



**PENULISAN NASKAH DALAM PEMBUATAN FILM**

**PENDEK BERGENRE DRAMA TENTANG**

**MITOS DENGAN JUDUL FILM JENTAKA**

**TUGAS AKHIR**

**Program Studi**

**DIV PRODUKSI FILM DAN TELEVISI**

**Oleh:**

**Marvey Tallaut**

**15510160024**

**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

**stikom**  
SURABAYA

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2019**

**PENULISAN NASKAH DALAM PEMBUATAN FILM**

**PENDEK BERGENRE DRAMA TENTANG**

**MITOS DENGAN JUDUL FILM JENTAKA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan**

**Program Sarjana Seni Terapan Produksi Film Dan Televisi**



**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2019**

**Tugas Akhir**  
**PENULISAN NASKAH DALAM PEMBUATAN FILM**  
**PENDEK BERGENRE DRAMA TENTANG**  
**MITOS DENGAN JUDUL FILM JENTAKA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**MARVEY TALLAUT**

NIM: 15.51016.0024

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahasan

Pada: Rabu, 7 Agustus 2019

**Susunan Dewan Pembahasan**

**Pembimbing :**

1. Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

2. Novan Andrianto, M.I.Kom

NIDN. 0717119003

**Pembahasan :**

1. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN. 0704068505



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



Dr. Jusak

NIDN 0708017101

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:

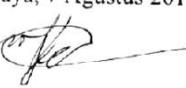
Nama : Marvey Tallaut  
NIM : 15.51016.0024  
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi  
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Judul karya : PENULISAN NASKAH DALAM PEMBUATAN FILM  
PENDEK BERGENRE DRAMA TENTANG MITOS  
DENGAN JUDUL FILM JENTAKA

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, 7 Agustus 2019

  
Marvey Tallaut  
NIM : 15.51016.0024

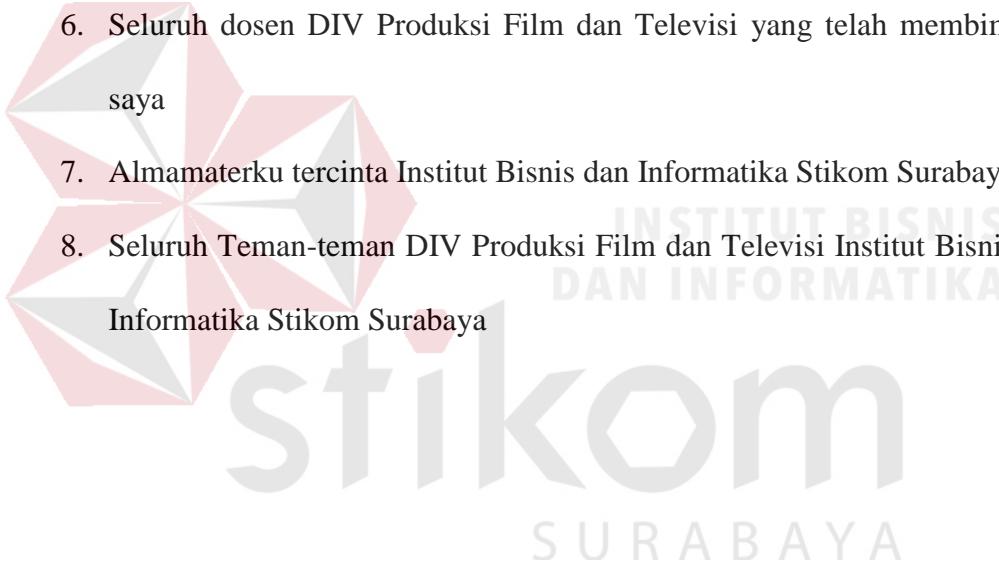
## LEMBAR MOTTO



## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orangtua, yakni Amus Tallaut dan Florenzia Tallaut yang selalu memberi doa dan kasi sayangnya serta pengorbanannya yang tiada henti.
3. Dosen pembimbing 1 Ir. Hardman Budiardjo, M.Med. Kom., MOS.
4. Dosen pembimbing 2 Novan Adrianto, M.I.Kom
5. Dosen pembahas Yunanto Tri Laksono M. Pd.
6. Seluruh dosen DIV Produksi Film dan Televisi yang telah membimbing saya
7. Almamaterku tercinta Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
8. Seluruh Teman-teman DIV Produksi Film dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya



## ABSTRAK

Film Pendek merupakan sebuah karya yang memiliki durasi tayang tidak lebih dari 60 menit. Film pendek memiliki ciri/karakteristik sendiri yang membuatnya berbeda dengan film cerita panjang, bukan karena sempit dalam pemaknaan atau pembuatannya lebih mudah serta anggaran yang minim. Karena film pendek kami bertema tentang mitos, maka hal-hal yang di masukkan dalam film harus sesuai dengan etika dalam mitos.

Mitos adalah sebuah pemahaman budaya yang penuh dengan berbagai macam larangan maka dari itu di dalam film pendek ini penulis sebagai penulis naskah harus benar-benar memahami sebuah mitos atau larangan, larangan yang penulis ambil adalah tulah atau sebuah larangan yang berhubungan dengan ucapan seseorang.

**Kata Kunci:** *Film Pendek, Mitos, Naskah.*



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Penulisan Naskah dalam Pembuatan FILM Pendek Bergentre Drama Tentang Mitos dengan Judul Film Jentaka ” dapat diselesaikan dengan baik.

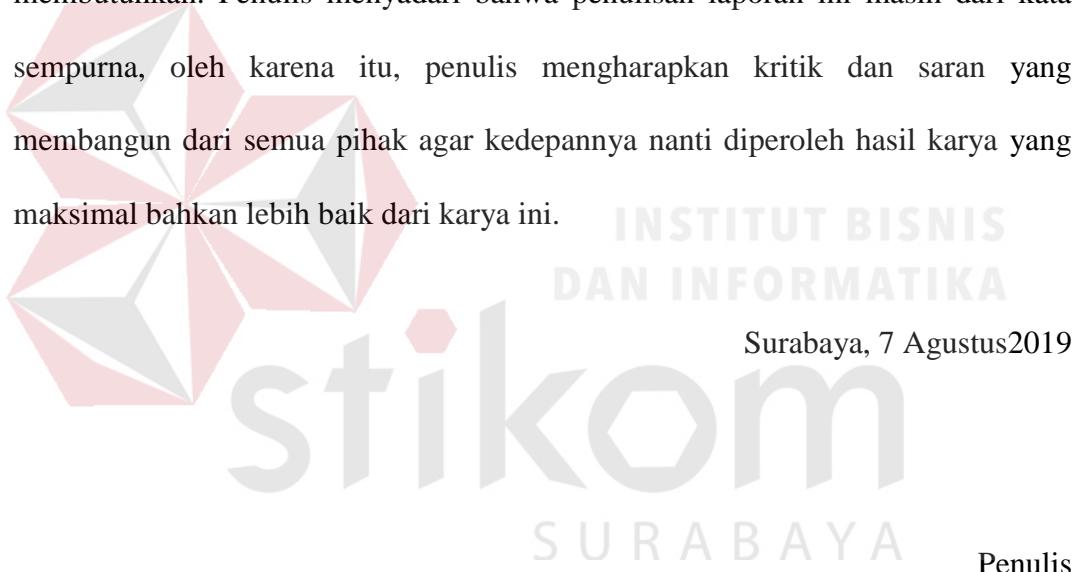
Dalam laporan Tugas Akhir ini, penulis mengolah data-data yang diperoleh selama proses penelitian yang dikerjakan dalam jangka waktu relatif singkat, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam mengolah data.

Proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan semua pihak, baik moral maupun materil. Maka dalam hal ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan motivasi, dukungan maupun doa.
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. Karsam, MA., Ph.D. selaku Wakil Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom.
5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Kepala Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi dan selaku Dosen Pembimbing I.
6. Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II.
7. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembahas.

8. Krisna Yuwono Fora, M.T., ACA selaku dosen wali.
9. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.
10. Teman-teman di Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Fakultas Teknologi dan Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
11. Serta semua pihak yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa sehingga dapat melancarkan dan memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Semoga dalam laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih dari kata sempurna, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar kedepannya nanti diperoleh hasil karya yang maksimal bahkan lebih baik dari karya ini.



Surabaya, 7 Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	x
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan .....	1
1.2 Fokus Penciptaan.....	3
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan .....	4
1.4 Tujuan Penciptaan .....	4
1.5 Manfaat Penciptaan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	6
2.1 Landasan Teori .....	6
2.2 Pengelompokan Pamali Tentang Tula.....	6
2.2.1 Mitos dalam Tradisi Lisan.....	6
2.3 Naskah/ <i>Script</i> .....	7
2.4 Format Skenario Film.....	9
2.4.1 Judul <i>Scene</i> .....	9
2.4.2 Nama Pemeran .....	9
2.4.3 Deskripsi Visual .....	9
2.4.4 Tokoh Dialog.....	10
2.4.5 Beat .....	10
2.4.6 Dialog .....	10
2.4.7 Transisi .....	12
2.5 Film .....	13
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN .....</b>	16
3.1 Metode penelitian .....	16
3.2 Objek Penelitian .....	17
3.3 Lokasi Penelitian .....	17
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	18
3.4.1 Menulis Naskah.....	18

3.4.2 Format Skenario Film .....	19
3.4.3 Hasil Data Skenario melalui Wawancara.....	20
3.4.4 Mitos.....	20
3.4.5 Kesimpulan Penulisan naska/skenario .....	22
<b>BAB IV PERANCANGAN KARYA.....</b>	<b>25</b>
4.1 Metode Penciptaan Karya .....	24
4.2 Praproduksi.....	24
4.2.1 Naskah.....	24
4.2.2 Ide .....	24
4.2.3 Konsep.....	25
4.2.4 Premis.....	26
4.2.5 Unsur Premis .....	26
4.2.6 Sinopsis Pendek.....	27
4.2.7 Sinopsis Panjang .....	27
4.2.8 Naskah ( <i>scrip</i> ) .....	29
<b>BAB V IMPLEMENTASI KARYA.....</b>	<b>39</b>
5.1. Produksi.....	39
5.2. Publikasi .....	39
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>43</b>
6.1 Evaluasi .....	43
6.2 Rekomendasi .....	43
6.3 Kesimpulan.....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>46</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>48</b>

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Mitos .....	7
Gambar 2.2 Penulis Naskah.....	8
Gambar 2.3 Clapper FilmFilm .....	15
Gambar 3.1 Universitas Islam Negeri (UIN) .....	17
Gambar 3.2 Wawancara bersama praktisi dibidang penyusunan naskah film.....	20
Gambar 3.3 Wawancara dengan praktisi dibidang mitos.....	22
Gambar 3.4 Wawancara bersama praktisi dibidang naskah/skenario .....	23
Gambar 4.1 Bagan perancangan Karya.....	24
Gambar 4.2 Film Tabu .....	27
Gambar 5.1 Poster.....	40
Gambar 5.2 Label Cd.....	41
Gambar 5.3 Cover Cd .....	41
Gambar 5.4 Desain Kaos .....	42
Gambar 5.5 Desain Stiker .....	42
Gambar 5.6 Desain Pin .....	42

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Halaman

Lampiran Biodata Penulis .....	46
Lampiran 1 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir .....	47
Lampiran 2 Kartu Seminar Tugas Akhir.....	48



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Film adalah sarana komunikasi massa yang digunakan untuk menghibur, memberikan informasi, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, komedi, dan sajian teknisnya kepada masyarakat umum. Film adalah sebuah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi audio visual yang dibuat berdasarkan sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya, dalam segala bentuk dan ukuran melalui kimiawi, proses elektronik dan proses lainnya. Dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan pada sistem proyeksi mekanik, elektronik dan yang lainnya.

Didalam tim ini penulis berperan sebagai penulis naskah, Menurut Baried dalam Venny Indria Ekowati (2003). Naskah adalah tulisan tangan yang menyimpan berbagai ungkapan pikiran dan perasaan sebagai hasil budaya bangsa masa lampau.

Menciptakan dan menulis dasar acuan dalam bentuk naskah/skenario atas dasar ide cerita sendiri atau dari pihak lain. Bagi penulis dasar acuan itu bisa dilakukan secara bertahap mulai dari ide cerita, sinopsis (basic story), treatment dan skenario, atau bisa langsung menjadi skenario.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI edisi III, 2005). Naskah yaitu karangan yang masih ditulis dengan tangan, karangan seseorang yang belum diterbitkan, bahan-bahan berita yang siap untuk diset, atau sebuah rancangan.

Naskah film atau biasa disebut dengan skenario adalah bagian terpenting dari sebuah film. Tanpa skenario bagus, mustahil sebuah film berhasil menunjukkan kualitas terbaiknya.

Oleh karenanya diperlukan beberapa kelompok anggota kerja dalam menyelesaikan tahapan pembuatan film. Dalam praproduksi sutradara bekerja sama dengan seorang penulis naskah untuk dapat menuliskan ide dan konsep serta mengembangkan cerita tentang mitos jawa dalam bentuk naskah. Penulis naskah (*scriptwriter*) harus mampu mengubah ide, konsep, dan alur yang sutradara inginkan yang merupakan hasil imajinasi dari sebuah proses pengindraan terhadap stimuli menjadi satu bentuk tulisan yang menarik dan memiliki makna baik untuk dirinya maupun orang lain (Tommy Suprapto 2006).

Mitos menurut bapak Bambang Subandi, di dalam wawancara yang kami lakukan bersama dengan bapak Bambang Subandi, Menurut beliau sesuatu yang diungkapkan dan ditonjolkan asal muasalnya, dan diberi sesuatu yang tidak masuk akal misalnya seseorang yang berjalan diatas laut, buktinya mitos itu dari kitab-kitab tua, dalam agama Islam mitos itu boleh percaya asalkan tidak boleh menyimpang dari ajaran agama tersebut, riwayat mitos hanya sekedar dari kesimpulan atau transmisi, di Uji dari Orang A dan Orang B pastinya mitos itu selesai dan sama pemahamannya hanya sebagian orang biasanya menceritakan mitos lebih leluasa dan menambah sesuatu yang belum tentu ada namun sama dalam cerita tersebut dan membuat ceritanya lebih berkesinambungan, dan terhindar dari tradisi sanat, budaya Jawa sendiri lebih Ke Sakral Nitas semakin adanya Sakral ini semakin besar mitosnya dan semakin kecil sakralnya semakin kecil mitosnya, tapi kebanyakan orang di anggap suci itu seperti bertapa dan benda pusaka, benda yang

dipakai saat perang yang masih di Sakralkan ialah Keris, dan batu Akik, batu Akik dan Keris masih di percaya adanya mitos, dan di daerah Jawa mitos semakin berkembang di daerah pedalaman di bagian Jawa Tengah masih kental akan mitos, bahkan ada juga di bagian daerah Jawa jalur Selatan pulau Jawa masih sangat lebih kental dari kalangan masyarakat dan mitos dikenal dari cerita ke cerita.

Di dalam sebuah mitos pamali/pantangan terdapat empat pengelompokan yaitu, tulah, sangar, badi, dan kicas atau karma, dari ke empat pantangan disini penulis mengambil tulah yang berhubungan dengan psikologis sebagai akibat dari sutau perbuatan yang melanggar kalimat, misalnya jangan siulan pada malam hari, yang di mana kejadian tersebut berkaitan dengan cerita film yang akan di kerjakan, tulah adalah salah satu larangan pamali atau pantangan dari segi mitos bersi larangan-larangan atas apa yang di ucapkan atau secara tidak langsung yang keluar dari mulut seseorang di mana dia mengeluarkan suara atau perkataan yang dilarang.

Menurut Budiono (2008:164), Tindakan simbolis dalam tradisi-tradisi adat-istiadat atau disebut juga adat tata kelakuan, menurut Koentjaranigrat (1974: 20) dapat dibagi dalam empat tingkatan, yaitu 1) Tingkat nilai budaya, 2) Tingkat norma-norma, 3) Tingkat hukum, dan 4) Tingkat aturan khusus. Tingkat nilai budaya adalah berupa ide-ide yang mengkonsepsikan hal-hal yang paling bernilai dalam kehidupan masyarakat, dan biasanya berakar dalam bagian emosional dan alam jiwa manusia. Misalkan gotong royong atau sifat suka kerja sama. Berdasarkan solidaritas yang besar.

## 1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah di uraikan di atas, maka fokus penciptaan tugas akhir ini adalah bagaimana menyusun skenario dalam pembuatan film Pendek bergenre drama tentang (MITOS dengan Judul Film Jentaka)

### **1.3 Ruang Lingkup Penciptaan**

Berdasarkan focus penciptaan di atas, maka ruang lingkup penciptaan film Pendek bergenre drama tentang (Mitos dengan Judul Film Jentaka)

- a. Penulisan skenario
- b. Membuat analisa skenario pada tahap pra-produksi (ide, konsep, synopsis, naskah, *treatment*, analisa *setting*, analisa *property*, dan analisa *wardrobe*)

### **1.4 Tujuan Penciptaan**

Setelah mengetahui fokus penciptaan maka, tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan skenario yang mengacu pada ide dan konsep sutradara dalam pembuatan film Pendek bergenre drama tentang (MITOS dengan Judul Film Jentaka)

### **1.5 Manfaat Penciptaan**

Beberapa manfaat yang di harapkan dalam pembuatan Tugas Akhir ini, meliputi:

1. Manfaat bagi penulis
  - a. Memahami tentang peran sebagai penulis skenario
  - b. Memahami tentang penyusunan skenario yang baik sesuai dengan ide dan konsep sutradara

- c. Memahami cara mengembangkan cerita (MITOS dengan Judul Film Jentaka)  
agar menambah wawasan bagi masyarakat
  - d. Memahami bagaimana menganalisa skenario.
2. Manfaat bagi masyarakat
- a. Hasil film mampu di pahami oleh masyarakat tentang mitos yang berada di Jawa
  - b. Diharapkan masyarakat dapat memahami pesan yang terkandung di dalam film fiksi bergenre drama tentang (MITOS dengan Judul Film Jentaka)



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Landasan Teori**

Untuk mendukung pembuatan film pendek bergenre drama sebagai penulis naskah tentang mitos, maka penulis menggunakan beberapa landasan teori, landasan teori yang digunakan antara lain mitos penulis naskah (*scriptwriter*), Format skenario film, dan Film.

#### **2.2 Pengelompokan Pamali Tentang Tula**

##### **2.2.1 Mitos dalam Tradisi Lisan**

Menurut Pandangan Risma Margareta dalam menelusuri asal usul Lampung Dalam tradisi Lisan dan *Folklore* masyarakatnya, terdapat berbagai mitos yang berkembang diantaranya menurut hadikusuma (1985/1986: dan 1990), Yang melihat asal-usul berdasarkan asal kata Lampung La ng Phowang, Yang ditemukan dalam catatan musafir China. Kata tersebut diambil dari nama sebuah Kerajaan Tulang Bawang kira-kira abad ke 7. Mitos Lainnya dari pendapat yang berasal dari kata “*anjak lambung*” Yang berarti berasal dari ketinggian.

Terlihat bahwa pengetahuan masyarakat etnik Lampung akan mitos masih sangat tinggi, Karena Mitos berarawal dari tradisi budaya nenek moyang.



**Gambar 2.1 Mitos**

Sumber <https://www.brilio.net>

### **2.3 Naskah/Script**

Ciri-ciri tulisan yang baik harus dapat mencerminkan kemampuan penulis:

- a. Mempergunakan nada yang serasi,
- b. Menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh,
- c. Menulis dengan jelas dan tidak samar-samar memanfaatkan struktur kalimat, bahasa, dan contoh-contoh sehingga maknanya sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis,
- d. Menulis secara meyakinkan, menarik minat para pembaca terhadap pokok pembicaraan serta mendemonstrasikan suatu pengertian yang masuk akal dan cermat mengenai hal itu,
- e. Mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya. Mau dan mampu merevisi naskah pertama merupakan kunci bagi penulisan yang tepat guna atau efektif,

- f. Kebanggaan penulis dalam naskah atau manuskrip, kesudian mempergunakan ejaan dan tanda baca secara saksama, memeriksa makna kata dan hubunganya ketatabahasaan dalam kalimat-kalimat sebelum menyajikanya kepada para pembaca. Penulis yang baik menyadari benar-benar bahwa hal-hal seperti itu dapat memberi akibat yang kurang baik terhadap karyanya (Adelstein dikutip oleh Tarigan, 2008: 6).



**Gambar 2.2 penulis Naskah**

**Sumber <https://idearmanto.com>**

## 2.4 Format Skenario Film

### 2.4.1. Judul Scene

Biasanya film terbuat dari beberapa scene yang menampilkan beberapa adegang dan latar. Keterangan latar atau tempat menandakan di mana adegang dibuat. Biasanya istilah EXT digunakan untuk keterangan adegan dalam ruangan, sedangkan INT untuk adegang di dalam ruangan. Umumnya, format penulisan menggunakan Font yang digunakan dalam penulisan naskah skenario adalah *Courier* (bukan *Courier New*) atau Prestige Pica dengan ukuran 12 point.. Contoh:

1. INT. RUMAH
2. EXT. PASAR TRADISIONAL

### 2.4.2 Nama Pemeran

Sebenarnya, format skenario internasional dalam penulisan nama tidak umum dituliskan. Namun, di Indonesia ada beberapa penulis skenario menganggap menuliskan nama penting dan berada tepat di bawah judul scene. Umumnya menggunakan *Courier* (bukan *Courier New*) atau Prestige Pica dengan ukuran 12 point. Contoh:

INT. PEMILIK RUMAH

### 2.4.3 Deskripsi Visual

Deskripsi mengenai keterangan suasana, tempat kejadian, dan peristiwa yang ada dalam scene tersebut, deskripsi ini yang akan diterjemahkan sutradara dalam menghasilkan visualnya. Contoh:

“Madrim memanggul sebuah karung, berjalan melintas depan warung nasi. Langkahnya cenderung cepat khas kuli yang sedang memanggul barang. Si Pemilik

Warung (merangkap rentenir), pria bertampang okem, menegurnya. Sementara pelayan perempuan berkulit gelap dan bertampang sangat dusun (padahal sebetulnya manis), ialah keponakan si Pemilik Warung bernama naryati, melayani para tamu warung sambil sesekali memandang iba pada Madrim.”

#### **2.4.4 Tokoh Dialog**

Bagian ini hanya menerangkan NAMA dari tokoh (karakter) yang sedang mengeluarkan vokal, baik dialog maupun monolog. Umumnya dituliskan di tengah, *Courier* (bukan *Courier New*) atau Prestige Pica dengan ukuran 12 point

#### **2.4.5 Beat**

Beat atau irama dalam skenario film merupakan istilah yang digunakan untuk mengetahui emosi tokoh di mana nantinya akan terlihat dalam bentuk ekspresi. Beat inilah yang menjadikan dialog yang diucapkan dan laku menjadi sinkron hingga memiliki arti dan motivasi. Beat ditulis dalam tanda kurung (...), huruf kecil, letaknya di bawah posisi tokoh dialog, dan bisa juga diselipkan di antara kalimat dialog,

#### **2.4.6 Dialog**

Seperti yang sudah kamu ketahui bahwa dialog berisi kata-kata yang diucapkan tokoh. Format penulisan dialog adalah *Courier* (bukan *Courier New*) atau Prestige Pica dengan ukuran 12 point, posisi agak ke tengah di bawah nama Tokoh. Ada beberapa hal saat menyusun format dialog, yaitu.

- a. Siapa yang berdialog.
- b. Dengan siapa dia berdialog.

c. Apa latar belakang tokoh tersebut. Misalnya lulusan apa, berasal dari budaya mana, usianya berapa, dan lainnya. Di mana terjadinya dialog tersebut. Bagaimana suasana hati tokoh yang berdialog. Apa tujuan dialog tersebut, apakah permohonan, ancaman, dan sebagainya.

#### 2.4.7 Transisi

Film terdiri dari beberapa scene. Nah, transisi dalam skenario berfungsi nuntuk peralihan dari scene satu ke scene lainnya. Biasanya dipakai istilah *CUT TO*, *FADE OUT- FADE IN*, *DISSOLVE TO*. Tujuan transisi selain sebagai pengait antar scene, dari ending scene menuju scene berikutnya, transisi bisa juga untuk memaknai adegan tertentu, misalnya mimpi dengan menggunakan *DISSOLVE TO*, atau melamun/membayangkan sesuatu dengan menggunakan transisi lainnya yang sesuai.

*BCU (BIG CLOSE UP)*: Pengambilan gambar dengan jarak yang sangat dekat. Biasanya, untuk gambar-gambar kecil agar lebih jelas dan detail, seperti anting tokoh.

*CU (CLOSE UP)*: Pengambilan gambar dengan jarak yang cukup dekat. Biasanya, untuk menegaskan detail sesuatu seperti ekspresi tokoh yang penting, seperti senyum manis atau lirikan mata. Tokoh biasanya muncul gambar wajah saja.

*COMMERCIAL BREAK*: Jeda iklan. Penulis skenario harus memperhitungkan jeda ini, dengan memberi kejutan atau suspense agar penonton tetap menunggu adegan berikutnya.

*CREDIT TITLE*: Penayangan nama tim kreatif dan orang yang terlibat dalam sebuah produksi

*CUT BACK TO:* Transisi perpindahan dalam waktu yang cepat untuk kembali ke tempat sebelumnya. Jadi, ada satu kejadian di satu tempat, lalu berpindah ke tempat lain, dan kembali ke tempat semula.

*CUT TO:* Perpindahan untuk menggambarkan peristiwa yang terjadi bersamaan, tetapi di tempat yang berbeda atau kelanjutan adegan di hari yang sama.

*DISSOLVE TO:* Perpindahan dengan gambar yang semakin lama semakin kabur sebelum berpindah ke adegan berikutnya.

*ESTABLISHING SHOT:* Pengambilan gambar secara keseluruhan, biasa disingkat *ESTABLISH* saja.

*EXT.(EXTERIOR):* Menunjukkan tempat pengambilan gambar diluar ruangan

*FADE OUT:* Perpindahan gambar dari terang ke gelap secara perlahan.

*FADE IN:* Perpindahan gambar dari gelap ke terang secara perlahan.

*FLASHBACK:* Ulangan atau kilas balik peristiwa. Biasanya, gambarnya dibedakan dengan gambar tayangan sekarang.

*FLASHES:* Penggambaran sesuatu yang belum terjadi dalam waktu cepat; contohnya: orang melamun.

*FREEZE:* Aksi pada posisi terakhir. Harus diambil adegan yang terjadi pada tokoh utama dan dapat membuat penonton penasaran sehingga membuat penonton bersedia menunggu kelanjutannya.

*INSERT:* Sisipan adegan pendek, tetapi penting di dalam satu scene.

*INTERCUT:* Perpindahan dengan cepat dari satu adegan ke adegan lain yang berbeda dalam satu kesatuan cerita.

*INT. (INTERIOR)*: Pengambilan gambar pada jarak jauh. Biasanya untuk gambar yang terlihat secara keseluruhan.

*LS (LONG SHOT)*: Pengambilan gambar pada jarak jauh. Biasanya untuk gambar yang terlihat secara keseluruhan.

*MAIN TITLE*: Judul cerita pada sinetron atau film.

*MONTAGE*: Beberapa gambar yang menunjukkan adegan berurutan dan mengalir. Bisa juga menunjukkan beberapa lokasi yang berbeda, tetapi merupakan satu rangkaian cerita.

*OS (ONLY SOUND)*: Suara orang yang terdengar dari tempat lain; berbeda tempat dengan tokoh yang mendengarnya.

*PAUSE*: Jeda sejenak dalam dialog, untuk memberi intonasi ataupun nada dialog.

*POV (POINT OF VIEW)*: Sudut pandang satu atau beberapa tokoh terhadap sesuatu yang memegang peranan penting untuk tokoh yang bersangkutan.

*SCENE*: Berarti adegan atau bagian terkecil dari sebuah cerita.

*SLOW MOTION*: Gerakan yang lebih lambat dari biasanya. Untuk menunjukkan hal yang dramatis.

*SFX (SOUND EFFECT)*: Untuk suara yang dihasilkan di luar suara manusia dan ilustrasi musik. Misalnya, suara telepon berdering, bel sekolah, dll.

*SPLIT SCREEN*: Adegan berbeda yang muncul pada satu frame atau layar.

*TEASER*: Adegan gebrakan di awal cerita untuk memancing rasa penasaran penonton agar terus mengikuti cerita.

*VO (VOICE OVER)*: Orang yang berbicara dalam hati. Suara yang terdengar dari pelakon namun bibir tidak bergerak.

## 2.5 Film

Istilah film awalnya dimaksudkan untuk menyebut media penyimpan gambar atau biasa disebut Celluloid, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh lapisan kimiawi peka cahaya.

Ada banyak sekali literatur yang menjelaskan film, berdasarkan banyak pengertian yang akhirnya mengerucut pada suatu pengertian yang universal. Menurut buku yang berjudul "5 Hari Mahir Membuat Film" (Javandalasta, 2011: 1), dijelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut Movie atau Video.

Ada banyak sekali keistimewaan media film, beberapa diantaranya adalah:

- a. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat.
- b. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
- c. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau.
- d. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.



**Gambar 2.3 Clapper Film**

Sumber <https://pixabay.com>



## BAB III

### METODE PENCIPTAAN

#### 3.1 Metode penelitian

Didalam pembuatan naskah film tugas akhir ini, metode penelitian yang digunakan ialah penelitian secara kualitatif, dimana penelitian kualitatif merujuk pada penelitian baik secara textual maupun secara visual. menurut Conny dalam Putra (2017, hal. 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.

Menurut Corbin dan Strauss (2015: 5) 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,

Menjelaskan tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam pengolahan data dalam Pembuatan film Pendek bergenre drama tentang (MITOS dengan Judul Film Jentaka).

### 3.2 Objek Penelitian

Objek yang akan diteliti adalah pada sebuah alur cerita mengenai mitos yang di mana mitos tersebut berkaitan dengan karakter di dalam pembuatan film, dimana mitos ini berupa larangan atau pantang terhadap seseorang di dalam kehidupannya sehari-hari.

### 3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian yaitu di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dengan melakukan wawancara kepada Bambang Subandi, M.Ag. yang merupakan dosen Komunikasi dan Manajemen Dakwah, Bapak subandi Juga Memahami Tentang Mitos di dalam ajaran islam . Selain itu juga melakukan wawancara kepada Agil Mediantoro, yang memahami tentang Penyusunan Naskah dan Fauzan Abdillah selaku Film Maker, Yang memahami tentang isi format scenario, untuk mendapatkan materi tentang penyusunan naskah.



**Gambar 3.1 Universitas Islam Negeri (UIN)**

**Sumbe: Olahan Penulis**

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Disini penulis melakukan studi literatur, studi literatur dilakukan untuk mendapatkan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari laporan atau jurnal penelitian sebelumnya dan studi eksisting yaitu dengan mengamati beberapa film yang nantinya akan digunakan sebagai referensi film kami dari segi penulisan naskah.

Merujuk dari data diatas, studi literature diperoleh dari buku, laporan, jurnal, dan website sebagai berikut:

#### 3.4.1 Menulis Naskah

##### 1. Studi Literatur

Menurut Nelly Mart Sella, Mutia Rahmi Pratiwi, skenario di buat bukan untuk menjadi sebuah karya sastra melainkan menjadi *blue print* dan pembuatan sebuah film. Naskah ini harus mempunyai kesanggupan untuk memberikan gambaran yang jelas dan efektif tentang bagaimana cerita yang ingin disampaikan itu menjadi film.

- a. Penuturan filmis Deskripsi dalam scenario
- b. Scene Deskripsi yang di sampaikan dan di kumpul-kumpulkan
- c. Deskripsi visual dan suara
- d. Pemasukan petunjuk teknis kebanyakan dari sutradara

##### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan Bersama dengan Nelly Mart Sella, Mutia Rahmi Pratiwi Tentang cara menyusun sebuah Naskah Film dan Bagaimana Memahami Sebuah Cerita yang akan dibuat dalam bentuk Skenario dan adapun hal-hal

yang harus dipahami yang terkandung didalam sebuah Penulisan Naskah yaitu, alur cerita, ide, konsep, unsur-unsur premis, sinopsis pendek, sinopsis Panjang.

### 3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Fauzan Abdillah mengenai penggabungan antara Naskah dan Skenario yang dimana harus meliputi cerita yang didapat agar tidak keliru dalam menyusun sebuah Naskah dan Skenario.

### 4. Kesimpulannya

Penulis dapat memahami bagaimana penyusunan sebuah Naskah Film yang dimana harus memahami sebuah cerita dan mendalaminya agar dapat membuat sebuah Skenario.

#### 3.4.2. Format Skenario Film

##### 1. Wawancara

Wawancara dengan Agil Mediantoro

a. Menentukan sasaran cerita

b. Menentukan jenis cerita

c. Menentukan tema dan intisari

d. Ide cerita

e. Alur cerita/ plot

f. Grafik cerita, setting

##### 2. Studi Literatur

Studi dengan Agil Mediantoro Pembahasan mengenai Format Penulisan Skenario film harus sesuai dengan cerita yang didapat, bagaimana seorang Penulis Naskah harus mampu mendalami suatu cerita yang nantinya akan dibuat dalam bentuk Skenario.

### 3. Kesimpulan

Penulis harus dapat mengetahui kekuatan dari cerita, mendalami dan mampu di tuangkan dalam sebuah Skenario.

#### **3.4.3. Hasil Data Skenario melalui Wawancara**

Menurut Nelly Mart Sella, Mutia Rahmi Pratiwi, skenario adallah naskah cerita yang didesain , untuk dijadikan sebuah film. Sebelum menulis sebuah skenario di perlukan beberapa tahap dasar yang mempermudah proses penulisan dikarenakan skenario yang baik adalah skenario yang telah menjadi sebuah film dalam bentuk tertulis.



**Gambar 3.2 Wawancara bersama praktisi dibidang penyusunan naskah film**  
**Sumber: Olahan Penulis**

#### **3.4.4 Mitos**

##### 1. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan Bersama dengan Bapak Bambang Subandi Selaku Nara Sumber .

##### 2. Wawancara

Wawancara Bersama dengan Bapak Bambang Subandi (lihat gambar 3.3) tentang bagaimana awal mulanya sebuah “MITOS” dapat di kenal oleh masyarakat .

Menurut bapak Bambang Subandi sesuatu yang diungkapkan dan ditonjolkan asalmuasalnya , dan diberi sesuatu yang tidak masuk akal misalnya seseorang yang berjalan diatas laut, buktinya mitos itu dari kitab-Kitab tua, dalam agama islam mitos itu boleh percaya asalkan tidak boleh menyimpang dari ajaran agama tersebut, riwayat mitos hanya sekedar dari kesimpulan atau transmisi, diujipun dari si A dan si B pastinya mitos itu selesai dan sama pemahamannya hanya sebagian orang biasanya menceritakan mitos lebih leluasa dan menambah sesuatu yang belm tentu ada namun sama dalam cerita tersebut dan membuat ceritanya lebih berkesinambungan, dan terhindar dari tradisi Sanat , budaya Jawa sendiri lebih ke sakral nitas semakin adanya sakral ini semakin besar mitosnya dan semakin kecil sakralnya semakin kecil mitosnya, tapi kebanyakan orang dianggap suci itu seperti bertapa dan benda pusaka, benda yang dipakai saat perang yang masih disakralkan ialah kris, dan batu akik, batu akik dan kris masih dipercaya adanya mitos, dan di daerah Jawa mitos semakin berkembang di daerah pedalaman dibagian Jawa tengah masih kental akan mitos ,bahkan ada juga dibagian daerah Jawa jalur selatan pulau Jawa masih sangat lebih kental dari kalangan masyarakat dan mitos dikenal dari cerita ke cerita.

### 3. Kesimpulan

Penulis dapat memahami tentang bagaimana proses terjadinya “MITOS” dan dapat dimengerti dengan alur perjalanan sebuah “MITOS” dari awal masa

dimana sebuah Tradisis dan Budaya setempat yang menimbulkan adanya sebuah cerita dari masa lalu dan Larangan-larangan yang terkandung didalam pengelompokan “MITOS”.



**Gambar 3.3 Wawancara dengan praktisi dibidang mitos**

**Sumber: Olahan Penulis**

#### **3.4.5 Kesimpulan Penulisan naskah/skenario**

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang harus dipelajari secara terus menerus. Tulisan yang baik adalah tulisan yang dapat memberikan informasi kepada pembaca secara jelas.

Menurut Tarigan (2008: 22) menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa dan grafis itu.

Menurut Suparno dan Yunus (2003: 13) aktivitas menulis melibatkan beberapa unsur, yaitu penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca. Menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian

pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Menurut Widyamartaya (1991: 9) mengemukakan pengertian menulis sebagai proses kegiatan pikiran manusia yang hendak mengungkapkan kandungan jiwanya kepada orang lain atau kepada diri sendiri dalam bentuk tulisan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu proses aktivitas gagasan, pikiran, perasaan yang ingin disampaikan kepada orang lain melalui media bahasa yang berupa tulisan. Sebagai alat komunikasi tidak langsung melalui tulisan penulis dapat mendeskripsikan sesuatu kepada orang lain sehingga pembaca dapat melukiskan apa yang disampaikan. Semakin baik tulisan yang disampaikan semakin baik pula pesan yang diterima oleh orang lain.



**Gambar 3.4 Wawancara bersama praktisi dibidang naskah/skenario**

**Sumber: Olahan Penulis**

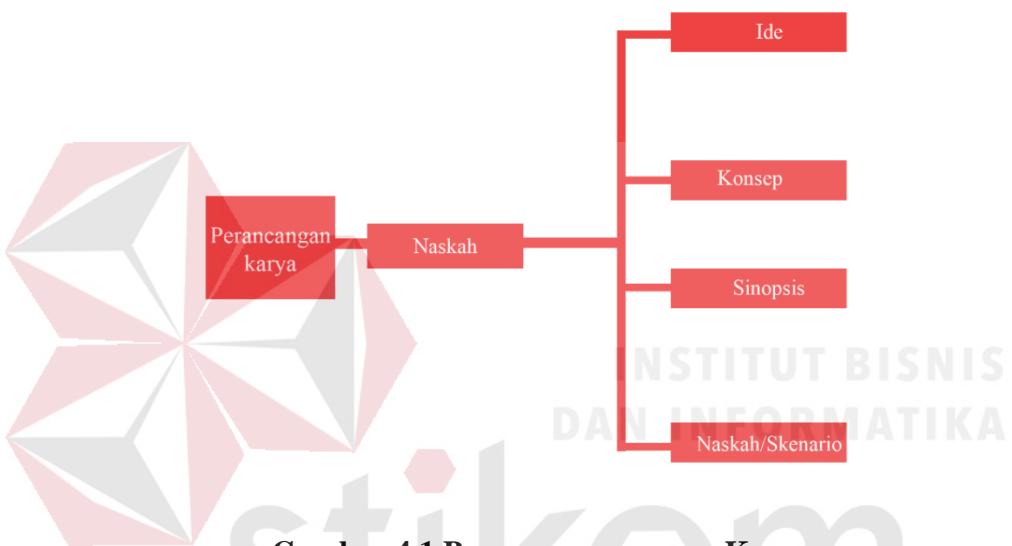
Studi eksisting dilakukan pada film HOME produksi tahun 2018, penulis memilih film tersebut karena sangat tepat dalam segi konsep, akting dari salah satu

## BAB IV

### PERANCANGAN KARYA

#### 4.1. Metode Penciptaan Karya

Pada bab IV ini menjelaskan tentang konsep dan pokok pikiran didalam pembuatan film mitos .



Gambar 4.1 Bagan perancangan Karya

Sumber: olahan penulis 2019

#### 4.2 Praproduksi

Pada proses pembuatan film tersebut terdapat proses pembuatan Naskah, Proses tahapan pembuatan Naskah sebagai berikut:

##### 4.2.1 Naskah (*script*)

Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada perancangan naskah ini pada Tugas Akhir ini:

##### 4.2.2 Ide

Ide pembuatan film pendek bergenre drama tentang Mitos dengan judul Film “Jentaka” berawal dari konsep sutradara untuk mengangkat film tentang seseorang yang tidak percaya akan adanya sebuah mitos. Sutradara memilih penulis naskah untuk mengembangkan ide dan konsep dalam bentuk tulisan (*script*) sebagai seorang penulis naskah film tentang “Jentaka” dibuat dengan alur maju dan *flashback* dimana pemeran utama tetap dengan prinsipnya tidak percaya dan berusaha untuk menjaukan diri namun mendapatkan keganjilan setelah mengambil sebuah kotak yang berisi pemotong kuku yang tadinya ditemukan dan mengembalikannya ke tempat awal mula pemeran utama menemukannya, dan di akhir cerita memutar balik lagi cerita awal mulanya pemotong kuku yang baru saja dipakai untuk memotong kuku mayat untuk menimbulkan kesan misteri dari pemotong kuku tersebut. Casting dilakukan secara rinci untuk pembawaan serta mimik sesui yang diinginkan sutradara.

#### 4.2.3 Konsep

konsep penulisan naskah

##### 1. Awal

Konflik antara raka dengan anita yang tidak sependapat dalam mencari tau tentang mitos

##### 2. Tengah

Komplikasi masalah yang didapatkan oleh raka adalah ketika dia mendapatkan sebuah kotak yang berisikan sebuah pemotong kuku

##### 3. Akhir

Penyelesaian masalah ketika diganggu karena melarang larangan yang sebetulnya tidak bole dilakukan dan mengembalikan ke tempat awal dia menemukan kotak tersebut yang berisi pemotong kuku

#### **4.2.4 Premis**

Premis yang penulis ambil adalah dari film Tabu, Mengusik Gerbang Iblis ubahnya film-film horor lain yang penuh *jump scare* dibandingkan kekuatan cerita. Kalau dilihat dari sinopsisnya, penonton pasti sudah bisa menebak kemana film ini berakhir, premis film ini mirip dengan film *DreadOut*: petualangan mencari hantu dengan kamera ponsel, lalu ada makhluk dunia lain yang mengusik dunia manusia.

Sama halnya dengan film pendek yang di kerjakan oleh penulis dan tim didalam Tugas Akhir ini ” pembuatan film pendek bergenre drama tentang mitos dengan judul film Jentaka, menceritakan tentang seseorang yang tidak percaya dengan adanya mitos,” lalu ada mahluk lain yang mengusik kehidupan karakter utama didalam film bergenre drama tentang mitos dengan judul Jentaka dikarenakan mengambil benda yang bukan miliknya dan melanggar larangan-larangan atau pantangan berupa tula.

#### **4.2.5 Unsur Premis**

Didalam unsur premis cerita terbagi menjadi 4 unsur utama

- a. Karakter: Raka yang mengambarkan orang yang tidak percaya dengan adanya mitos
- b. Tujuan Tokoh: menghormati adanya mitos

- c. Halangan Tokoh: Anita adalah tokoh karakter yang berperan sebagai teman raka yang selalu menghalangi raka dalam kepercayaan dan harus mengikuti kemauannya agar mencari tau tentang mitos.
- d. Resolusi: dia mencapai tujuannya mencari sumber mitos namun hal aneh terjadi ketika dia mendapatkan sebuah kotak yang berisi pemotong kuku dan mengembalikannya kembali agar tidak mengalami hal-hal aneh.



**Gambar 4.2 Film Tabu**

Sumber <https://www.kompasiana.com>

#### **4.2.6. Sinopsis Pendek**

Didalam film pendek ini bercerita tentang seorang pemuda yang Tidak percaya dengan adanya mitos dan mengalami hal-hal aneh pada saat menemukan benda berupa pemotong kuku didalam sebuah kotak, pemuda tersebut mengalami kejadian-kejadian aneh lainnya juga karena melanggar larangan-larangan atau pantangan yang sebetulnya tidak harus dilakukan karena saking tidak percayanya tentang mitos. Dan didalam film pendek ini akan memutar kembali cerita (flashback) yang dimana pemotong kuku tersebut milik seorang pengurus mayat.

#### **4.2.7. Sinopsis Panjang**

Ada seorang pemuda yang tidak percaya dengan adanya mitos, pamali, atau semacamnya, karena dikeluarganya diajarkan tidak boleh mempercayai hal yang tidak ada landasannya. (Diawal ada suara radio yang isinya tentang kematian seorang dukun terkenal di daerah tersebut) Lalu si pemuda ini mendapat tugas kelompok dari dosennya membahas tentang hal-hal yang ada dipulau jawa. Rekan kelompoknya menyarankan untuk membahas tentang mitos karena bahasan tentang budaya atau yang lainnya sudah diambil oleh kelompok lain. Sempat terjadi debat antara si pemuda ini dengan rekan kelompoknya karena si pemuda tidak ingin membahas tentang mitos karena kembali ke kepercayaannya. Tapi karena kalah voting, pada akhirnya bahasan yang diambil oleh kelompok pemuda itu adalah mitos. Pada saat perjalanan pulang ia menemukan barang keramat berupa cincin akik, karena merasa cincin itu bagus dia memakai dan membawanya pulang. Setelah sampai dirumah, dia langsung istirahat (tidur maghrib). Waktu dia tertidur, dia bermimpi diganggu setan, dan dimimpinya ada suara “kembalikan”. Si pemuda ini seketika langsung bangun dan ia teringat untuk mengerjakan tugas kelompoknya. Ia mencari referensi di internet tentang mitos/pamali sebagai bahan materi tugas kelompoknya, pada saat membaca itu dia juga tertawa karena dia menganggap mitos/pamali tersebut tidak masuk akal. Saat lagi mencari referensi, tiba-tiba pemuda ini teringat dengan mimpiinya. Lalu dia iseng mencari informasi tentang cincin akik dan setelah membaca informasi tersebut ekspresinya tetap ketawa seakan tidak percaya dengan isi informasi tersebut. Si pemuda ini lalu keluar kamar untuk mengambil minum, sewaktu mau keluar kamar dan iseng berkaca di cermin, dia melihat sosok di belakangnya dan panik langsung keluar kamar. Saat perjalanan mengambil air minum dia melihat sekelebatan sosok berdiri/lewat di

salah satu ruangan. Pas sudah mau mengambil minum, si pemuda ini mendengar suara tepat dibelakangnya. Lalu akhirnya pemuda tersebut lari ke kamar dan langsung tidur. Keesokan harinya si pemuda tersebut mengembalikan benda tersebut ke tempatnya. Setelah sesampainya dirumah dia membuka pintu, dan setelah menutup pintu ternyata di pojok pintu tersebut ada setannya.

#### 4.2.8. Naskah (*script*)

Naskah di buat oleh penulis naskah atas dasar konsep sutradara berbentuk tulisan Naskah dapat di sebut sebagai *Script* dimana membantu komunikasi saat proses produksi antara pemain dengan sutradara

Berikut adalah Naskah dalam Tugas Akhir Ini :

DRAMA MITOS DENGAN JUDUL FILM CELAKA

SCENE 1

1.

RAKA (V.O.)

NAMAKU RAKA, KELUARGAKU ADALAH KELUARGA YANG RELIGIUS DAN AKU TINGGAL DI PULAU JAWA YANG DIMANA DI JAWA ADA BERMACAM-MACAM BUDAYA KUSUSNYA BUDAYA MISTIS (VO)

ESTABLISH KEBUDAYAAN JAWA (TARIAN DAN UPACARA)

START MUSIC

ESTABLISH MUSIK TEMBANG JAWA

ESTABLISH RADIO KECIL

CUT TO:

2. INT. RUANG TAMU SIANG

CAST : RAKA DAN ANITA

DISKUSI KELOMPOK TUGAS KULIAH TENTANG MITOS JAWA. RAKA DATANG DAN MENDENGAR SUARA BERITA DI RADIO.

CAMERA MOVE TO: DISKUSI KELOMPOK

RAKA

(RAKA BERJALAN KE KURSI, MEREBAHKAN DIRI DAN MENDENGAR SUARA RADIO)

HADEH CAPEKNYA

(MEREBAHKAN DIRI) )

SUKA DENERG BERITA GINI NIT? (SAMBIL KETAWA KECIL)

ANITA

NGAPAIN SIH FOKUS DENGARIN BERITA ITU, MENDING FOKUS KE PEMBAHASAN TUGAS DULU.

(SAMBIL MEMBUKA LAPTOP)

RAKA

LAGIAN ADA-ADA AJA BERITANYA

ANITA

YAUDAH INI MINUM DULU.

(SAMBIL MEMBERIKAN MINUM KE RAKA)

TERUS INI KESEPAKATAN TOPIK PEMBAHASAN KITA GIMANA?

RAKA

GIMANA KALAU TOPIK TENTANG SEJARAH PULAU JAWA?

(AWALNYA MELIHAT KEARAH LAIN TAPI SETELAH ITU MELIHAT KEARAH ANITA)

ANITA

TOPIK ITU UDAH DI AMBIL SAMA KELOMPOK 1 RAK

(SAMBIL MELIHAT KEARAH LAPTOP)

RAKA

KALO TOPIK BUDAYA JAWA GIMANA NIT? BANYAK KAN REFERENSINYA?

(MELIHAT KEARAH ANITA)

ANITA

SEINGETKU ITU JUGA UDAH DIAMBIL DEH SAMA KELOMPOK 2

(SEOLAH2 MENGINGAT SESUATU)

RAKA

TERUS TOPIK YANG BISA KITA ANGKAT APA? SEMUANYA AJA  
UDAH DIAMBIL

(SAMBIL MELIHAT KEATAS)

ANITA

GIMANA KALAU NGANGKAT TOPIK MITOS RAK?INI AKU BARU  
LIHAT DI INTERNET DAN MENURUT AKU TOPIK INI MENARIK  
BUAT DIANGKAT

(MELIHAT KE ARAH RAKA, LALU MELIHAT LAPTOPNYA, LALU  
KEMBALI MELIHAT RAKA)

RAKA

JANGAN MITOS DONG NIT, APA GAK ADA TOPIK LAIN YANG  
BISA DIANGKAT?

ANITA

KENAPA KAMU GAK MAU SAMA TOPIK INI RAK?

RAKA

KARNA AKU NGGAK PERCAYA SAMA ADANYA MITOS, SOALNYA  
KELUARGAKU NGAJARIN BUAT GAK PERCAYA SOAL GITUAN.

ANITA

KAYAKNYA UDAH GAK ADA TOPIK LAIN LAGI RAK, LAGIAN  
MITOS JUGA UDAH JADI BAGIAN DARI KEHIDUPAN DISINI KAN?  
JADI MUNGKIN NANTI BAKAL LEBIH GAMPANG DIPAHAMI

RAKA

FARID MAU SAMA TOPIK INI EMANG? SIAPA TAU DIA GAK  
SETUJU SAMA TOPIK INI

(DENGAN MUKA SINIS SAMBIL MENGAMBIL PULPEN/SPIDOL)

ANITA

FARID UDAH NYERAHIN TOPIK INI KE KITA KOK, DIA SETUJU  
SAMA APA YANG UDAH KITA SEPAKATI.

(SAMBIL MELIHAT KEARAH RAKA)

RAKA

TAPI AKU TETAP GAK MAU NGANGKAT MITOS, BAGIKU MITOS  
UDAH TERLALU DIBUAT-BUAT.

(SAMBIL MENGETUK2 PULPEN/SPIDOL KE MEJA)

ANITA  
 MITOS ITU BUKAN SEPERTI YANG KM PIKIR RAK  
 (DENGAN NADA AGAK TINGGI)

PENGERTIAN YG SEBENARNYA DARI MITOS ITU SEBAGAI  
 PEDOMAN KITA DALAM HIDUP

RAKA  
 PEDOMAN DALAM HIDUP YANG SEPERTI APA NIT? APA HARUS  
 SAMPAI MENGARANG CERITA SAMPAI TIDAK MASUK AKAL?

(DENGAN EKSPRESI MENANTANG KEARAH ANITA)

ANITA  
 KALAU KM MENGANGGAP ITU MENGARANG CERITA, APA BEDANYA  
 SOAL KITA PERCAYA TUHAN? KALAU DIJELASKAN JUGA NGGAK  
 MASUK AKAL.

RAKA  
 TERSERAH AJA DEH TAPI INTINYA AKU TETAP NGGAK PERCAYA  
 MITOS, KARNA BAGIKU HAL SEPERTI MITOS ITU TIDAK ADA  
 KEBENARAN SAMA SEKALI. UDAH AKU BALIK DULU.

(BERJALAN MENINGGALKAN RUANGAN)

ANITA  
 (KETIKA RAKA UDAH DIDEPAN PINTU)

RAKA, JANGAN LUPA CARI INFO TENTANG MITOS.

RAKA  
 (DENGAN MUKA TIDAK SENANG, RAKA PULANG MENINGGALKAN  
 RUANGAN TERSEBUT)

3. EXT. KUBURAN SORE

CAST RAKA

BERJALAN PULANG MELEWATI MELEWATI KUBURAN

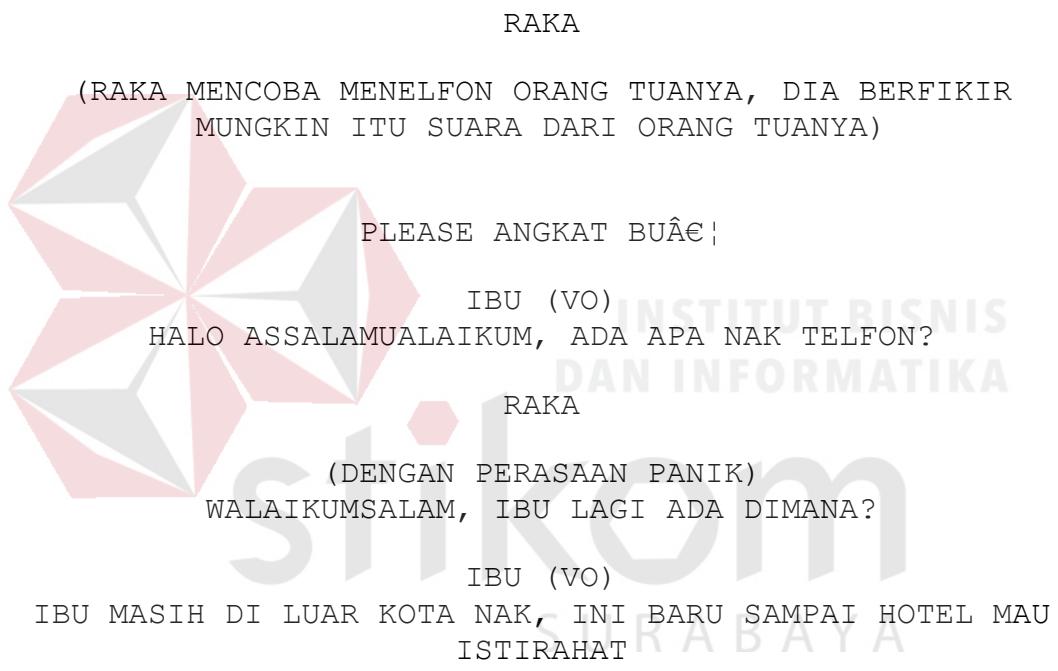
RAKA

KESAL AKU SAMA ANITA DAN GOPAL, MENDING AKU SENDIRIAN AJA KETIMBANG GABUNG SAMA MEREKA

SAAT BERJALAN DI DEKAT KUBURAN RAKA MENEMUKAN SEBUAH KOTAK YANG BERISI SEBUAH PEMOTONG KUKU DAN AKHIRNYA DIA MEMBAWA PULANG

RAKA  
ITU APA YA? (SAMBIL BERJALAN KEA RAH KOTAK)

RAKA  
KOTAK APAINI? KOK ADA DI TEMPAT SEPERTIINI? ITU SUARA SIULAN SIAPA? SUARA IBU? SUARA AYAH? (DENGAN MUKA MULAI PANIK)



RAKA LANGSUNG MENUTUP TELFON DARI IBUNYA

RAKA  
LALU ITU SUARA SIAPA?

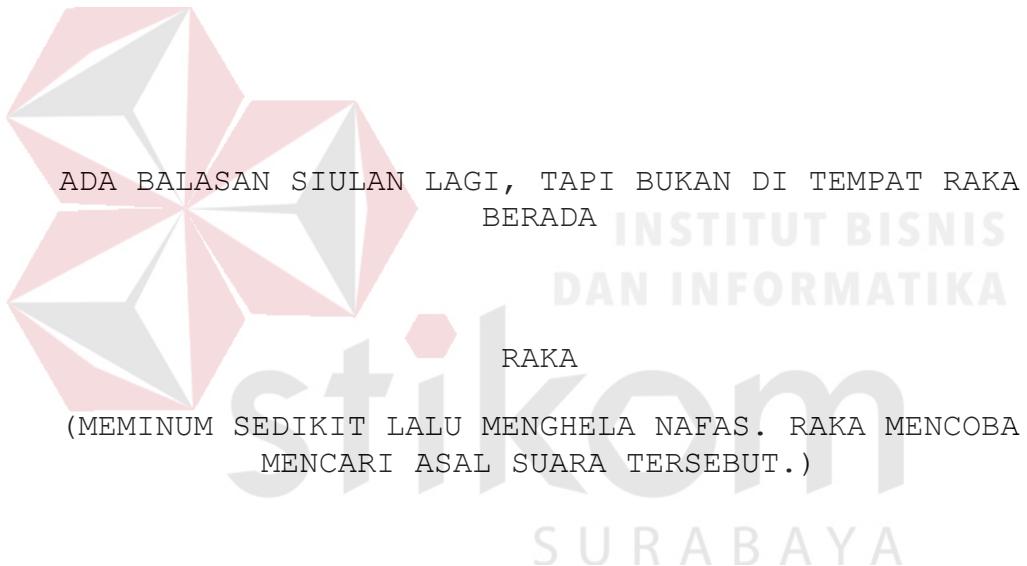
RAKA MELETAKKAN HAPENYA LALU MENCoba UNTUK KELUAR, WAKTU BERJALAN KELUAR DAN MELIHAT CERMIN RAKA MELIHAT SOSOK BAYANGAN HITAM DI SISI POJOK KAMARNYA, LALU PADA SAAT DIA MENOLEH KEARAH BAYANGAN TERSEBUT, BAYANGAN TERSEBUT TIDAK ADA (OPSI1) PADA SAAT BERJALAN KELUAR DAN MEMBUKA PINTU TERNYATA ADA SOSOK DI BELAKANG RAKA NAMUN RAKA TIDAK MENYADARINYA (OPSI2)

RAKA

(RAKA BERJALAN SAMBIL BERSIUL KEARAH DAPUR DENGAN PERASAAN PANIK DAN TETAP MEMANTAU SITUASI)

RAKA

(SESAMPAINYA DI DAPUR, RAKA MENGAMBIL MINUM DAN MENCoba UNTUK BERSIUL SAMBIL MEMANTAU SEKITARAN DAPUR)



KETIKA RAKA BERJALAN KEARAH RUANG TENGAH DAN MENCoba BERSIUL, TERDENGAR BALASAN SIULAN LAGI DAN DIIKUTI OLEH BAYANGAN HITAM MASUK KE KAMAR YANG ARAHNYA DARI KAMAR ATAS

RAKA

(MENOLEH KEARAH KAMAR ATAS TETAP DENGAN PERASAAN PANIK, LALU MENCoba UNTUK MENUJU KE KAMAR ATAS)

AKU HARUS BERANI, BISMILLAH! (LALU MENGHELA NAFAS)

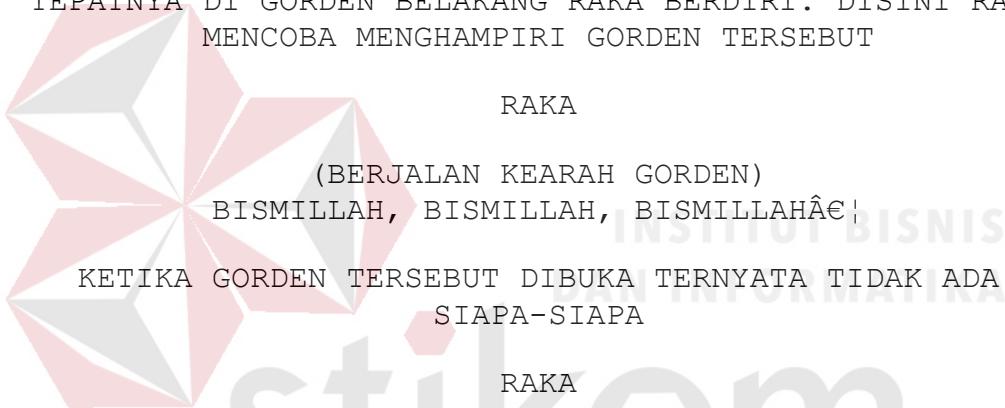
TERLIHAT RAKA GEMETARAN MEMBAWA GELAS

RAKA

(SESAMPAINYA RAKA DI KAMAR ATAS, RAKA TIDAK MELIHAT ADANYA SOSOK HITAM YANG DILIHATNYA TADI)

ASSALAMUALAIKUM, HALOOOO APA ADA ORANG DISINI?

RAKA MELIHAT SEKITARAN KAMAR LALU UNTUK KESEKIAN KALINYA DIA MENCOPA UNTUK BERSIUL DAN RAKA SANGAT KAGET KARENA ADA BALASAN SIULAN DARI KAMAR TERSEBUT, TEPATNYA DI GORDEN BELAKANG RAKA BERDIRI. DISINI RAKA MENCOPA MENGHAMPIRI GORDEN TERSEBUT



RAKA

(BERJALAN KEARAH GORDEN)  
BISMILLAH, BISMILLAH, BISMILLAHÂ!

KETIKA GORDEN TERSEBUT DIBUKA TERNYATA TIDAK ADA SIAPA-SIAPA

RAKA

(TETAP MELIHAT SEKITAR DENGAN PERASAAN PANIK LALU MEMINUM GELAS. RAKA KAGET DAN MEMUNTAKAN ISI GELASNYA KARENA GELAS YANG DIBAWA NYA TADI DARI DAPUR BERUBAH MENJADI BERISI PASIR)

(MUNTAK) LOH KOK TIBA-TIBA ISINYAINI JADI PASIR?

RAKA MULAI KERESAHAH KARENA KEANEHAN DI KAMAR ATAS TERSEBUT, DAN RAKA HENDAK UNTUK MENINGGALKAN KAMAR ITU

RAKA

INI ANEH BANGET, KAYAKNYA BAHAYA KALO KELAMAAN DISINI, CABUT AH.

KETIKA RAKA HENDAK MENINGGALKAN RUANGAN TERSEBUT, TIBA-TIBA ADA TANGAN DARI GORDEN YANG MENAHANNYA

RAKA

(RAKA PANIK, KETAKUTAN, MENJERIT, LALU MENJATUHKAN GELASNYA DAN BERLARI MENINGGALKAN KAMAR ATAS TERSEBUT DAN KEMBALI KE KAMARNYA)

SETELAH SAMPAI DI KAMARNYA, RAKA LANGSUNG TIDUR SAMBIL MENUTUPI MATA NYA DENGAN BANTAL/GULING

RAKA BERMIMPI MENDENGAR SUARA ORANG BERKATA "KEMBALIKAN" BERULANG KALI LALU TERBANGUN KESOKAN HARINYA

CUT TO:



(BANGUN LANGSUNG PANIK DAN MENGHELA NAFAS DENGAN KUAT)

APA MUNGKININI ADA HUBUNGANNYA SAMA PEMOTONG KUKU YANG AKU TEMUKAN?

(SAMBIL MELIHAT KEARAH PEMOTONG KUKU TERSEBUT LALU BERJALAN HENDAK MENGAMBIL BENDA ITU)

RAKA  
TAPI MASA IYA CUMAN GARA-GARA BENDAINI?

(MENGHELA NAFAS) GAK MASUK AKAL SEBENERNYA, TAPI KEJADIAN KEMARIN TERJADI SEMENJAK AKU MENGAMBIL BARANGINI DI KUBURAN

RAKA  
UDAH AKU GAK MAU KEJADIAN KAYAK GINI TERULANG LAGI

(AKHIRNYA RAKA MENGEMBALIKAN BARANG TERSEBUT KE TEMPAT SEMULA DIA MENEMUKAN)

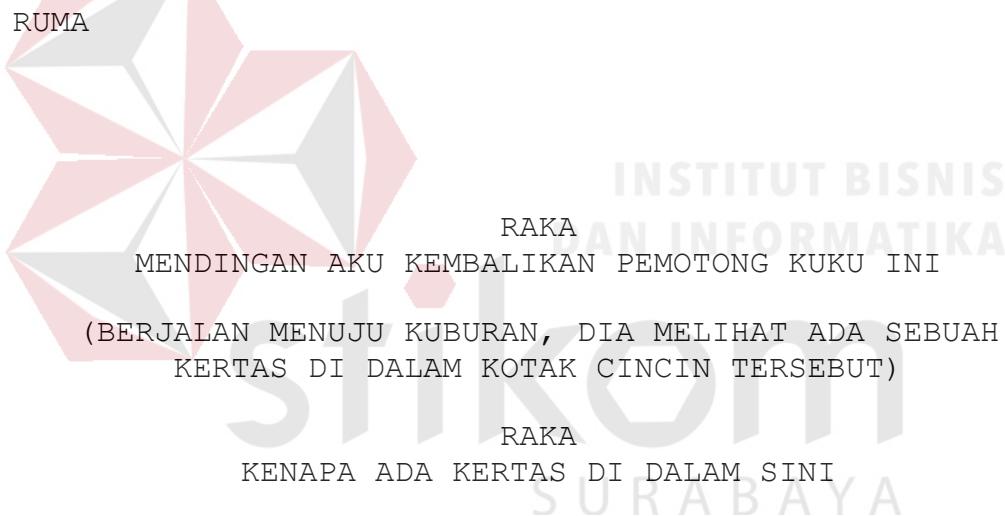
CUT TO:

SCENE 6

7. EXT. KUBURAN PAGI

CAST : RAKA

BERJALAN MENUJU KUBURAN DAN MENGEMBALIKAN PEMOTONG KUKU YANG ADA DI DALAM KOTAK TERSEBUT, MELIHAT ADA SEBUAH KERTAS YANG TERSELIP DI DALAM KOTAK, MELETAKAN KOTAK CINCIN TERSEBUT DAN BERJALAN PULANG KEMBALI KE RUMA



(MELETAKAN KOTAK YANG BERISI PEMOTONG KUKU TERSEBUT DAN BERJALAN PULANG KE RUMA, KOTAK TERSEBUT LANGSUNG MENGHILANG DAN KEMBALI KE TANGAN ORANG YANG MEMPUNYAI PEMOTONG KUKU TERSEBUT)

CUT TO:

SCENE 4

8. INT. RUMAH-MALAM HARI

CAST : BAYANGAN MISTERIUS

TERLIHAT SEBUAH SOSOK BAYANGAN MISTERIUS DI KACA,  
SOSOK MISTERIUS YANG SEDANG MENGAMATI RAKA BERJALAN  
MENUJU PINTU RUMA

CUT TO:

SCENE 7

9. INT. RUMA PAGI

CAST : RAKA

SESAMPAINYA DI RUMAH DIA MEMBUKA PINTU, DAN SETELAH  
MENUTUP PINTU TERNYATA DI POJOK PINTU

TERSEBUT MASI ADA SOSOK MISTERIUS YANG MASI  
MENGIKUTINYA, TERLIHAT BAYANGAN DI SAMPI PINTU  
(POSISINYA RAKA TIDAK MENGETAHUI AKAN KEHADIRAN SOSOK  
TERSEBUT)

START MUSIC

CUT TO:

SCENE 8

10. INT RUMA DUKA-SORE

CAST : MAYAT

FLASHBACK KE AWAL PEMOTONG KUKU TERSEBUT DI GUNAKAN  
UNTUK MEMOTONG KUKU SEBUAH MAYAT YANG DI BERSIKAN  
UNTUK DI MAKAMKAN

CUT TO:

SCENE 9

11.EXT. KUBURAN-SORE

CAST : PENGURUS JENASA

TERLIHAT SEBUAH KOTAK YANG DI DALAMYA BERISI SEBUAH PEMOTONG KUKU JENAZA YANG DI BAWA OLEH PENGURUS JENAZA TERJATUH, DAN DI SITU DI TEMUKAN KOTAK TERSEBUT OLEH RAKA.

START MUSIC



## BAB V

### IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab v ini penulis menjelaskan tentang bagaimana penerapan elemen perancangan karya pada pengembangan film pendek *thriller*

#### 5.1. Produksi

Produksi merupakan tahap lanjutan dari tahap pembuatan film dimana rancangan yang sudah dibuat dan disusun pada saat pra produksi diimplementasikan pada tahap ini antara lain *shoting* atau pengambilan gambar secara keseluruhan mulai dari tahap awal, tengah hingga akhir.

Teknik produksi yang diterapkan dalam tahap produksi adalah sebagai berikut:

#### 5.2. Publikasi

Pada saat film mulai memasuki tahap publikasi maka akan dilakukan promosi dan mempublikasikan proyek Tugas Akhir ini kepada masyarakat.

Desain publikasi di desain oleh sutradara berikut desain publikasi :

## a. Poster



**Gambar 5.1**

**Sumber: Olahan Penulis**

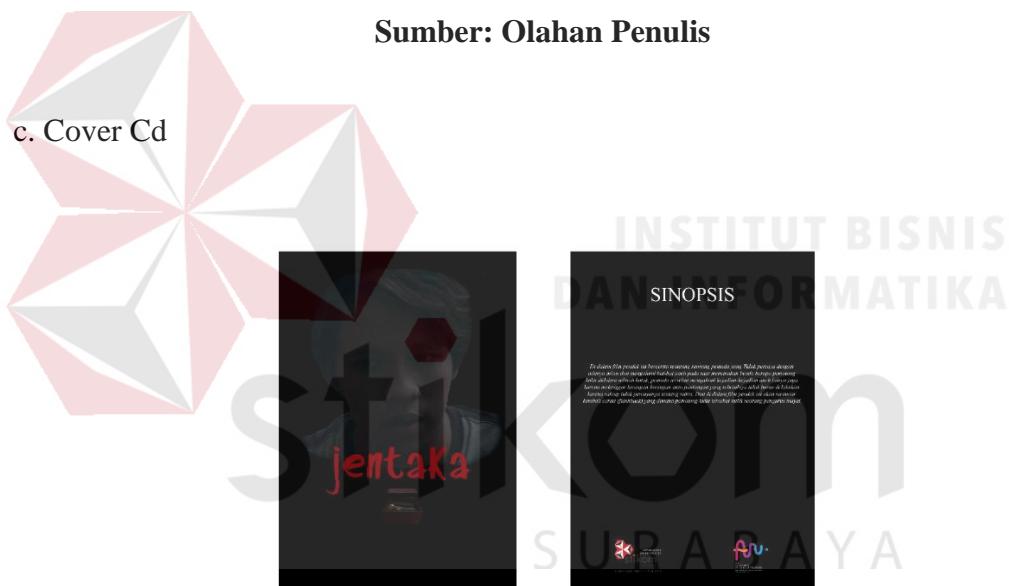
b. Label Cd



Gambar 5.2

Sumber: Olahan Penulis

c. Cover Cd



Gambar 5.3

Sumber: Olahan Penulis

d. Desain Kaos



**Gambar 5.4**

**Sumber: Olahan Penulis**

f. Desain Stiker



g. Desain Pin

**Gambar 5.5**

**Sumber: Olahan Penulis**



**Gambar 5.6**

**Sumber: Olahan Penulis**

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Evaluasi**

Dalam produksi film pendek ini penulis mengalami beberapa kendala diantaranya perubahan didalam penulisan naskah film produksi berlangsung, Selain itu film pendek ini melakukan sebuah Penulisan Naskah dimana terdapat informasi yang menginspirasi dalam satu film yang menjadi bentuk sajian baru sebuah film pendek di masyarakat. Selanjutnya tema-tema lain bisa diangkat dan disajikan dalam bentuk informasi maupun alur cerita kepada penonton. Penulis berharap setelah menyaksikan karya film pendek ini penonton dapat menikmati film pendek yang disajikan serta menerima informasi mengenai budaya yang harus di hargai di sekeliling kita . Selain itu penulis juga berharap Penulisan Naskah yang penulis buat terhadap film pendek ini dapat diterima dengan baik dan menjadi kesukaan penonton.

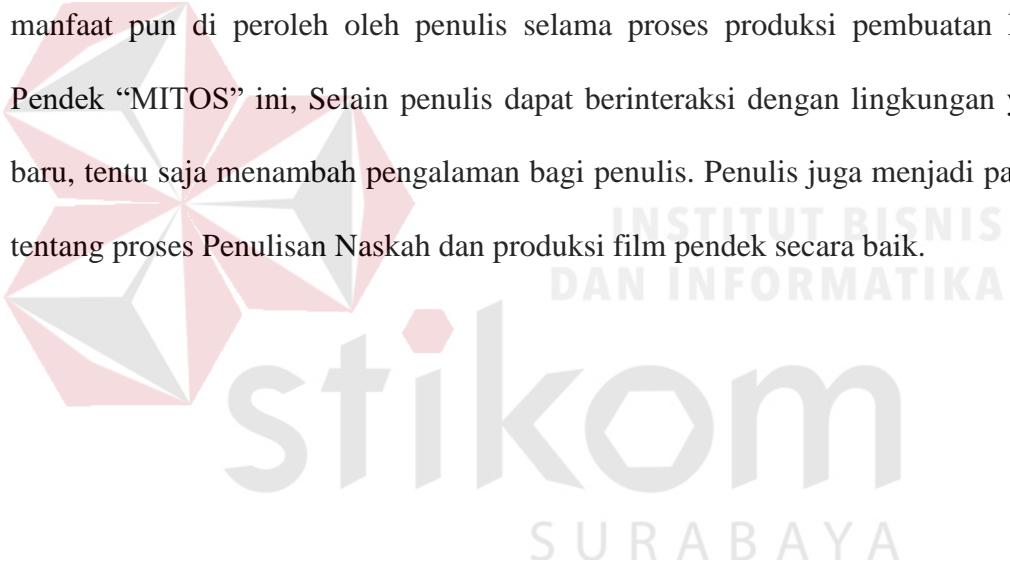
#### **6.2 Rekomendasi**

Program dengan format Film Pendek dengan judul Film “Jentaka” ini diharapkan mampu menarik hati penonton untuk menyaksikan serta mampu memberikan Inspirasi dan informasi mengenai budaya yang ada berupa MITOS atau larangan-larangan kepada masyarakat Indonesia. Selain itu Film pendek ini juga diharapkan mampu mempengaruhi masyarakat untuk menonton program yang tidak hanya menyajikan hiburan, namun juga memiliki nilai informasi yang positif. Dalam pembuatankarya film pendek ini. Penulis mengharapkan kedepannya karya film pendek dapat dikemas secara lebih menarik sehingga dapat dinikmati oleh

segala usia, dan mampu memberikan pengaruh positif kepada masyarakat. Tak dapat dipungkiri bahwa setiap karya tentu memiliki kekurangan, seperti halnya kendala yang dialami penulis sebagai penulis Naskah dalam pembuatan karya film pendek ini.

### **6.3 Kesimpulan**

Selama proses praproduksi, produksi hingga paska produksi film pendek bergenre drama tentang “Mitos dengan Judul Film Jentaka” penulis mendapat beberapa kendala, yaitu sulitnya menghadapi perubahan Naskah, Akan tetapi manfaat pun di peroleh oleh penulis selama proses produksi pembuatan Film Pendek “MITOS” ini, Selain penulis dapat berinteraksi dengan lingkungan yang baru, tentu saja menambah pengalaman bagi penulis. Penulis juga menjadi paham tentang proses Penulisan Naskah dan produksi film pendek secara baik.



## DAFTAR PUSTAKA

### Diambil dari Buku :

Tarigan (2008: 22) *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

(Yunus, 2003)Suparno dan Yunus (2003: 13) *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

(Widyamartaya, 1991)Widyamartaya (1991: 9) *Seni Menggayaikan Kalimat*. Yogyakarta: Kanisius

(Javandalasta, 2011) (Javandalasta, 2011: 1) *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: (F, 2007)Java Pustaka Group.

Andrianto, Novan. 2018. *Pesan Kreatif Iklan Televisi Dalam Bulan Ramadan: Analisis Semiotika Iklan Bahagianya adalah Bahagiaku*. Surabaya: Jurnal Studi Komunikasi

Adrianto, Novan, Verlita, Rike & Fuad Amsyari. 2018 *Content Analysis Television Program Featured With Title “Dunia Tanpa Batas”* (Episode Of Tiara Handicraft Embracing Presons With Disabilities With Social Entrepreneurs). Surabaya International Conference on Information

### Diambil dari Internet :

<https://www.e-jurnal.com/2013/12/pengertian-naskah-menurut-para-ahli.html>

<https://garudacyber.co.id/artikel/580-konsep-pembuatan-video-pra-produksi->

<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/jpp/article/download/14836/10808>  
(Margaretha, 2017)

<http://mahasiswa.dinus.ac.id/docs/skripsi/jurnal/18332.pdf> (Nelly Mart Sella, n.d.)