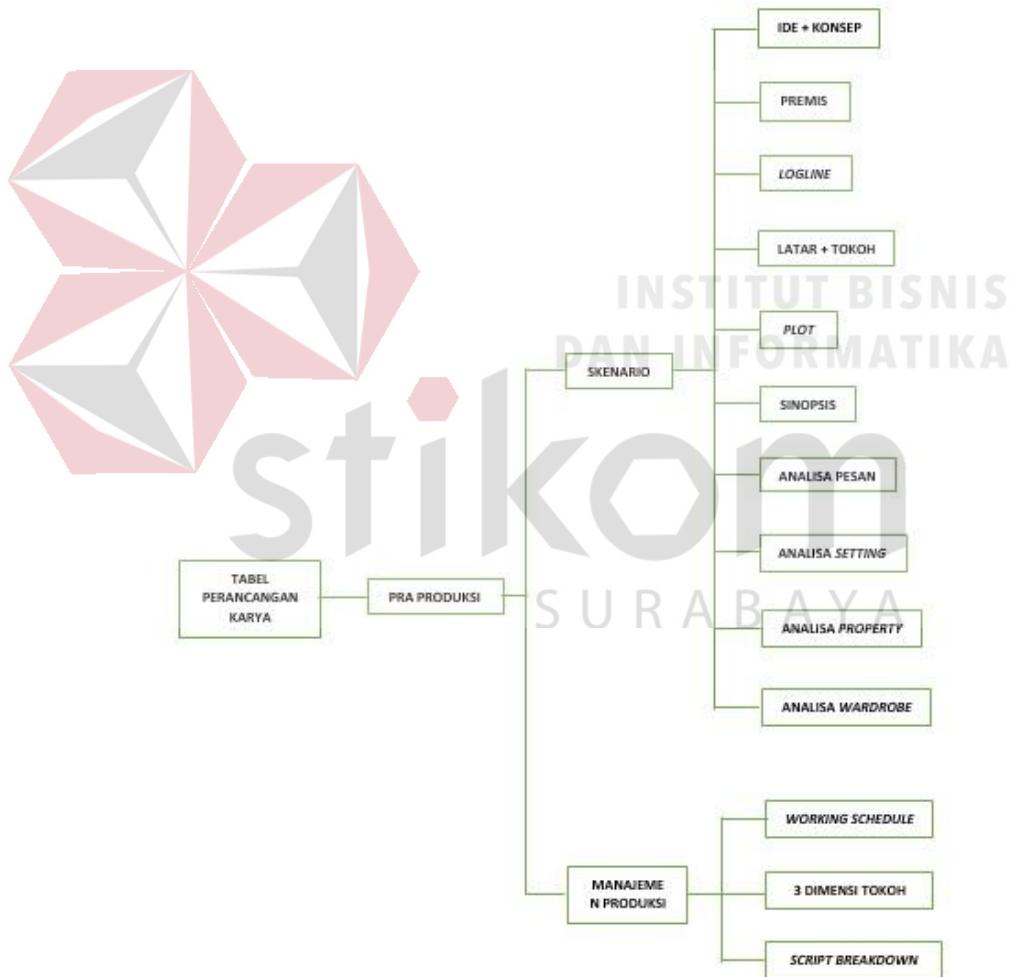
empati didalam film pendek untuk membuat lebih dramatis dan membawa penonton masuk dalam cerita.



## BAB IV

### PERANCANGAN KARYA

Pada bab ini akan dijelaskan tentang perancangan karya yang dibuat. Apabila pada saat produksi terjadi perubahan rencana, maka akan dijelaskan lebih detail pada bab V.



Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 4.1 Pra Produksi

Proses pertama yang dilakukan yaitu perancangan pra-produksi. Ini adalah tahap persiapan sebelum *shooting* dilakukan. Berikut ini adalah penjelasannya:

### 4.1.1 Skenario

#### a. Ide

Ide film ini berawal dari ketertarikan penulis terhadap keadaan yang ada di keluarga. Beberapa sumber yang dilakukan ternyata terdapat beberapa konflik yang terjadi di keluarga, salah satunya adalah konflik interpersonal dalam keluarga yang difokuskan pada kurangnya komunikasi anak laki-laki dan seorang ayah menjadi sorotan tersendiri. Terutama pada remaja saat ini, banyak dampak yang terjadi disekitar kita, seperti kekerasan, pelecehan, penelantaran anak. Dari situ penulis mengangkat konflik interpersonal dalam keluarga ini ke dalam sebuah film pendek bergenre drama.

#### b. Konsep

Konsep film pendek ini akan menggunakan alur campur dimana akan ditonjolkan nilai-nilai dalam keluarga untuk membawa emosi penonton masuk kedalam film. Akan ada dua pemeran utama yang akan memerankan remaja dan ayahnya, yang selalu terjadi masalah setelah ibunya meninggal. Juga akan didukung *setting*, *talent*, *property*, musik, pengambilan gambar yang bisa menjadikan film ini lebih mendramatisir. Tidak hanya itu, komposisi cerita yang akan ditulis oleh penulis skenario sesekali akan memunculkan ketegangan. Didukung oleh *Director of Photography* (DOP)

dikombinasikan dengan penataan cahaya yang akan membuat film ini “hidup” dan mempunyai nilai estetika yang tinggi. Sentuhan budaya berupa bahasa, *wardrobe* yang digunakan tokoh dan beberapa latar yang lekat dengan Indonesia akan kami tambahkan kedalam film pendek ini.

c. Premis

Tentang seorang anak remaja yang mengalami konflik keluarga dengan ayahnya diakibatkan oleh kurangnya komunikasi.

d. *LogLine*

Kisah tentang konflik seorang anak laki-laki remaja yang hidup berdua dengan ayahnya yang ditinggal ibunya meninggal. Disaat yang sama sang anak ingin membuktikan kepada ayahnya bahwa dia akan sukses. Perjalanan yang menjadikan sang anak satu langkah lagi menuju sukses, berubah menjadi sedih karena disaat akan sukses justru sang anak harus dirawat di rumah sakit karena terlalu capek atas kerja kerasnya, yang ternyata dibalik itu semua juga ada ayahnya yang peduli kepada anaknya

e. Latar dan tokoh

– Latar

Latar yang kami gunakan yaitu lebih banyak pada rumah sederhana dengan kondisi ekonomi menengah kebawah sesuai dengan konsep yang diangkat.

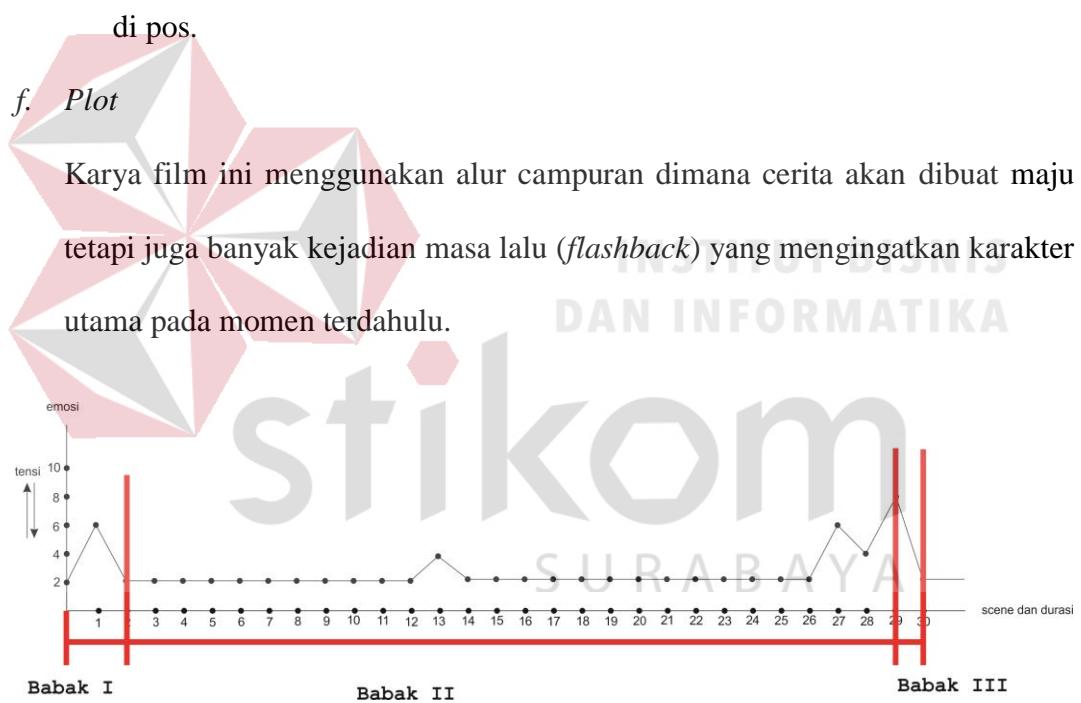
– Tokoh

Tokoh utama yaitu Reno. Hal yang menarik dari Reno adalah seorang remaja yang sabar dan dewasa, bahkan bisa dibilang lebih dewasa dari

ayahnya. Ia juga seorang anak tunggal yang sering dicap bahwa anak tunggal itu anak yang maja, tetapi Reno bukan anak yang seperti itu.

Ayah Reno bernama Sapta. Sapta mempunya sifat pemarah, keras dan berfikir pendek. Disisi lain ternyata ia juga mempunyai sifat yang sangat peduli kepada anaknya meskipun tidak ditunjukkan secara langsung.

Dan juga beberapa tokoh pembantu yang akan mendukung film ini, seperti: ibu Reno, pemilik katering, ibu-ibu dan anak-anak, Okta dan orang



Gambar 4.2 Konstruksi *Plot*  
(Sumber: Olahan Penulis)

### Struktur Tiga Babak

Dalam karya film ini menggunakan struktur dramatik tiga babak dimana pada babak I yang berisi pengenalan aktor utama yaitu Reno dan Sapta berada pada *scene* 1. Babak II yang berisi konflik kecil sampai konflik besar yang terjadi

diantara Reno dan Sapta yaitu pada *scene* 2 sampai 28. Babak III atau penyelesaian masalah yang mereka hadapi selama ini yaitu pada *scene* 29 dan 30.

g. Sinopsis

Sebuah keluarga sederhana, ayah (Sapta), ibu (Ninik), dan anak laki-laki tunggal (Reno). Ninik meninggal akibat sakit yang dikarenakan kebiasaan ayahnya merokok. Sejak Ninik meninggal, Reno dan Sapta hidup berdua dan sering terlibat konflik. Hingga pada suatu saat terjadi masalah yang membuat mereka sadar dan mengerti bahwa yang mereka lakukan itu hanya akan menghancurkan keluarga mereka.

h. Analisa Pesan:

Pesan yang dapat diambil dari karya film diatas adalah:

- Komunikasi didalam sebuah keluarga sangatlah penting demi terciptanya keluarga yang hangat dan harmonis.
- Egois dan gengsi yang tinggi justru akan menghancurkan sebuah hubungan.
- Kurangilah merokok ditempat umum atau keramaian, karena efek dari perokok pasif sama bahayanya dengan perokok aktif, bahkan sampai kematian.
- Agar masyarakat tahu sebuah realita yang terjadi disebuah keluarga antara ayah dan anak laki-laki

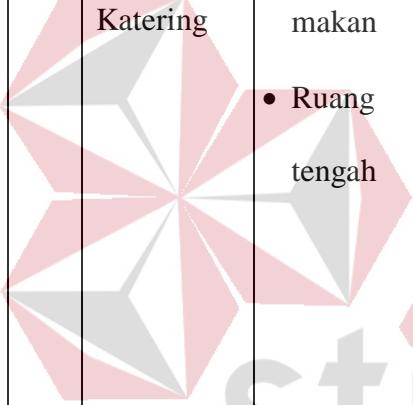
i. Analisa *Setting*

Tabel 4.1 Analisa *Setting*

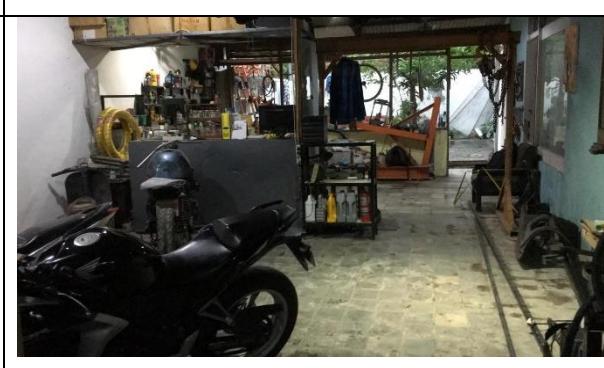
N O	TEMPAT	SPESIFIKA SI	GAMBAR
1	Rumah Reno	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 kamar tidur</li> <li>• 1 kamar mandi dalam</li> <li>• Dapur</li> <li>• Ruang keluarga/ruang makan</li> <li>• Teras</li> </ul>	  

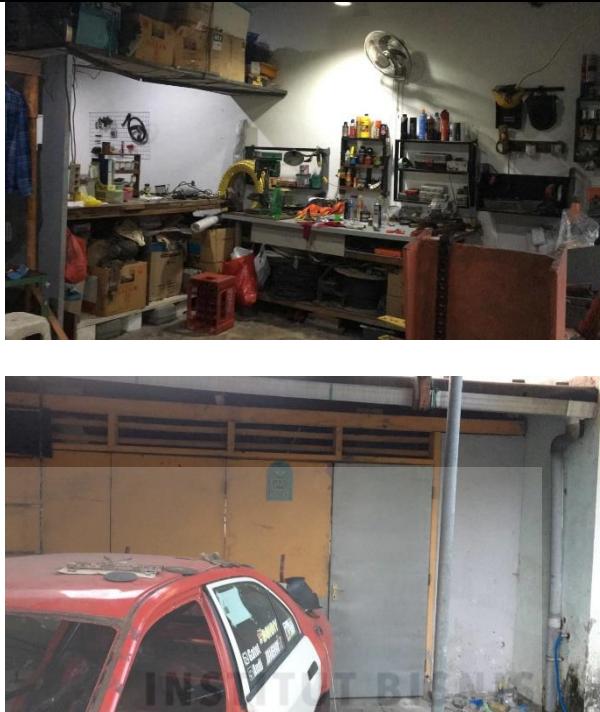
NO	TEMPAT	SPESIFIKA SI	GAMBAR
2	Suasana Jalan		 A nighttime photograph of a paved street lined with trees and buildings. Streetlights illuminate the path.  A daytime photograph of a multi-lane road with streetlights and trees in the background.
3	Suasana Pantai		 A photograph showing a body of water with mangrove trees in the foreground and background.

NO	TEMPAT	SPESIFIKA SI	GAMBAR
4	Sawah		
5	Gapura		
6	Rel Kereta Api		

N O	TEMPAT	SPESIFIKA SI	GAMBAR
7	Pos Ronda		
8	<b>Rumah Katering</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat makan</li> <li>• Ruang tengah</li> </ul>	 

NO	TEMPAT	SPESIFIKA SI	GAMBAR
			 
9	Warung		
10	Rumah Sakit		

NO	TEMPAT	SPESIFIKA SI	GAMBAR
11	Kantor		  
12	Bengkel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Halaman depan</li> <li>• Ruang tengah</li> </ul>	

NO	TEMPAT	SPESIFIKA SI	GAMBAR
			

(Sumber: Olahan Penulis)

#### j. Analisa Properti

Tabel 4.2 Analisa Properti

NO	NAMA PROPERTI	FOTO
1	Kalung berinisial O	

NO	NAMA PROPERTI	FOTO
2	Kalkulator	
3	Buku telfon	
4	Barang kiriman	
5	Tas selempang	

NO	NAMA PROPERTI	FOTO
6	Tas ransel	
7	Properti katering	
8	Amplop	

NO	NAMA PROPERTI	FOTO
9	Lembar CV	
10	Ijazah	
11	Ikat pinggang/gesper	
12	Tempat makan/rantang	

NO	NAMA PROPERTI	FOTO
13	Asbak kaca (sumber: www.google.com)	
14	Asbak seng (sumber: www.google.com)	
15	Kalender sobek (sumber: www.google.com)	
16	Cangkir (sumber: www.google.com)	

NO	NAMA PROPERTI	FOTO
17	Minyak gosok (sumber: www.google.com)	
18	Cermin (sumber: www.google.com)	
19	Foto keluarga 10R	
20	Foto keluarga 4R	

(Sumber: Olahan Penulis)

k. Analisa *Wardrobe*

Tabel 4.3 Analisa *Wardrobe*

NO	CAST	KETERANGAN	GAMBAR
1	Reno	<p>Kaos biasa</p> <p>Celana jeans hitam</p> <p>Sepatu</p> <p>(sumber: www.google.com)</p>	
		<p>Kemeja putih</p> <p>Celana kain hitam</p> <p>Pantofel</p> <p>(sumber: www.google.com)</p>	
		<p>Jumper abu-abu polos</p> <p>(sumber: www.google.com)</p>	

NO	CAST	KETERANGAN	GAMBAR
		Baju batik Celana kain hitam Pantofel (sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a> )	
2	Sapta	Kemeja polos Celan kain Pantofel (sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a> )	
		Kaos santai polos (sumber: <a href="http://www.google.com">www.google.com</a> )	

NO	CAST	KETERANGAN	GAMBAR
3	Ninik	Baju rumah santai (sumber: www.google.com)	
4	Pemilik katering	Kaos polo Celana jeans (sumber: www.google.com)	
		Kemeja hitam polos (sumber: www.google.com)	

NO	CAST	KETERANGAN	GAMBAR
5	Teman Reno	Kaos polos (sumber: www.google.com)	
6	Mekanik bengkel	Kaos biasa (sumber: www.google.com)	
7	Bos bengkel	Kaos oblong santai (sumber: www.google.com)	

NO	CAST	KETERANGAN	GAMBAR
8	HRD	Kemeja rapi (sumber: www.google.com)	
9	Sekretaris wanita	Kemeja rapi (sumber: www.google.com)	
10	Okta	Kaos putih V neck Celana jeans (sumber: www.google.com)	
		Cardigan hitam (sumber: www.google.com)	

NO	CAST	KETERANGAN	GAMBAR
11	Ibu-ibu	Daster (sumber: www.google.com)	
12	Anak-anak	Baju anak-anak (sumber: www.google.com)	
13	Bapak-bapak	Baju polo (sumber: www.google.com)	

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4.1.2 Manajemen Produksi

##### 1. Working Schedule

No	Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Riset dan penelitian																														
2	Ide + konsep																														
3	Premis																														
4	Logline																														
5	Penokohan																														
6	Plotting																														
7	Sinopsis																														
8	Skenario draft 1																														
9	Skenario draft 2																														
10	Skenario draft 3																														
11	Skenario draft 4																														
12	Skenario draft 5																														
13	Skenario draft 6																														
14	Skenario final draft																														
15	Script Breakdown																														

Gambar 4.3 Working Schedule

(Sumber: Olahan Penulis)

##### 2. 3 Dimensi Tokoh

###### a. Reno

###### i. Fisik

- Nama : Reno
- Tokoh : Protagonis
- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Umur : 19 Tahun
- Berat Badan : 63 kg
- Tinggi Badan : 168 cm
- Warna Rambut : Hitam
- Warna Mata : Hitam
- Warna Kulit : Putih

- Postur Tubuh : Tegak
- Penampilan : Casual

ii. Psikologi

- Standar Moral : Tidak banyak bicara, sabar
- Ambisi Pribadi : Mencari solusi dalam hidupnya
- Frustasi : Memendam amarah, terkadang mudah tersinggung
- Kelemahan-kelemahan : Kurang bisa bereksprasi
- Kualitas : Cuek

iii. Sosiologi

- Kelas : Remaja desa
- Pekerjaan : Belum bekerja
- Pendidikan : lulusan SMA
- Kehidupan Rumah : Bersama ayah
- Ras : Jawa
- Kewarganegaraan : Indonesia

### b. Sapta (ayah Reno)

#### i. Fisik

- Nama : Sapta
- Tokoh : Antagonis
- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Umur : 39 tahun
- Berat Badan : 61 kg

- Tinggi Badan : 168 cm
- Warna Rambut : Hitam
- Warna Mata : Hitam
- Warna Kulit : Sawo matang
- Postur Tubuh : Agak bungkuk
- Penampilan : Rapi

## ii. Psikologi

- Standar Moral : Keras
- Ambisi Pribadi : Mencari kepuasan
- Temperamen : Mudah marah, bertindak kasar
- Sikap Dalam Hidup : Harus sesuai dengan apa yang diinginkan
- Kelemahan-Kelemahan : Tempramental

## iii. Sosiologi

- Kelas : Penduduk desa
- Pekerjaan : Pekerja pabrik
- Pendidikan : SMA
- Kehidupan Rumah : Kepala keluarga dengan 1 orang anak
- Ras : Jawa
- Hobi : Merokok

## c. Ninik (ibu Reno)

### i. Fisik

- Nama : Ninik
- Tokoh : Protagonis

- Jenis Kelamin : Perempuan
- Umur : 34 tahun
- Berat Badan : 55 kg
- Tinggi Badan : 157 cm
- Warna Rambut : Hitam
- Warna Mata : Hitam
- Warna Kulit : Putih
- Postur Tubuh : Agak bungkuk
- Penampilan : Sederhana
- ii. Psikologi
  - Standar Moral : Lembut
  - Ambisi Pribadi : Peduli keluarga
  - Sikap Dalam Hidup : Menyayangi keluarganya
  - Kelemahan-Kelemahan : Terlalu sabar sehingga kurang dalam bertindak
- iii. Sosiologi
  - Kelas : Penduduk desa
  - Pekerjaan : Ibu rumah tangga
  - Pendidikan : SMA
  - Kehidupan Rumah : Istri sekaligus ibu dari 1 orang anak laki-laki
  - Ras : Jawa

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI KARYA**

Bab V ini menjelaskan tentang bagaimana mengimplementasikan elemen-elemen perancangan karya menjadi sebuah skenario film pendek.

#### **5.1 Menyusun Skenario**

Menyusun skenario adalah tahap selanjutnya setelah menemukan ide, membuat konsep, menentukan premis, membuat *logline*, menentukan karakter serta latar yang sesuai, membuat *plot*, menulis sinopsis. Itu semua diterapkan kedalam sebuah skenario film pendek. Skenario ini nantinya akan disusun berdasarkan babak yang telah ditentukan, dan akan diperjelas dengan konflik yang terjadi.

Dalam menulis skenario, penulis menggunakan *software Final Draft* karena *software* ini sudah dirancang untuk penulis dalam menulis skenario.



Gambar 5.1 Ikon *Final Draft*  
(Sumber: Olahan Penulis)

## 5.2 Skenario

Footage rumah yang sepi, kosong, keadaan hening seperti tak bernyawa.

**Black Screen**

**V.O. (Reno)**

Apakah kesedihan ini akan bertahan selamanya

### ACT 1

01. INT. RUMAH - RUANG TAMU - MALAM

**Cast: Reno, Sapta**

**Properti: Foto keluarga, pigora, HP**

Terlihat Sapta yang melihat foto keluarga Sapta, Ninik dan Reno. Terlihat Sapta mengelus-elus foto. Terlihat rokok sebagai background.

**Sapta**

Jare ngancani aku sampek mati, omong tok!

(dengan nada tinggi)

**Sapta**

Teko ndi ae awakmu?

(dengan nada tinggi)

**Reno**

(melirik sinis)

Reno langsung masuk ke kamar. Terlihat Sapta mengelus foto keluarga (fokus ke Reno). Dia berfikir kalau satu-satunya orang yang dia punya adalah Reno.

Terlihat Sapta menuju kamar Reno dan membuka sedikit pintu kamar Reno, berusaha mengajak ngobrol tetapi Reno sudah berbaring diatas tempat tidur dan memalingkan badannya kearah tembok. Terlihat agak marah, Sapta menutup kembali pintu kamar Reno. Terdengar suara pecahan kaca (dari sudut pandang Reno).

Terdengar suara notifikasi HP Reno. Terlihat "O" menanyakan kabar Reno.

Malam ren. Gimana kabarmu sekarang?

Baik baik aja kan? kamu pasti kuat, aku yakin kamu bisa melewati masalahmu sekarang.

**Reno**

Malam juga. Kabarku tidak sebaik dulu.

Terlihat foto keluarga yang pecah pada bagian tengah pada bagian Ninik (zoom out).

**DHARMA**

**(Title in)**

## ACT 2

### DAY 1 CONFLICT

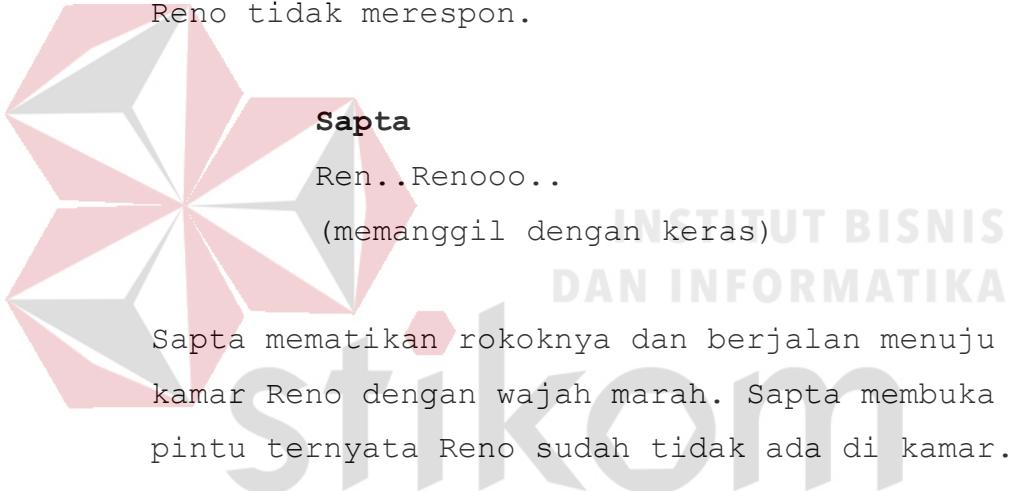
#### 02. INT. RUMAH - RUANG TAMU - PAGI

**Cast: Sapta**

**Properti: sepatu, kopi, rokok, asbak, tas**

**selempang**

Terlihat Sapta memakai sepatu dan tergesa-gesa berangkat bekerja. Sapta memanggil Reno berkali-kali dengan suara yang keras tetapi Reno tidak merespon.



#### 03. EXT. JALAN - PINGGIR JALAN - PAGI

**Cast: Reno**

**Properti: Sepatu**

Terlihat Reno berlari tanpa alas kaki dan membawa sepatunya.

#### 04. EXT. PANTAI - JEMBATAN KAYU - PAGI

**Cast: Reno**

**Properti: Batu**

Terlihat Reno berjalan dan berhenti, lalu mengambil batu. Terlihat Reno berjalan jalan dipinggir pantai sambil memandangi laut.

**V.O.**

Bahkan aku tak tau kemana hidup akan membawaku

Terlihat Reno melempar batu ke laut.

**05. INT. RUMAH - RUANG TAMU - MALAM**

**Cast: Reno, Sapta**

**Properti: rokok, asbak**

Reno pulang ke rumah. Saat masuk ke rumah dan sampai ruang tamu, Sapta melihat Reno dengan wajah marah.



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

**Stikom**  
(berhenti dan melihat Sapta)

**Sapta**

Karepmu iki opo she sakjane!

Kerjo enggak, bendino moleh bengi ae!  
(marah-marah dengan bicara keras)

**Reno**

(senyum kecil dan langsung masuk kamar)

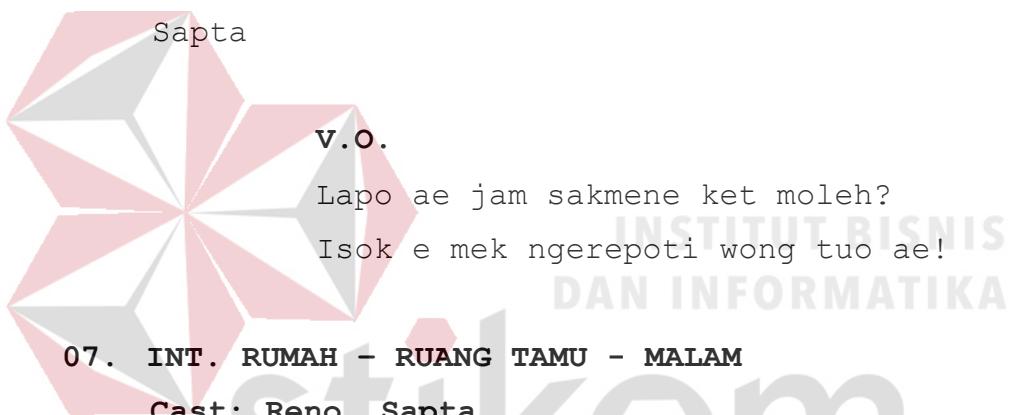
**Sapta**

Reno, bapak durung mari ngomong!  
(bicara nada tinggi dan membanting asbak yang ada didekatnya)

**DAY 2 CONFLICT****06. EXT. SAWAH - JALAN SETAPAK - SORE****Cast: Reno****Properti: Batu, sepeda**

Terlihat Reno menendang batu seperti orang linglung. Terlihat batu itu menggelinding dan secara bersamaan ada ibu-ibu bersama anaknya berboncengan menggunakan sepeda tampak bahagia. Mereka melewati Reno.

Terlihat Reno merenung dan teringat kata-kata



Reno pulang ke rumah. Ketika sampai didalam rumah, Sapta langsung mendatangi Reno tepat didepan pintu rumah.

**Sapta**

Ket wingi moleh bengi terus, sebener e  
opo se sing mbok golek i  
(dengan nada tinggi)

**Reno**

(hanya menunduk)

**Sapta**

Heh.. nek diajak ngomong iku dirungokno!  
 (dengan nada tinggi)  
 (sambil menarik pundak Reno hingga  
 menabrak televisi)

**Reno**

(melihat Sapta sebentar dan langsung  
 masuk kamar)

**DAY 3 CONFLICT****08. EXT. GAPURA - BAWAH GAPURA - PAGI**

**Cast: Reno**

**Properti: HP**

Terlihat Reno bersandar di gapura. Terlihat "O"  
 memberi pesan singkat.

Apa kabar Ren? Gimana hari-harimu? Yang  
 semangat dong.

Reno hanya senyum dan tidak membalas pesan dari  
 "O".

**V.O.**

Hari-hari terasa dingin  
 Aku selalu berharap ini hanya mimpi

**09. INT. RUMAH - RUANG TAMU - MALAM**

**Cast: Reno, Sapta**

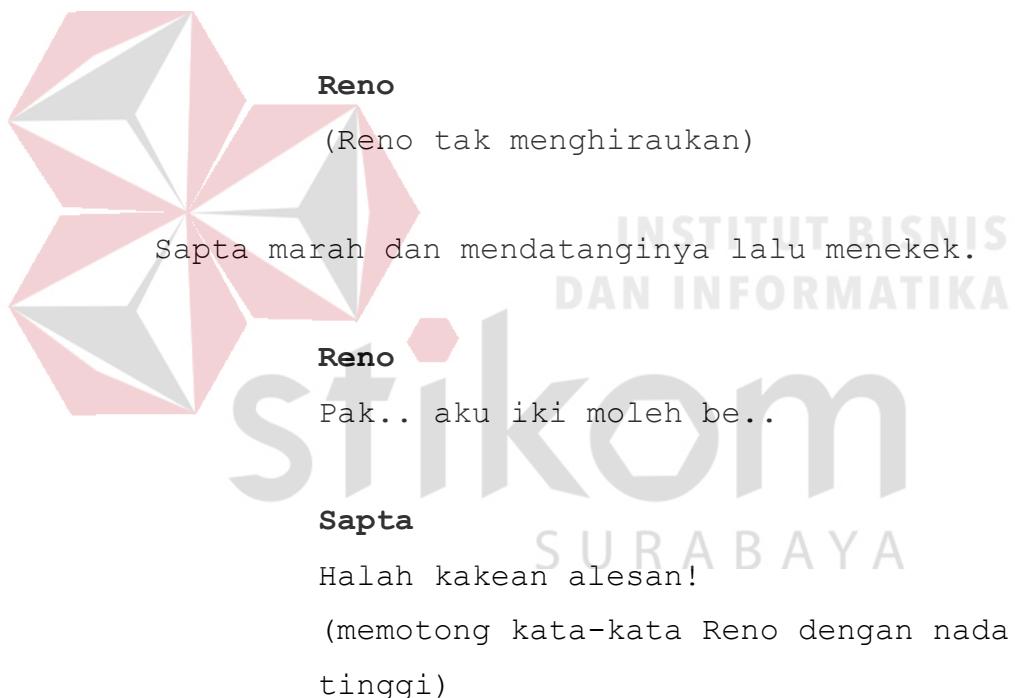
Terlihat Sapta duduk di meja makan. Reno pulang ke rumah.

**Sapta**

Awakmu lapo jam yamene ket moleh?

Isok e mek ngerepoti wong tuo ae!

(sambil marah)



Lalu Sapta mendorong Reno hingga terjatuh dan memukulnya.

**DAY 4 CONFLICT**

**10. EXT. JALAN - PINGGIR SUNGAI - SORE**

**Cast: Reno, Okta**

**Properti: Bekal makanan, kalung O**

Reno duduk di pinggir jalan sambil melamun dengan wajah lebam. Tiba-tiba ada perempuan duduk disebelah Reno. Memperlihatkan ia menggunakan kalung berinisial O.

**Okta**

Reno..? ini aku Okta  
Wajahmu kenapa? Kamu gak papa?  
(sambil melihat dan memegang lebam di wajah Reno)

**Reno**

(memalingkan wajah dan tampak kesakitan)

**Okta**

Renoo?.. kamu pasti belum makan, aku ada bekal nih..  
(sambil menyodorkan bekal miliknya)  
Reno menoleh kearah Okta, melihat sebentar dan langsung meninggalkan Okta  
(terlihat bekal dan kalung yang berinisial O).

**Okta**

Ren.. Reno.. mau kemana Ren?

**Reno**

(noleh dan senyum)

**11. INT. RUMAH - RUANG TAMU - MALAM**

**Cast: Sapta, Reno**

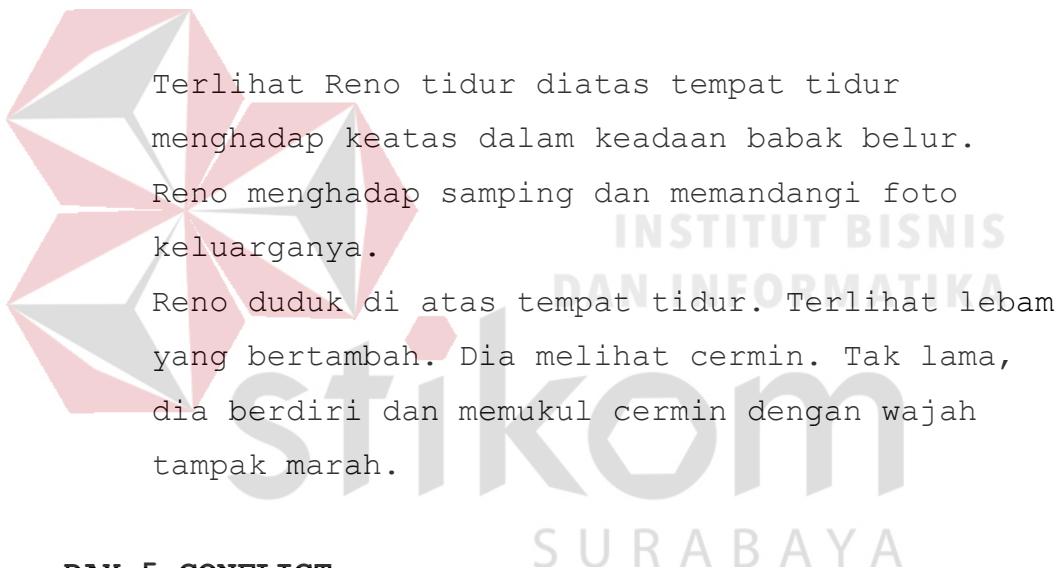
**Properti: Foto keluarga**

Terdengar suara pukulan dan terlihat siluet Sapta memukuli Reno berkali-kali dari jendela kamar/rumah.

**Sapta**

Duwe anak siji, koyok ngene pisan  
Awakmu ngerti gak, mending aku gak duwe  
anak timbang due anak siji ngerepoti ae  
isok e.

(berbicara keras dan memukul Reno)



**DAY 5 CONFLICT**

**12. EXT. REL KERETA API - PAGI**

**Cast: Reno**

**Properti: Foto keluarga**

Terlihat Reno berjalan di rel kereta api seperti akan bunuh diri. Reno berhenti lalu dia mengambil sesuatu dari saku jaketnya yang ternyata itu foto keluarganya. Dia memandangi sejenak dan terlihat akan menyobek foto Sapta.

**Flashback**

Teringat kata-kata Sapta yang selalu memarahi Reno.

Setelah berfikir panjang, Reno merobek foto tersebut hanya pada foto Reno dan disisakan foto Sapta dan ibunya. Reno membuang foto Reno sendiri yang sudah dia sobek.

Terlihat kereta akan datang.

**Cut to**

Ternyata kereta hanya lewat disebelah Reno. Terlihat dari jauh Reno yang kecil dan sendirian.

**13. INT. RUMAH - RUANG TAMU - MALAM**

**Cast:** Reno, Sapta

**Properti:** Ikat pinggang (gesper), piring, minyak oles

Reno berjalan pulang. Ketika akan sampai di rumah, Reno mendengar suara pecahan piring dari dalam rumah. Saat berjalan masuk, Reno melihat banyak putung rokok berserakan. Reno merasa ada yang aneh. Dia berfikir kalau ayahnya tidak memukulinya lagi. Reno hanya diam. Disaat Reno akan masuk kamar, Sapta langsung mendatangi Reno sambil membawa ikat pinggang (gesper) dan bertanya mengapa ia pulang larut malam.

### **Sapta**

Lapo ae jam yamene ket moleh?

(dengan nada tinggi)

Ketika akan membuka kamar, tanpa sempat Reno menjawab, Sapta langsung memukul Reno menggunakan ikat pinggang (gesper) berkali hingga sempat tarik menarik dengan Reno. Reno terlihat kesakitan, tetapi hanya diam dengan wajah seperti menahan emosi.

Reno sudah tidak bisa lagi menahan amarahnya dan reflek berbicara tentang ibunya.

### **Reno**

Bapak iki lapo seh! Pak.. bapak ngerti gak, aku bendino moleh bengi soale nang omah iki wes gaonok uwong sing isok tak sendeni. Ibuk wes gak onok pak. Dan bapak ngerti, gara-gara rokok bapak ibuk mati pak.  
(terlihat Reno seperti akan menangis)

### **Flashback**

Sapta di ruang tamu sedang membaca koran dan merokok. Ninik datang dan menyuguhkan kopi.

### **Ninik**

Ngerokok iku gak apik loh pak gae kesehatan, mbok ya dilereni iku ngerokok e.

### **Sapta**

Aku tuku rokok iki nggae duwikku dewe,  
gak jaluk awakmu! Lapo ngurusin aku, wes  
urusono omah ae!

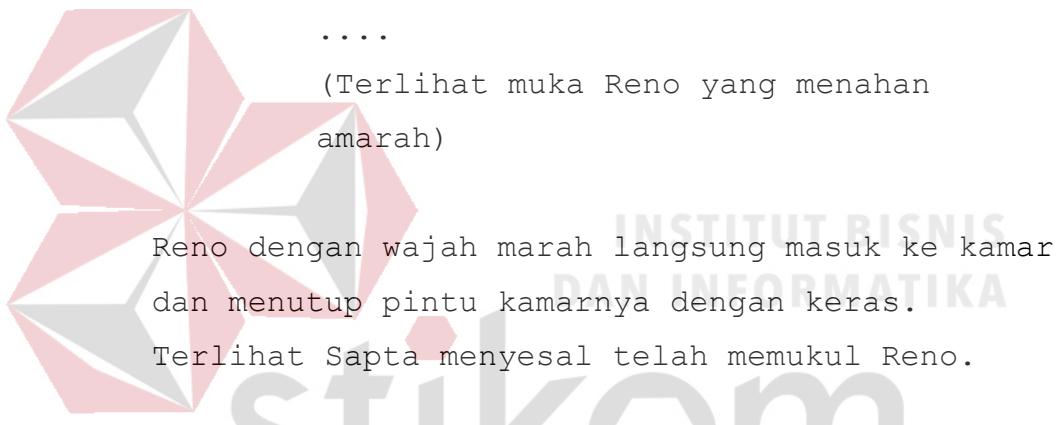
### **Sapta**

(Plaak.. Sapta menampar Reno dengan  
keras)

### **Reno**

....

(Terlihat muka Reno yang menahan  
amarah)



Reno dengan wajah marah langsung masuk ke kamar  
dan menutup pintu kamarnya dengan keras.

Terlihat Sapta menyesal telah memukul Reno.

### **Flashback**

Malam harinya terlihat Sapta masuk kamar Reno  
sambil membawa minyak oles. Diam-diam Sapta  
mengoles minyak tersebut ke punggung Reno tanpa  
sepenegetahuan Reno. Terlihat Sapta membuka kaos  
Reno. Terlihat punggung Reno yang merah-merah.

#### **14. INT. RUMAH - KAMAR - PAGI**

**Cast: Reno, Sapta**

**Properti: Foto keluarga yang sudah disolasi,  
beberapa baju**

Reno bangun tidur dan mulet. Reno terlihat  
kaget karena punggungnya tidak seberapa nyeri.

Reno berdiri dan memegang punggungnya dan seperti ada minyak. Reno tidak seberapa mempedulikan karena dia masih kondisi marah. Terlihat Reno menyiapkan beberapa berkas. Reno meninggalkan rumah dengan muka lebam dan raut wajah tampak marah. Reno tak menghiraukan ayahnya. Terlihat Sapta yang bersiap berangkat kerja.

### **Sapta**

(terlihat Sapta melihat Reno yang meninggalkan rumah)

Terlihat Sapta masuk ke kamar Reno dan menemukan foto keluarga, tetapi terlihat foto yang disolusi yang sudah sobek.

#### **15. EXT. JALAN RAYA - TROTOAR - SIANG**

**Cast:** Reno

**Properti:** Map, tas

Reno berjalan dibawah terik matahari untuk mencari pekerjaan dengan membawa tas dan map, sesekali ia beristirahat di sebuah gubuk kecil dan melanjutkan mencari pekerjaan. Terlihat Reno melamar pekerjaan diberbagai Ruko yang ia datangi selama beberapa hari.

**Cut to:**

#### **16. INT. KANTOR - RUANG HRD - SIANG**

**Cast:** Reno, Security, HRD

**Properti:** map, berkas-berkas

Reno masuk disebuah kantor dan langsung menuju pos satpam dan bertanya ruang HRDnya.

**Reno**

Permisi pak..

**Security**

Iya mas

**Reno**

Pak, ruang HRD dimana ya?

**Security**

Ada perlu apa ya?

**Reno**

Ini pak, saya mau melamar pekerjaan  
disini  
(sambil menunjukkan map)

**Security**

Oh gitu..mas ini lurus aja nanti ada  
lift belok kanan, ruangannya ada  
disebelah kanan mas

**Reno**

Iya pak terima kasih

**Security**

Iya sama-sama

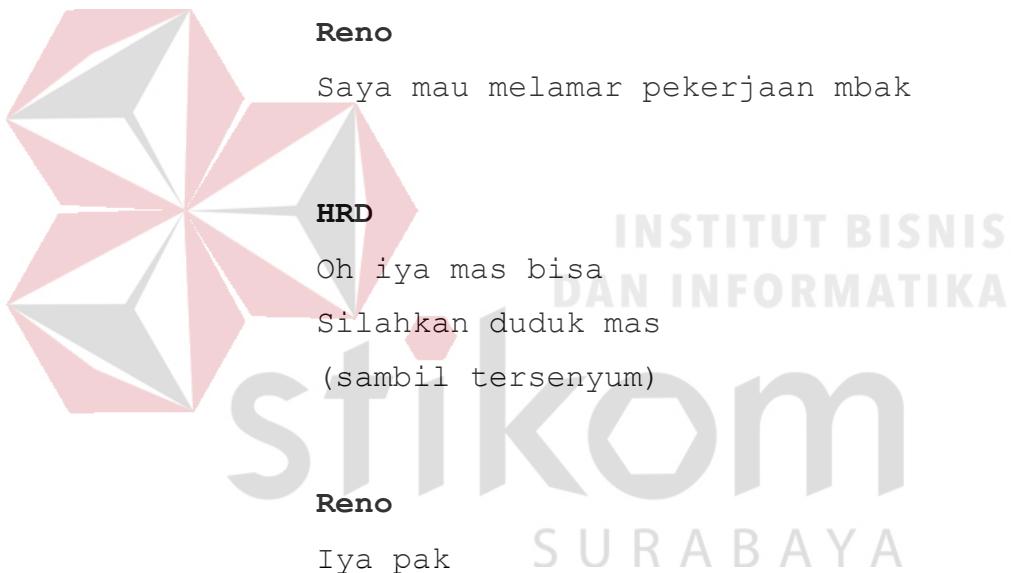
Reno berjalan menuju ruang HRD. Sampai didepan dia masuk.

**Reno**

Permisi pak

**HRD**

Masuk mas  
ada yang bisa saya bantu?



**HRD**

Boleh saya lihat berkasnya mas?

**Reno**

Ini pak  
(sambil menyodorkan mapnya)

**HRD**

(membuka berkasnya)

Pendidikan terakhir apa mas?

**Reno**

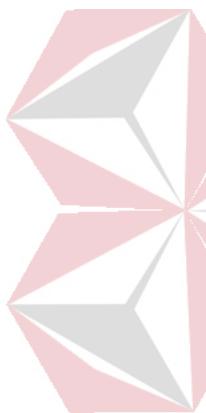
SMA pak

**HRD**

(berhenti, belum sampai mengeluarkan  
berkasnya)

Waduh mas maaf kita tidak menerima  
tenaga kerja lulusan SMA. Silahkan cari  
di tempat lain aja mas.

(memasukkan berkasnya ke map dan  
mengembalikan ke Reno)



**Reno**

(menunduk)

Baik pak, terima kasih

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
**Stikom**  
SURABAYA

**HRD**

Iya mas sama-sama

#### 17. INT. RUMAH - RUANG TAMU - MALAM

**Cast: Reno**

**Properti: Tanggalan**

Reno pulang ke rumah. Terlihat rumah tampak  
sepi karena Reno dan Sapta tak saling sapa.  
Terlihat Reno di kamar. Terlihat Reno menyobek  
tanggalan

## 18. EXT. JALAN - SIANG

**Cast: Reno****Properti: Map, tas**

Terlihat Reno kembali mencari pekerjaan.

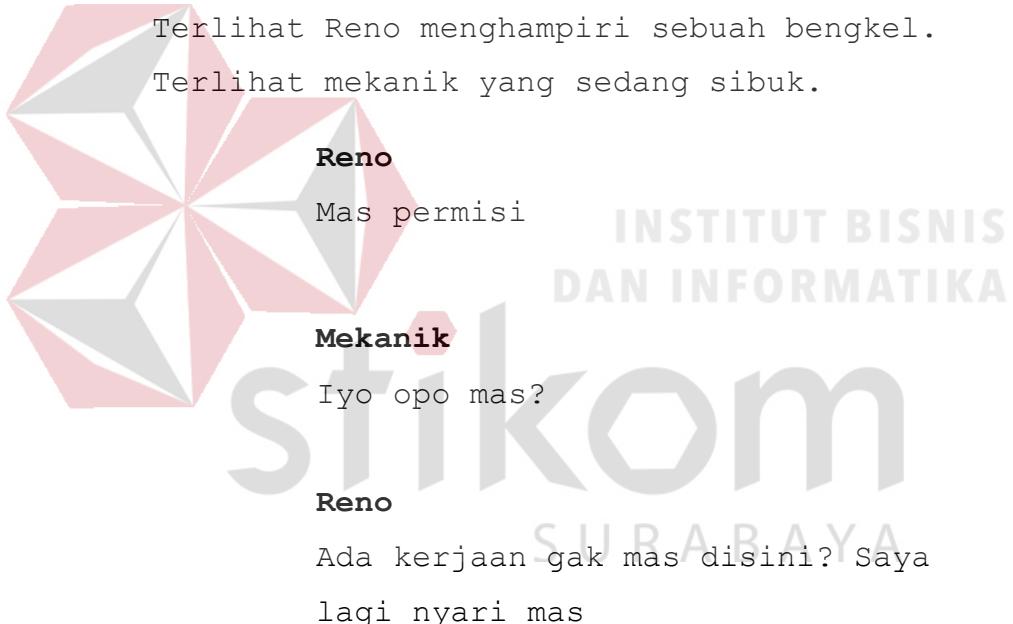
**Cut to cut:**

## 19. EXT. BENGKEL - SIANG

**Cast: Reno, mekanik, bos****Properti: alat bengkel**

Terlihat Reno menghampiri sebuah bengkel.

Terlihat mekanik yang sedang sibuk.

**Mekanik**

Sek sek mas..

Booooss.. onok sing golek kerjoan  
iki loh

(memanggil bosnya dengan keras)

**Bos**

Sek sek aku sek repot, kongkon melbu  
ae  
(terdengar suara bos dari jauh)

**Mekanik**

Langsung melbu ae mas

**Reno**

Baik mas

Reno masuk. Terlihat bos sedang sibuk  
dengan kerjaannya.

Reno  
Permisi pak

**Bos**

Iya?

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
**Stikom**  
SURABAYA

**Reno**

Ada lowongan pekerjaan gak pak?

**Mekanik**

Sameyan kate kerjo nang kene?  
(melihat pakaian rapi Reno)  
(tersenyum menghina)

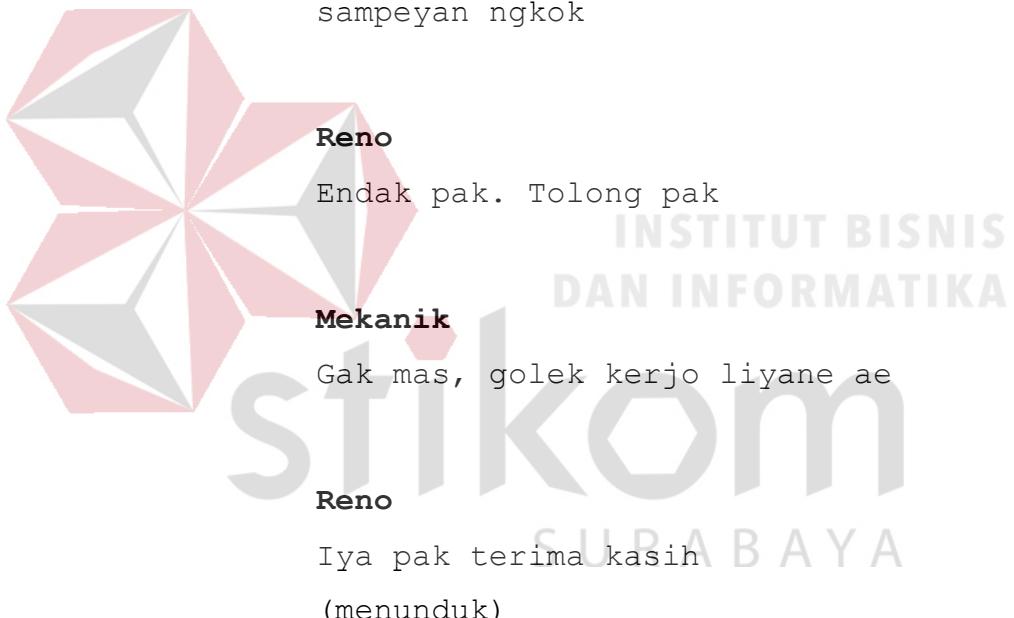
Nang kene kerjo e abot mas gak cocok  
gae sampeyan

**Reno**

Gak papa pak. Saya bisa kerja apa  
aja pak

**Mekanik**

Gak gak. Tambah ngerepoti kerjoku  
sampeyan ngkok



**20. EXT. JALAN - POS RONDA - MALAM**

**Cast: Reno**

**Properti: Tas**

Terlihat Reno berjalan dengan kondisi sangat  
capek. Dan ia beristirahat di halte hingga  
akhirnya ketiduran.

**21. EXT. POS RONDA - PAGI**

**Cast: Reno, bapak-bapak**

**Properti: Nasi bungkus, map**

Terlihat Reno dibangunkan oleh seorang bapak-bapak dan diberi nasi bungkus.

**Bapak-bapak**

Nak..nak.. bangun nak..

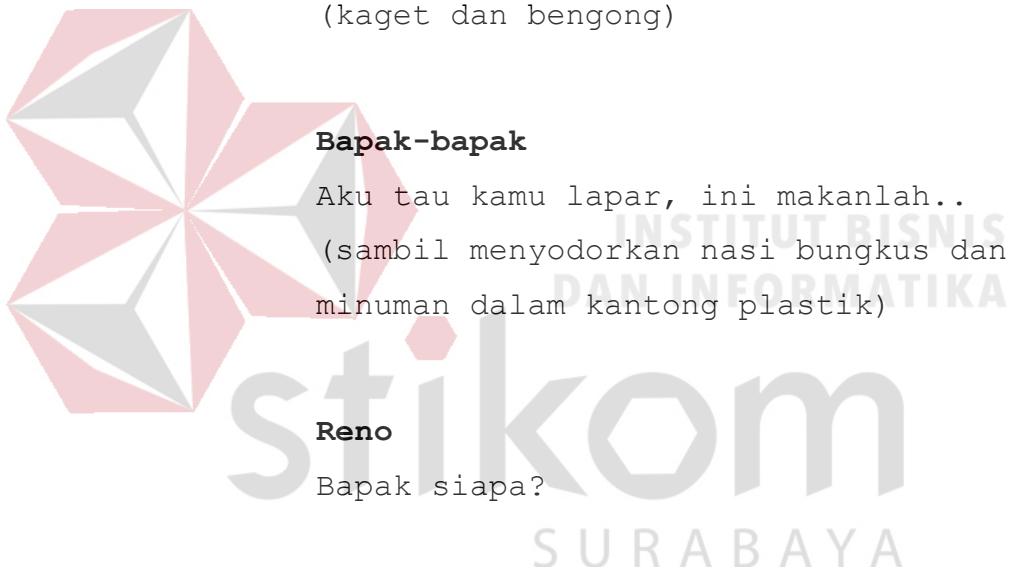
**Reno**

(kaget dan bengong)

**Bapak-bapak**

Aku tau kamu lapar, ini makanlah..

(sambil menyodorkan nasi bungkus dan minuman dalam kantong plastik)



**Bapak-bapak**

Sudah, ini makanlah

(sambil menaruh nasi bungkus di sebelah Reno)

**Reno**

Untuk apa?

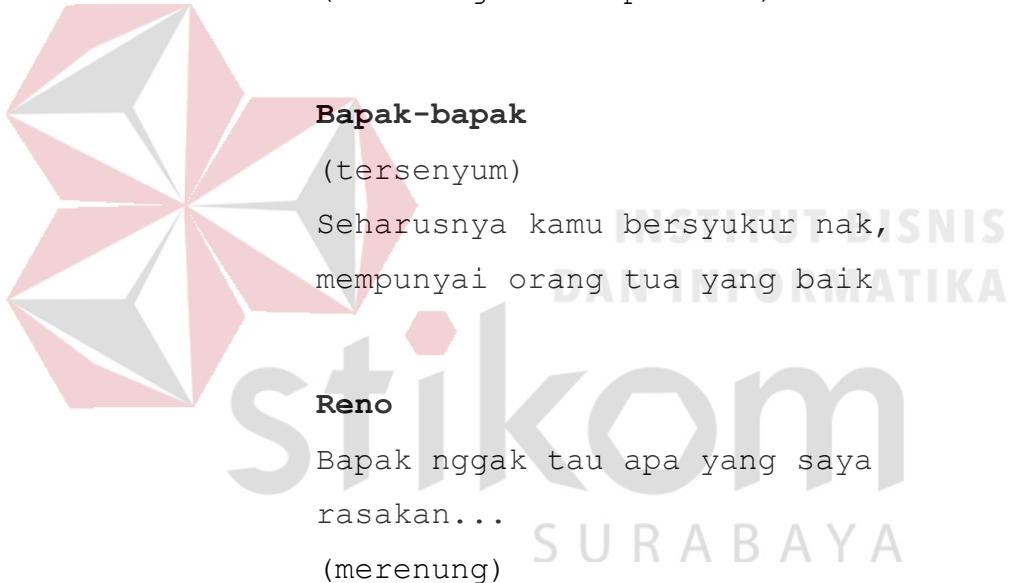
**Bapak-bapak**

(duduk disebelah Reno)

Aku juga punya anak seumuran denganmu  
 yang aku tak tau dimana dia sekarang.  
 Dengan aku membantumu, aku berharap  
 anakku juga diperlakukan baik sama  
 orang lain.

**Reno**

(merenung beberapa saat)

**Bapak-bapak**

(tersenyum)

Dimakan itu nasinya

**Reno**

Terima kasih banyak pak  
 (sambil membuka nasi bungkus)

**Bapak-bapak**

Tidak usah berterima kasih kepadaku.  
 Berterima kasih lah kepada orang tuamu  
 yang membesarkanmu dan memberimu  
 kehidupan sampai sekarang.

**Reno**

(terdiam)

Terlihat bapak Reno yang memperhatikan mereka berdua dari jauh. Ternyata Sapta lah yang diam-diam menyuruh seseorang untuk membantu Reno.

**22. EXT. DEPAN TOKO - SIANG**

**Cast:** Reno, pemilik katering

**Properti:** Map

Tampak Reno berjalan kesana kemari mencari pekerjaan. Reno duduk di depan sebuah toko sambil berteduh dengan wajah yang terlihat sangat capek. Di sebrang jalan terlihat sebuah rumah katering yang akan tutup. Reno berinisiatif untuk melamar disana.

**Reno**

Bentar pak..

Permisi..

**Pemilik katering**

Iya ada apa?

**Reno**

Apa ada lowongan pekerjaan pak? Saya sedang mencari pekerjaan pak.

**Pemilik katering**

Enggak enggak saya nggak butuh karyawan! Pergi sana!

**Reno**

Tolong saya pak.. saya butuh sekali pekerjaan pak.

(muka memelas)

**Pemilik katering**

Dibilang nggak butuh ya enggak

**Reno**

Kerja kasar dan gak dibayar pun gak papa pak. Tolong pak. Saya bersedia jadi apa aja pak.

**Pemilik katering**

(diam sejenak)

Kamu yakin?

**Reno**

Iya yakin pak. Ini berkas saya pak (sambil menyodorkan map)

**Pemilik katering**

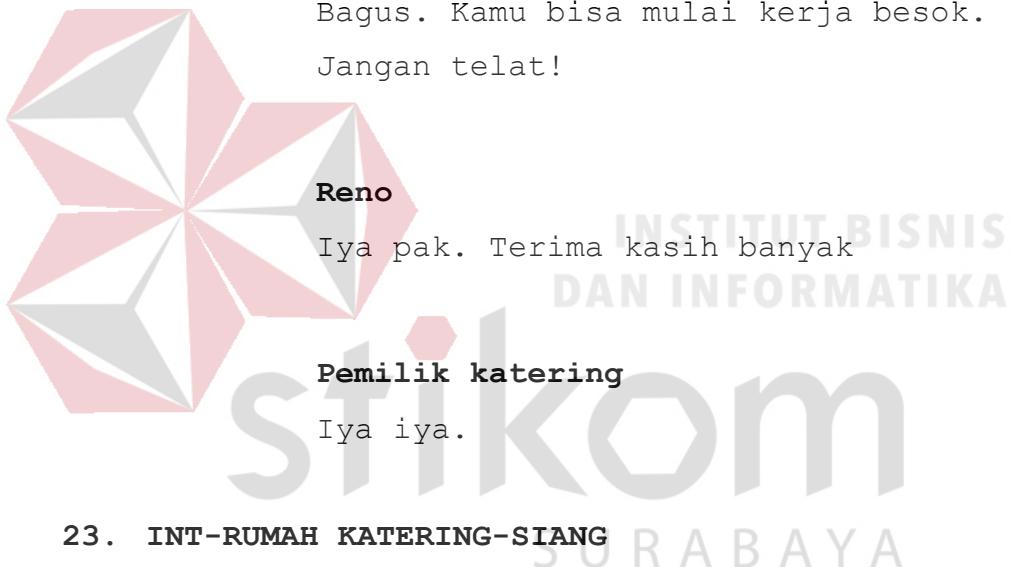
Baiklah, saya kasih kamu waktu percobaan selama 1 bulan. Kalau kerjamu jelek saya tak segan memecatmu!

**Reno**

Siap pak. Saya akan buktikan ke bapak.

**Pemilik katering**

Bagus. Kamu bisa mulai kerja besok. Jangan telat!



**23. INT-RUMAH KATERING-SIANG**

**Cast: Pemilik katering**

**Properti: Ijazah, Map, HP**

Pemilik katering tersebut iseng membuka isi map Reno, dan melihat ijazah SMA nya. Ia melihat nama Sapta Pembudi di orang tua Reno. Pemilik katering ingat kalau ia dulu punya teman dekat bernama Sapta. Pemilik katering ini mengambil HP dan mencari nomor Sapta lalu menelfonnya untuk memastikan bahwa Sapta ini adalah teman dekatnya dulu.

Terlihat pemilik katering menelfon.

**Pemilik katering**

Halo..

Audio Mute

Terlihat pemilik katering telfon.

**24. EXT. RUMAH - DEPAN RUMAH - MALAM****Cast: Reno****Properti: Bungkus Rokok**

Reno pulang dengan keadaan senang meskipun ia sangat capek karena mencari pekerjaan. Ia berfikir bahwa pekerjaannya ini adalah langkah awal ia bisa sukses dan membanggakan orang tuanya. Ketika di depan rumah, Reno melihat banyak bungkus rokok di tempat sampah. Reno hanya diam sebentar dan langsung masuk rumah sambil melihat HP sambil senyum-senyum (chattingan). Terlihat keadaan rumah yang sepi ketika Reno masuk. Dan terdengar bunyi notifikasi HP Reno yang berisi:

o

Tetap semangat ya Ren. Yakinlah kalau kamu masih punya Tuhan yang selalu melihatmu. Berdoalah agar semua masalahmu diberi kemudahan. Kamu pasti bisa.

**25. INT. RUMAH - RUANG TAMU - PAGI****Cast: Reno**

Tanpa pamit ayahnya, Reno langsung berangkat ke tempat ia kerja.

## 26. INT. RUMAH KATERING - PAGI

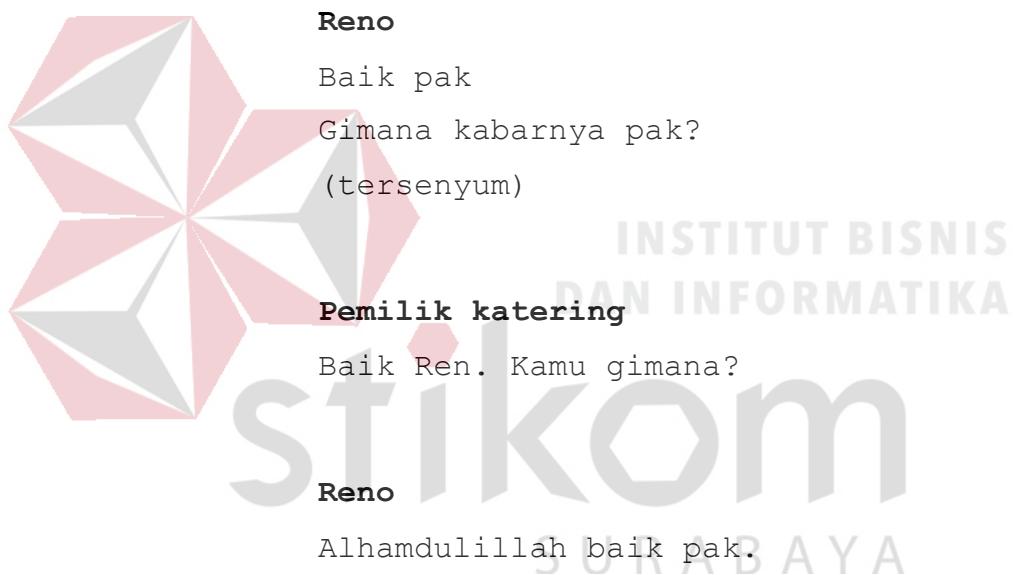
**Cast: Reno, pemilik katering**

**Properti: kotak kiriman, kertas daftar properti,  
kotak/kresek isi properti**

Sampai di tempat kerja, Reno langsung masuk.

**Pemilik katering**

Iya masuk masuk



**Pemilik katering**

Duduk sini ren

Bentar ya

(terlihat sibuk pembukuan)

**Reno**

Iya pak

Dihari pertama kerja, Reno disuruh beli  
berbagai macam bahan dan alat yang dibutuhkan,

dan juga disuruh mengirim barang ke pembeli.  
Dengan senang hati Reno mengerjakan apa yang diperintahkan bosnya.

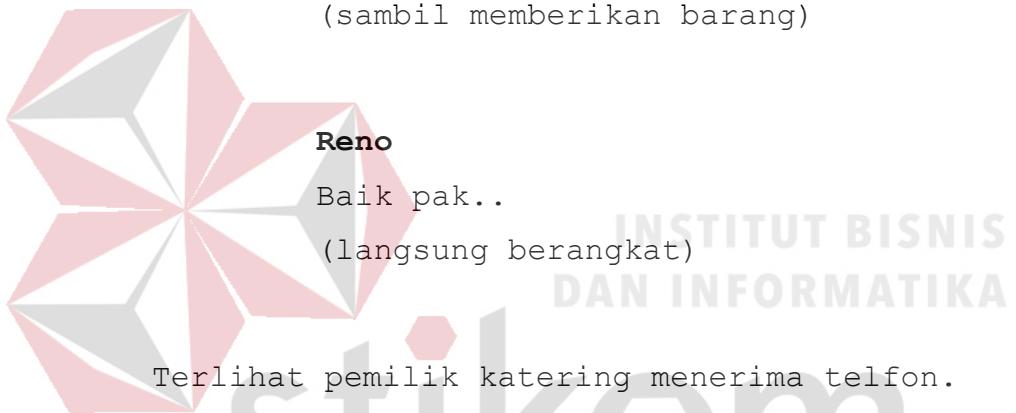
### **Pemilik katering**

Reno tolong belikan ini ya..

(sambil menunjukkan kertas kecil)

Sama nanti tolong kamu kirim ini ke alamat ini ya..

(sambil memberikan barang)



Terlihat pemilik katering menerima telfon.

Pemilik katering

Iya halo

(jeda)

Ijin lagi kamu hari ini?

Kamu tau uda berapa kali kamu ijin kerja?

(jeda)

Pokoknya saya gamau tau ya, ini yang terakhir. Kalau kamu ada ijin lagi mending gausah kerja di tempat saya.

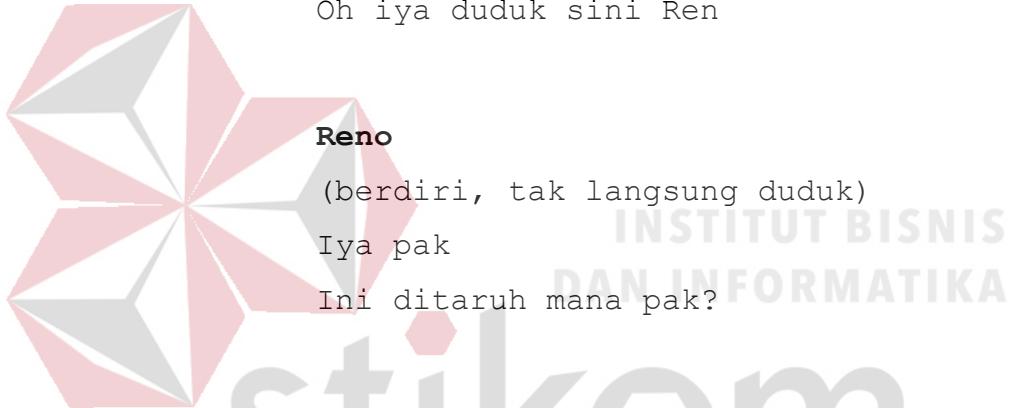
Terlihat ekspresi marah pemilik katering. Terlihat pemilik katering ke belakang mengambil minuman dan langsung duduk. Beberapa saat kemudian, Reno datang dengan wajah capek dengan membawa barang belanjaan.

**Reno**

Permisi pak

**Pemilik katering**

Oh iya duduk sini Ren



**Pemilik katering**

Sini biar saya yang taruh aja, gak tau tempatnya kamu.  
(berjalan ke belakang)

Duduk dulu Ren

**Reno**

Iya pak  
(lalu duduk)

Pemilik katering kebelakang sebentar dan kembali lagi sambil membawa minum.

**Pemilik katering**

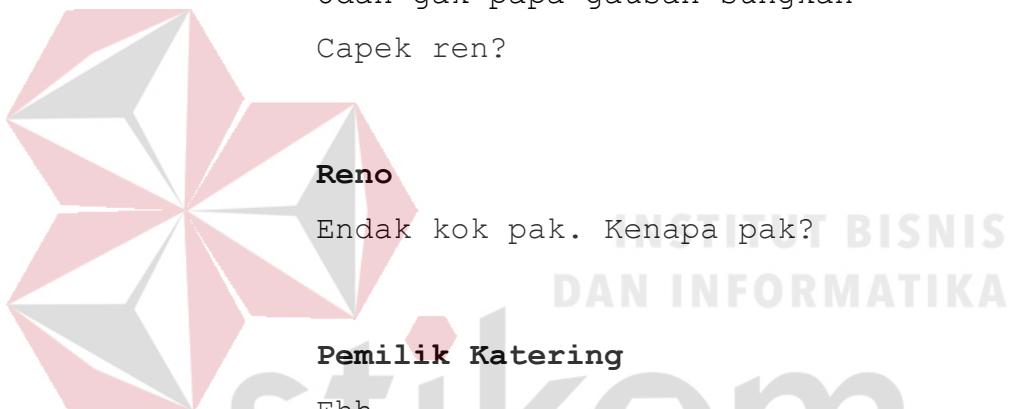
Ini Ren diminum dulu  
(sambil menaruh minum di meja)  
(lalu duduk)

**Reno**

(menunduk malu)

**Pemilik katering**

Udah gak papa gausah sungkan  
Capek ren?



**Pemilik Katering**

Ehh..  
(hela nafas)  
Gak papa sih Ren.  
Barusan itu pegawai saya ijin kerja  
lagi, sebulan udah ijin 4 kali  
bayangkan. Punya pegawai kok ya susah  
banget diatur. Gini ini kan pengiriman  
jadi tertunda.

**Reno**

Ngirim apa pak? Biar saya aja yang  
ngirim pak  
(dengan semangat)

**Pemilik katering**

(kaget)

Hah gausah gausah Ren. Istirahat aja  
kamu

Lagian ini bukan tanggung jawabmu juga

**Reno**

Udah gak papa pak biar saya aja yang  
ngirim

**Pemilik katering**

Barusan dateng gak capek kamu?

**Reno**

Enggak pak. Barangnya mana pak?

**Pemilik katering**

(diam sebentar)

Itu ada dibelakang. Bentar saya  
ambilkan

**Reno**

Iya pak

Pemilik katering ke belakan sebentar mengambil  
barang yang akan dikirim

**Pemilik katering**

Ini Ren yang mau dikirim  
(sambil memberikan rantang)  
Agak jauh gapapa Ren?

**Reno**

Gak papa pak. Dikirim kemana ini pak?

**Pemilik katering**

Ini alamatnya  
(sambil memberikan kertas kecil)



**Reno**

Baik pak. Saya berangkat dulu pak.

**Pemilik katering**  
Bentar Ren. Kamu nganter naik apa?  
**Reno**  
Angkot pak

**Pemilik katering**

Pake motor saya aja kalo gitu

**Reno**

Loh gausah pak. Udah biasa naik angkot  
juga

**Pemilik katering**

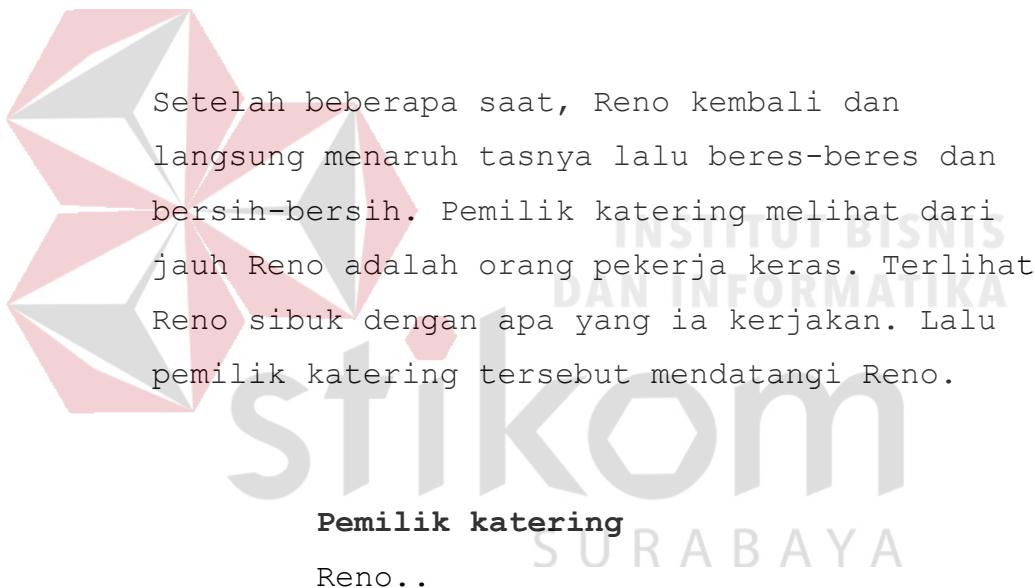
Udah ini pake motor aja. Itu motornya  
didepan  
(sambil memberikan kunci)

**Reno**

Ehh yaudah pak. Saya berangkat dulu pak

**Pemilik katering**

Iya ati ati

**Reno**

Iya pak?

**Pemilik katering**

Sebelum kerja disini, pernah kerja  
dimana kamu?

**Reno**

Belum pak. Sebelumnya saya nyari kerja  
kesana kemari sampai akhirnya disini.  
(sambil tersenyum kecil)

**Pemilik katering**

Kamu kenapa begitu keras ingin bekerja?

**Reno**

(diam sebentar dan menunduk)

Ibu saya sudah meninggal pak, saya  
hidup hanya dengan ayah saya di rumah.  
Saya ingin membuktikan kepadanya kalau  
saya bisa membanggakan keluarga saya.

**Pemilik katering**

Hmm.. maaf Reno, saya turut berduka  
cita.

**Reno**

(tersenyum kecil)

Iya gak papa pak

**Pemilik katering**

(jeda)

Oh iya, 3 hari lagi kita dapat pesanan  
agak banyak ren. Kamu bantu cari bahan-  
bahan ya

**Reno**

Oh iya siap pak

### **Pemilik katering**

Ini daftar bahan sama alat-alatnya. 2 hari ini kamu bisa mulai cari, nanti uangnya kamu minta mas Agik aja.

Sekalian kalau kamu ada perlu apa-apa ke mas Agik aja ya karena saya mau keluar sebentar.

**Reno**

Iya pak.

### **27. INT. WARUNG - SIANG**

**Cast: Sapta, Pemilik katering**

Ternyata benar Sapta ini adalah Sapta teman dekat pemilik KATERING tersebut. Mereka ketemu disebuah warung kecil. Terlihat dari jauh mereka bercanda ria seperti teman lama yang baru bertemu.

### **Flashback**

### **Pemilik katering**

Yopo kabar e Sapta? Suwe gak ketok

### **Sapta**

Apik. Yopo kabarmu saiki?

### **Pemilik katering**

Alhamdulillah. Eh opo bener Reno sing kerjo nang nggonku iku anakmu?

**Sapta**

Iyo bener. Aku ketemu nang kene iki yo kate ngomongno iki

**Pemilik katering**

Oh ngono. Onok opo?

**Sapta**

Dia adalah orang satu-satunya yang aku miliki. Ibunya sudah meninggal karena aku. Dia seperti sekarang juga karena aku. Aku merasa banyak dosa ke keluargaku sendiri. Aku minta tolong, tolong jagalah anakku Reno. Aku ingin melihat dia bahagia.

(sambil memegang tangan pemilik katering)

**Pemilik katering**

Reno itu anak yang pekerja keras, tak pernah mengeluh sedikitpun. Awal dia melamar kerja aku sempat meragukan, entah kenapa aku melihat keseriusan dari wajahnya. Aku yakin sudah banyak yang dilalui hingga ia seperti ini. Tapi semua juga terserah dia. Dia sudah besar, sudah tau apa yang seharusnya ia lakukan.

**Sapta**

Aku tidak tau lagi harus minta tolong  
ke siapa  
(memelas)

**Pemilik katering**

Baiklah, di kantor serahkan dia padaku,  
sisanya hanya kamu dan Reno yang paling  
tau tentang keluargamu sendiri  
(sambil menepuk pundak sapta)

**Sapta**

(tersenyum)

Terima kasih banyak, aku percayakan  
Reno padamu.

**Pemilik katering**

Dan ingat satu hal lagi, hidup itu  
seperti skenario film, semua orang  
punya skenarionya masing masing, kamu  
tau kalau didalam skenario terdapat  
banyak konflik, dan kita ibarat  
sutradara dari masing-masing skenario  
itu yang memastikan bahwa penyelesaian  
dari konflik dalam skenario itu  
berjalan dengan baik. Jadi, temukanlah  
solusi terbaik di skenario kehidupanmu  
sendiri.

**Sapta**

(merenung)

**28. INT. RUMAH -RUANG TAMU - MALAM****Cast: Reno, Sapta**

Reno membuka pintu rumah dan melihat ayahnya duduk sendiri seperti orang stres. Reno tak mempedulikannya dan langsung masuk kamar.

**29. INT. RUMAH - RUANG TAMU - PAGI****Cast: Reno, Sapta, Pemilik KATERING****Properti: kotak properti, surat**

Terlihat Reno berangkat kerja. Terlihat Reno pingsan didepan rumah.

**Cut to:****Flashback**

Terlihat Sapta akan berangkat bekerja. Terlihat Sapta membaca isi surat Reno dan meletakkan kembali di atas meja. Terlihat sapta berjalan ke depan rumah dan melihat Reno sudah tergeletak. Terlihat Sapta menggendongnya.

Terlihat Sapta ke kantor Reno membawa properti. Terlihat Sapta dari jauh mengobrol ke pemilik KATERING, intinya memberitahu kalau Reno pingsan dan tidak bisa masuk kerja hari ini.

**ACT 3****30. EXT. RUMAH SAKIT - KAMAR RUMAH SAKIT - SIANG****Cast: Reno, Sapta****Properti: HP**

Reno kaget tiba-tiba ia bangun sudah berada di rumah sakit. Terlihat wajah Reno yang sangat

sedih (background Sapta yang sibuk bermain HP terus). Reno memberi pesan singkat kepada O memintanya untuk menjenguknya. Reno melihat HP dan ternyata hanya dibaca sama O. Terlihat Reno menelfon O. Reno sangat kaget ternyata yang is telfon adalah ayahnya.

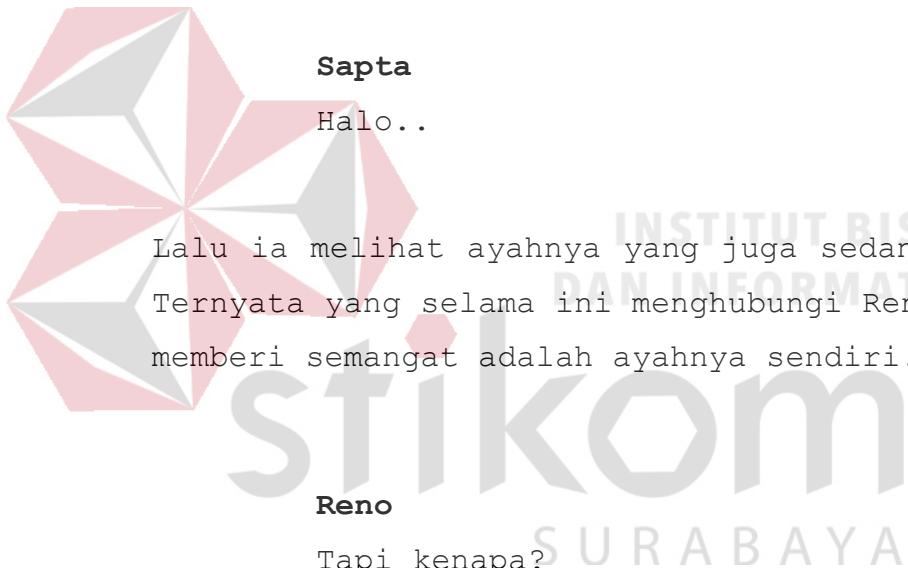
**Reno**

Halo..

**Sapta**

Halo..

Lalu ia melihat ayahnya yang juga sedang telfon. Ternyata yang selama ini menghubungi Reno dan memberi semangat adalah ayahnya sendiri.



**Sapta**

(diam)

Bapak minta maaf

### **Flashback**

Ternyata yang selama ini memberi semangat Reno adalah Sapta, ayahnya sendiri. Dari hati yang paling dalam, sebenarnya Sapta ingin sekali berkomunikasi dengan Reno. Ia ingin memperbaiki

hubungan dengan anak satu-satunya. Dia berfikir kalau hanya melalui media sosial lah dia bisa masuk ke dunia Reno.

- Terlihat Sapta yang membalas pesan singkat Reno
- Terlihat Sapta yang selalu memberi semangat Reno
- Terlihat Sapta yang mengolesi minyak ke punggung Reno
- Terlihat Sapta dari jauh memperhatikan Reno ketika ia tidur di halte
- Terlihat isi percakapan Sapta dan pemilik KATERING ketika di warung
- Terlihat Sapta menggendong Reno ketika ia pingsan
- Terlihat Sapta membawa properti ke kantor Reno

### **Sapta**

Maafkan bapak yang selama ini bertindak kasar padamu.

### **Reno**

(terlihat wajah Reno yang berkaca-kaca)

Sapta memeluk Reno dan keduanya saling memaafkan.

**Cut to black:**

**V.O. (Sapta)**

Kesedihan ini tidak akan bertahan selamanya

**-END-****5.3 Script Breakdown****SCRIPT BREAKDOWN 1**

Project Title	:	DHARMA	Script Writer	:	Adien Hafidz H.
Director	:	Agik Saputra W.	Location	:	Rumah
Director Of	:	M. Adam Mukti			
Photography					

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
	Opening	Int-Night	Rumah	-	Suasana rumah yang sepi	-	
1	1	Int-Night	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang tamu Rumah</li> <li>Ruang keluarga</li> <li>Kamar Reno</li> </ul>	Reno, Sapta	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sapta yang marah sambil melihat foto</li> <li>Reno datang</li> </ul>	<b>Reno</b> Jamper abu-abu Celana jeans hitam <b>Sapta</b> Kaos oblong abu-abu Celana kain hitam Gesper	
<b>Day 1 conflict</b>							
2	2	Int-Day	Ruang tamu	Sapta	Sapta bersiap berangkat kerja	Kemeja krem Celana kain hitam Sepatu pantofel Tas selempang	<b>Foto belum disobek</b>
3	5	Int-Night	Ruang tamu	Reno, Sapta	Reno pulang dan memarahinya	<b>Reno</b> Kaos merah Celana jeans hitam <b>Sapta</b>	

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
						Kaos oblong Celana kain hitam Gesper	
<b>Day 2 Conflict</b>							
4	7	Int-Night	Ruang tamu	Reno, Sapta	Sapta memarahi dan memukul Reno	<b>Reno</b> Kaos putih Celana jeans hitam <b>Sapta</b> Kaos oblong Celana ¾	
<b>Day 3 conflict</b>							
5	9	Int-Night	Ruang keluarga	Reno, Sapta	Sapta memarahi dan memukul Reno	<b>Reno</b> Kaos hitam Celana jeans hitam <b>Sapta</b> Kaos putih Celana ¾	
<b>Day 4 conflict</b>							
6	11	Int-Night	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang tamu</li> <li>• Kamar Reno</li> </ul>	Reno, Sapta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siluet Sapta memarahi Reno</li> <li>• Reno memecahkan kaca di kamar</li> </ul>	<b>Reno</b> Celana pendek Kaos coklat <b>Sapta</b> Kaos abu-abu Celana kain gesper	<b>1 lebam saat siluet</b> <b>Scene di kamar lebam sudah 2</b>
<b>Day 5 Conflict</b>							
7	13	Int-Night	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang tamu</li> <li>• Kamar Reno</li> </ul>	Reno, Sapta, Ninik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapta memukul Reno dengan gesper</li> <li>• Sapta mengolesi punggung Reno</li> <li>• Flashback Sapta dan</li> </ul>	<b>Reno</b> Jamper abu-abu Celana jeans hitam <b>Sapta</b> Kaos abu-abu Celana kain hitam gesper <b>Sapta</b> Kaos abu abu Celana kain hitam	<b>Lebam 2 (bukan flashback)</b>

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
					Ninik	Gesper <b>Reno (flashback)</b> Kaos abu abu Jeans hitam <b>Sapta</b> Kaos abu abu Celana kain hitam Gesper <b>Ninik</b> Daster putih <b>Reno (scene kamar)</b> Kaos merah Celana jeans hitam <b>Sapta (flashback malam hari)</b> Kaos biru ada no. punggungnya	
8	14	Int-Day	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamar Reno</li> <li>• Ruang tamu</li> </ul>	Reno, Sapta	Reno mencari pekerjaan	Reno Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain pantofel <b>Sapta</b> Kemeja abu-abu polos Celana kain hitam Sepatu Pantofel Gesper	<b>Lebam 3</b> <b>Foto sobek</b>
9	17	Int-Night	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang tamu</li> <li>• Kamar Reno</li> </ul>	Reno, Sapta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reno pulang</li> <li>• Reno menyobek tanggalan</li> </ul>	Reno Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain Pantofel Ransel hitam <b>Sapta</b> Kaos oblong	<b>Lebam 3 tapi agak samar</b> <b>Foto sobek</b>

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
						Celana 3/4	
10	24	Ext-Night	Depan rumah	Reno	Reno pulang setelah mendapat pekerjaan	Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain Pantofel Ransel hitam	
11	25	Int-Day	Ruang tamu	Reno	Berangkat bekerja	<b>Reno</b> Kemeja batik putih hitam lengan panjang Celana kain hitam Sepatu pantofel Tas ransel	
12	28	Int-Night	Ruang tamu	Reno, Sapta	Reno pulang bekerja	<b>Ruang tamu</b> Kemeja batik (sama dengan scene 23) Celana kain hitam Sepatu pantofel Tas ransel	
13	29	Int-Day	Ruang keluarga	Reno, Sapta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reno meletakkan surat di meja</li> <li>• Reno pingsan</li> <li>• Sapta menggendong Reno</li> </ul>	<b>Reno</b> Kemeja batik coklat hitam lengan panjang Celana kain hitam Sepatu pantofel Tas ransel <b>Sapta</b> Kemeja abu-abu polos Celana kain hitam Sepatu Pantofel Gesper Tas selempang	<b>Properti :</b> <b>kotak plastik, sendok, gelas putih polkadot</b>

## SCRIPT BREAKDOWN 2

Project Title : DHARMA  
 Director : Agik Saputra W.  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti  
 Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Location : Jalan

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	3	Ext-Day	Jalan	Reno	Reno berlari nyeker dan membawa sepatu	Kaos merah Celana jeans hitam Sepatu vans	
2	15	Ext-Day	Jalan	Reno	Reno berjalan di pinggir jalan untuk mencari pekerjaan	Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain Pantofel Ransel hitam	<b>Lebam 3</b>
3	17	Ext-Day	Pinggir jalan	Reno	Reno mencari pekerjaan	Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain Pantofel Ransel hitam	<b>Lebam 3 sangat samar</b>
4	22	Ext-Day	Jalan	Reno	Reno mencari pekerjaan dan beristirahat depan toko yang tutup	Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain Pantofel Ransel hitam	

### SCRIPT BREAKDOWN 3

Project Title : DHARMA      Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Director : Agik Saputra W.      Location : Pantai  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	4	Ext-Day	Pantai	Reno	Reno merenung	Kaos merah Celana jeans hitam Sepatu vans	

### SCRIPT BREAKDOWN 4

Project Title : DHARMA      Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Director : Agik Saputra W.      Location : Sawah  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	6	Ext-Day	Sawah	Reno	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reno berjalan dan menendang batu</li> <li>Terlihat ibu-ibu dan anaknya berboncengan menggunakan sepeda</li> </ul>	<b>Reno</b> Kaos putih Celana jeans hitam Sepatu vans <b>Ibu-ibu</b> Daster/pakaian ibu-ibu warna kuning <b>Anak-anak</b> Pakaian anak warna kuning	

## SCRIPT BREAKDOWN 5

Project Title : DHARMA  
 Director : Agik Saputra W.  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti  
 Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Location : Gapura

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	8	Ext-Day	Gapura	Reno	Reno bersandar di gapura	Kaos hitam Celana jeans hitam Sepatu vans	

## SCRIPT BREAKDOWN 6

Project Title : DHARMA  
 Director : Agik Saputra W.  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti  
 Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Location : Rel kereta api

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	12	Ext-Day	Rel kereta Api	Reno	Reno berjalan di rel kereta api	Jamper abu-abu Celana jeans hitam Sepatu vans	<b>2 lebam di wajah</b>

## **SCRIPT BREAKDOWN 7**

Project Title : DHARMA                      Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Director : Agik Saputra W.                      Location : Pos Ronda  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	21	Ext-Day	Halte	Reno, bapak-bapak	Reno dibangunkan bapak-bapak	<b>Reno</b> Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain Pantofel Ransel hitam <b>Bapak-bapak</b> Kemeja lusuh Celana ¾ Sendal	
2	20	Ext-Night	Halte	Reno	Reno tidur di halte	Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain Pantofel Ransel hitam	

## **SCRIPT BREAKDOWN 8**

Project Title : DHARMA  
 Director : Agik Saputra W.  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti  
 Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Location : Rumah Katering

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	22	Ext-Day	Rumah Katering	Reno, pemilik katering	Reno melamar di Katering	<b>Reno</b> Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain Pantofel Ransel hitam <b>Pemilik Katering</b> Kemeja hitam Celana jeans krem sendal	<b>Pemilik katering pakai wardrobe sama sama scene 21</b>
2	23	Int-Day	Rumah Katering	Pemilik katering	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemilik katering membuka map</li> <li>• Pemilik katering menelfon</li> </ul>	Kemeja hitam Celana jeans krem sendal	<b>Pemilik katering pakai wardrobe sama sama scene 20</b>
3	26	Int-Day	Rumah Katering	Reno, pemilik katering	Reno bekerja	<b>Reno</b> Kemeja batik putih hitam lengan panjang Celana kain hitam Sepatu pantofel Tas ransel <b>Pemilik katering</b> Polo abu-abu	<b>Wardrobe pemilik katering sama seperti scene 25 (warung)</b>

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
						gelap Celana jeans Sendal	
4	29	Int-Day	Rumah Katering	Sapta, pemilik katering	Sapta mengijinkan Reno ke kantor karena pingsan	<b>Reno</b> Kemeja batik coklat hitam lengan panjang Celana kain hitam Sepatu pantofel Tas ransel <b>Sapta</b> Kemeja abu-abu polos Celana kain hitam Sepatu Pantofel Gesper <b>Pemilik katering</b> Polo warna terserah (kecuali biru dan hijau)	<b>Properti : kotak plastik, sendok, gelas putih polkadot</b>

## SCRIPT BREAKDOWN 9

Project Title : DHARMA      Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Director : Agik Saputra W.      Location : Warung  
 Director Of : M. Adam Mukti  
 Photography

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	27	Int-Day	Warung	Sapta,	• Sapta	Sapta	

				Pemilik katering	bertemu teman lamanya yaitu pemilik katering <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percakapan Sapta dan pemilik katering</li> </ul>	Kemeja abu-abu polos Celana kain hitam Sepatu Pantofel Gesper <b>Pemilik Katering</b> Polo abu-abu Celana jeans Sendal	
--	--	--	--	------------------	---	---	--

## SCRIPT BREAKDOWN 10

Project Title : DHARMA  
 Director : Agik Saputra W.  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti  
 Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Location : Rumah Sakit

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	30	Int-Day	Rumah sakit	Reno, Sapta	Reno bangun setelah pingsan <b>Reno</b> Kemeja batik coklat hitam lengan panjang Celana kain hitam Sepatu pantofel Tas ransel <b>Sapta</b> Kemeja abu-abu polos Celana kain hitam		

## SCRIPT BREAKDOWN 11

Project Title : DHARMA  
 Director : Agik Saputra W.  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti  
 Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Location : Bengkel

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	16	Int-Day	Kantor	Reno, Reseptionist	Reno melamar pekerjaan di sebuah kantor	Reno Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain Pantofel Ransel hitam	3 lebam

## SCRIPT BREAKDOWN 12

Project Title : DHARMA  
 Director : Agik Saputra W.  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti  
 Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Location : Bengkel

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	19	Ext-Night	Bengkel	Reno, Mekanik	Reno melamar pekerjaan di sebuah bengkel	Reno Kemeja putih polos lengan panjang Celana kain Pantofel Ransel hitam <b>Mekanik</b> Baju bengkel sobek-sobek	3 lebam sangat samar (opsional)

## SCRIPT BREAKDOWN 13

Project Title : DHARMA  
 Director : Agik Saputra W.  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti  
 Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Location : Pinggir Sungai

No	Scene	Int/Ext Day/Night	Location	Cast	Description	Wardrobe	Note
1	10	Ext-Day	Pinggir Sungai	Reno, Okta	Reno bertemu Okta	<b>Reno</b> Kaos coklat Celana jeans hitam Sepatu vans <b>Okta</b> Kaos putih Cardigan hitam Celana jeans biru, flat Shoes	<b>Reno 1</b> lebam di mulut



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Setelah dilakukan proses penggerjaan Tugas Akhir ini, maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan film pendek bergenre drama tentang konflik interpersonal dalam keluarga yang dikerjakan secara tim (Sutradara, penulis skenario, *Direct Of Photography*) dibutuhkan kerjasama yang baik serta tanggung jawab tiap individu dalam melakukan tugasnya dan juga penyatuan visi dan misi. Penulis sebagai penulis skenario mempunyai tugas untuk menulis skenario.

Pada tahap pra-produksi penulis bertugas untuk menemukan ide, membuat konsep, menentukan premis, membuat *logline*, menentukan tokoh dan latar, membuat plot yang menarik, membuat sinopsis dan sampai terbentuknya sebuah skenario yang setelah itu menganalisa *setting*, pesan, properti dan *wardrobe* dan membuat *script breakdown* untuk memudahkan sutradara dalam proses produksi.

Film yang dihasilkan yaitu film pendek berdurasi dibawah 60 menit dengan menekankan pada konflik yang terjadi antara ayah dan anak laki-laki. Unsur budaya berupa bahasa, *wardrobe* yang digunakan dan *footage* yang lekat sekali dengan Indonesia.

#### **6.2 Saran**

Berdasarkan pengalaman penulis saat mengerjakan Tugas Akhir ini, maka didapat saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Perencanaan yang matang akan memudahkan kita dalam memproduksi sebuah film pendek.
2. Tugas Akhir yang dilakukan secara berkelompok mempunyai kesulitan tersendiri. Maka dari itu penyatuan visi dan misi, komunikasi yang kuat, kekompakan, menurunkan ego, dan tanggung jawab tiap individu menjadi kunci kesuksesan dalam menjalankan Tugas Akhir ini.
3. Sebelum menulis skenario, membuat *plot* dan mengolahnya akan memudahkan kita dalam menentukan alur cerita yang pas agar lebih menarik.
4. Mempelajari lebih dalam tentang *psychoanalysis* dan menerapkan kepada tiap dialog yang ada dalam sebuah skenario.
5. Melakukan apapun untuk membangkitkan kreatifitas yang kita miliki guna menghasilkan skenario yang bagus.
6. Selalu melakukan *brainstorming* dengan tim untuk menampung ide dan memilih untuk dimasukkan kedalam skenario.
7. Memaksimalkan dan mengatur waktu agar efektifitas tetap terjaga.
8. Selalu menjaga kesehatan karena proses produksi tidak semudah yang dibayangkan.

Banyak kekurangan yang ada dalam pembuatan karya maupun dalam karya itu sendiri. Tugas Akhir ini masih terkendala masalah pengaturan waktu pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

Alnur, R. D., Ismail, D., & Padmawati, R. S. (2017). *Kebiasaan Merokok Keluarga Serumah Dan Kejadian*. Berita Kedokteran Masyarakat.

Aristo, S., & Ash Shiddiq, A. (2017). *Kelas Skenario*. Jakarta: Erlangga.

Aw, M. V., Mewengkang, N., & Golung, A. (2016). *Peranan Komunikasi Antar Pribadi Dalam Menciptakan Harmonisasi Keluarga Di Desa Kimaam Kabupaten Merauke*. Acta Diurna.

Baheshtifar, M., & Zare, E. (2013). *Interpersonal Conflict: A Substantial Factor to Organizational Failure*. International Journal of Academic.

Bala, M. E., Senduk, J., & Boham, A. (2015). *Peran Komunikasi Keluarga dalam Mencegah Perilaku Merokok Bagi Remajadi Kelurahan Winangun Kecamatan Malalayang Kota Manado*. Acta Diurna.

Bell, J. S. (2004). *Plot and Structure*. Ohio: Writer's Digest Books.

Biran, M. Y. (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Dewi, T. H., & Handayani, A. (2013). *Kemampuan Mengelola Konflik Interpersonal Di Tempat Kerja Ditinjau Dari Persepsi Terhadap Komunikasi Interpersonal Dan Tipe Kepribadian Ekstrovert*. Jurnal Psikologi Undip.

Dibell, A. (1988). *Plot*. Ohio: Writer's Digest Books.

Field, S. (2005). *The Foundations Of Screenwriting*. New York: Bantam Dell.

Juriyah, & Kharisma, A. (2013). *Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga*. Universitas Muhammadiyah Jember.

Nwokedi, M. E. (2018). *Film as a Mass Medium: Audience Perception of Home Video Films as Representation of Realities in Nigeria(Study of Residents in Awka South)*. Nnamdi Azikiwe University.

Oktavianus, H. (2015). *Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring*. Jurnal Komunikasi.

Patonah, S. (2012). *Hubungan Perilaku Merokok Keluarga Di Dalam Rumah Dengan Kejadian Bronchopneumonia Pada Balita*.

Perdiansyah, V. A. (2015). *Konflik Intrapersonal Anggota Keluarga*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta .

Rajak, A. (2013). *Pengaruh Konflik Interpersonal, Work-Family Conflict Dan Stres, Terhadap Kepuasan Kerja Dan Dampaknya terhadap Kepuasan Hidup*. Jurnal Siasat Bisnis.

Sambuaga, D. P., Boham, A., & Tangkudung, J. (2014). *Peranan Komunikasi Keluarga Dalam Mencegah Perkelahian Antar Warga*. Acta Diurna.

Siswanta, Triharyanto, A., & Sekarwangi, M. (2016). *Produksi Film Indie Tutorial Tari Gambyong Pareanom*. Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan.

Soelarso, H., Soebekti, R. H., & Mufid, A. (2005). *Peran Komunikasi Interpersonal Dalam Pelayanan Kesehatan Gigi*. Ilmu Kesehatan Gigi.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

#### Sumber Internet

Agust, J. (2016). *The premise, or what's the point?*. Sumber: [www.johnaugust.com](http://www.johnaugust.com). (diakses: 23 Mei 2019 pukul 10.13)

Arif, A. Y. (2019, January 18). *Pengertian Sinopsis adalah: Fungsi dan Jenis-Jenisnya*. Sumber: [www.rocketmanajemen.com](http://www.rocketmanajemen.com). (diakses: 23 Mei 2019 pukul 13.14)

Carpenter, C. (2012). *Learn How to Write a Synopsis Like a Pro*. Sumber: [www.writersdigest.com](http://www.writersdigest.com). (diakses: 23 Mei 2019 pukul 15.10)

Chistian Counseling Center Indonesia. (2009). *Faktor Pribadi, Keluarga, dan Lingkungan Sosial Sebagai Penyebab Timbulnya Kenakalan Remaja dan Penyalahgunaan Narkotik*. Sumber: [www.c3i.sabda.org](http://www.c3i.sabda.org). (diakses: 26 Mei 2019 pukul 08.00)

Dosen Psikologi. (2017). *Psikologi Keluarga-Pengertian, Fungsi, Manfaat, dan Penjelasannya*. Sumber: [www.dosenpsikologi.com](http://www.dosenpsikologi.com). (diakses: 26 Mei 2019 pukul 11.02)

Flores, D. (2017). *How to Create a High Concept for Your Screenplay*. Sumber: [www.indiefilmhustle.com](http://www.indiefilmhustle.com). (diakses: 11 Juni 2019 pukul 09.12)

Hellerman, J. (2018). *No Film School*. Sumber : [www.nofilmschool.com](http://www.nofilmschool.com). (diakses: 11 Juni 2019 pukul 11.11)

International Design School. (2014). *Pengertian Film Pendek Fiksi Naratif*. Sumber: [www.idseducation.com](http://www.idseducation.com). (diakses: 11 Juni 2019 pukul 13.00)

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2017). *Merokok, Tak Ada Untung Banyak Sengsaranya*. Sumber: [www.depkes.go.id](http://www.depkes.go.id). (diakses: 11 Juni pukul 15.09)

Kho, B. (2016, June 22). *Pengertian Konflik dan Jenis-jenis Konflik berdasarkan Tingkatannya*. Sumber: [www.ilmumanajemenindustri.com](http://www.ilmumanajemenindustri.com). (diakses: 11 Juni 2019 pukul 20.06).

Landry, P. (2018). *Beginning Screenwriting: Creating Your Logline and Synopsis*. Sumber: [www.scriptmag.com](http://www.scriptmag.com). (diakses: 11 Juni 2019 pukul 21.10)

Master Class. (2019). *Screenwriting Tips: How to Write a Logline*. Sumber: [www.masterclass.com](http://www.masterclass.com). (diakses: 13 Juni 2019 pukul 12.00)

Moura, G. (2015). *Logline, Premise, and Synopsis*. Sumber: [www.elementsofcinema.com](http://www.elementsofcinema.com). (diakses: 29 Juni 2019 pukul 20.34)

Script Arsenal. (2018). *Finding Your Concept: Ideas for Screenplays*. Sumber: [www.scriptarsenal.com](http://www.scriptarsenal.com). (diakses: 30 Juni 2019 pukul 21.00)

Yuniawan, A. (2012). *Writing A Screenplay*. Sumber: [www.abasinema.ac.id](http://www.abasinema.ac.id). (diakses: 1 Juli 2019 pukul 17.45)

## Wawancara

dr. Elok Kartika Sari M.Psi. selaku psikolog

Fauzan Abilah selaku Sinematografer

Pravana Wido Oktendo selaku *director* dan *script writer* film indie

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
STIKOM  
SURABAYA