



kunci
sukses
menulis
skenario

Elizabeth Lutters

KUNCI SUKSES

MENULIS
SKENARIO

pustaka-indo.blogspot.com

Sanksi Pelanggaran Pasal 72

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
 2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
-

KUNCI SUKSES

MENULIS

SKENARIO

ELIZABETH LUTTERS



Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010

KUNCI SUKSES MENULIS SKENARIO

Hak cipta © Elizabeth Lutters

GW1 501 0310.0340

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang

Editor: A. Ariobimo Nusantara

Asisten Editor: Mira Rainayati

Penata Isi: Suwarto

Foto: dokumentasi Prima Entertainment

Diterbitkan pertama kali oleh Penerbit PT Grasindo,
anggota Ikapi, Jakarta, 2004

Cetakan pertama: November 2004

Cetakan kedua: Mei 2005

Cetakan ketiga: Juli 2006

Cetakan keempat: Juni 2010

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun (seperti cetak, fotokopi, mikrofilm, VCD, CD-ROM, dan rekaman suara) tanpa izin tertulis dari pemegang hak cipta/Penerbit.

DAFTAR ISI

Pengantar: Tatiek Maliyati W.S	xi
Kata Pengantar	xii
Pendahuluan	xiv
1. Apa Bekal Dasar Penulis Skenario	1
2. Bagaimana Proses Menulis Skenario?	31
3. Bagaimana Menyalurkan Skenario?	117
4. Sejauh Mana Eksistensi Penulis Skenario?	155
Kata Penutup	158
Daftar Istilah	160
Daftar Pustaka	167
Lampiran	170
Biografi Singkat (Perjalanan Karya)	244

UNGKAPAN CINTA

BAPA, Allahku yang Mahakuasa.
YESUS, penebus dosaku yang Mahakudus.
MARIA, bunda pelindungku yang Mahamulia.

PAVITA DEMETRIA, bunga mawarku yang terharum,
satu-satunya mawar tanpa duri dan pemandanganku yang terindah.
Tanpa dia, aku buta.

ANOKI DOMINICO, jam wekerku yang terkeren,
membangunkan aku setiap pagi dan mengingatkan pada waktuku.
Tanpa dia, aku tuli.

CLEMENT ALFONSO, balai pustakaku yang tercakup,
setiap hari menuturkan padaku cerita-cerita unik dan menarik.
Tanpa dia, aku bisu.

SIGIT HARDADI, laptopku yang setia,
pendukung utamaku dalam mengerjakan semua karya tulisku.
Tanpa dia, aku mati.

THERESIA DE ROODE, bundaku di dunia yang tak henti mendoakan aku.

PIETER GERARDUS LUTTERS, bapakku di dunia yang tak henti
menyemangati aku.

EDWARD LUTTERS, kakak yang menjadi inspirasi ceritaku.

KATHARINA LUTTERS, adik yang mengilhami beberapa tulisanku.

WILLIAM LUTTERS, adik yang rajin sembahyang, tak lupa mendoakanku.

LUCIA LUTTERS, adik yang jadi aspri dan sekpri-ku, sebagai penulis skenario

HERLINA LUTTERS adik yang kaya info, tempatku bertanya, karena ia kerja di PH.

DIRGANTARA WIWING, adik ipar dan aktorku yang kerap kuajak diskusi.

KAREL LUTTERS, sepupu yang membantu masalah servis komputerku.

GEOFFREY LUTTERS, sepupu yang bangga nama Lutters ada di TV.

RITA LUTTERS, sepupu yang setia menonton karya skenarioku.

pustaka-indo.blogspot.com

UCAPAN TERIMA KASIH

GENG TEATER PAVITA & FRIENDS.

SITI ARTATI, teman sejati dan aktrisku.

ELYA, mantan asistenku, kini ibu rumah tangga.

IWIN, mantan sekretaris dan pegawai sanggarku.

RISNAWATI, mantan sekretaris dan pegawai sanggarku.

ANING SUSILOWATI, mantan sekretaris dan pegawai sanggarku.

EENG SAPTAHADI, teman, tempat aku berkeluh kesah, dan aktorku.

ABDUL GANI, teman yang banyak pertimbangan dan aktorku terileks.

ALI DAROKAH, teman yang bijak, mantan asisten, sekpri, dan aktorku.

AZHARI PALAL, teman yang banyak diam, mantan asisten, dan aktorku.

MEMITRI PANDONO, teman yang banyak bertanya, *driver*, dan aktorku.

YOSEPH NIKIJULUW, teman yang banyak berbasa-basi dan aktorku.

NIKEN LAWUNINGTYAS, teman yang banyak melamun dan aktrisku.

TEDJO LAKSANA, teman yang banyak menyalahkan dan aktorku.

SAMSUL HADINATA, teman yang banyak curhat dan aktorku.

UDIN PLANET, teman yang banyak minta maaf dan aktorku.

SUSILO BADAR, teman yang banyak protes dan aktorku.

ARDIMAN, teman yang banyak keraguan dan aktorku.

UNIT, teman yang lucu, banyak canda, dan aktrisku.

HARRY ADHIE, teman yang sabar dan aktorku.

TANTI SYAM, teman yang gigih dan aktrisku.

ONNY, teman yang cinta anggrek dan aktrisku.

PRIO PRABOWO, teman, penyemangatku, dan aktorku.

LAMBERTUS, teman, mewakili yang ingin jadi penulis skenario.
HANUNG NIRBITO, teman seangkatan '83 UBAYA dan psikologku.
SWANDA INDRAWATI, teman seangkatan '83 UBAYA dan psikologku.

MURIDKU 'FILM MAKING' di ILP

DONO INDARTO, murid berbakat, mantan asistenku, kini jadi penulis skenario.
MOONY, murid yang ulet dan penyemangatku, kini jadi penulis skenario religi.
FUJI OHARA, murid yang tekun, mantan asistenku yang nyumbang ide-ide cerita.

PARA INSAN FILM & TELEVISI

TATIEK MALIYATI W.S., penulis skenario dan dosenku yang kuhormati jejaknya.
MISBACH YUSA BIRAN, penulis skenario, pengajarku di KPU Sinematografi.
PRAMANA PADMODARMAYA, penulis buku dan dosenku yang berwibawa.
MARSELLI SUMARNO, penulis skenario yang pernah menulis bersamaku.
ARSWENDO ATMOWILOTO, penulis skenario yang kuangkat dari topik.
JUJUR PRANANTO, penulis skenario yang kukagumi karyanya.
JAJANG C NOER, pemain dan sutradara yang gaul *n funky*

PRODUSER MITRA PENULIS

UTOYO SUTJIUTAMA, ALIP SANTOSO, YOPPY SANTOSO, CHOCKY SITUMORANG,
JEDDY HERMAWAN, LEO SUTANTO, BENNY SETIAWAN, RAAM PUNJABI,
FERRY ANGGRIAWAN, YAN SENDJAJA, LIEM SIAU BOK, HELMI YAHYA,
JEDDY SUHERMAN, EGGY MASADIAH, MARK Mc CLENDON, GAMALIEL PAULUS,
GUNAWAN PRIHATNA, CHANDIR BHAGWANDAS, RONGGUR SIHOMBING,
EGI FEDLY, BAMBANG SETYADI, RIETA AMALIA, SENTOT SAHID,
GANDUNG BONDOWOSO, FIRMAN BINTANG,
MANOJ PUNJABI, DHAMOO PUNJABI

Serta semua yang terlibat dalam pembuatan buku ini, yang tak dapat ditulis satu per satu di sini, dengan hormat saya sampaikan rasa terima kasih yang mendalam.

PENGANTAR

TATIEK MALIYATI W.S

Sudah sejak lama dunia film dan sinetron Indonesia kekurangan penulis skenario yang benar-benar berkualitas. Kelemahan di sektor inilah penyebab utama mengapa mutu film dan sinetron Indonesia kurang memiliki bobot.

Insan film dan insan televisi bukannya tinggal diam. Usaha telah banyak dilakukan melalui pendidikan formal, nonformal, *workshop*, seminar, serta sayembara untuk menjangkit karya-karya bermutu, di samping masih banyak lagi upaya lainnya. Bahkan, buku-buku bimbingan bagi yang berminat menjadi penulis skenario juga sudah tersedia di toko-toko buku. Belum banyak memang, tapi cukup memadai.

Dengan terbitnya buku karya Elizabeth Lutters ini, kita boleh bersyukur. Ini sebuah buku yang bisa menggerakkan siapa pun untuk membacanya, memahaminya, dan mempraktikannya. Elizabeth Lutters juga membeberkan pengalaman dan suka dukanya selama berkipsrah di dunia penulisan skenario, yang tentunya sangat bermanfaat bagi siapa pun yang berminat dan bertekad terjun ke dunia yang sama.

Mudah-mudahan dengan diterbitkannya buku ini, bisa membantu menggugah minat siapa pun, serta memacu semangat para penulis skenario yang sudah ada untuk berkarya lebih baik lagi.

Semoga.

KATA PENGANTAR

Maraknya pertumbuhan stasiun televisi swasta dan menjamurnya *production house* (PH) di Jakarta dan kota-kota besar di Indonesia, serta kembali merebaknya dunia perfilman nasional, jelas semakin banyak memerlukan program tontonan yang bermutu. Dengan demikian, peran seorang penulis skenario menjadi begitu penting dan terjadi peningkatan kebutuhan penulis skenario yang berkualitas pada *production house* dan *broadcast*.

Mencermati perkembangan dunia pertelevisian dan perfilman dewasa ini, saya didukung oleh penerbit Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo), tergerak untuk mempersembahkan sebuah buku panduan bagi (calon) penulis skenario. Buku ini saya maksudkan untuk memancing minat masyarakat yang menyimpan bakat atau memiliki hobi tulis-menulis, agar dapat menyalurkan talenta yang dipunyainya sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan bagi orang banyak. Dengan membaca dan memahami isi buku ini secara menyeluruh, serta sungguh-sungguh melaksanakannya, saya berharap menulis skenario bisa menjadi alternatif pekerjaan yang relatif tidak sulit untuk dikerjakan oleh siapa saja, termasuk Anda...!

Materi dalam buku ini saya tulis secara gamblang dan dengan bahasa yang sangat mudah dipahami; saya ungkapkan secara rinci bekal

seseorang jika ingin terjun menjadi penulis skenario; saya paparkan secara detail teori tentang proses pembuatan skenario; saya sisipkan secara jujur beberapa pengalaman pribadi berkaitan dengan profesi saya sebagai penulis skenario—bukan untuk mengundang polemik, melainkan sekadar memberikan wawasan bagi para penulis baru atau calon penulis, agar lebih siap dan waspada jika bertekad terjun menjadi seorang penulis skenario. Sebagai pelengkap, saya sertakan contoh skenario utuh, FTV Misteri *Makhluk Tengah Malam (Genderuwo)* yang telah ditayangkan beberapa kali di beberapa stasiun televisi swasta, bahkan versi VCD-nya pun telah beredar di pasaran.

Buku ini juga dilengkapi dengan tips cara menyalurkan skenario; saya bukakan rahasia angka honor penulis skenario mulai dari pemula hingga yang berprestasi; saya beberkan beberapa poin pertimbangan saat bernegosiasi dengan produser; saya bocorkan jenis-jenis kontrak hingga isinya; lalu yang tak kalah istimewa... saya lampirkan pula alamat-alamat stasiun televisi di Indonesia dan alamat-alamat *production house* di Jakarta, yang memungkinkan menjadi tempat penyaluran hasil tulisan skenario kita.

Nah, tunggu apa lagi, Anda hanya perlu membaca dan menjalani panduan dalam buku ini maka profesi sebagai penulis skenario akan tergapai oleh tangan Anda. Asal Anda mau berusaha, tak ada sesuatu di dunia ini yang tidak mungkin, apalagi jika dijalankannya dengan penuh keyakinan dan cinta.

With Love,

ELIZABETH LUTTERS

PENDAHULUAN

SIAPA PENULIS SKENARIO? Penulis skenario adalah seorang pekerja kreatif yang menulis cerita dan skenario, atau skenario saja, untuk sebuah tayangan sinetron atau film, yang dalam istilah asingnya disebut *script writer*.

Setiap tontonan sinetron di televisi atau film di bioskop, tak lepas dari peran penulis skenario. Sebab, skenario adalah intisari atau secara ekstrem bisa disebut sebagai roh/jiwa dari terbentuknya cerita dalam sinetron atau film tersebut. Bagus tidaknya hasil sebuah tontonan sinetron atau film, pertama-tama tergantung dari kualitas skenario yang ditulis oleh penulis skenario. Skenario yang bagus kemudian divisualkan menjadi sebuah tontonan yang menarik oleh sutradara dibantu pemain dan kru. Sutradara dan pemain tidak bisa mengarang-ngarang cerita sendiri tanpa adanya bahan tulisan dari penulis skenario. Jadi, kini kita tahu bahwa peran penulis skenario sangatlah penting dalam sebuah tontonan sinetron atau film.

APA PEKERJAAN PENULIS SKENARIO? Pekerjaan penulis skenario adalah menciptakan sebuah cerita dan skenario, atau skenario saja secara utuh, lengkap dengan dialog dan deskripsi visualnya. Namun, pekerjaan penulis skenario tidak hanya berhenti sampai di kertas,

karena selain harus memikirkan agar cerita enak dibaca secara tulisan (gunanya untuk dibaca produser, *broadcast*, kru, pemain, dll), yang lebih penting lagi penulis skenario juga harus ikut membayangkan bagaimana visualisasi tulisan tersebut bila menjadi tontonan sinetron atau film. Hal ini tentunya membutuhkan pengetahuan dramaturgi serta kepekaan membayangkan gambar yang akan dihasilkan oleh tulisan kita sehingga sanggup menjadi tayangan yang diminati penontonnya.

Berbicara tentang penonton, kita perlu memikirkan sejauh mana emosi penonton dapat dilibatkan, dalam arti kita ikut pula duduk sebagai mata penonton dan membayangkannya, serta ikut merasakan bagaimana perasaan dan emosi penonton bila nanti menyaksikan tontonan tersebut. Sejauh mana kita dapat membuat penonton ikut merasa bersimpati terhadap tokoh protagonis dan menjadi antipati terhadap tokoh antagonis.

Dari sisi jenis ceritanya, kita juga harus berhasil memancing emosi penonton. Jika jenis cerita komedi, kita harus bisa membuat penonton merasa terhibur dan tertawa; cerita horor, kita harus bisa membuat penonton tercekam ikut merasakan kengerian dan ketakutan; cerita melodrama, kita harus bisa membuat penonton ikut terhanyut hingga meneteskan air mata haru; cerita *suspense*, kita harus bisa membuat penonton ikut berdebar-debar tegang menanti apa yang akan terjadi; jenis cerita laga/eksyen, kita harus bisa membuat penonton ikut bersemangat menyaksikannya, dan lain sebagainya.

Namun, yang terpenting dari semua itu adalah cerita yang kita sajikan harus bisa membawa *kesan* mendalam bagi penonton, artinya tidak berhenti/habis setelah selesai ditonton, tapi sanggup membekaskan sesuatu yang berarti dalam hati penontonnya. Semua itu harus diciptakan oleh seorang penulis skenario.

Setelah paket skenario selesai kita setorkan, pekerjaan kita masih belum selesai karena biasanya penulis skenario akan dilibatkan dalam acara-acara promosi, konferensi pers, dan kegiatan-kegiatan yang sifatnya seremonial berkaitan dengan produk program tayangan tersebut.

SIAPA YANG BISA MENJADI PENULIS SKENARIO? Siapa saja bisa menjadi penulis skenario, pria-wanita, tua-muda, kaya-miskin, normal-cacat (fisik), karena menulis skenario adalah pekerjaan yang relatif bisa dijangkau oleh semua lapisan masyarakat, tidak harus berpendidikan tinggi, apalagi bergelar. Meskipun, bagi yang ingin mendalaminya secara formal, ada juga lembaga pendidikannya yang menghasilkan gelar, salah satunya yaitu Fakultas Film & Televisi Institut Kesenian Jakarta.

Andreas Harefa, dalam bukunya *Agar Menulis- Mengarang Bisa Gampang*, mengatakan bahwa mengarang adalah keterampilan Sekolah Dasar. Ia mencontohkan Adam Malik yang meski hanya sekolah hingga kelas 5 SD, toh bisa menjadi wartawan dan pandai mengarang, bahkan sanggup menjadi Wakil Presiden RI. Tentu saja, perjuangan keras dan kegigihan beliau perlu mendapat catatan tersendiri sehingga beliau menjadi sedahsyat itu. Mungkin saja benar karena keterampilannya yang pandai mengarang, tapi pasti bukan karena pendidikannya yang tidak lulus SD.

Bagi wanita yang telah berkeluarga, tetapi tidak mungkin bekerja di luar rumah, alternatif pekerjaan sebagai penulis skenario ini sangat cocok untuk dilakukan. Selain masih dapat menampilkan eksistensi diri, juga dapat membantu meningkatkan perekonomian keluarga.

Jika saya boleh jujur, motivasi utama saya menulis buku ini adalah membagi ilmu untuk para ibu rumah tangga yang karena berbagai hal tidak bisa bekerja di luar rumah. Saya juga seorang ibu rumah tangga yang bernasib sama. Saya pernah merasakan vakum kegiatan ketika

bertekad hijrah ke Jakarta. Padahal sebelumnya saya adalah wanita yang sangat aktif di luar rumah, yang bekerja sebagai sutradara.

Usia tidak menghalangi seseorang untuk memulai menjadi penulis skenario. Sebaliknya, menjadi penulis skenario justru merupakan peluang yang sangat baik karena sejalan dengan kematangan usia, pengalaman hidup pun semakin tinggi dan dapat dituangkan menjadi ide cerita dalam sebuah skenario. Tidak ada kata terlambat untuk memulai sesuatu yang positif sehingga Anda yang telah dianggap memasuki usia tidak produktif masih bisa berunjuk gigi dengan karya-karya cerita Anda.

Saya pun bukan seorang penulis yang memulai karya komersial sejak muda. Lain halnya dengan Hilman Hariwijaya yang sudah menjadi penulis majalah *Hai* sejak di bangku SMP atau George Orwell yang pada usia 11 tahun karya tulisnya sudah dimuat di surat kabar. Saya mulai menjadi penulis profesional setelah melewati pekerjaan lain, sudah berkeluarga, bahkan sudah ‘berbuntut’ tiga. Tak jauh beda dengan J.K.Rowling, pengarang Harry Potter yang heboh itu, ia memulai karya komersialnya di usia 31 tahun saat menjadi *single parent* bagi putrinya. Sekali lagi, tidak ada kata tua untuk mulai berkarya.

Tidak menutup kemungkinan, pekerjaan sebagai penulis skenario dapat pula diraih oleh Anda yang menyandang cacat fisik, yang tidak memungkinkan Anda untuk bekerja di kantor. Jika bekal dan persyaratan sebagai penulis skenario telah Anda miliki, Anda pun bisa menjadi penulis skenario. Bahkan bagi seorang tunanetra pun bukan halangan untuk menjadi seorang penulis skenario karena imajinasi dan buah pikirannya dapat dituangkan lewat seorang sekretaris yang membantu menuliskannya, atau menuliskannya sendiri dengan huruf braille yang nantinya diterjemahkan oleh sekretaris Anda.

Pada prinsipnya, cacat fisik apa pun asal Anda memiliki ide-ide cemerlang, takkan ada halangan untuk menjalani pekerjaan sebagai

penulis skenario karena pekerjaan ini lebih memerlukan keterampilan berimajinasi daripada fisik.

Kesempatan yang sama juga terbuka lebar bagi mereka yang tergolong pengangguran, baik karena putus sekolah, maupun menjadi korban PHK. Siapa tahu ternyata ini adalah bidang Anda...? Mencoba tak ada salahnya! Pekerjaan ini pun bisa mulai ditekuni oleh Anda yang masih duduk di bangku sekolah SLTP, SLTA, ataupun mahasiswa.

Nah, kesempatan kini semakin luas terbuka bagi siapa saja untuk bisa menjadi seorang penulis skenario, namun tentunya dengan memiliki bekal, mempelajari teori pembuatan skenario, dan memahami kiat-kiat yang terkait dengan profesi ini.

Anda tidak perlu khawatir karena semua hal yang berhubungan dengan penulisan skenario saya paparkan secara lengkap dan detail di buku ini. Tugas Anda hanya membaca, memahami, dan melakukan pekerjaan menulis dengan serius, serta berusaha mencintai profesi sebagai penulis skenario, niscaya Tuhan akan senantiasa membantu kerja Anda.

1

APA BEKAL DASAR PENULIS SKENARIO?

1.1 DUKUNGAN DARI DIRI SENDIRI

Dukungan dari diri sendiri adalah hal-hal yang perlu ditumbuhkan dari dalam diri kita sendiri. Hal ini tidak bisa dipaksakan atau pun dilakukan oleh orang lain karena yang berhak menentukan adalah diri kita sendiri.

1.1.1 MINAT

Hal utama yang perlu ditumbuhkan adalah minat dari dalam diri kita sendiri untuk mewujudkan tekad menjadi seorang penulis skenario. Mungkin pada awalnya, menjadi penulis skenario bukanlah cita-cita dalam hidup kita. Namun, sebenarnya profesi sebagai penulis skenario merupakan alternatif pekerjaan yang cukup menjanjikan, termasuk dari sisi finansial sehingga minat untuk menjadi penulis skenario bisa dibangkitkan.

Saya ingin membagikan sedikit pengalaman, yang pada awalnya saya tak pernah bercita-cita menjadi penulis skenario. Saya sutradara teater yang aktif, pernah 2 tahun kuliah di IKJ dengan mayor penyutradaraan, berkarya di Surabaya dengan bendera TEATER PAVITA sejak 1987, dan dua kali mendapat penghargaan sebagai Sutradara Terbaik di Jawa Timur sehingga setelah menetap di Tangerang, saya bercita-cita menjadi seorang sutradara sinetron/film.

Sewaktu masih di Surabaya, saya pernah menulis sejumlah skenario maka ketika pindah ke Tangerang, saya mencoba menyodorkan sebuah skenario sinetron pada seorang produser, dengan harapan saya yang akan menyutradarai skenario tersebut. Ternyata produser tertarik dengan tulisan saya dan menyuruh saya mengadaptasi skenario cerita lain sebanyak 20 episode. Saya terima tawaran tersebut karena saya anggap ini dapat jadi batu loncatan bagi saya untuk bisa menjadi sutradara sinetron.

Berbagai kendala pribadi saya rasakan, tetapi yang tersulit adalah sebagai ibu tiga anak. Saya merasa berat harus berpisah dengan anak-anak yang saat itu usia mereka masih di bawah 10 tahun, dari subuh hingga tengah malam, setiap hari, sepanjang syuting sinetron berlangsung. Kondisi ini sungguh berbeda saat saya menjadi sutradara teater, saya independen dan bisa mengajak putra-putri saya ikut dalam latihan teater yang saya sutradarai. Akhirnya, saya menyerah. Saya hanya sanggup menjadi sutradara sinetron untuk 8 episode saja.

Produser yang terkesan pada skenario saya lalu memberi saya pekerjaan sebagai penulis skenario untuk cerita lain. Sejak tulisan saya ditayangkan di televisi swasta, mulailah berdatangan tawaran menulis skenario dari sejumlah rumah produksi (PH), hingga saat ini.

Cerita di atas sekadar contoh bahwa cita-cita saya ternyata dapat dikesampingkan begitu saja, setelah mendapat kesempatan menulis skenario. Saya pun semakin terpacu untuk menumbuh-kembangkan minat saya karena pekerjaan sebagai penulis skenario terbukti sangat menguntungkan bagi saya—dalam posisi sebagai ibu rumah tangga yang tak mungkin bekerja jauh dari anak-anak. Kini saya dapat bekerja dengan tenang, sambil tetap mengawasi dan bergaul dengan ketiga anak saya yang semuanya telah berusia remaja.

Namun, untuk mencapai hasil pekerjaan sebagai penulis skenario secara maksimal, tentunya yang paling utama perlu kita bangkitkan adalah minat untuk mencintai profesi ini dan bertekad kuat berjuang demi mencapai tujuan sebagai penulis skenario yang profesional dan berkualitas.

1.1.2 BAKAT

Untuk menjadi penulis skenario yang profesional, secara idealnya dibutuhkan bakat dalam bidang tulis-menulis. Bakat bisa karena punya garis keturunan dari seorang penulis, dapat pula berupa bakat alam yang diperoleh bukan karena faktor keturunan. Jika kita telah memiliki modal bakat, kita tinggal mempelajari teori penulisan maka tujuan menjadi seorang penulis skenario dapat terwujud—dalam bahasa bombastisnya semudah ‘membalik telapak tangan’.

Lalu, bagaimana jika kita tidak memiliki bakat dalam bidang tulis-menulis? Atau, kita tidak yakin ada-tidaknya bakat dalam diri kita? Jangan putus asa karena, seperti kata Arswendo Atmowiloto, sebenarnya “mengarang itu gampang”. Bahkan hampir semua penulis berpendapat demikian. Helvy Tiana Rosa dalam pengantarnya di buku *Berguru kepada Sastrawan Dunia* berpikir sama, dan ia pun menyinggung nama Gola Gong yang juga menguatkan hal itu dalam bukunya *Menulis Skenario Itu Lebih Gampang*. Nah, kan...?

Jadi, keterampilan mengarang itu sendiri sebenarnya bisa dipelajari oleh siapa saja, meskipun hasil dan kualitas masing-masing orang pasti berbeda, sesuai talenta yang diberikan oleh Tuhan kepadanya. Kualitas tulisan seseorang tentunya tak lepas dari pengalaman masa lalunya dalam kegiatan tulis-menulis. Hasil lebih baik tentunya akan tercipta dari orang-orang yang tekun dan setia, yang sejak usia dini telah melakukan kegiatan tulis-menulis, meski yang ditulis hanyalah kisah pribadi atau sekadar berkorespondensi.

Pada usia SD atau SLTP, seorang anak semestinya sudah dibiasakan mengasah keterampilan menulis dengan membuat tulisan dalam buku harian/*diary*, yang berisi pengalaman pribadi sehari-hari sehingga kelak dewasa dia sudah terbiasa dengan membuat tulisan-tulisan, bukan lagi tentang dirinya sendiri, melainkan mulai bisa menulis sesuatu tentang orang lain dan hal-hal di luar dirinya. Mengasah keterampilan menulis juga dapat dilakukan dengan kebiasaan melakukan koresponden dengan teman-teman atau kenalan-kenalan baru, yang biasa disebut sahabat pena.

Saya sama sekali tidak mewarisi bakat turunan dari orang tua atau kakek-nenek dalam bidang menulis karena ayah saya penyanyi dan pemain gitar, sementara ibu saya pemain piano. Saya pun merasa tidak memiliki bakat alam dalam bidang tulis-menulis. Namun, yang saya miliki hanyalah sedikit bekal masa kecil, saat saya masih duduk di bangku SMP. Saya sering berkorespondensi dengan sahabat pena dari luar pulau, selama beberapa tahun kami hanya bersurat-suratan, tanpa pernah satu kali pun bertemu. Pengalaman berkorespondensi inilah yang saya yakin telah membantu saya sekarang menjadi seorang penulis skenario.

Kebiasaan menulis di buku harian juga sudah saya lakukan sejak duduk di bangku SMP. Kebetulan, saya adalah seorang anak yang introvert sehingga buku harian menjadi sahabat paling setia. Saya curahkan padanya apa saja yang saya rasakan. Bertahun-tahun saya rajin menulis buku harian. Namun sejak kuliah, tulisan saya mulai meluas ke hal-hal yang lebih bersifat umum. Semakin meningkat kesibukan saya, kegiatan menulis tentang hal-hal pribadi mulai menurun, dan kebutuhan buku harian berubah fungsi menjadi buku yang memuat kegiatan dan hal-hal penting yang berkaitan dengan urusan pekerjaan. Sementara, kegiatan menulis kisah-kisah hidup saya, mulai saya susupkan ke dalam tulisan skenario yang saya kerjakan.

1.1.3 MOTIVASI

Sebagai penulis skenario, kita perlu mempunyai motivasi yang kuat. Motivasi dalam arti: Apa tujuan kita menjadi penulis skenario? Masing-masing orang bisa memiliki motivasi yang berbeda-beda, namun dengan berbekal motivasi yang kuat, kita pasti akan berjuang lebih keras dan pantang menyerah menjalani apa yang sedang kita kerjakan.

Motivasi sangat beragam. Ada yang sekadar ingin mencari kesibukan karena jenuh di rumah karena semua sudah tersedia dan terlayani; ada pula motivasi yang bersifat finansial, ini adalah motivasi yang sangat umum dan lumrah. Biasanya, jika kebutuhan makin mendesak justru akan semakin memperkuat motivasi, misalnya kita akan semakin giat menghubungi *production house* (PH) atau berkomunikasi dengan produser untuk mendapatkan order menulis skenario.

Motivasi yang lain yaitu motivasi kebutuhan eksistensi diri, lebih disebabkan oleh perasaan kurang dilihat dan kurang dihargai orang, hasil kerja sering dilecehkan atau disepelekan orang. Dengan menjadi penulis skenario maka kita boleh berharap hasil karya kita akan dipandang dan dihargai banyak orang. Ada pula motivasi yang menyangkut kebutuhan pengalaman hidup, yaitu dengan menjadi penulis skenario berharap mendapat banyak pengalaman baru. Hal ini bisa terjadi saat kita harus membuat cerita-cerita di luar bidang yang kita kuasai, yang menuntut kita untuk mempelajari bidang tersebut. Sebagai contoh, setiap kali membuat skenario, saya selalu mencari referensi untuk hal-hal yang akan saya tulis. Saya tidak bisa asal-asalan mengatakan tanaman tapak dara, daun dewa, mengkudu, sambiloto, atau lainnya bisa menyembuhkan kanker, jika saya tidak membaca buku dan bicara dengan orang yang mengerti tentang itu. Oleh karena

itu, semakin banyak skenario yang saya tulis, semakin giat saya mencari hal-hal yang saya tidak tahu sebelumnya.

Di samping itu, ada pula motivasi yang berangkat dari keinginan untuk mencurahkan apa yang ada pada diri kita sebagai ide cerita dalam skenario. Mungkin kita punya banyak pengalaman atau banyak melihat dan mendengar pengalaman orang lain, namun tidak ada tempat penyaluran sehingga jalan terbaik adalah menuangkannya lewat skenario. Bisa saja kita merasa prihatin saat melihat para pengemis anak-anak di jalan raya, tapi kita tidak dapat berbuat apa-apa. Maka, lewat sebuah skenario, kita bisa menyalurkan keprihatinan itu sekaligus memberikan solusi untuk mengatasi dan memperlakukan anak-anak telantar itu.

Motivasi menulis skenario bisa juga sebagai batu loncatan untuk tujuan mendapatkan pekerjaan yang lain. Sama halnya ketika saya menyodorkan skenario kepada produser di Jakarta, motivasi saya ingin menjadi sutradara dari tulisan tersebut. Namun, meski yang saya tuju adalah hal lain, saya tetap mengerjakan skenario dengan sungguh-sungguh agar menghasilkan karya yang baik sehingga setidaknya produser akan melihat cara kerja saya. Motivasi seperti ini bisa saja terjadi, tapi saya yakin jika Anda mengalaminya, Anda justru akan terpicat menjadi penulis skenario dan melupakan cita-cita Anda sebelumnya—seperti saya!

Jadi, motivasi kita bisa beragam, sepanjang itu dapat memacu semangat kerja menuju hasil yang positif dan kreatif. Semakin banyak motivasi yang ingin kita capai, semakin besar dorongan kita untuk mengerjakan pekerjaan kita dengan sebaik-baiknya. Tanamkanlah motivasi sebanyak mungkin, agar daya juang kita semakin maksimal dalam mencapai apa yang kita cita-citakan.

1.1.4 DISIPLIN

Sebagai penulis skenario, kita perlu menanamkan sikap disiplin terhadap beberapa hal yang berkaitan dengan urusan pekerjaan. Dalam disiplin waktu kerja, terkadang seorang penulis tidak ingin dibatasi waktu bekerjanya, sebab dirinya bisa bekerja sampai larut malam bahkan sampai pagi, hanya karena ingin mencari ketenangan atau sedang mendapat inspirasi. Namun, hal ini akan mengganggu dan menyiksa diri sendiri jika kita tidak disiplin dalam menentukan waktu kerja.

Charles Robert Darwin, ahli biologi Inggris pernah mengatakan: “A man who dares to waste one hour of time has not discovered the value of life”, orang yang berani menya-nyia-nyikan waktu 1 jam, belum menemukan nilai hidup. Meski demikian, penulis skenario yang biasa bekerja tanpa waktu, juga akan mengalami kesulitan dalam membagi waktunya untuk hal lain di luar pekerjaannya. Pada saat asyik bekerja, misalnya, bisa saja kita jadi lupa untuk antar/jemput anak sekolah, memasak, mengajar anak, membersihkan rumah, mengurus tanaman, dll. Kecuali jika semua pekerjaan sudah ada yang menangani, kita bisa saja mencurahkan waktu sepenuhnya untuk bekerja tanpa ada yang membatasi. Tapi, mana ada orang sebebas itu?

Penulis skenario sebaiknya sudah membuat konsep tentang apa yang akan dikerjakan. Jika semuanya sudah terkonsep, segalanya tak akan berantakan. The Liang Gie dalam bukunya *Terampil Mengarang* menuliskan, Norah Lofts, pengarang roman sejarah, mulai bekerja pada pukul 09.00 dan berhenti pukul 13.00, lalu mulai lagi pukul 16.30 hingga pukul 19.30—dilakukan setiap hari. Pengarang lain, Taylor Caldwell, mulai bekerja tengah malam hingga subuh dan tidur setelah hari terang. Lain pula dengan Sol Stein, ia menulis dari pukul 07.00 hingga pukul 09.00, lalu berangkat ke kantor.

Saya pribadi terus terang masih belum bisa mengatur waktu dengan pasti sehingga saya lebih memilih membiarkan *laptop* saya terbuka mulai pukul 11.00 (setelah pekerjaan rumah tangga beres) hingga pukul 01.00, nonstop, setiap hari. Apa yang akan saya kerjakan hari ini sudah saya konsep terlebih dahulu. Meski *laptop* saya terbuka dari pukul 11.00 hingga pukul 01.00, bukan berarti sepanjang 14 jam itu saya duduk terus-menerus di depan *laptop*. Di sela-sela jam itu kadang-kadang saya masih bisa membaca atau bercanda ria dengan keluarga. Jika tiba-tiba saya mendapatkan ide, saya bisa langsung lari ke *laptop* untuk mengetiknya.

Pada 1999 saya pernah bekerja dengan jam kerja yang gila-gilaan karena menerima tantangan produser, 1 episode durasi 60 menit selesai dalam 1-2 hari, atau dalam satu minggu setor 5 episode, dari dua judul. Saya kerja penuh dari siang hingga pagi, istirahat hanya pada jam-jam makan, dan baru tidur pagi setelah anak-anak berangkat sekolah. Bangun siang, makan, dan mulai bekerja lagi. Kondisi seperti ini cukup setahun saja saya jalani sebab saya tidak mau memaksakan diri lagi.

Selain waktu kerja, disiplin yang juga harus kita tanamkan adalah dalam hal menyetorkan skenario. Alasan ini pula yang membuat saya rela menyiksa diri sendiri dalam bekerja agar tidak terlambat menyetor. Orang yang dipegang adalah janjinya, jika kita telah sanggup menyelesaikan skenario dalam waktu sekian hari maka kita harus menepatinya. Janji adalah utang dan saya pribadi sangat berhati-hati dalam hal ini. Jangan sampai kepercayaan produser luntur hanya karena kita tidak disiplin dalam menyetor pesanan.

Saya pribadi merasa cukup longgar jika harus setor 1 episode durasi 60 menit dalam waktu tiga hari. Jadi, dalam satu minggu setor 2 episode saja. Akan tetapi, untuk jenis FTV durasi 90 menit saya minta

waktu satu minggu satu judul karena tingkat kesulitannya lebih besar, yaitu cerita FTV harus kental dan utuh. Itu waktu yang wajar bagi saya, jika bekerja sendiri, tanpa asisten/sekretaris.

Jika Anda masih pemula, sebaiknya Anda jangan terburu-buru menerima order 1 episode dalam 2-3 hari. Atau, jika Anda sudah profesional tapi pekerjaan Anda yang lain banyak menyita waktu, Anda juga harus memperhitungkannya. Jika kita memang sibuk, lebih baik dari awal kita minta waktu agak longgar, daripada mengaku sanggup tapi tidak kesampaian.

1.1.5 KECERDASAN

Menjadi penulis skenario perlu bekal kemampuan berpikir yang baik atau kecerdasan yang prima. Kecerdasan dibutuhkan untuk dapat mengolah cerita dengan baik, me-rangkai kisah demi kisah, konflik demi konflik secara menarik dan apik.

Kecerdasan juga diperlukan saat kita mendapat pesanan skenario. Pikiran cerdas membantu kita memahami maksud si pemesan, dalam hal ini adalah pihak *production house* atau *broadcast* sehingga kita tidak salah menafsirkan apa yang harus kita kerjakan.

Kecerdasan juga diperlukan saat kita diberi sebuah film oleh produser sebagai bahan referensi dalam membuat skenario pesanan produser. Agar kita dapat mengadaptasi dengan baik, janganlah mengutip mentah-mentah bahan tersebut. Cukup tangkap *premise*-nya, ambil ide ceritanya, pakai tokoh 2-4 karakter, selebihnya... bikin sendiri! Jika kita mengutip plot/jalan cerita, lebih-lebih menjiplak adegannya, itu menunjukkan bahwa kecerdasan penulis skenario masih kurang.

Pengalaman saya ketika pertama kali mendapat film asing dari produser, kemampuan saya menyerap cerita untuk diadaptasi juga

masih tumpul. Apalagi jika produser berpesan, “Jangan jauh-jauh dari ini ya...!”, akan mempersempit langkah sang penulis. Sekian tahun kemudian saya baca kembali skenario tersebut, terasalah bagi saya, seakan satu kaki saya telah menginjak Indonesia, sementara sebelah kaki yang lain masih terpaku pada cerita aslinya. Pengalaman ini menunjukkan bahwa dalam menulis skenario memang diperlukan proses dan kerja keras, serta tak lepas dari unsur kecerdasan.

“Genius is one per cent inspiration and ninety-nine per cent perspiration”. Kecerdasan yang luar biasa itu hanya satu persen saja yang berasal dari ilham, karena yang sembilanpuluh sembilan persen berasal dari kerja keras. Itulah pendapat Thomas Alva Edison, penemu dari Amerika.

1.1.6 PENGETAHUAN

“The only good is knowledge, and the only evil is ignorance”. Satu-satunya yang baik ialah pengetahuan, dan satu-satunya yang jahat ialah kemasabodohan. Itulah kata-kata Diogenes Laertius, seorang penulis Yunani.

Sebagai penulis skenario, pengetahuan luas juga sangat dibutuhkan, agar cerita yang kita buat juga bernas dan dapat bervariasi, tidak melulu berbicara tentang hal yang ada dalam diri sendiri saja. Kita perlu banyak pengetahuan agar dapat memenuhi segala pesanan skenario. Dengan kata lain, kita siap mengerjakan pesanan dengan tema cerita apa saja, bila kita punya banyak pengetahuan.

Pahami segala macam bacaan, baik fiksi maupun non fiksi. Mulai dari yang menyangkut problem anak-anak hingga problem orang dewasa dan manula, baik kisah dari dalam negeri maupun cerita-cerita dari luar negeri. Selain itu, lahaplah berita-berita di koran dan televisi, dengarkan radio, dan intiplah segala hal yang ada di internet,

guna menambah wawasan dan pengetahuan sehingga skenario kita tetap *up to date* dan tidak basi atau ketinggalan zaman. Contohnya, bila belakangan ini banyak sekali peristiwa yang terkait dengan bom maka kita bisa membuat cerita yang diilhami dari kasus itu. Atau, jika pemerintah sedang mengadakan pembersihan kota dengan menggusur rumah-rumah non permanen, kita bisa saja membuat cerita dengan tema seperti itu.

Kita juga perlu menonton segala macam film dan sinetron—sekaligus belajar menjadi kritikus terhadap tayangan tersebut. Namun, sejelek apa pun cerita itu bila kita telah menontonnya dari awal, sebaiknya ikuti hingga akhir cerita agar dapat menjadi pembanding dengan apa yang akan dan telah kita kerjakan.

Hitopadesa berpendapat agak ekstrem, “A man in this world without learning is as a beast of the field.” Manusia yang tidak berpengetahuan di dunia ini adalah sama seperti binatang di padang.

1.1.7 PENGALAMAN

John Florio, seorang penulis Inggris berpendapat: “Time is the father of truth, and the experience is the mother of all things”. Waktu adalah bapak kebenaran, dan pengalaman adalah ibu dari segala sesuatu.

Pengalaman dapat terjadi dengan sendirinya secara alami, namun ada juga pengalaman yang sengaja kita ciptakan, untuk menambah bekal pengalaman hidup kita. Seorang penulis skenario sebaiknya membekali diri dengan sebanyak mungkin pengalaman. Dengan kata lain, jangan segan-segan untuk mencoba sesuatu yang baru dalam hidup ini. Tentunya, sesuatu yang bersifat positif, bukan yang bersifat negatif atau yang melanggar hukum, agar kita tidak terjerat di dalamnya.

Hal-hal positif yang perlu kita coba misalnya soal makanan. Meski lidah kita tidak berselera terhadap makanan luar negeri, untuk kebutuhan pengalaman hidup, apa salahnya sekali-kali mencobanya sehingga membantu imajinasi kita tentang bagaimana kikuknya makan pizza dengan pisau dan garpu, atau bagaimana sulitnya makan bakso dengan sumpit, dan sebagainya. Contoh lain, meski kita seorang penakut, jangan gentar merasakan naik jet koster, arung jeram, panjat tebing, dan lain sebagainya.

Banyak pengalaman perlu kita rasakan, agar saat dibutuhkan untuk sebuah cerita, kita dapat menuliskannya dengan benar dan tanpa rasa canggung. Bersyukurlah kalau kita pernah punya pengalaman sebagai pemain/aktor sehingga kita dapat merasakan berperan sebagai apa saja. Seorang aktor yang pernah berperan sebagai dokter, misalnya, setidaknya dia pernah melakukan observasi terhadap tokoh tersebut.

Saya pernah punya pengalaman bermain sinetron dengan peran sebagai seorang ibu pemulung yang menguasai sebuah lapak. Saya syuting langsung di lokasi lapak pemulung di bawah kolong jalan layang. Di sana saya dapat merasakan hidup dalam kekumuhan dan mencium busuknya bau sampah, dan mengamati segala perilaku para pemulung asli sehingga semua itu memperkaya pengalaman saat saya membuat tulisan tentang hal tersebut. Pengalaman itu membuahkan cerita skenario sinetron *Bidadari* dengan sub judul “Daur Ulang Sampah”, yang bercerita tentang anak seorang pemulung yang memanfaatkan sampah untuk dibentuk menjadi mainan yang menarik lalu dijual, hasilnya untuk biaya melanjutkan sekolah. Dengan kata lain, cerita ini saya buat berdasarkan pengamatan saya tentang pengalaman orang lain.

Berbeda dengan yang dilakukan oleh Nikolai Gogol saat menulis cerita *Overcoat*, dia membuat cerita itu berdasarkan pengalaman

orang lain yang hanya didengarnya lewat cerita orang-orang di sebuah pesta. Jadi, dia tidak mengalami atau melihat langsung peristiwa itu. Ada juga penulis yang menulis berdasarkan pengalaman pribadinya, misalnya Marcel Proust dan Harold Brodkey, yang mengandalkan pengalaman langsung untuk membuat plot dan tokoh-tokohnya.

Leonardo da Vinci mengatakan, “Experience never errs. What alone may err is our judgement, which predicts effects that cannot be produced by our experiments”. Pengalaman tidak pernah salah. Yang dapat salah hanyalah penilaian kita, yang meramalkan pengaruh-pengaruh yang tidak dapat dihasilkan oleh eksperimen kita.

1.1.8 PERGAULAN

Pergaulan juga sangat dibutuhkan oleh seorang penulis skenario. Pergaulan dengan segala kalangan, mulai dari yang kaya sampai yang miskin, yang muda sampai yang tua, yang genius sampai yang idiot, yang baik sampai yang jahat, dari berbagai kalangan tanpa membedakan suku, agama, warna kulit, dan sebagainya. Luasnya pergaulan ini akan sangat membantu dalam membuat karakter tokoh dan menempatkan sesuatu pada posisi yang tepat. Kita wajib bergaul dengan semua orang, tapi untuk pergaulan yang menjurus pada hal negatif sebaiknya sebatas kita ketahui saja, tanpa harus terlibat di dalamnya—boleh bergaul, tapi jangan terjerumus.

Pengalaman saya, saya pernah menampung lebih dari sepuluh orang yang bukan keluarga di rumah saya, dengan karakter, suku, dan agama berbeda-beda. Kami tinggal bersama bagai keluarga, dalam rumah seluas 300 meter persegi, tanpa rasa terganggu sedikit pun. Awalnya suami saya sempat protes dengan mengatakan saya ‘ngusungi’ geng teater dari Surabaya. Ia khawatir tak mampu menghidupi mereka. Yang terjadi kemudian, kehadiran mereka yang rata-

rata rajin beribadah justru membuat karier kami menanjak. Setelah sekian tahun kami lewati bersama, yang muda lalu menikah, sedangkan yang sudah berkeluarga lalu memboyong anak dan istri serta sanggup mengontrak rumah sendiri. Inilah bagian dari kebahagiaan saya, melihat mereka sukses dan bahagia hidup bersama keluarga masing-masing. Saya tak pernah memberi apa-apa kepada mereka, tapi justru mendapatkan sesuatu yang sangat berharga, yaitu suasana pergaulan penuh rasa persaudaraan yang tak dapat dinilai dengan harta.

Membuka sanggar seni di rumah juga memungkinkan saya banyak bergaul dengan orang-orang dari berbagai kalangan. Para orang tua yang memasukkan anaknya ke sanggar kebanyakan orang-orang dari kelas menengah ke bawah karena sanggar saya tidak bersifat komersial. Profesi mereka bermacam-macam, ada yang penjual warung, penjaja minuman keliling, tukang kayu, penjahit, guru, kepala sekolah, pemilik toko, pemilik salon, pemilik antar-jemput sekolah, pemilik percetakan, penyanyi, penari, pemain, dokter, polisi, dan sebagainya. Karakter mereka pun berbeda-beda. Saya sering mengamati mereka, di samping saya juga banyak mencari tahu dan belajar tentang profesi yang mereka geluti. Semua ini memperkaya saya dalam membuat karakter tokoh-tokoh dalam skenario.

Saya juga pernah punya pengalaman menarik saat bergaul dengan seorang homoseksual. Ia sering curhat pada saya untuk menceritakan penderitaan batinnya ketika sering diolok-olok teman-temannya dan dipandang sinis oleh orang-orang di sekitarnya. Padahal, ia tak pernah berkeinginan terlahir sebagai seorang homoseksual. Pengalaman ini membuahkan tulisan saya untuk FTV Drama berjudul *Dosa Siapa*. Di situ saya bercerita tentang seorang homoseksual yang dianggap pembawa virus AIDS, padahal virus itu diidap oleh istrinya yang sudah hamil saat dinikahnya, sebagai cara untuk menutupi status homoseksualnya,

sekaligus karena ayahnya menginginkan cucu laki-laki. Di luar dugaan, ternyata bayi laki-laki tersebut menderita HIV+ yang tertular dari ibunya. Semua orang sudah menuduh si homoseksual-lah pembawa virus itu. Tapi saat pemeriksaan darah, ternyata ia negatif karena dirinya invalid dan tak pernah berhubungan intim dengan istrinya. Di sini saya sengaja memihak pada para homoseksual karena AIDS awalnya adalah penyakit para gay, tapi belum tentu selalu mereka pembawa virus tersebut, bukan?

Dengan banyak bergaul, saya sering menciptakan tokoh yang aneh-aneh, yang banyak ditolak oleh produser. Cerita seorang homoseksual itu saya tulis tahun 1991 dan ditolak oleh beberapa PH & *broadcast*, sebelum akhirnya diproduksi oleh Prima Entertainment menjadi format FTV tahun 2003. Saya tidak pernah putus asa meski ditolak di satu tempat karena belum tentu juga akan ditolak di tempat lain. Begitu pula, ditolak saat ini bukan berarti di waktu mendatang juga akan selalu ditolak. Itu prinsip saya. Jadi, saya akan tetap menciptakan karakter tokoh yang unik dengan cerita yang bervariasi.

1.1.9 KOMUNIKASI

Sebagai penulis skenario, kita juga harus banyak berkomunikasi dengan semua kalangan untuk mendapatkan informasi yang berharga. Di mana pun kita berada, bertemu dengan siapa yang pantas kita sapa, tak ada salahnya kita bangun komunikasi.

Selain komunikasi *face to face*, bisa juga kita menjalin komunikasi via telepon dengan orang/perusahaan/instansi yang belum kita kenal. Pengalaman saya saat membuat FTV Natal *Kasih di Atas Segalanya*, saya membuat cerita tentang seseorang yang terpaksa menculik anak majikannya untuk meminta tebusan guna membayar biaya operasi jantung ibunya. Tapi malang, anak yang diculiknya jatuh ke jurang air

terjun saat berusaha kabur dan meninggal dunia. Nah, untuk mendapatkan informasi tentang biaya operasi jantung, saya langsung menelepon rumah sakit untuk mencari tahu biaya operasi jantung sehingga saat menuliskan angkanya di dalam dialog saya tidak ragu dan jadi masuk akal bila si tokoh yang hanya pegawai rendah itu sampai melakukan tindak kriminal untuk mendapatkan uang. Meski, dalam praktik syutingnya masih harus disesuaikan lagi, jika RS yang dipakai tidak setingkat dengan RS yang saya tanyai tadi.

Selain berkomunikasi dengan orang yang belum kita kenal, kita perlu juga berkomunikasi melalui telepon/HP/*e-mail*, atau pesan singkat (SMS) dengan teman-teman. Banyak kiriman SMS yang cuma berisi lelucon-lelucon nakal, yang asal dikirim tanpa tujuan tertentu, kecuali sekadar menjalin komunikasi. Namun, hal ini justru memberi inspirasi ide bagi saya, mengilhami saya untuk membuat cerita komedi serial lepas *Klinik Parno*, dengan salah satu subjudulnya “Gara-Gara SMS”. Di situ saya menceritakan tentang pertengkaran suami istri gara-gara SMS iseng, lalu ada seorang istri lain yang ingin menyantet wanita yang sering mengirim SMS suaminya, kemudian ada seorang kakek yang selalu tertawa keras setiap mendapat kiriman SMS lucu, dan lain sebagainya.

Selain komunikasi dengan masyarakat awam dan teman-teman, kita juga perlu melakukan komunikasi dengan sesama insan persinetronan dan perfilman di Indonesia dan di luar negeri. Kita bisa melakukan *chatting* lewat Internet, saling berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang dunia televisi dan film. Komunikasi dengan seniman dan orang film juga bisa kita lakukan dengan mendatangi tempat-tempat berkumpulnya para seniman, yaitu komunitas seni di seluruh Indonesia. Di Jakarta yang paling mudah kita jangkau adalah di TIM, IKJ, atau TUK.

1.1.10 BELAJAR

Meski sudah cukup berumur, kita tidak perlu malu atau berhenti belajar guna menambah pengetahuan dan kecakapan dalam segala hal. Jangan segan-segan untuk belajar bahasa asing karena dengan mempelajari berbagai bahasa, kita akan bisa membaca buku-buku dari berbagai negara dan dapat berkomunikasi dengan orang-orang asing dari berbagai bangsa. Bisa juga, belajar ilmu kesehatan dengan cara mendatangi rumah sakit dan bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan atau obat-obatan yang dibutuhkan untuk mencegah dan menanggulangi suatu penyakit. Tak malu bertanya dan belajar segala hal akan memperkaya tulisan kita.

Pengalaman saya, hampir dalam setiap skenario yang akan saya tulis, saya selalu membaca buku. Saat saya menulis skenario *Kembang Layang-layang*, misalnya, saya bercerita tentang seorang pemuda yang terkena penyakit kanker darah/leukemia sehingga saya mencari banyak buku tentang kanker. Apa maksud pengobatan dengan cara kemoterapi, radioterapi, atau pembedahan, bahkan ada juga cara transplantasi sumsum tulang. Apa obat tradisionalnya? Lalu, bagaimana perasaan si penderita, dan sebagainya. Dengan begitu, saya juga telah belajar.

Pernah juga ketika sedang menulis tentang dunia paranormal, saya memborong buku-buku tentang dunia ramal, horoskop, dunia jimat, susuk, santet, kekuatan kristal, dan sebagainya. Dari buku-buku itulah saya mempelajari dunia mistik yang sebelumnya jauh dari pengetahuan saya.

Belajar adalah kutuk masa kanak-kanak, minyak masa muda, kegemaran masa dewasa, dan obat kuat masa tua. Itulah pendapat Walter Savage Landor, penulis Inggris, “Study is the bane of boyhood, the oil of youth, the indulgence of manhood, and the restorative of old age.”

1.1.11 PERJALANAN

Melakukan perjalanan ke sebuah tempat juga perlu dilakukan oleh seorang penulis skenario guna memperkaya wawasan tentang tempat-tempat yang nantinya sangat dibutuhkan untuk membuat *setting* dalam cerita sehingga suasanaanya dapat tergambarkan secara jelas. Selain menyempatkan diri melakukan perjalanan ke berbagai tempat menarik di tanah air, melakukan perjalanan ke luar negeri juga tidak salah untuk diagendakan.

Saat saya mendapat order menulis beberapa skenario FTV Misteri, saya melakukan perjalanan ke daerah-daerah pedesaan dengan mobil pribadi dari Jakarta menuju Surabaya. Cerita tentang misteri *Babi Ngepet* saya dapatkan di Cepu, seorang saudara bercerita tentang pengalaman tetangganya yang menganut pesugihan babi ngepet. Sampai Surabaya pun saya banyak ngobrol dengan teman-teman sehingga skenario FTV Misteri *Babi Ngepet* menjadi lebih sempurna. Selain itu, dari hasil ngobrol-ngobrol dengan teman-teman di desa-desa lain di Jawa Timur, membuahkan skenario FTV Misteri antara lain *Tumbal*, *Reog Ponorogo*, *Genderuwo*, serta tabungan cerita misteri lain yang belum sempat ditulis skenarionya.

1.2 DUKUNGAN DARI LUAR DIRI KITA

Dukungan dari luar diri kita juga menentukan sukses dan gagalnya seorang penulis skenario.

1.2.1 KELUARGA

Dukungan dari keluarga sangat diperlukan, dalam hal ini bisa dukungan dari orang tua, suami/istri, anak-anak, saudara-saudara, dan sanak famili.

Dukungan orang tua tentu sangat diharapkan oleh mereka yang belum menikah dan ingin mencapai sukses sebagai penulis skenario. Dukungan yang diharapkan adalah menghargai waktu mereka, meski mereka tampak seperti sedang “menganggur” di rumah. Lihatlah kesuksesan Rachmania Arunita saat menulis novel dan skenario film *Eiffel... I'm in Love*, pasti tak lepas dari dukungan orang tuanya.

Sebagai suami/istri dari pasangan yang bekerja sebagai penulis skenario, sebaiknya mengerti saat-saat pasangan sedang mengerjakan pekerjaan menulis. Memang penulis skenario umumnya bekerja di rumah, namun jangan anggap mereka tidak sedang melakukan apa-apa sehingga dapat dengan leluasa diganggu. Misalnya, seorang suami yang istrinya bekerja sebagai penulis skenario, sebaiknya tidak sepenuhnya membebankan urusan rumah tangga kepada sang istri yang bekerja di rumah. Dibutuhkan kerja sama yang baik di antara suami-istri agar pekerjaan istri sebagai penulis skenario tidak terganggu.

Kepada anak-anak yang sudah besar, juga perlu diberi pengertian agar memahami orang tua yang bekerja sebagai penulis skenario. Sementara, bila anak-anak masih kecil, sebaiknya orang tua lah yang bisa mengatur waktu kerja dengan baik. Pengalaman saya selama ini cukup beruntung memiliki suami dan anak-anak yang penuh pengertian. Pekerjaan suami saya lebih banyak di luar rumah, bahkan waktu kerjanya bisa dari pagi hingga tengah malam, kadang-kadang ke luar kota sehingga saya pastikan dia jarang mengganggu kesibukan saya. Bahkan saat dia di rumah pun, jika saya sedang sibuk bekerja di kamar, dia lebih memilih menonton televisi di ruang keluarga. Selain itu, saat tak ada pembantu, suami dan anak-anak pun bisa bekerja sama dengan saya, mengerjakan pekerjaan rumah tangga bersama-sama.

Ruang tidur yang juga ruang kerja saya terbuka 24 jam. Bagi anak-anak saya, jam-jam mereka masuk ke kamar saya yaitu pagi saat akan

berangkat ke sekolah, mereka membangunkan saya, mencium saya, lalu pergi ke sekolah. Siang saat pulang sekolah, mereka mencium saya lagi, lalu ngobrol beberapa menit menceritakan hal-hal yang baru dialami di sekolah. Setelah mereka ganti pakaian, kami pun makan bersama. Selesai makan saya masuk kamar lagi dan mereka tidak mengganggu sampai jam makan malam. Akan tetapi, di sela-sela jam itu jika mereka ingin ngobrol dengan saya, biasanya mereka masuk kamar dan bertanya: “Sibuk nggak, nih...?”. Jika saya tidak terlalu sibuk, mereka akan tiduran di ranjang saya... ngobrol santai sambil nonton TV, *laptop* terbuka, kadang-kadang saya justru banyak mendapat inspirasi cerita dari ketiga anak saya yang sudah SMP dan SMA ini. Jika saya sedang dikejar setoran, saya akan sampaikan dan mereka pun bisa mengerti. Namun, jika yang mereka bicarakan saya anggap hal yang harus saya tangani, maka saya memilih meninggalkan sebentar pekerjaan saya dan melayani mereka.

Sejak dulu saya membiasakan diri dengan gaya bekerja yang tidak eksklusif, saya bisa kerja dalam kondisi lingkungan seramai apa pun sehingga sepanjang bekerja sebagai penulis skenario, tidak pernah ada kasus produser mengeluh tentang ketidakdisiplinan saya dalam menyetor pesanan. Saya selalu *on time*. Bahkan kadang bisa lebih cepat karena seluruh keluarga mendukung kerja saya, termasuk orang tua saya yang tinggal di Surabaya.

1.2.2 LINGKUNGAN

Sebagai penulis skenario, sebaiknya kita memilih rumah yang tenang, aman, dan nyaman. Idealnya, lingkungan jangan sampai mengganggu kerja yang sangat membutuhkan konsentrasi ini. Tapi, bila lingkungan sudah telanjur ada sebelum kita menjadi penulis skenario maka yang terbaik adalah kita yang membiasakan diri bekerja dengan kondisi apa adanya.

Kita juga bisa membuka diri pada lingkungan, agar lingkungan tahu bahwa kita adalah seorang yang bekerja di rumah dan memerlukan konsentrasi saat bekerja sehingga diharapkan warga di sekitar rumah dapat memberikan dukungan dengan tidak membuat gaduh di dekat rumah kita. Termasuk pula dapat memahami jam kerja kita dan tidak sering datang berkunjung untuk hal-hal yang tidak penting, atau hanya sekadar ngerumpi dan menyebar gosip.

Namun, kita juga tidak bisa mengharap terlalu banyak dukungan dari lingkungan karena tidak semua orang bisa paham dan maklum dengan apa yang kita kerjakan. Banyak juga yang menganggap, “Ah, nulis gitu aja kok terganggu...” Sehingga mereka tidak akan peduli pada kita. Itu hak mereka, kita tetap harus menghargainya.

Sejarawan Yunani, Herodotus, mengatakan, “Men are dependent on circumstances, not circumstances on men”, Manusia tergantung pada lingkungan, bukan lingkungan yang tergantung pada manusia.

1.2.3 TAMU/KERABAT

Hal sepele yang juga sering mengganggu kerja seorang penulis skenario adalah kedatangan tamu atau kerabat. Sedapat mungkin kita perlu membatasi waktu kedatangan tamu-tamu yang mungkin hanya akan menyita waktu kerja kita. Biasakan setiap tamu yang akan datang sudah membuat janji terlebih dulu. Keluarga, kerabat, dan tetangga yang ingin bertamu, sebaiknya paham posisi kita. Meski sedang di rumah, bukan berarti kita pasti bisa menerima mereka setiap saat.

Kita perlu mendisiplinkan diri terhadap pekerjaan. Jangan mentang-mentang tempat kerja di rumah, kita jadi keasyikan menerima tamu dan lupa pada pekerjaan. Lebih-lebih bila naskah yang sedang kita

kerjakan harus segera disetor atau sinetron tersebut kejar tayang sehingga kita tidak bisa mengesampingkan pekerjaan itu.

Dalam hal ini kita harus bisa mengendalikan diri dan bersikap tegas menghadapi tamu yang datang tanpa janji pada jam-jam kerja. Meski, dalam hal ini saya sendiri kadang-kadang juga masih belum bisa tegas. Jika tamu dekat dan sering datang, saya bisa saja meninggalkan mereka mengobrol dengan penghuni rumah yang lain, dan saya tetap bekerja, tapi terhadap tamu dari jauh yang tiba-tiba datang, saya sering menyerah. Untungnya sejauh ini kendala ini tidak sampai mempengaruhi kerja saya karena saya pasti bisa mengganti waktu yang hilang tadi pada malam harinya, atau bila perlu lembur hingga pagi.

1.2.4 ASISTEN & SEKRETARIS

Bantuan asisten dan sekretaris juga sangat diperlukan, terutama jika pekerjaan telah mendesak. Tugas mereka adalah membantu saat pesanan naskah mulai banyak. Meski demikian, asisten dan sekretaris pun harus benar-benar orang yang bisa membantu dan bermanfaat bagi pekerjaan. Syarat utama adalah mereka harus orang-orang yang loyal tapi cerdas, bukan orang-orang yang sok pintar tapi hasilnya malah semaunya sendiri, sulit diatur, dan akan semakin merepotkan kita.

Saya lebih suka mendidik pemuda-pemudi yang masih nol tapi cerdas sehingga sepenuhnya saya bisa mengarahkan mereka dalam melakukan pekerjaan. Pengalaman saya tahun 1999-2000, saya mulai kewalahan mengerjakan order skenario. Saya kemudian membentuk tim kreatif yang kerjanya membantu memberi masukan ide-ide cerita serta membantu membuat sinopsis dan plot yang sudah kami bahas bersama, termasuk juga di dalam tim ini ada tiga orang sekretaris

yang masing-masing tugasnya memformat dan mengetik skenario, menerima tamu dan telepon, serta urusan keluar rumah dan hal pribadi (ambil honor, dsb). Mereka saya butuhkan karena saat itu saya dituntut untuk menyelesaikan skenario 5 episode dalam waktu satu minggu, untuk dua judul.

Sistem kerjanya, saya menulis steno dengan tangan dari siang hingga pagi untuk kemudian diketik oleh sekretaris. Saat itu saya memanfaatkan untuk tidur. Siang harinya saya bangun, menulis steno lagi dan langsung diketik oleh sekretaris, begitu seterusnya. Mendapatkan asisten dan sekretaris yang baik memang tidak mudah. Meskipun kita bekerja di rumah dengan suasana santai, asisten dan sekretaris tidak boleh meremehkan pekerjaan ini karena hasil kerjanya harus maksimal. Saya lebih senang mengumpulkan semua asisten dan sekretaris dalam rumah saya sehingga saya bisa memantau kerja mereka satu per satu.

Kepada mereka, saya menanamkan disiplin dan niat bekerja dengan baik. Berawal dari ketelitian, jika ada satu kata saja salah tik, saya meminta mereka untuk menggantinya dan mencetak ulang. Hal kecil semacam ini perlu kita tanamkan agar asisten atau sekretaris bisa mendukung kerja kita secara maksimal.

1.2.5 PENONTON

Dukungan penonton bisa berupa pujian atau kritikan, sebagai efek dari hasil kerja kita sebagai penulis skenario. Karya yang bagus pasti akan mendapatkan pujian dari penonton, meski kita perlu hati-hati karena pujian yang berlebihan bisa juga membuat kita lupa diri dan menjadi arogan. Sebaliknya, karya yang buruk akan mendapat kritikan. Inilah risiko yang harus kita tanggung, yang bila berlebihan bisa membuat kita putus asa.

Sebagai penulis skenario sebaiknya kita juga siap menyikapi dua hal tersebut dan menganggap biasa segala sesuatu yang kita terima secara berlebihan. Sebagai manusia, kita tidak akan pernah sempurna, tidak mungkin karya kita akan bagus selamanya, pasti sekali waktu pernah jelek; demikian pula sebaliknya, tidak mungkin kita terus-menerus menghasilkan karya yang jelek, sekali waktu pasti ada yang bagus. Dengan demikian, kita akan selalu dapat memperbaiki karya-karya yang kurang baik dan tidak terlalu kaget jika ada karya yang mendapat sambutan meriah. Anggaplah biasa saja!

Hal ini perlu saya sampaikan, mengingat dalam dunia seni ini banyak sekali orang yang tidak siap menerima kejutan. Banyak orang yang tanpa proses panjang, begitu sekali karyanya sukses, langsung menjadi arogan dan pasang harga gila-gilaan. Ini yang sebaiknya kita hindari. Tetaplah sederhana dan menjalani langkah kita apa adanya. Sebab, apresiasi penonton terhadap karya kita sangat relatif dan ini dapat digunakan untuk menetralkan gejolak emosi kita dalam menghadapi pujian dan kritikan yang berlebihan tadi. Bukankah kita tidak mungkin mengikuti selera semua orang?

Tentang hal ini, saya pernah menerima respon yang luar biasa dari penonton saat menulis serial *Menggapai Bintang*, yang masih ditayangkan di TV-7 (saat masih menulis buku ini). Pada episode ke-4 tayangan itu saya mencantumkan nomer HP putri saya, yang sama sekali tidak pernah terpikir akan terjadi sesuatu yang menghebohkan. Ternyata dalam waktu kurang dari 1 menit setelah nomer itu disebut oleh seorang tokoh di sinetron *Menggapai Bintang*, telepon dan SMS masuk ke HP putri saya—yang hingga sekitar satu minggu jumlahnya mencapai 500 panggilan dan pesan. Kejadian ini menjadi pelajaran bagi saya, yang mau tak mau akhirnya harus membalas semua SMS yang masuk, dengan menjelaskan posisi saya sebagai penulis skenario.

Semua ini saya lakukan karena tak ingin mengecewakan penonton yang telah memberikan perhatiannya pada sinetron saya. Begitu tahu saya penulis skenario, banyak dari mereka yang masih aktif mengirim SMS guna menanyakan hal-hal seputar pembuatan skenario dan produksinya. Saya bangga, ternyata sinetron saya ditonton oleh banyak orang dari luar pulau, bahkan juga para marinir yang sedang bertugas di Aceh. Saya pun sempat tersanjung, ada seorang bapak polisi di Makassar, penggemar *Menggapai Bintang*, yang minta saya memberi nama bagi putri kembarnya yang baru lahir akhir Maret 2004 lalu.

Namun, banyak yang kecewa saat sinetron ini berakhir pada episode 13—mereka protes karena *ending*-nya menggantung! Saya jelaskan kepada mereka bahwa konsep cerita saya sebenarnya 26 episode dan pemutusan di episode 13 bukan kehendak atau wewenang saya, tapi ada pada rumah produksi.

1.2.6 SESAMA SENIMAN

Pujian biasanya lebih banyak datang dari orang-orang di luar seniman, sementara kritikan biasanya justru datang dari kalangan sesama seniman. Ini sudah lumrah, persaingan antarpekerja seni. Begitu pula, kritikan biasanya justru sering datang dari para senior. Hal semacam ini perlu kita antisipasi cara menyikapinya. Jika itu menimpa saya, saya akan mendengarkan kritikan itu, apa isinya, sejauh mana kritikan itu dapat menjadi pelajaran bagi karya saya selanjutnya, sisi positifnya saya ambil, tapi yang menjatuhkan... buang saja!

Persaingan sesama penulis skenario rasanya jarang terdengar karena masing-masing memiliki lahan garapan yang tidak saling mengganggu. Namun, banyak kasus keributan justru terjadi antara penulis skenario dan sutradara. Ada satu-dua sutradara yang suka mengkritik skenario hasil karya penulis skenario dengan motivasi

pribadi. Dia kritik habis skenario itu di depan produser agar ujung-ujungnya produser meminta sutradara untuk merevisinya sehingga dia akan mendapat honor tambahan dari revisi tersebut. Hal semacam ini sudah menjadi rahasia umum yang perlu kita waspadai. Apalagi, bila ternyata hasil revisi tidak semakin baik tapi malah sebaliknya karena sutradara (meski senior) ternyata tidak cakap menulis. Inilah yang biasanya memicu pertengkaran antara penulis skenario dan sutradara.

Untungnya sampai saat ini saya berusaha menghindari keributan dengan sutradara, walaupun skenario saya diacak-acak. Memang, tak dapat dipungkiri, dalam hati saya sebenarnya sangat kecewa dan menginginkan keadilan etika tentang hak cipta sebuah karya. Namun, sebagai penulis skenario saya mencoba untuk berpikir positif, yakni naskah yang telah dibeli oleh rumah produksi menjadi hak mereka, mau jadi seperti apa tayangannya itu sudah menjadi risiko saya. Kelihatannya apatis, tapi dengan berpikiran begitu, minimal kita tidak merasa terpukul jika hasil tayangan tidak seistimewa yang kita bayangkan.

1.3 DUKUNGAN FASILITAS

Dukungan fasilitas perlu juga didapatkan oleh penulis skenario. Terutama fasilitas yang berkaitan dengan peralatan yang diperlukan untuk kebutuhan kerja seorang penulis skenario.

1.3.1 PERALATAN KERJA

Sebagai penulis skenario, kita memerlukan peralatan untuk bekerja. Idealnya, kita bekerja dengan seperangkat komputer beserta *printer* karena saat ini semua penulisan skenario sudah menggunakan

komputer. Akses Internet boleh ditambahkan untuk meluaskan wawasan lewat situs-situs yang terkait dengan dunia sinetron dan film, antara lain www.multivisionplus.com, www.jiffest.com, www.indofest.com, www.layarkata.com, www.alwaysi.com, www.ifilm.com, www.dfilm.com, www.pphui.or.id, www.konfiden.or.id, www.atomfilms.com, dll.; milis perfilman: indomovie@yahoogroups.com, popcorner@yahoogroups.com, forum-film@yahoogroups.com, layarkata-network@yahoogroups.com, sinema-muda@yahoogroups.com, dll.

Sarana *e-mail* juga sangat kita perlukan untuk pengiriman skenario ke PH/*broadcast*. Terlebih lagi bila kita sedang menggarap serial yang kejar tayang, yang semuanya serba harus cepat sehingga kita tidak perlu membuang waktu untuk mengantar skenario. Sebagai catatan, jika Anda belum mengenal baik rumah produksi yang memesan naskah Anda, dan Anda baru dalam tahap mengajukan skenario, sebaiknya jangan mengirimnya lewat *e-mail*.

Facilitas lain yang tak kalah penting adalah telepon dan faksimile. Telepon sangat penting untuk sarana komunikasi pada umumnya, sementara faksimile penting untuk mengirim tulisan-tulisan ringan yang harus cepat sampai, seperti sinopsis, profil tokoh, dan sebagainya.

1.3.2 TEMPAT KERJA

Ruang kerja yang ideal bagi seorang penulis skenario adalah yang jauh dari bising karena kita membutuhkan ketenangan saat menuangkan ide-ide kreatif. Ruang kerja yang dihuni oleh terlalu banyak orang akan kurang baik karena konsentrasi kita bisa terpecah—kecuali bila mereka adalah tim kerja kita. Tempat yang paling baik adalah di ruang tertutup, sejuk, dan nyaman. Namun, hal ini tidak mutlak karena seorang penulis skenario harus bisa bekerja di mana

saja. Tak heran bila ada beberapa penulis yang sengaja mencari tempat kerja di hutan, gunung, pantai, desa, atau tempat-tempat rekreasi, tanpa menghiraukan hal-hal yang ada di sekelilingnya, bahkan situasi sekitarnya diharapkan dapat menambah inspirasi yang akan menguatkan cerita.

Berkaitan dengan tempat kerja, ketika kami baru pindah rumah, saya belum mempunyai ruang kerja pribadi sehingga tempat yang paling tepat bagi saya untuk bekerja adalah di ruang tidur. Suami saya sempat protes karena saya lebih senang bekerja di tempat tidur daripada duduk di depan meja kerja atau di hadapan komputer yang letaknya di dalam kamar juga. Saya lebih senang mengetik di *laptop* sambil duduk di ranjang dan bersandar dekat jendela, cari angin, memandang ke taman penuh bunga mawar di luar jendela. Inilah tempat yang paling nyaman bagi saya. Akibatnya, ranjang jadi penuh kertas dan buku. Hal ini mengganggu kenyamanan tidur suami saya sehingga dia sempat bilang bahwa kerja saya tidak profesional. Saya sanggah bahwa profesional bukan dinilai dari tempat kerjanya, tapi dari hasil kerjanya. Kita mau kerja di dapur, di gudang, bahkan di WC, tak masalah, yang penting karya optimal. Mungkin kalau saya dianggap salah karena pemilihan tempat kerja ini tidak membuat nyaman orang lain, itu benar. Tapi bukan berarti tidak profesional, bukan?

Pengalaman di atas dan kaitannya dengan bab ini, saya hanya ingin menyampaikan bahwa tempat kerja bagi penulis skenario bisa di mana saja, asal tempat itu mendukung dan bisa menghasilkan karya yang prima bagi penulisnya. Belajar dari pengalaman, saya perlu menambahkan bahwa tempat kerja bisa di mana saja asal tidak mengganggu pihak lain yang wilayahnya berdekatan dengan tempat kita bekerja.

1.3.3 PERPUSTAKAAN

Koleksi buku juga akan menambah kekayaan wawasan seorang penulis skenario. Bukan bentuk perpustakaan yang penting, tapi buku-bukunya. Jika memungkinkan, akan lebih baik kalau kita memiliki perpustakaan kecil di dalam rumah agar bila kita menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan suatu kasus cerita, kita dapat cepat mencari jalan keluarnya.

Buku yang mengisi perpustakaan pribadi sebaiknya beragam, meski tidak terkait dengan bidang yang kita pelajari atau bahkan sama sekali tidak menarik, tapi jika sering dipakai untuk bahan cerita, tak ada salahnya kita juga mengoleksinya, misalnya buku-buku tentang hukum, kesehatan, seni budaya, dan psikologi.

Pesanan dari rumah produksi kadang-kadang di luar pengetahuan kita. Misalnya, jika kita harus membuat cerita tentang pembunuhan, mau tak mau kita harus tahu atau mengerti masalah hukum, seperti berapa tahun hukuman untuk seorang pembunuh, baik yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan. Dengan demikian, apa yang kita tulis nantinya akan sesuai dengan fakta yang berlaku.

Pengadaan buku-buku bisa dari mana saja, dari toko buku, pameran buku murah, bahkan dari kios-kios loak. Bukan fisik buku yang kita pentingkan, melainkan isi buku itu.

Buku-buku koleksi saya sampai saat ini belum memiliki tempat khusus atau perpustakaan. Buku-buku itu menyebar di beberapa ruang, dengan beragam tema. Mulai dari novel dan naskah drama karya: William Shakespeare (lengkap, 44 judul), Harold Pinter, August Strindberg, Jean-Paul Sartre, Anton Chekhov, Eugene Ionesco, Samuel Beckett, Bertolt Brecht, Nikolai Gogol, hingga berbagai buku berbahasa asing yang hanya saya buka-buka jika diperlukan saja, karena saya bukan ahli bahasa asing.

Begitu pentingnya buku, hingga Heinrich Heine mengatakan, “Where books are burned, human beings will be burned too”, Apabila buku dibakar, umat manusia juga akan terbakar.

Setelah semua bekal di atas kita miliki, semakin dekatlah langkah kita untuk bisa menulis skenario. Pada bab berikut ini akan mulai saya paparkan langkah-langkah membuat skenario.

pustaka-indo.blogspot.com

2

BAGAIMANA PROSES MENULIS SKENARIO?

2.1 TENTANG CERITA

Sebelum masuk pada tahap membuat skenario, kita perlu mencari dan menentukan dahulu beberapa hal yang berkaitan dengan cerita yang akan kita tulis. Untuk itu, ada berbagai hal yang mesti diperhatikan.

2.1.1 SASARAN CERITA

Sasaran cerita adalah kepada siapa cerita tersebut akan ditujukan. Salah satunya berkaitan dengan tingkat usia. Untuk soal ini, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Pasalnya, kategori yang satu ini terkait dengan cara bertutur dan tema cerita yang sudah pasti berbeda jika sasarannya berbeda. Beberapa tingkat usia yang menjadi patokan dalam membuat skenario, antara lain:

2.1.1.1 ANAK-ANAK

Kategori cerita anak-anak dibatasi pada usia 5-12 tahun atau tingkat sekolah dasar. Membuat cerita dengan sasaran penonton anak-anak haruslah menampilkan unsur-unsur: pendidikan, panutan, kebajikan, binatang, fantasi, dan hiburan. Jangan memasukkan problem

orang dewasa ke dalam cerita anak-anak. Selain itu, bahasanya juga mesti disesuaikan dengan bahasa anak-anak sehingga tak akan terjadi tokoh anak kecil berbicara seperti orang dewasa.

Dalam menulis cerita untuk anak, sebaiknya banyak memuat unsur yang membuat si anak merasa menjadi tokoh yang ditampilkan. Misalnya, menjadi tokoh pahlawan kebajikan atau tokoh hebat lainnya. Untuk itu, sebaiknya tokoh-tokoh dalam cerita juga anak-anak, agar penonton anak-anak merasa tokoh tersebut adalah dirinya.

Beberapa contoh film anak, antara lain *Petualangan Sherina*, *Beethoven*, *Dalmatian 101-102*, *Home Alone*, *Joshua oh Joshua*, *Air Bud*, dan *Lassie*. Dalam hal ini termasuk film-film kartun, *Donald Duck*, *Mickey Mouse*, *Popeye*, *Tom & Jerry*, *Scooby Doo*, *Power Puff Girl*, *Dragon Ball*, *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Detektif Conan*, *Captain Tsubasa*, *Slam Dunk*, *Beyblade*, *Hamtaro*, *Chibi Maruko Chan*, *Digimon*. Sementara, contoh sinetron anak adalah *Indra Keenam*, *3-Dimensi*, *Bayangan Adinda*, *Tuyul Millenium*, *Bidadari*, *Bulan dan Bintang*, dan lain-lain.

2.1.1.2 REMAJA

Anak-anak yang berusia 13-17 tahun, atau duduk di SMP dan SMA, berada dalam kategori remaja.

Sama hal dengan cerita anak, dalam membuat cerita remaja pun kita perlu memasukkan unsur pendidikan. Pendidikan dalam hal ini mengarah pada moral dan etika, serta ketaatan beragama. Mengingat remaja adalah tingkat usia yang paling rawan, jangan sampai tontonan yang disuguhkan kepada mereka justru dapat memancing keingintahu-an mereka pada hal-hal negatif. Misalnya, jika kita ingin berbicara tentang narkoba, sebaiknya dialog disusun dengan sangat hati-hati. Jangan sedikit pun terkesan ada sisi positif dari narkoba, sebab hal itu dapat membuat para remaja penasaran untuk mencoba. Apalagi

jika remaja sebagai penonton sampai tergiring pada hal-hal yang negatif itu.

Beberapa contoh film remaja, *Ada Apa Dengan Cinta, Andai la Tahu, Cinta 24 Karat, Eiffel... I'm in Love*. Sementara itu, beberapa contoh sinetron remaja adalah *Lupus, Cerita Cinta*, atau *Pernikahan Dini*. Kesuksesan *Pernikahan Dini* diikuti oleh sinetron serial remaja lainnya, seperti *Opera SMU, Cinta SMU, ABG, Senandung Masa Puber, Amanda, Dina dan Lisa, Cewekku Jutek, Gadis*, dan *Inikah Rasanya*. Dalam hal ini termasuk FTV spesial remaja dan sinetron misteri remaja yang sedang digemari, antara lain *Di Sini Ada Setan, Kamu Takut? Aku Juga, Hantu Gaul, Violete*.

2.1.1.3 DEWASA

Termasuk kategori usia dewasa adalah mereka yang berumur 17 tahun ke atas, atau kira-kira kelas 3 SMA ke atas. Tayangan untuk usia ini biasanya banyak menyisipkan adegan “dewasa”, pemain yang berpakaian minim, atau adegan sadisme yang menjurus pada pembunuhan disertai penganiayaan. Tayangan jenis cerita dewasa seperti itu biasanya selalu dilengkapi dengan petunjuk ‘17+’ atau ‘BO’ (Bimbingan Orang tua) di sudut layar televisi. Beberapa contoh sinetron dewasa adalah *Cowok-Cowok Keren, Montir-Montir Cantik, Kecupan Kangen, Malam Pertama*, atau *Oh Mama... Oh Papa...* Sementara, beberapa film yang mengandung unsur sadisme antara lain *G-30-S/ PKI* yang menampilkan pembantaian jenderal-jenderal, atau film-film yang mengandung unsur pembunuhan.

Seorang penulis skenario yang hendak membuat cerita dewasa untuk konsumsi televisi, sebaiknya tidak terlalu vulgar dalam menampilkan adegan “dewasa” karena tidak tertutup kemungkinan anak-anak pun menonton tayangan tersebut. Di samping itu, budaya Timur yang belum

sepenuhnya terbiasa dengan hal-hal yang vulgar, juga mesti diperhatikan. Untuk itu, penulis skenario haruslah peka—kecuali jika memang bermaksud menjadi penulis skenario film seks untuk tayangan bioskop.

Demikian pula dengan tayangan kriminal. Hindari menampilkan adegan-adegan yang terlalu brutal dan berdarah-darah. Jika ada adegan pembunuhan, misalnya, kita bisa menampilkannya dengan tidak terlihat sadis. Namun, jika ingin menunjukkan bahwa tokohnya memang seorang yang sadis, kita bisa menggambarkannya secara siluet di dinding atau gorden.

2.1.1.4 UMUM

Tayangan untuk kategori ini mempunyai cakupan usia yang lebih luas. Cerita pun sebaiknya berbicara tentang hal-hal yang sifatnya umum serta bisa diterima oleh seluruh masyarakat, mulai dari usia anak-anak hingga tua.

Salah satu contoh cerita yang termasuk dalam kategori ini adalah FTV *Dosa Siapa*. Dalam cerita ini ada beberapa generasi yang bisa diwakili; bapak dan ibu usia 60-an; anak pertama sudah berkeluarga dan berusia 30-an; anak kedua usia 25-an yang awalnya belum menikah, lalu menikah; serta cucu yang masih bayi dan yang berusia 5-10 tahun. Cerita yang disajikan dalam FTV ini cukup global, konfliknya mencakup segala usia mulai dari kakek hingga cucu.

Meski demikian, cerita yang termasuk kategori umum tidak harus menampilkan problem dari semua usia seperti dalam cerita FTV tadi. Cerita dengan memunculkan satu masalah pun bisa termasuk dalam kategori umum, sepanjang cerita itu dapat dicerna oleh segala usia. Sinetron-sinetron yang menampilkan adegan-adegan di kampus, juga bisa dikategorikan dalam kelompok ini, selain cerita-cerita seperti drama rumah tangga atau drama keluarga.

Beberapa sinetron yang termasuk dalam kategori ini, antara lain *Noktah Merah Perkawinan*, *Si Doel Anak Sekolah*, *Yang Tercinta*, *Cinta Anak Kampus*, *Dia*, *Cintaku di Kampus Biru*, *Opera Jakarta*, *Harga Diri*, *Tersanjung*, *Kenapa Harus Inul*, *Bukan Cinderela*, *Roda-Roda Cinta*, dan *Menggapai Bintang*.

Pendek kata, semua cerita yang tidak khusus ditujukan pada salah satu tingkatan usia, bisa dimasukkan ke dalam kategori ini.

2.1.2 JENIS CERITA

Cerita dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis. Setiap jenis tentunya memiliki cirinya masing-masing. Beberapa jenis itu:

2.1.2.1 DRAMA

Cerita drama adalah jenis cerita fiksi yang bercerita tentang kehidupan dan perilaku manusia sehari-hari. Jenis cerita drama jika mengikuti teori Aristoteles, hanya digolongkan menjadi tragedi, komedi, dan gabungan antara tragedi dan komedi. Namun, dalam buku ini akan dipaparkan lebih luas lagi.

2.1.2.1.1 DRAMA TRAGEDI

Cerita drama yang termasuk jenis ini adalah cerita yang berakhir dengan duka lara atau kematian. Contoh film yang termasuk jenis ini di antaranya, *Romeo & Juliet*, *Titanic*, atau *Ghost*. Sementara contoh FTV misteri yang termasuk dalam jenis ini misalnya, *Makhluk Tengah Malam* yang *ending*-nya bercerita tentang si istri yang melahirkan bayi genderuwo. Cerita ini bukan berakhir dengan kematian, tapi kekecewaan/kesedihan. Oleh karena itu, cerita *Makhluk Tengah Malam* dapat digolongkan ke dalam jenis drama tragedi.

2.1.2.1.2 DRAMA KOMEDI

Jenis drama ini dapat digolongkan menjadi beberapa jenis lagi:

1. *Komedi Situasi*, cerita lucu yang kelucuannya bukan berasal dari para pemain, melainkan karena situasinya. Contoh drama jenis ini, antara lain *Sister Act* dan *Si Kabayan*. Sementara contoh sinetron yang termasuk dalam jenis ini, antara lain *Kawin Gantung*, *Bajaj Bajuri*, atau *Kecil-Kecil Jadi Manten*.
2. *Komedi Slapstic*, cerita lucu yang diciptakan dengan adegan menyakiti para pemainnya, atau dengan gerak vulgar dan kasar. Misalnya, saat adegan pesta terjadi saling lempar kue *tart* yang mengenai wajah pemain, atau salah satu pemain lari dan terpeleset kulit pisang. Contoh komedi jenis ini, di antaranya *The Mask*, film dan sinetron Warkop; atau sinetron *Jinny Oh Jinny* dan *O-Jekri*.
3. *Komedi Satire*, cerita lucu yang penuh sindiran tajam. Beberapa film yang termasuk jenis ini, *Om Pasikom* dan *Semua Gara-gara Ginah*. Sementara untuk sinetron, di antaranya *Cintaku di Rumah Susun* dan *Wong Cilik*.
4. *Komedi Farce*, cerita lucu yang bersifat dagelan, sengaja menciptakan kelucuan-kelucuan dengan dialog dan gerak laku lucu. Beberapa tayangan televisi yang termasuk jenis ini, *Srimulat*, *Toples*, *Ba-sho*, *Ngelaba*, dan lain sebagainya.

2.1.2.1.3 DRAMA MISTERI

Jenis ini dapat dibagi lagi menjadi beberapa bagian.

1. *Kriminal*, misteri yang sangat terasa unsur ketegangannya/*suspense*, dan biasanya menceritakan seputar kasus pembunuhan atau pemerkosaan. Si pelaku biasanya akan menjadi semacam misteri karena penulis skenario memperkuat alibinya. Sering kali dalam cerita jenis ini, beberapa tokoh bayangan dimasukkan untuk mengecoh penonton.

2. *Horor*, misteri yang bercerita tentang hal-hal yang berkaitan dengan roh halus atau makhluk yang menakutkan, semacam setan. Skenario jenis ini harus mampu membuat penonton merasa takut, ngeri, dan tegang. Untuk memancing ketegangan, *Subyektif Camera* dapat dilakukan. Jika penonton tidak takut menyaksikan cerita misteri ini, berarti penulis gagal membuat cerita horor. Contoh sinetron horor, di antaranya *Kismis*, *TV Misteri*, *Di Sini Ada Setan*, *Kamu Takut? Aku Juga*, *FTV Misteri*, dan lain-lain.
3. *Mistik*, misteri yang bercerita tentang hal-hal yang bersifat klenik, perdukunan, atau unsur gaib. Dalam hal ini, observasi menjadi satu hal yang perlu dilakukan oleh penulis skenario, jika memang tidak paham tentang masalah klenik ini. Atau, kita juga dapat mempelajarinya melalui buku-buku. Contoh tayangan televisi yang termasuk dalam jenis ini, antara lain *Dunia Lain*, *Legenda Misteri*, *Ekspedisi Alam Gaib*, dan *FTV Babi Ngepet*.

2.1.2.1.4 DRAMA LAGA/ACTION

1. *Modern*, cerita drama yang lebih banyak menampilkan adegan perkelahian atau pertempuran, namun dikemas dalam *setting* yang modern. Contoh jenis sinetron ini, misalnya *Deru Debu*, *Darah dan Cinta*, *Gejolak Jiwa*, dan *Raja Jalanan*.
2. *Tradisional*, cerita drama yang juga menampilkan adegan laga, namun dikemas secara tradisional. Beberapa sinetron yang termasuk jenis ini, antara lain *Misteri Gunung Merapi*, *Dendam Nyi Pelet*, *Angling Dharma*, *Jaka Tingkir*, dan *Wali Songo*.

Untuk jenis drama laga ini biasanya skenario tidak banyak memakai dialog panjang, tidak seperti skenario drama tragedi atau melodrama yang kekuatannya terletak pada dialog. Jenis ini lebih banyak

mengandalkan *action* sebagai daya tarik tontonannya. Penonton harus bisa merasakan semangat dalam menonton film ini.

2.1.2.1.5 MELODRAMA

Skenario jenis ini bersifat sentimental dan melankolis. Ceritanya cenderung terkesan mendayu-dayu dan mendramatisir kesedihan. Emosi penonton dipancing untuk merasa iba pada tokoh protagonis dengan menampilkannya sedemikian rupa. Penulis skenario cerita jenis ini jangan sampai terjebak untuk membuat alur yang lambat. Konflik tetap harus runtun dan padat. Justru dengan konflik yang bertubi-tubi pada si tokoh, akan semakin membuat penonton merasa kasihan dan bersimpati pada penderitaannya. Contoh sinetron jenis ini, antara lain *Tersanjung*, *Sephia*, *Bidadari*, *Menggapai Bintang*, dan *Chanda*.

2.1.2.1.6 DRAMA SEJARAH

Drama sejarah adalah cerita jenis drama yang menampilkan kisah-kisah sejarah masa lalu, baik tokoh maupun peristiwanya. Contoh film yang bercerita tentang peristiwa sejarah, antara lain *November 1828*, *G-30-S/PKI*, *Soerabaya '45*, *Janur Kuning*, atau *Serangan Fajar*. Sementara kisah yang menceritakan sejarah, tapi lebih ditekankan pada tokohnya, antara lain *Tjoet Nja Dhien*, *Wali Songo*, dan *R.A. Kartini*.

2.1.2.2 DOKUMENTER

Skenario jenis dokumenter berisi kisah non-fiksi atau non-drama. Biasanya jenis ini menampilkan sebuah kisah nyata dan dibuat di tempat aslinya. Cara membuat skenarionya pun apa adanya, tanpa rekayasa.

2.1.2.2.1 ADAT ISTIADAT

Skenario jenis ini berbicara seputar adat istiadat. Misalnya upacara adat pembakaran mayat atau *ngaben* yang diadakan di Pulau Bali.

Selain itu, bisa juga diangkat upacara-upacara yang sifatnya keagamaan, misalnya misa kudus saat hari Natal di Vatikan dan lain sebagainya.

Atau, bisa juga mengangkat seputar hukum adat di Papua yang mengharuskan pihak istri untuk tunduk pada suaminya. Hukum adat ini sering kali mengakibatkan sikap kesewenang-wenangan suami, sampai akhirnya kerap terjadi tindak kriminal, misalnya penganiayaan bahkan pembunuhan oleh suami terhadap istrinya.

2.1.2.2.2 TEMPAT BERSEJARAH

Skenario jenis ini mengangkat cerita seputar tempat-tempat bersejarah. Misalnya, tentang Candi Borobudur kita dapat membuat cerita seputar awal berdirinya, pendirinya, lokasinya, dan lain sebagainya. Atau, bisa juga ditampilkan seputar makam bersejarah yang sering dikunjungi orang untuk berziarah.

2.1.2.2.3 BIOGRAFI

Skenario biografi bercerita tentang perjalanan seorang tokoh beserta kisah yang sesungguhnya, tanpa dibumbui pemanis. Misalnya tentang kisah hidup Ir. Soekarno, apa yang terjadi selama dia menjadi presiden RI, fenomena seputar wanita-wanita yang berada di sekelilingnya, hingga hubungan spiritualnya dengan Nyi Roro Kidul. Atau, tentang W.R. Soepratman, bagaimana awalnya dia menciptakan lagu Indonesia Raya, apakah benar dia menggunakan biola, hingga soal makamnya di daerah Kenjeran, Surabaya yang pernah hendak digusur.

2.1.2.3 PROPAGANDA

Propaganda adalah skenario yang bertujuan untuk mempromosikan sesuatu. Skenario jenis ini harus bisa mempengaruhi orang agar tertarik mengonsumsi produk yang ditawarkan dalam skenario.

2.1.2.3.1 LAYANAN MASYARAKAT

Skenario layanan masyarakat adalah skenario propaganda yang memuat hal-hal berkaitan dengan masalah kemasyarakatan. Misalnya tentang *Pengairan Sawah, Listrik Masuk Desa, Penggunaan Telepon yang Efektif, Imunisasi Balita, Pemilu*, dan lain sebagainya. Bahasa dalam skenario jenis ini biasanya lebih sederhana, lugas, dan mudah dipahami oleh banyak orang.

2.1.2.3.2 LAYANAN NIAGA

Dalam tayangan televisi, skenario jenis ini lebih akrab dengan sebutan iklan. Skenario ini berisi produk yang ingin ditawarkan atau dipromosikan. Misalnya kita hendak mempromosikan produk susu untuk anak-anak, kita bisa saja membuat cerita tentang seorang anak yang sehat dan cerdas di sekolah karena sehari-hari minum susu tersebut.

Skenario semacam ini tidak memerlukan banyak dialog, tapi lebih banyak menonjolkan unsur produk yang ditawarkan, terlebih dari sisi keunggulannya dibandingkan produk lain. Misalnya, kita hendak membuat cerita tentang sabun cuci. Pada iklan lain dengan produk yang sama menyebutkan bahwa produk mereka bisa mencuci dengan bersih, dalam iklan kita tentunya harus ada hal lain yang ditonjolkan. Misalnya, produk sabun cuci ini tidak merusak tangan dan lebih ekonomis harganya.

Durasi tayangan ini sangatlah singkat. Biasanya dalam hitungan detik. Tapi, dalam waktu sekian detik itu kita harus dapat membuat cerita yang benar-benar bisa menarik minat orang untuk membeli produk tersebut.

Dari berbagai jenis cerita skenario tadi, bukannya tidak mungkin dibuat sebuah skenario yang merupakan penggabungan dari beberapa cerita. Misalnya, cerita komedi-misteri, misteri-laga, legenda-

misteri, tragedi-komedi, komedi-laga, dokumenter-drama, atau yang lainnya. Contoh cerita yang merupakan dokumenter-drama, di antaranya adalah *Anak Seribu Pulau* yang berisi kisah anak-anak di beberapa pulau di Indonesia.

2.1.3 TEMA CERITA

Tema cerita adalah pokok pikiran dalam sebuah karangan. Atau, dapat diartikan pula sebagai dasar cerita yang ingin disampaikan oleh penulisnya. Seorang pakar skenario dan dosen di IKJ, Tatiek Maliyati, dalam makalahnya untuk Seminar ‘Menumbuh-kembangkan Sinetron dan Kaitannya dengan *Production House* di Jawa Timur’ di Surabaya, menyampaikan bahwa tema film Indonesia pada tahun 80-an rata-rata berisi cerita ‘hamil di luar nikah’. Keseragaman tema pada masa itulah yang menggerakkan tekad Tatiek Maliyati untuk membuat cerita lain dari yang lainnya, sehingga terciptalah sinetron dengan *setting* studio, LOSMEN, yang pernah sangat digemari oleh pemirsa.

Namun, tema ‘hamil di luar nikah’ ternyata masih juga tak lepas dari sinetron-sinetron remaja hingga saat ini. Bisa ditengok sinetron *Pernikahan Dini* dengan Dini yang hamil di luar nikah, *Cewekku Jutek* dengan tokoh Berta, *ABG*, *Opera SMU*, dan masih banyak lagi contoh yang lainnya. Sebenarnya tidak jadi masalah jika tema tersebut masih ditawarkan sampai saat ini, hanya sayangnya solusi dari kisah itu biasanya tak jauh dari percobaan bunuh diri hingga menjadi kurang mendidik.

Dengan kecenderungan seperti itu, penulis skenario harus lebih berani lagi untuk menciptakan solusi bahkan tema-tema yang baru dan lain dari tema yang sudah menjamur saat ini agar penonton tidak mengalami kejenuhan. Sebenarnya tema tak terlalu sulit untuk dicari. Sederhana saja. Masalahnya tinggal bagaimana mengembangkannya ke dalam skenario.

Untuk soal yang satu ini, saya hendak membagikan pengalaman ketika suatu saat saya pergi ke Bandung. Waktu itu saya melihat para remaja *punk* yang sedang begitu asyiknya. Penampilan mereka menarik, namun mereka terkadang dianggap sebagai perusuh oleh warga. Melihat hal itu, saya coba menulis cerita tentang gaya remaja tersebut. Tapi pada saat saya mengajukan ceritanya ke sebuah PH, ditolak. Di PH lain, cerita saya itu ditolak juga. Namun, saya tak putus asa. Saya coba menawarkannya lagi hingga diterima di sebuah rumah produksi, bahkan sekarang sudah diproduksi. Dari pengalaman itu, ada dua hal yang bisa ditarik. Pertama, keberanian mengajukan tema yang berbeda dari tema-tema yang sudah ada. Kedua, jangan putus asa ketika menawarkan tema-tema yang tidak umum, yang pernah ditolak di suatu tempat.

Memang, untuk kasus-kasus tertentu kadang-kadang kita tidak bisa menghindar dari tema-tema yang sifatnya sudah umum, terlebih jika hal ini adalah tuntutan dari PH. Namun, tetap harus diusahakan bagaimana membuat pembaruan pada ide cerita, plot, dan solusi konfliknya. Inilah beberapa tema yang cukup laris pada saat ini.

2.1.3.1 PERCINTAAN

Tema cerita yang paling umum, dan yang hampir tiap sinetron/film menampilkannya, adalah seputar percintaan. Hal ini salah satunya bisa dilihat dari judul cerita yang banyak memakai kata 'cinta'. Sampai-sampai cerita tanpa cinta bisa dibilang bagai sayur tanpa garam, alias hambar.

2.1.3.2 RUMAH TANGGA

Tema ini biasanya bercerita tentang problema rumah tangga atau keluarga. Mulai dari kisah tentang seorang ibu yang bekerja di luar rumah sehingga tidak sempat mengurus anak-anaknya, sampai konflik

dengan suaminya. Atau, cerita tentang seorang bapak yang terpaksa bekerja keras menjadi tukang becak untuk menghidupi keluarganya.

Beberapa contoh sinetron yang bertemakan rumah tangga adalah *Keluarga Cemara*, *Tersanjung*, dan *Noktah Merah Perkawinan*.

2.1.3.3 PERSELINGKUHAN

Tema ini bercerita tentang seorang suami atau istri yang tertarik pada wanita atau pria lain. Cerita biasanya berawal dari munculnya masalah dalam kehidupan rumah tangga, lalu timbullah konflik. Kemudian, salah satu dari pasangan suami-istri itu menemukan teman curhat (curahan hati) yang kebetulan berlainan jenis kelamin. Hubungan pun semakin erat, hingga terjadilah perselingkuhan.

2.1.3.4 PEMBAURAN

Tema pembauran di Indonesia lebih banyak bercerita tentang asimilasi (perkawinan/persatuan) warga pribumi dengan keturunan Cina. Pada masa kepresidenan Gus Dur, tema-tema film pembauran marak ditampilkan, dan mulailah bermunculan wajah-wajah oriental seperti Ferry Salim, Agnes Monica, Roger Danuarta, Leoni, dan Olga. Mereka pun menjadi idola dalam dunia persinetronan.

Sinetron yang bertema pembauran, di antaranya *Bukan Cinta Sesaat* dan *Jangan Panggil Aku Cina*. Sementara, dampak dari pembauran itu pun melahirkan film yang melibatkan pemain dan *setting* Cina, antara lain FTV *Lo Fen Koei*, *Ca Bau Kan*, dan *Wo Ai Ni Indonesia*.

2.1.3.5 PERSAHABATAN

Tema ini biasanya banyak terdapat dalam film atau sinetron anak-anak dan remaja. Dalam *setting* cerita remaja di sekolah, selalu ditampilkan adegan persahabatan antara si tokoh dan gengnya.

Umumnya seorang tokoh protagonis didampingi dua atau tiga teman. Demikian pula dengan tokoh antagonis yang jadi rivalnya, pasti didampingi oleh sahabat-sahabatnya.

Contoh sinetron persahabatan antara lain *ABG*, *Cinta SMU*, dan *Inikah Rasanya*. Ada juga cerita seputar persahabatan antara anak-anak (*Bulan & Bintang*, *Indera Keenam*), persahabatan antara anak dan hantu (*Hantu Cilik*, *Casper*), persahabatan antara anak-anak dan binatang (*Lessie*, *Air Bud*).

2.1.3.6 KEPAHLAWANAN/HEROIK

Tema kepahlawanan banyak terdapat pada sinetron atau film anak-anak. Biasanya tokoh utamanya adalah seorang yang hebat dan memiliki kelebihan dibanding manusia pada umumnya. Misalnya, tokoh itu bisa terbang atau menghilang. Namun, di antara tokoh-tokoh hebat tersebut ada satu hal yang sama, yakni sifat tokoh yang selalu menolong dan membela kebenaran. Penampilan tokoh ini selalu menarik, terlihat dari kostum dan dandanannya yang berbeda dari manusia biasa.

Beberapa contoh film bertemakan heroik adalah *Batman*, *Spiderman*, *Detektif Conan*, *Saras 008*, *Panji Manusia Millenium*, dan *Rio Sang Penyelamat Bumi*.

2.1.3.7 PETUALANGAN

Tema petualangan biasanya banyak terdapat pada cerita anak dan remaja. Kisah petualangan sangat cocok untuk jiwa anak dan remaja yang masih dalam taraf ingin tahu segala hal. Dalam tema ini penulis sering menampilkan *setting* hutan atau rumah tua, seperti dalam kisah-kisah 5-sekawan. Atau, kisah tentang para remaja yang kemping di hutan dan mendaki gunung. Contoh film bertemakan petualangan adalah *Petualangan Sherina* dan *Tarzan*.

2.1.3.8 BALAS DENDAM

Balas dendam juga banyak dipakai sebagai tema sebuah cerita. Cerita-cerita yang berkategori umum banyak menampilkan tema ini, terutama pada kisah laga/ *action*. Jenis film bertemakan balas dendam biasanya ada pada film-film koboi, silat, atau mafia.

2.1.3.9 KEAGAMAAN/RELIGI

Pada hari besar keagamaan, biasanya PH gencar memproduksi jenis tayangan religi. Contoh sinetron bertemakan religi antara lain *Jalan Lain ke Sana, Doaku Harapanku, Ikhlas, KasihNya Tak Berujung*, dan FTV *Kasih di Atas Segalanya*.

Tema-tema tersebut hanyalah sebagian kecil dari banyak tema yang dapat digunakan untuk membuat skenario. Tema tentang politik, sosial, ekonomi, seni, atau budaya, masih membuka banyak ruang untuk tema-tema lainnya.

2.1.4 INTISARI CERITA/*PREMISE*

Intisari cerita bisa dikaitkan dengan pesan yang ingin disampaikan oleh cerita, atau sesuatu yang menentukan arah cerita. Istilah umumnya adalah *premise*—kalimat singkat yang menjelaskan tentang tujuan dari isi cerita.

Tentang *premise* ini Prof. George Pierce Baker mengatakan, “Bagaimana Anda bisa memberi tahu jalan yang akan Anda ambil, jika Anda tidak jelas tujuannya? *Premise* akan menunjukkan jalan Anda!” Sementara itu Pramana Pmd, seorang dosen IKI mengajarkan bahwa *premise* sebaiknya ditulis dengan bahasa yang puitis, karena merupakan pesan yang ingin kita sampaikan lewat cerita itu.

Pada skenario untuk sinetron, penulisan *premise* biasanya digabungkan dengan berkas awal sebelum menyusun skenario. Berkas inilah yang disodorkan oleh PH ke *broadcast* atau stasiun televisi. Biasanya *premise* ditulis di bawah judul, atau di dalam prakata dengan diberi tanda kutip. *Premise* biasanya ditulis dalam satu kalimat, namun mewakili seluruh isi cerita.

Beberapa contoh *premise* misalnya pada *Machbeth* karya William Shakespeare, “Nafsu angkara murka membinasakan diri sendiri”; atau pada *A Doll a House* karya Hendrik Ibsen, “Tak ada keserasian dalam pernikahan mendorong perceraian”.

Menurut Adhy Asmara, kemungkinan *premise* yang sama pada cerita yang berlainan bisa saja terjadi dan tidak dapat dianggap sebagai sebuah penjiplakan. Misalnya saja, *premise* tragedi percintaan pada Roro Mendut-Pranacitra sama dengan Romeo-Juliet, Sampek-Eng Tay, dan Jayaprana-Layonsari.

Karya saya, *Kasih di Atas Segalanya*, juga kebetulan ber-*premise* sama dengan *Dead End* karya Sidney Kingsley, yaitu “Kemiskinan mendorong kejahatan”.

2.1.5 IDE CERITA

Ide cerita adalah gagasan sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario. Dari mana ide cerita didapatkan?

2.1.5.1 PENULIS

Ide cerita dari penulis bukan berarti 100% adalah kisah pribadi penulis. Ide dapat ditemukan di mana saja dan dalam keadaan apa pun. Ide cerita dapat tercipta dari pengalaman pribadi, namun bisa juga berasal dari pengalaman orang lain.

Dalam buku *Berguru kepada Sastrawan Dunia*, Josip Novakovich menulis bahwa seorang pengarang Prancis, Claude Simone, mendapatkan ide-ide untuk membuat novelnya hanya dengan cara mengitari satu blok di kotanya setiap hari. Dari pengalaman itu, Josip hanya ingin mengatakan bahwa sebenarnya mencari ide cerita itu sangatlah mudah.

Secara teori, The Liang Gie menyebutkan, setidaknya ada 1.800 ide besar dalam kehidupan manusia yang telah dipikirkan oleh para filsuf dan cendekiawan, yang akhirnya disaring oleh Prof. Mortimer J. Adler menjadi hanya 64 (*Terampil Mengarang*, Penerbit Andi, 2002).

2.1.5.2 NOVEL-ROMAN-CERBER-CERPEN

Jika produser memberi kita sebuah novel/roman/cerber/cerpen yang lisensinya telah dibeli oleh PH, dan kita diminta untuk membuat cerita berdasarkan isi karya tersebut, ada beberapa langkah yang mesti kita lakukan. Pertama, bacalah dulu isi ceritanya. Kedua, buatlah ringkasan dari cerita secara keseluruhan atau biasa disebut sinopsis global. Jika naskah tersebut adalah serial, buatlah sinopsis cerita per episode terlebih dahulu. Setelah disetujui produser, barulah kita membuat skenarionya.

Membuat skenario dari karya-karya semacam ini tidak mungkin 100% mengikuti alur cerita aslinya. Skenario bisa saja memulai cerita dari tengah, atau bahkan dari belakang. Hal ini sangat dimungkinkan, terlebih untuk tayangan sinetron yang memerlukan gebrakan pada tampilan perdana.

Hal seperti itu juga yang saya lakukan ketika membuat skenario *Bukan Cinta Sesaat* dari novel karya Mira W., yang telah dua kali ditayangkan oleh SCTV (1999 dan 2000). Untuk *opening*, saya mulai dari adegan pembunuhan. Adegan ini diharapkan dapat memancing

penonton untuk tetap mengikuti cerita ini hingga terbongkar siapa pembunuhnya. Jadi, boleh-boleh saja kita menukar-nukar plot untuk kepentingan sebuah tayangan.

Contoh sinetron dan film yang diambil dari novel, antara lain *Bukan Cinta Sesaat*, *Cinta*, *Deviasi*, *Di Sini Cinta Pertama Kali Bersemi*, *FTV Satu Cermin Dua Bayang-bayang*, *Ketika Cinta Harus Memilih*, *FTV Cinta Yang Hilang*, *FTV Misteri Si Kembar*, *Cintaku di Kampus Biru*, dan *Bunga Perawan*.

2.1.5.3 FILM

Bukanlah hal yang gampang, jika produser menyodori kita sebuah film. Tetapi, justru sebenarnya kita ditantang untuk bisa berkreasi dengan baik, jika tak mau disebut plagiator. Apabila PH tidak mencantumkan film aslinya pada *credit title* maka adaptasi yang boleh kita buat hanyalah sebatas terinspirasi atau terilhami dari film tersebut. Jika demikian, hendaknya kita tidak mengutip plot atau jalan cerita, lebih-lebih adegan dengan dialog yang sama dari film tersebut. Dalam hal ini kita boleh mengambil tema dan ide cerita, serta karakter tokoh-tokoh sentralnya saja. Jadi, ambil benang merahnya saja, dan selebihnya berkreasilah sendiri dalam membuat jalan cerita. Melalui proses seperti ini, bukan tidak mungkin akan menghasilkan karya yang lebih menarik dari film aslinya.

Pengalaman saya saat menulis skenario *Menggapai Bintang*, saya pun disodori sebuah film (Mandarin) oleh produser sebagai bahan cerita. Untungnya produser mengizinkan saya berkreasi terhadap film tersebut. Dalam arti, saya dibebaskan untuk berkembang dengan membuat plot-plot baru sehingga hasil akhirnya berupa sebuah cerita baru, yang berbeda dari dari film aslinya. Hal-hal yang saya ambil dari film asli antara lain temanya (percintaan); ide cerita, seorang

gadis yang disia-siakan ibu tiri dan saudara tirinya, tapi ternyata si gadis dicintai oleh pacar saudara tirinya itu; serta karakter beberapa tokoh sentralnya.

Terilhami, terinspirasi, mengadaptasi, atau menyadur dari film lain, sebenarnya sah-sah saja, mengingat hal itu bukanlah penjiplakan. Teguh Karya pun pernah menyadur *The Glass Menagerie* karya Tennessee Williams menjadi film *Kawin Lari*. Demikian pula, film *November 1828* yang juga diilhami karya Emmanuel Robles, *Monserat*. Namun, karena Teguh Karya menuliskan sumbernya maka tak ada yang menuntutnya.

Sayang, pada umumnya PH tidak ingin menyebutkan sumber filmnya. Pasalnya, barangkali mereka berharap para penulis skenarionya mampu menyulap bahan film tersebut menjadi sebuah cerita baru sehingga tak perlu lagi mencantumkan judul filmnya. Akan tetapi, ketika penulis skenario belum piawai mengadaptasi maka penonton pasti akan mengkritik, bahkan menuduhnya plagiat. Untuk soal ini, penulis skenario tentunya harus punya kiat untuk mengantisipasi cerita, agar tidak mencuri plot dan adegan dari film asli. Memang susah-susah gampang... tapi kita harus berusaha!

2.1.5.4 PRODUSER

Dalam hal ini produser memberikan ide cerita, sementara kita membuat skenario dari ide tersebut. Produser bisa menceritakan ide cerita itu secara lisan, tetapi bisa juga memberikan sinopsisnya saja.

Saya punya pengalaman ketika membuat cerita FTV spesial untuk Natal. Ide cerita saya dapatkan dari seorang produser yang terkesan dengan isi khotbah dalam sebuah misa. Tidak lama saya membuatkan sinopsis yang adalah pengembangan dari ide itu. Sang produser setuju dengan sinopsis tersebut, hingga saya bisa langsung mengerjakan

skenarionya. Skenario jadi dan langsung diproduksi. Proses kerja sama seperti ini tentunya hanya bila kita sudah pernah menjalin kerja sama dengan pihak produser.

Namun, jika Anda belum pernah bekerja dengan PH tersebut maka prosesnya bisa berjalan lain. Mungkin Anda akan dipanggil ke kantor untuk melakukan negosiasi terlebih dahulu, baru mendengarkan cerita dari sang produser. Kemudian, Anda diminta untuk membuatkan sinopsisnya. Setelah sinopsis oke, Anda akan terlebih dahulu melalui tahap tanda tangan kontrak, baru mengerjakan skenarionya.

2.1.6 ALUR CERITA/PLOT

Alur cerita sama dengan jalan cerita, atau sering kita sebut plot. Tidak ada cerita tanpa jalan cerita atau plot. Jadi plot adalah hal yang wajib dalam membuat sebuah cerita, termasuk cerita untuk skenario film dan sinetron.

Plot yang berkaitan dengan penulisan skenario dapat dibagi menjadi plot lurus dan plot bercabang.

2.1.6.1 PLOT LURUS

Plot lurus biasa disebut juga plot linier. Plot ini banyak digunakan dalam membuat skenario untuk cerita-cerita lepas semacam telesinema, FTV, film, atau juga serial lepas. Plot linier adalah plot yang alur ceritanya terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral. Jadi, semua konflik dalam sinetron ini selalu berkaitan dengan tokoh sentralnya, tidak bisa lari ke tokoh lain yang tidak ada hubungannya dengan tokoh sentral. Misalnya, tokoh sentral berkonflik dengan pacarnya, dengan orang tuanya, dengan dirinya sendiri, dan sebagainya.

Namun, semua konflik tetap harus berkesinambungan dengan benang merah cerita. Konfliknya tidak bisa terpisah-pisah.

2.1.6.2 PLOT BERCABANG

Plot bercabang biasa disebut multiplot. Plot ini lebih banyak dipakai untuk membuat skenario serial panjang, meskipun tidak sedikit serial panjang yang memakai plot tunggal. Multiplot adalah plot yang jalan ceritanya sedikit melebar ke tokoh lain. Meski begitu, melebarnya tidak boleh terlalu jauh, harus masih berhubungan dengan tokoh sentral.

Misalnya dalam sebuah cerita, si tokoh sentral dikisahkan memiliki seorang adik. Konfliknya bisa saja terjadi antara si adik dan pacarnya sendiri yang tidak ada hubungan dengan tokoh sentral secara langsung, tapi nantinya bisa saja si tokoh sentral berperan menasihati adiknya. Jadi meski bercabang, si tokoh sentral tetap dilibatkan meski mungkin tidak secara langsung.

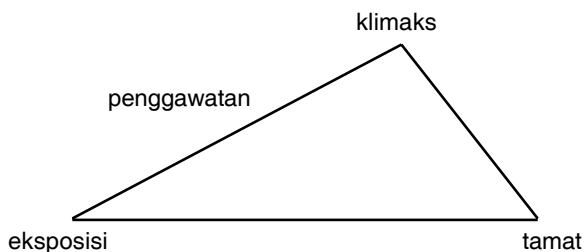
Selain cabangnya jangan terlalu lebar, cabang multiplot juga jangan terlalu banyak. Kalau diibaratkan pohon, jangan sampai cerita menjadi seperti pohon yang lebar dengan cabang yang ke mana-mana. Yang ideal, plot ini mestinya berbentuk seperti pohon yang tidak memiliki banyak cabang dan tidak terlalu tinggi sehingga cabang akan menggumpal di tengah, dan cerita tetap terfokus. Dengan demikian, meskipun bercabang, akhirnya cerita akan kembali lagi pada inti permasalahan utamanya.

2.1.7 GRAFIK CERITA

Grafik cerita ibarat tangga nada dalam musik. Alunan musik akan tercipta hanya dengan mengatur letak posisi 1-7 nada itu, dibumbui dengan titik-titik dan garis-garis tanda birama.

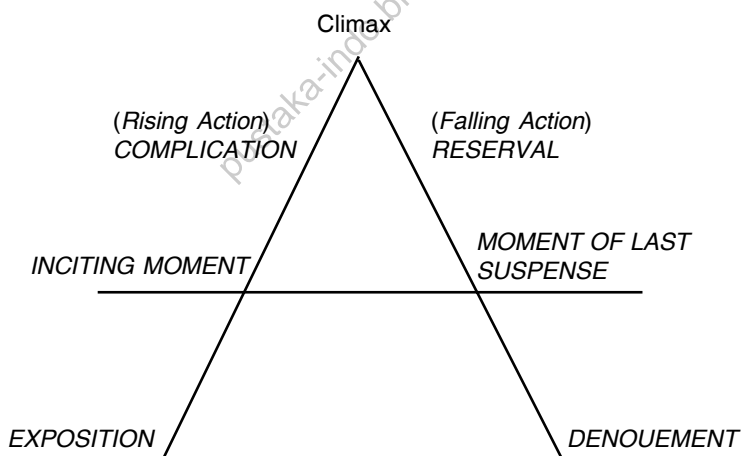
Grafik cerita dalam skenario berkaitan juga dengan irama plot yang membangun konflik pada tiap adegan dalam cerita skenario kita. Berikut ini beberapa grafik konflik yang lazim digunakan dalam membuat skenario film dan sinetron.

2.1.7.1 GRAFIK ARISTOTELES



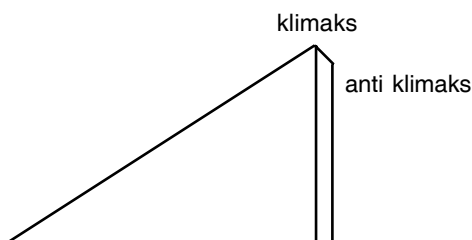
Grafik ini adalah grafik umum yang diciptakan oleh Aristoteles, dan sampai saat ini masih banyak digunakan oleh beberapa penulis Indonesia untuk membuat skenario, baik skenario teater, sinetron, atau film.

2.1.7.2 GRAFIK FRAYTAG'S PYRAMIDE



Grafik ini dianggap kurang baik oleh Brander Mathews dan H. Misbach Yusa Biran sehingga Misbach Y.B. membuat grafik yang menurutnya lebih baik.

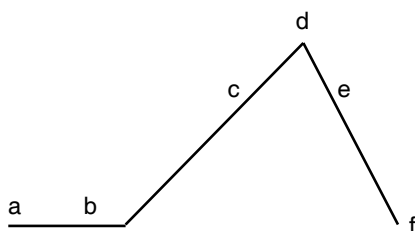
2.1.7.3 GRAFIK MISBACH YUSA BIRAN



Perjalanan awal grafik ini sama dengan grafik Aristoteles. Nilai dramatisnya disusun meningkat terus. Bedanya, klimaks baru dicapai pada saat mendekati *ending* cerita, disusul sedikit saja dengan anti klimaks, lalu tamat.

Grafik tersebut adalah grafik yang dianggap baik oleh H. Misbach Yusa Biran dalam diklat yang dituliskannya pada sekitar 1980-an. Dan, memang untuk beberapa cerita di Indonesia sampai saat ini, banyak sinetron memakai gaya penulisan skenario dengan struktur grafik seperti tersebut.

2.1.7.4 GRAFIK HUDSON



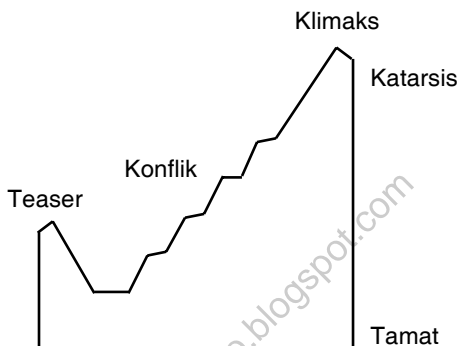
- a. Eksposisi/pengenalan
- b. Insiden permulaan/awal konflik
- c. Pertumbuhan laku/ penanjakan laku
- d. Krisis atau titik balik/ klimaks krisis
- e. Penyelesaian/penurunan laku
- f. *Catastrophe*/keputusan

Saya pribadi masih merasa kurang lengkap dengan keempat grafik tersebut. Mengingat apa yang saya praktikkan selama ini, kebanyakan tidak sesuai dengan keempat grafik tersebut. Akhirnya berdasarkan

pengalaman, saya mencoba membuat grafik sendiri berdasarkan skenario yang telah saya kerjakan dan banyak diminati oleh produser, *broadcast*, dan penonton. Grafik saya ada dua, dan keduanya diawali dengan sebuah *teaser* di awal cerita. Kedua grafik tersebut adalah:

2.1.7.5 GRAFIK ELIZABETH LUTTERS (1)

[Cocok untuk Film/FTV dan Serial Lepas]



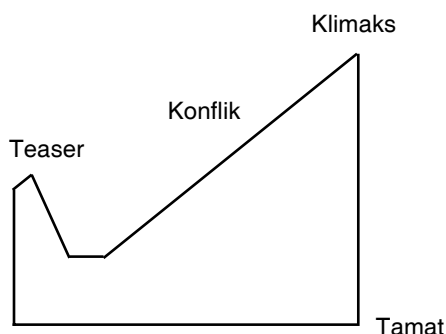
Grafik ini mengambil gebrakan di depan, lalu turun/ reda beberapa saat, namun selanjutnya diikuti oleh konflik yang naik, lalu datar sedikit, terus naik lagi dan datar sedikit lagi, seperti anak tangga, dan seterusnya hingga mencapai puncak konflik yaitu klimaks. Setelah itu ada katarsis atau penjernihan sedikit, kemudian tamat.

Untuk sinetron zaman sekarang, grafik gebrakan di depan ini banyak diminati oleh PH dan *broadcast* karena dinilai dapat memancing keingintahuan penonton untuk menyaksikan adegan sesudahnya—yang dianggap pasti lebih seru dari adegan sebelumnya.

Grafik ini saya ciptakan sendiri berdasarkan permintaan produser yang menginginkan cerita dengan gebrakan di depan dan konflik tiada henti. Sering saya pakai untuk pembuatan skenario cerita lepas (film/ FTV/telesinema) dan serial lepas.

2.1.7.6 GRAFIK ELIZABETH LUTTERS (2)

[Cocok untuk Serial Sambung]



Grafik ini tetap dimulai dengan *teaser* atau gebrakan di depan, lalu konflik turun sedikit, datar sebentar, kemudian naik terus dengan posisi agak terjal hingga mencapai klimaks. Tidak ada antiklimaks atau katarsis/penjernihan. Cerita diakhiri pada adegan klimaks.

Dalam grafik ini penonton dapat menentukan atau menebak *ending*-nya sendiri. Atau, bisa juga *ending*-nya memang sudah jelas, misalnya pada puncak adegan si tokoh lari dan tertembak. Bersamaan dengan tokoh jatuh dibuat *slow motion*, lalu *freeze*. ...! cerita berakhir. Atau contoh lain, pada puncak konflik si tokoh ngebut di jalan, lalu terjadi tabrakan keras, *freeze*. ...! Biar penonton sendiri yang menyimpulkan si tokoh meninggal atau tidak, tak perlu kita menjelaskannya lagi. *Ending*.

Grafik seperti ini kadang membikin gemas penonton, lebih-lebih jika dipakai untuk cerita lepas/film, penonton tak mendapat jawaban. Namun *ending* seperti ini paling cocok untuk skenario Serial Sambung, agar penonton terpancing untuk menunggu episode selanjutnya.

Grafik kedua juga tercipta berdasarkan pengalaman membuat sinetron serial bersambung. Ternyata bentuk seperti ini paling disukai

PH dan *broadcast*. Pasalnya grafik ini berhasil mengikat penonton dengan konflik yang tak henti-hentinya dan terus meroket, lalu pada *ending* terjadi ketegangan/*suspense* sehingga menciptakan *curiosity* penonton.

Grafik apa pun sebenarnya bisa kita ciptakan sendiri, tidak mutlak terikat pada grafik-grafik yang dibuat oleh para penulis dunia, atau kedua grafik yang ditawarkan di sini. Patokan grafik cerita, lebih-lebih untuk skenario sinetron atau film di Indonesia, saat ini memang belum ada ‘pakem’-nya. Maka, sampai saat ini sepertinya para penulis masih bebas membuat grafik yang sesuai dengan selera masing-masing untuk memikat penontonnya. Dan, perkembangan grafik cerita memang akan terus berjalan sesuai dengan perkembangan zaman.

2.1.8 SETTING CERITA

Setting cerita adalah lokasi tempat cerita ini ingin ditempatkan atau diwadahi. Ambil contoh jika kita memiliki *snack*, akan ditaruh dalam stoples mana? Yang plastik atau yang beling? Bulat atau kotak? Bunga-bunga atau polos? Begitu pula dengan *setting* cerita.

2.1.8.1 MEDIA/TEMPAT

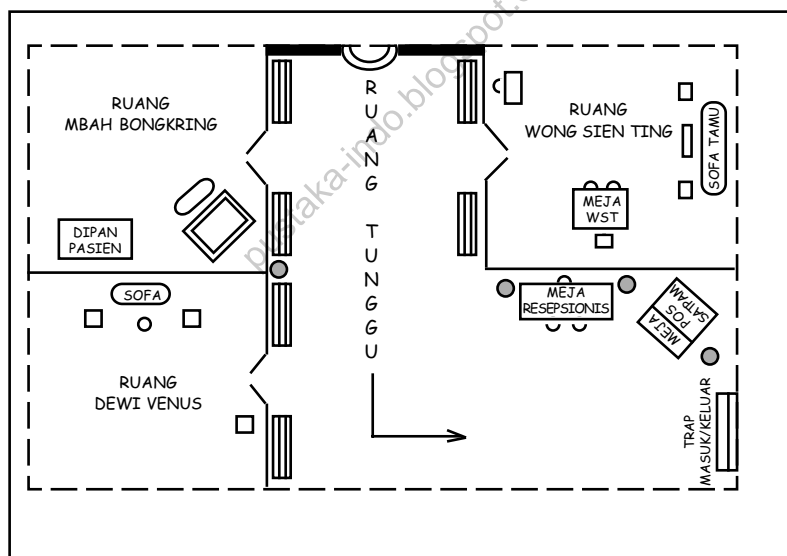
Setting dalam arti media, dapat dibedakan menjadi *in door* dan media *out door*. *Setting in door* selain diartikan sebagai *setting* di dalam ruangan (dalam rumah), juga diartikan *setting* buatan di dalam studio. Jadi, studio dibuat menjadi ruang-ruang, maksimal empat ruang, dan posisi *setting* harus terbuka pada kedua sisinya agar tidak menyulitkan gerak kamera.

Membuat skenario jenis studio harus sarat dengan dialog karena keindahan gambar hanya terbatas pada empat *setting* tersebut. Jadi, daya tarik penonton lebih banyak dipancing melalui dialog-dialognya. Selain itu, skenario jenis ini juga harus dinamis. Dengan berbagai hal

itu, akibatnya *setting* jenis ini lebih banyak digunakan oleh drama komedi, atau tayangan drama lainnya, tapi gerakannya tidak lamban.

Dalam *setting* jenis ini, durasi juga menjadi satu hal yang sangat diperhitungkan. Akan tidak menarik jika durasi terlalu panjang, sebab cerita yang ditampilkan bukanlah pertunjukan teater, meski *setting* dengan format panggung. Jadi idealnya, durasi untuk tayangan sinetron dengan *setting* jenis ini, cukup 30 menit saja. Kecuali jika skenario itu dengan dialog-dialognya yang kuat sanggup mengikat penonton selama 60 menit, bisa-bisa saja. Contoh tayangan, *Welcome Dance*, *Senggal-Senggol*, atau *Ngelaba*.

Contoh *Setting in Door*, Komedi “Klinik Parno”.



Setting out door dibuat di luar studio. Biasanya digunakan dalam sinetron-sinetron drama, terlebih pada sinetron yang ingin menonjolkan unsur gambar dan pemandangan.

Skenario dengan *setting* jenis ini biasanya tidak menggunakan terlalu banyak dialog. Penulis lebih memperluas tulisan pada deskripsi visualnya sehingga penggambarannya bisa lebih detail.

2.1.8.2 BUDAYA

Setting dikaitkan dengan budaya tertentu. Semua unsur yang terkait dengan *setting* tersebut disesuaikan dengan daerah dan budaya yang akan kita tampilkan. *Setting* budaya banyak dipakai untuk membuat sinetron lokal. Misalnya, dalam salah satu episodenya, sinetron serial lepas *Jejak-Jejak* (produksi kerja sama Stasiun TVRI-Surabaya dengan *Surabaya Post*) pernah ber-*setting* di Ponorogo. Sinetron ini bercerita tentang Warok yang mewakili budaya Jawa Timur. Dalam sinetron tersebut, semua kostum dan artistik disesuaikan dengan daerahnya, termasuk skenarionya pun tak bisa lepas dari dialog Jawa Timur-*an*.

Sinetron yang saat ini banyak ditayangkan di televisi adalah yang ber-*setting* budaya Betawi, yang dicirikan dengan hadirnya rumah khas Betawi, kostum Betawi, dan dialog serta bahasanya yang khas Betawi. Awal kebangkitan budaya Betawi menjadi *setting* sinetron dipelopori oleh Rano Karno lewat sinetronnya *Si Doel Anak Sekolah*. Berkah dari kesuksesan *Si Doel Anak Sekolah* yang melambungkan nama Mandra ini antara lain berupa kepercayaan *broadcast* kepada Mandra untuk memproduksi sinetron-sinetron Betawi, di antaranya *Tarzan Betawi*, *Anak Betawi Gedongan*, *Mandragade*, dan *Zorro Betawi*.

Kesuksesan Mandra kemudian diikuti oleh rumah produksi lain yang menawarkan cerita-cerita berlatar budaya Betawi, misalnya *Julia Anak Gedongan*, *Kecil-Kecil Jadi Manten*, dan *Kawin Gantung* (Multivision Plus), *Play Boy Cap Jempol* (Prima Entertainment).

2.2 OBSERVASI

Setelah memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan cerita maka kita tentu sudah menetapkan cerita seperti apa yang akan dikerjakan. Langkah selanjutnya adalah observasi, tentunya berkaitan dengan cerita yang akan ditulis.

Observasi adalah pengamatan terhadap sebuah kasus untuk kebutuhan penulisan skenario. Pengamatan yang dimaksud di sini bukan sebatas mengamati atau melihat secara fisik dari dekat atau pun dari jauh, namun yang lebih penting—*saya ingat pelajaran penyutradaraan dari Wahyu Sihombing*—kita harus dapat menyelami dan ikut merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh tersebut.

Ambil contoh ketika kita telah mengambil keputusan untuk membuat cerita tentang seorang Pekerja Seks Komersial (PSK), maka kita wajib melakukan observasi ke tempat-tempat PSK tinggal dan bekerja. Di tempat itu kita tidak sekedar datang dan melihat, tapi wajib berkomunikasi dengan orang-orang yang berada di dalam maupun di sekitar kompleks tersebut. Dari proses itu, kita mulai mencatat tentang bagaimana tingkat sosialnya, pendidikannya, ekonominya, atau mengapa dia sampai terjun ke dunia tersebut. Selain itu, kita juga bisa menanyakan lebih jauh tentang tempat kerjanya, bagaimana ia menjalani pekerjaannya, perasaannya menjalani pekerjaan yang dianggap nista itu, dan sebagainya. Hal ini akan memperkaya wawasan dan imajinasi kita dalam menciptakan sebuah tulisan tentang tokoh seorang PSK.

Saya pernah melakukan observasi ke sebuah rumah sakit jiwa di Lawang, 1983. Dari penampilan, para pasiennya ternyata terlihat normal. Namun, begitu kami mulai mengajaknya bicara, terlihat ada sedikit emosi berlebih yang terlontar dalam berbagai hal yang mereka ucapkan.

Di sana saya sempat berkomunikasi dengan pasien wanita yang sebelum masuk RSJ ia berprofesi sebagai guru sekolah. Bicaranya

sangat lancar dan menasihati kami agar menjadi murid yang baik dan rajin belajar supaya bisa naik kelas dan tidak mengecewakan orang tua. Namun, saat diajak berbicara tentang problem yang menimpanya (tentang pacar yang mengkhianati dirinya), ketegangan memuncak dan emosi tampak tergambar di wajahnya.

Pada umumnya, penderita schizophrenia yang belum terbilang parah, masih dibebaskan berkeliaran di RSJ dan masih bisa diajak berkomunikasi. Namun, rata-rata dari mereka merasa dirinya tidak gila dan tidak mau disebut gila, meskipun jika emosinya memuncak mereka bisa berbuat lepas kontrol.

Hal tersebut memberi inspirasi saat saya menciptakan tokoh seorang ibu yang sebenarnya tidak gila, tapi dibuat gila dan dimasukkan ke rumah sakit jiwa oleh suaminya yang cemburuan. Adegan ini ada pada skenario serial *Menggapai Bintang* (Prima entertainment).

Kemudian, saya bicara dengan pasien lain lagi di RSJ tersebut. Uniknya, dia bisa memberi alamat dan nomor telepon keluarganya, agar kami menghubungi keluarganya untuk mengeluarkannya dari RSJ itu karena dia merasa tidak gila. Kami mencari alamat tersebut, dan ternyata benar, keluarganya tinggal di sana. Saya menanyakan kenapa si ibu itu sampai dimasukkan ke RSJ. Pihak keluarga menceritakan penyebabnya, kalau ibu itu bisa menghabiskan waktu lama sekali di kamar mandi dan mandinya begitu emosional sampai menghabiskan air satu bak.

Saya dan keempat teman saya yang saat itu terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, menganalisis bahwa si ibu merasakan ada sesuatu yang sangat kotor di tubuhnya. Kemungkinan ibu itu pernah diperkosa, atau ada trauma lainnya.

Kasus ibu ini kemudian saya masukkan ke dalam skenario FTV *Misteri Genderuwo* yang menceritakan seorang istri yang pernah

bersetubuh dengan Genderuwo tanpa disadarinya. Dia merasa jijik dan menganggap dirinya sangat kotor sehingga dia mengguyur seluruh tubuhnya dengan air sebanyak mungkin dan dengan emosi yang berlebihan. Hal itu dilakukannya dengan maksud ingin membersihkan dirinya sebersih mungkin.

2.3 RISET

Riset hampir sama dengan observasi, namun lebih diartikan sebagai penelitian yang sifatnya mencari data kebenaran tentang sesuatu hal. Riset ini biasanya dibutuhkan jika kita mendapat pesanan tulisan tentang hal-hal yang bertemakan sejarah atau memerlukan penyelidikan ilmiah. Misalnya, jika kita mendapat pesanan membuat skenario tentang seorang tokoh pahlawan maka kita bisa melakukan riset ke kota-kota kelahirannya, tempat perjuangannya, tempat ia dimakamkan, atau ke museum yang menyimpan barang-barang milik pahlawan tersebut.

Atau, jika kita dituntut untuk membuat skenario tentang peninggalan purbakala, kita bisa melakukan riset ke candi-candi, museum-museum, dan sebagainya. Jadi, sifat riset di sini lebih pada penelitian terhadap sesuatu hal untuk mendapatkan pembenaran, yang selanjutnya menjadi data untuk skenario kita.

2.4 SINOPSIS

Setelah seluruh hal tentang cerita, observasi, dan riset dipahami, langkah selanjutnya adalah membuat sinopsis. Ini adalah praktik pertama kita menulis, sebelum sampai pada tahap membuat skenario.

Sinopsis—seperti sudah diketahui banyak orang—adalah ringkasan cerita. Namun dalam sebuah cerita film atau sinetron, sinopsis bukan sekadar ringkasan cerita, melainkan sebuah ikhtisar yang memuat semua data dan informasi dalam skenario.

Dalam sinopsis untuk film dan sinetron, ada beberapa hal yang harus termuat, yakni isi cerita, keinginan dan tujuan dari cerita, hambatan dan cara penanggulangannya, karakter tokoh-tokohnya, lokasi dan waktu kejadian, serta inti pembicaraannya.

Untuk sebuah penulisan skenario, peran sinopsis cukup penting guna mengetahui isi skenario yang akan dibuat. Biasanya dalam menyetorkan skenario, sinopsis harus dilampirkan. Atau, bagi penulis yang mendapat pesanan cerita, justru diminta membuat sinopsisnya dahulu sebelum membuat skenario.

Panjang sinopsis disesuaikan dengan kebutuhan. Salah satunya dapat diukur dari lama waktu tayang atau durasi. Untuk tayangan durasi 30 menit = $\frac{3}{4}$ -1 lembar sinopsis, durasi 60 menit = 1-2 lembar, durasi 90 menit = 2-3 lembar, sinetron serial sekitar 4-5 lembar dalam bentuk sinopsis global. Setelah sinopsis global disetujui, barulah dibuat sinopsis per episode untuk semua episode.



Dini Aminarti dan Jonathan Frizzy dalam sinetron *Menggapai Bintang*.

MENGGAPAI BINTANG

Penulis Skenario: Elizabeth Lutters



SINOPSIS EPS 1

Suasana meriah, pesta ulang tahun MARINE, seorang artis pendatang baru. VITA adalah teman MARINE. Saat ini EVA diajak VITA untuk ikut ke pesta ulang tahun tersebut. Di pesta itu, datang juga STEVEN, orang yang dicintai MARINE, namun STEVEN tidak mencintainya. STEVEN datang bersana NICOLAS, sahabatnya. Sejak kedatangan EVA dan VITA, STEVEN mulai tertarik pada EVA saat pandangan pertama. STEVEN mengagumi penampilan EVA yang sangat sederhana, tanpa make-up dan baju pesta, tapi justru itulah nilai ketertarikan STEVEN pada EVA.

Saat dansa, STEVEN berusaha mendekati EVA, mengajak dansa. Atas desakan VITA (yang sebenarnya menyukai STEVEN juga, tapi sadar diri), EVA akhirnya bersedia berdansa dengan STEVEN. Namun tak disangka, kejadian ini membuat kecemburuan MARINE memuncak. MARINE memaki EVA, yang sudah datang tak diundang, tapi kini akan merebut kekasihnya. MARINE marah dan menyerang EVA. STEVEN membela EVA, lalu STEVEN membawa lari EVA keluar dari gedung, diikuti oleh VITA dan NICOLAS. MARINE yang marah menyuruh SATPAM mengejar mereka, tapi mereka berhasil melarikan diri.

EVA dan VITA tidak mau diantar STEVEN. Mereka lalu pulang naik taksi. Namun, STEVEN dan NICOLAS jadi kecewa karena lupa menanyakan siapa nama 2 gadis cantik itu. Tapi, STEVEN yang telah jatuh cinta bertekad sanggup mendapatkan nama, alamat, dan nomor telepon EVA.

Di rumah, EVA yang pergi tidak pamit, dimarahi oleh TESSA kakak tirinya dan BU LENI ibu tirinya. Pada saat inilah kita baru mengetahui bahwa EVA adalah anak tiri di keluarga itu, dan baru satu bulan tinggal bersama mereka.

Di rumah itu, seluruh pekerjaan rumah tangga dikerjakan oleh EVA, karena tak ada pembantu. Saat EVA membersihkan kamar TESSA, tiba-

tiba ada telepon berbunyi, dan EVA mengangkatnya. EVA lupa masih memegang kalung TESSA. Saat EVA mencatat pesan di telepon, kalung itu jatuh dan EVA tidak menyadarinya. Telepon itu dari STEVEN, tapi ia tidak mengetahui EVA adalah gadis yang bertemu dia semalam dan membuatnya penasaran. STEVEN telepon mencari TESSA karena STEVEN adalah orang yang dijodohkan orang tua untuk menjadi suami TESSA, meskipun STEVEN tidak mencintai TESSA.

TESSA mendapati kalung pemberian BU FITRI ibunya STEVEN, tidak pada tempatnya. TESSA menuduh EVA yang mencurinya karena EVA yang membersihkan kamar. EVA tidak merasa mencuri. Dan EVA pun lupa kalau ia telah membawa kalung itu keluar kamar, lalu jatuh di meja telepon. Maka terjadi pertengkaran yang cukup keras antara TESSA dan EVA, hingga MIRA adik TESSA membela EVA, karena TESSA akan melukai EVA dengan botol pecah. Pertengkaran ini mengakibatkan tangan TESSA dan MIRA terluka oleh pecahan botol parfum. BU LENI sangat marah, sementara PAK HANDY lebih banyak membela EVA.

Di butik BU LENI, seorang langganan BU LENI yaitu BU DRAJAD, menceritakan tentang BU LASTRI yang suaminya membawa anak tidak jelas masuk ke rumah mereka. Ternyata setelah diselidiki, anak tersebut adalah anak kandung suami BU LASTRI sendiri, hasil perselingkuhan dengan pembantu mereka. Mendengar cerita ini, BU LENI terpengaruh dan mulai membayangkan bila EVA adalah anak kandung PAK HANDY suaminya. BU LENI melihat betapa sayangnya PAK HANDY pada EVA dan selalu membelanya, melebihi anak kandungnya sendiri.

Suatu hari, BU LENI memergoki PAK HANDY memeluk EVA dengan penuh rasa sayang. Wajah BU LENI menampakkan kemarahan, membuat EVA melepaskan pelukan PAK HANDY, dan EVA menjadi sangat ketakutan. Apa yang akan dilakukan BU LENI terhadap EVA dan PAK HANDY...? Kita saksikan pada episode 2.

BERSAMBUNG

Perhatikan contoh sinopsis serial *Menggapai Bintang* episode 1. Pada *ending* episode 1, kita berikan ketegangan di sana agar menimbulkan rasa ingin tahu penonton untuk menyaksikan episode selanjutnya. Berikut ini episode 2 *Menggapai Bintang*.



dok. prima entertainment

Rorensia, Robby Sugara, Novia Ardhana, Icha Alicia dalam sinetron *Menggapai Bintang*.

MENGGAPAI BINTANG

Penulis Skenario: Elizabeth Lutters

SINOPSIS EPS 2

PAK HANDY memeluk EVA sebenarnya bukan tanpa alasan. EVA baru saja menemukan kalung TESSA di bawah meja telepon. EVA menanyakan pada PAK HANDY, bagaimana caranya ia mengembalikan kalung itu pada TESSA, EVA takut TESSA semakin menuduhnya mencuri kalung itu. Maka saat BU LENI memergoki PAK HANDY memeluk EVA, BU LENI jadi salah pengertian. Saat BU LENI mendekati mereka, PAK HANDY berbisik menyuruh EVA masuk dan menyimpan dulu kalung itu. Terjadilah keributan antara PAK HANDY dan BU LENI. BU LENI pun menuduh EVA adalah anak kandung PAK HANDY hasil perselingkuhan. TESSA dan MIRA mendengar itu, dan TESSA menganggap EVA anak haram.

Cerita kita alihkan sejenak pada keluarga STEVEN, di mana orang tua STEVEN, terutama PAK JANAS ayah STEVEN, memaksa STEVEN bertunangan dengan TESSA. STEVEN mulai berani menolak, karena ia baru menerima nasihat dari NICOLAS, agar bersikap tegas bila memang

tidak mencintai TESSA. Maka saat STEVEN menolak keinginan PAK JANAS, PAK JANAS melarang STEVEN bekerja lagi sebagai pemain sinetron, profesi yang tidak disukainya itu. Tapi STEVEN bersikeras mempertahankan dunianya, ia lebih memilih keluar dari rumah daripada dijodohkan dengan TESSA. Tapi saat STEVEN keluar pun, PAK JANAS tidak tinggal diam. Ia mengancam akan mengawasi STEVEN agar tidak mencintai gadis lain, karena PAK JANAS tetap akan menikahkan STEVEN dengan TESSA.

TESSA kehilangan baju di lemarnya. Ia langsung menduga EVA lagi yang mencurinya. TESSA tak tahu kalau baju itu ada pada MIRA, adiknya. TESSA mencari baju itu di lemari EVA, namun tidak ditemukan, tapi TESSA malah menemukan kalungnya yang hilang itu. TESSA langsung mencari EVA yang saat itu berada di dapur. TESSA memaki dan menyiksa EVA. TESSA menyiram wajah EVA dengan air panas dan mengatakan EVA adalah anak haram. EVA terkejut. EVA menanyakan kebenaran berita itu pada PAK HANDY. PAK HANDY menjawab yang sebenarnya, bahwa EVA adalah anak hasil pernikahan yang resmi dari orang tua sahnyanya. Jadi EVA bukan anak kandung PAK HANDY seperti yang dikatakan BU LENI.

STEVEN tinggal di apartemen NICOLAS. Dan pada NICOLAS, STEVEN menceritakan segala deritanya tentang perjodohan ini. NICOLAS menyarankan agar STEVEN menerima saja pertunangan dengan TESSA, karena TESSA dinilai jelas latar belakangnya. Tapi STEVEN tetap menolak, karena tidak mencintai TESSA, bahkan ia mengatakan akan mulai mengejar cintanya yaitu pada gadis lugu yang belum ia ketahui namanya itu. NICOLAS tak dapat melarang, kecuali mendukungnya.

Kolom ini sengaja saya kosongkan, agar Anda bisa melanjutkan cerita di atas sesuai selera Anda sebagai bahan latihan.

Lanjutan:

BERSAMBUNG

Perhatikan lagi *ending* episode 2 Anda. Apakah Anda sudah membuat adegan tegang/*suspense* untuk penonton? Jika hendak membuat sinopsis serial, *suspense* di *ending* episode sangat penting!

Untuk contoh sinopsis cerita lepas durasi 90 menit, bisa Anda lihat pada skenario FTV *Makhluk Tengah Malam* dalam lampiran buku ini. Pada *ending* cerita lepas tidak diperlukan ketegangan, tapi langsung pada penyelesaian cerita. Meski begitu ketegangan tetap ada, namun posisinya berada di sepanjang cerita sebelum *ending*. Bedakan cerita lepas dengan cerita serial, dan cobalah sendiri membuat sinopsis cerita lepas!

2.5 KERANGKA TOKOH

Setelah selesai membuat sinopsis, praktik berikutnya adalah membuat kerangka tokoh dalam bentuk skema, yang menjelaskan hubungan antar-tokoh yang ada dalam skenario. Tokoh-tokoh yang ditampilkan sebaiknya dibatasi pada tokoh sentral/utama dan pembantu utama saja.

Untuk sebuah skenario film atau jenis telesinema/FTV, kerangka tokoh tidak terlalu dibutuhkan, mengingat tokohnya tidak terlalu banyak dan cukup ditulis dalam profil tokoh saja. Namun, untuk skenario serial yang biasanya menggunakan multiplot dan melibatkan banyak tokoh, pembuatan skema tokoh menjadi sangat penting. Skema ini kita perlukan agar orang yang membaca skenario, mengetahui dengan jelas hubungan antara masing-masing tokoh. Kerangka atau skema tokoh ini juga diperlukan agar cerita yang sudah kita konsep dengan rapi, tidak lari ke mana-mana, atau tidak berkembang terlalu jauh dari apa yang sudah direncanakan sejak awal. Selain itu, agar kita juga tidak tiba-tiba saja memasukkan tokoh-tokoh lain di luar konsep, yang akhirnya dapat merusak jalan cerita.



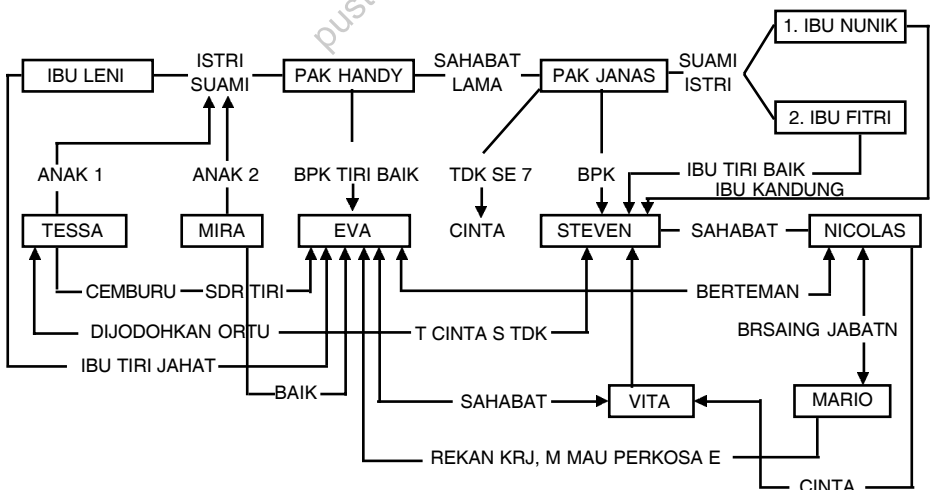
dok. prima entertainment

Jonathan Frizzy, Tri Budiman, Rudi Salam dalam sinetron *Menggapai Bintang*.

Contoh Kerangka Tokoh Cerita Serial Bersambung.

MENGGAPAI BINTANG

Penulis Skenario: Elizabeth Lutters



KARAWACI, 8 JUNI 2003

2.6 PROFIL TOKOH

Berdasarkan kerangka tokoh yang telah dibuat, kita akan membuat profil satu per satu dari tokoh yang akan ditampilkan. Profil tokoh ini sering disebut dengan ‘karakter tokoh’. Namun, istilah ‘karakter tokoh’ sengaja tidak dipakai dalam buku ini, karena penjabarannya tidak sebatas pada karakter, melainkan juga fisik dan latar belakang tokoh.

2.6.1 NAMA TOKOH

Nama tokoh harus disesuaikan dengan banyak hal. Misalnya, seorang tokoh remaja kota, trendi, dan anak orang kaya, tentu tidak pas jika diberi nama Sariyem. Selain itu, saat menuliskan nama tokoh dalam profil tokoh pun, jangan lupa mencantumkan embel-embel pada nama tokohnya—bisa berarti gelar dalam hal pendidikan atau budaya. Misalnya, jika seorang turunan ningrat, bisa ditambahkan huruf ‘R’ (Raden) di depan namanya. Nama beken juga menjadi satu hal yang penting pula untuk dicantumkan dalam profil tokoh.

2.6.2 USIA TOKOH

Usia tokoh juga perlu diperjelas. Misalnya, jika tokoh ini berperan dari usia muda hingga tua, maka perlu dicantumkan usianya. Atau jika ada adegan *flash back*, maka usia tokoh saat *flash back* juga perlu dicantumkan. Menjelaskan usia tokoh ini penting untuk urusan *casting* (penentuan pemain). Untuk adegan *flash back* misalnya, seorang tokoh yang berperan dalam konteks cerita tentunya tidak mungkin memerankan dirinya pada masa muda dahulu. Untuk itu, diperlukan pemain lain dengan wajah yang setidaknya memiliki kemiripan.

Penulisan usia tokoh ini juga perlu untuk kebutuhan *make-up* sehingga jika ada peran yang membutuhkan alat-alat *make-up* spesial akan dapat diketahui dari profil ini. Misalnya, untuk usia tua diperlukan

crape hair warna abu-abu atau putih untuk membuat kumis, jenggot, dan lain sebagainya.

2.6.3 TIPOLOGI TOKOH

Tipologi adalah istilah psikologis untuk membedakan manusia berdasarkan beberapa tipe. Agar lebih sederhana, tipologi tokoh ini dapat dibedakan menjadi tipe fisik dan tipe psikis, dengan menggunakan teori dari dua tokoh yang berbeda.

2.6.3.1 TIPOLOGI TIPE FISIK

Tipe ini bisa disebut penggolongan tipe manusia berdasarkan bentuk tubuh, berdasarkan teori E. Kretschmer. Tipologi Kretschmer ada 4 tipe, yaitu:

2.6.3.1.1 PIKNIS

Tipe piknis mengarah pada tubuh dengan ciri-ciri pendek dan gemuk (berat badan melebihi berat normal). Jenis tubuh ini memperlihatkan banyak lemak sehingga tulang-tulangnya tidak tampak.

Kegemaran tipologi piknis yang paling menonjol adalah doyan makan dan tidur. Maka, jika kita membuat tokoh dengan tubuh piknis, kecenderungannya adalah selalu memiliki dua kegemaran itu. Biasanya tubuh seperti ini banyak dimiliki oleh pelawak, mengingat tubuh piknis sering dikaitkan dengan karakternya yang sanguinis, hingga sangat sesuai sebagai seorang penghibur. Sering kali tokoh utama didampingi tokoh lucu atau konyol dari orang-orang tipe piknis ini. Orang tipe ini sering dijadikan sebagai maskot komedinya. Bisa dilihat misalnya pada sinetron *Julia Jadi Anak Gedongan*, tokoh teman Julia diperankan oleh Emmy Lemu, pemain dengan tipe piknis.

2.6.3.1.2 LEPTOSOM

Tipe leptosom mengarah pada tubuh yang tinggi dan kurus (berat badan kurang dari normal). Jenis tubuh ini adalah kebalikan dari piknis sehingga tulang-tulangnya pun terlihat menonjol. Wajahnya cenderung memelas atau sedih.

Kegemaran atau hobi dari tipe ini biasanya adalah membaca buku, suka menyendiri, dan melamun. Karakter dari tipe ini kebalikan dari karakter tipe piknis, yaitu melankolis. Jadi, jika Anda membuat tokoh dalam skenario dengan ciri-ciri tersebut maka jangan ragu-ragu menuliskan bahwa fisiknya termasuk tipe leptosom.

Dalam sinetron, tipe ini sering menjadi tokoh yang disakiti dan menderita sehingga jika ia sudah meneteskan air mata, penonton akan ikut terhanyut. Meski begitu, dalam cerita komedi terkadang tipe leptosom ditampilkan berpasangan dengan tipe piknis, menjadi seperti angka 10. Untuk soal pasangan ini, bisa dilihat tokoh Bill dan Bull dalam sinetron *Saras 008*.

Contoh pemain sinetron atau film dengan tipologi leptosom, di antaranya H. Damsyik, Pak Tile, Henidar Amroe, Eksanti, atau Dini Aminarti.

2.6.3.1.3 ATLETIS

Tipe atletis mengarah pada bentuk tubuh yang tinggi dan kekar. Tidak banyak lemak, tapi tidak juga tampak tulang-tulang di tubuhnya. Yang tampak lebih menonjol adalah urat-uratnya. Biasanya badannya tegap dan kuat. Perbandingan tinggi dan berat badan seimbang.

Kegemaran atau hobi manusia dengan tipologi ini yang utama adalah olahraga dan bekerja kasar. Karakter yang menyertai tipologi ini adalah koleris.

Biasanya tubuh jenis ini banyak dimiliki oleh seorang olahragawan, atau profesi yang membutuhkan fisik kuat. Tak heran bila tipe ini

sering dipakai untuk peran-peran super-*hero*, satpam, *body guard*, polisi, olahragawan, preman, dan lain sebagainya. Film dan sinetron laga banyak memakai pemeran dengan tipologi atletis ini.

Contoh pemain sinetron atau film dengan tipologi ini antara lain Doni Kusuma, Primus Yustisio, Barry Prima, dan Adji Massaid.

2.6.3.1.4 DISPLASTIS

Tipe displastis adalah bentuk tubuh yang khas atau tidak umum. Kategori ini tidak dapat dijabarkan dengan detail tertentu, mengingat tipe ini menyimpang dari konstitusi normal, atau bisa dibilang spesifik.

Kegemaran atau hobinya pun tidak dapat dipertegas. Hanya untuk karakter, biasanya tipe ini adalah flegmatis.

Dalam sinetron, tipe ini sering dipakai untuk jenis cerita komedi atau lawak. Lihat saja *Tuyul dan Mbak Yul* yang menampilkan Onny Syahrial sebagai tuyul karena tubuhnya yang spesifik, selain jinnya yang juga memiliki tubuh displastis. Si Jangkung dalam *Puteri Cantik*, atau Komeng dalam *Spontan* juga termasuk displastis.

2.6.3.2 TIPOLOGI TIPE PSIKIS

Tipologi ini bisa dikatakan sebagai penggolongan manusia berdasarkan temperamen, atau pada arti ‘salah-kaprah’nya dalam skenario biasa disamakan dengan istilah karakter. Salah kaprah karena dalam ilmu psikologi, temperamen dan karakter dibedakan. Temperamen adalah bawaan dari lahir, sementara karakter itu bisa dibentuk. Demi mudahnya, dalam buku ini kedua istilah tersebut dianggap sama mengingat makna keduanya yang berbeda tipis.

Pemahaman teori seputar tipologi psikis ini menjadi penting untuk menempatkan karakter tokoh dalam cerita, agar tidak terjadi kontradiksi antara tipe psikis dan fisik. Misalnya kita membuat tokoh dengan tipe melankolis, tetapi kita menempatkan tipe piknis untuk fisiknya,

hal ini tentulah bertentangan! Dengan demikian, penulis skenario haruslah mengetahui ilmu psikologi tentang temperamen yang dikaitkan dengan bentuk tubuh tokoh yang kita tulis.

Dalam penjabaran ini, kita gunakan teori tipologi Immanuel Kant yang memakai istilah temperamen. Teori tersebut dibagi ke dalam empat tipe: dua tipe mencakup temperamen perasaan (sanguinis+melankolis) dan dua lainnya mencakup temperamen kegiatan (koleris+flegmatis).

2.6.3.2.1 SANGUINIS

Orang Sanguinis memiliki tipe fisik piknis, sifat-sifat khasnya:

- ♦ Mudah menerima kesan, tapi tidak mendalam dan hanya sesaat.
- ♦ Sering berjanji tapi jarang ditepati sebab selalu menganggap penting sesuatu yang baru ditemui, namun beberapa saat kemudian tidak dipikirkan lagi.
- ♦ Suka menolong orang lain, tapi tidak bisa dijadikan sebagai sandaran.
- ♦ Dalam pergaulan, dia ramah, supel, dan periang.
- ♦ Bukan penakut.
- ♦ Jika melakukan kesalahan, dia sulit bertobat, sebab penyesalan tidak bertahan lama dan biasanya akan diulangi lagi.
- ♦ Cepat bosan dengan hal yang serius. Namun, sangat suka pada hal-hal yang bersifat hiburan.

2.6.3.2.2 MELANKOLIS

Orang dengan tipe melankolis biasanya memiliki tipe fisik leptosom, dengan sifat khasnya:

- ♦ Semua hal yang menyangkut dirinya dianggap penting.
- ♦ Selalu curiga terhadap orang lain, kurang percaya, dan tak mudah menerima keramahan orang.

- ♦ Memperhatikan segala sesuatu dengan kecenderungan melihat pada kendala-kendalanya, sehingga ia sangat hati-hati.
- ♦ Tidak mudah membuat janji, karena dia selalu menepati janji. Namun, penepatan janji ini tidak didasari oleh pertimbangan moral, melainkan agar tidak merisaukan jiwa.
- ♦ Suasana perasaan bertentangan dengan sanguinis, karena segala sesuatu dianggap dan dihadapinya dengan serius, sehingga terlihat kurang bisa menikmati hidup dan kurang bisa melihat kesenangan orang lain.

2.6.3.2.3 KOLERIS

Orang dengan tipe koleris biasanya memiliki tipe fisik atletis, dengan sifat-sifat khasnya:

- ♦ Cepat terbakar/marah, tetapi juga cepat padam, tanpa benci atau dendam.
- ♦ Tindakan-tindakannya cepat, tapi tidak stabil.
- ♦ Selalu tampak sibuk, tapi dalam kesibukannya itu lebih suka memerintah daripada mengerjakannya sendiri.
- ♦ Ambisinya yang utama adalah mengejar kehormatan, suka sibuk di depan umum, dan suka dipuji secara terang-terangan.
- ♦ Suka pada sikap yang semu dan formal, lebih banyak berbasa-basi.
- ♦ Suka bermurah hati dan melindungi. Hal tersebut dilakukannya bukan karena sayang pada orang lain, namun lebih demi kepentingan pribadinya yang ingin mendapatkan penghargaan.
- ♦ Dalam berpakaian, dia selalu rapi karena dengan begitu dia akan tampak lebih intelek daripada yang sebenarnya.

2.6.3.2.4 FLEGMATIS

Orang dengan tipe flegmatis biasanya memiliki tipe fisik displastis. Meski bukan berarti semua orang dengan fisik displastis adalah flegmatis. Tipe ini pun sebenarnya memiliki kelemahan dan kekuatan. Kelemahannya terdapat pada ketidakpekaan pada orang dengan tipe ini. Alasan yang kuat tidak cukup merangsangnya untuk bertindak. Sementara kekuatannya terdapat pada sifatnya yang konsisten alias tidak mudah dialihkan.

Ada beberapa sifat khas dari orang dengan tipe ini:

- ♦ *Cool*, atau lambat menjadi panas. Namun, jika dia sudah panas, panasnya itu akan tahan lama. Dengan kata lain, jika dia sudah cocok dengan satu bidang atau hal yang dicintainya, dia akan setia.
- ♦ Darahnya tidak mudah mendidih sehingga dia tidak mudah marah, penyabar.
- ♦ Cenderung masa bodoh atau tidak terlalu memedulikan hal-hal di sekelilingnya.
- ♦ Orang dengan tipe ini cocok melakukan tugas-tugas ilmiah atau hal-hal yang memerlukan ketelitian.

Teori Immanuel Kant tersebut dipengaruhi oleh tokoh pendahulu-nya, Hipocrates dan Galenus, yang juga berbicara tentang keempat tipe ini dengan penjabaran yang lebih ringkas.

2.6.3.2.5 SANGUINIS

Sifat-sifat dasar: periang, ramah, suka tertawa atau gembira, mudah berganti haluan.

2.6.3.2.6 MELANKOLIS

Sifat-sifat dasar: pemurung, penuh angan-angan, muram, pesimistis, mudah kecewa, daya juang kurang, bila mengerjakan sesuatu mesti dipikir dengan matang.

2.6.3.2.7 KOLERIS

Sifat-sifat dasar: hidup keras, bersemangat, daya juang besar, optimistis, hatinya mudah terbakar atau terpengaruh, mudah marah, kasar.

2.6.3.2.8 FLEGMATIS

Sifat-sifat dasar: tidak suka buru-buru, kalem, tenang, tidak mudah dipengaruhi, setia.

Tipologi secara teori psikologi ini memang belum umum digunakan oleh penulis skenario lain dalam membuat profil tokoh skenario. Namun, setelah membaca buku ini, diharapkan para penulis skenario bersedia memakai teori psikologi ini dalam pembuatan profil tokoh. Tentu saja, ilmu ini juga perlu dipahami pula oleh produser, kru lainnya, dan pihak *broadcast*, agar tidak menimbulkan makna yang simpang siur tentang maksud tipologi tersebut.

2.6.4 STATUS TOKOH

Status yang dimaksud di sini adalah status dalam arti umum, misalnya pelajar, mahasiswa, lajang, atau sudah menikah. Status dalam keluarga pun perlu ditegaskan dalam sebuah skenario, misalnya status sebagai seorang suami, istri, anak, janda, atau duda. Status perlu dicantumkan, agar cerita menjadi jelas sehingga penempatan posisi dan pembuatan dialognya pun menjadi tepat.

Sebagai contoh, adegan kemarahan antara Domi dan ayahnya, Hardi, tentu akan berbeda dengan adegan kemarahan antara seorang anak bernama Domi dan temannya, atau Domi dan adiknya. Hal

tersebut akan berkaitan dengan pemilihan kata-kata dalam dialog. Sekalipun Anda berdalih karakter Domi adalah seorang anak yang bengal, namun sebengal apa pun Domi, sebaiknya kita masih memperhitungkan nilai moral cerita kita.

2.6.5 AGAMA TOKOH

Pencantuman agama tokoh sebenarnya tidak mutlak. Penggunaannya tergantung kepentingan dari skenario tersebut, misalnya untuk skenario seputar Natal atau Ramadhan. Atau, jika cerita itu tidak ber-kisah tentang agama, tetapi kita ingin menunjukkan bahwa agama menjadi satu hal yang sangat mempengaruhi si tokoh maka agama juga menjadi perlu disebutkan.

Menegaskan masalah agama menjadi penting misalnya untuk kebutuhan tata cara berdoa tokoh dan artistik yang mengisi *setting* rumahnya.

2.6.6 PROFESI & JABATAN TOKOH

Profesi dan jabatan tokoh perlu dituliskan jika dalam skenario profesi/jabatan tokoh akan menjadi bagian yang diceritakan. Sebagai contoh, dalam skenario ditetapkan bahwa jabatan Ani adalah sekretaris. Tapi, saat ia berdialog dengan Irma yang adalah direkturnya, tiba-tiba Ani memanggil Irma dengan kata 'kamu'. Nah, di sini produser pasti akan bertanya, kenapa penulis memakai kata 'kamu' padahal Ani berbicara dengan bosnya...? Oh, ternyata ada penjelasan bahwa meskipun jabatan mereka adalah atasan dan bawahan, tapi sebenarnya mereka adalah teman satu angkatan di kampus.

2.6.7 CIRI KHUSUS TOKOH

Ciri-ciri khusus yang dimaksud di sini, bisa berarti fisik ataupun kelakuan dari tokoh-tokoh yang ada. Ciri-ciri ini perlu dituliskan untuk

tanda bahwa tokoh tersebut memiliki suatu kelebihan atau kekurangan pada dirinya yang berkaitan dengan perannya. Namun, penulis skenario pun sebaiknya tidak membuat ciri pada tokoh tanpa tujuan. Semua tokoh yang kita ciptakan dengan ciri tertentu, harus selalu ada relevansinya dengan cerita. Hingga ciri tersebut bukan sekadar tempelan, namun justru menjadi penguat karakter si tokoh dalam cerita.

2.6.7.1 CIRI-CIRI FISIK

Ciri khusus ini adalah ciri yang terdapat pada fisiknya dan harus berkaitan dengan perannya. Misalnya, ia adalah seorang tokoh yang memiliki bekas luka di pipinya. Akan menjadi pas, jika kita membuat ciri luka itu karena perannya adalah perampok yang biasa hidup dengan kekerasan fisik. Atau kita ciptakan seorang tokoh yang cacat kakinya, seperti tokoh Jane dalam *The Glass Menagerie*. Invalid kakinya itu mendukung tokohnya sebagai perawan tua dengan karakternya yang tidak percaya diri, pemalu, tertutup, kaku, dan suka menyendiri dengan mainan-mainan kacanya.

2.6.7.2 CIRI-CIRI KELAKUAN

Ciri kelakuan ini adalah gerak-gerik yang menjadi kebiasaan tokoh, mengedip-ngedipkan mata meski tidak kelilipan, menggeleng-gelengkan kepala tanpa sebab, menggaruk-garuk kepala padahal tidak gatal, dan lain sebagainya. Dalam istilah teater, ber-*acting* seperti itu disebut sebagai *mannerism*. Biasanya ciri kelakuan seperti itu diciptakan oleh seorang aktor untuk menguatkan tokoh yang diperankannya. Misalnya, orang yang sering menggaruk-garuk kepala meski tidak gatal adalah ciri dari orang yang suka salah tingkah. Hingga mungkin saja dalam penokohnya, kita membuat dia selalu serba salah. Atau bisa juga kita menciptakan seorang tokoh yang bloon, sehingga dalam kebiasaannya ia selalu 'melongo' atau mengangakan mulutnya.

2.6.8 LATAR BELAKANG TOKOH

Latar belakang tokoh adalah hal-hal yang berkaitan dengan masa lalu tokoh tersebut yang masih mempengaruhi sikap hidup tokoh hingga saat ini. Ada beberapa hal yang berhubungan dengan latar belakang tokoh ini:

2.6.8.1 LATAR BELAKANG KELUARGA

Latar belakang keluarga adalah hal-hal yang berkaitan dengan asal usul dari si tokoh, orang tua, atau nenek moyang, yang berpengaruh pada peranannya saat ini.

Misalnya, tokoh tertentu adalah keturunan ningrat, hingga orang tua pacar tokoh itu menyuruh anaknya untuk segera menikahi si tokoh. Hal yang sebaliknya juga bisa terjadi. Misalnya, karena tokoh tertentu tidak jelas asal usulnya maka keluarga pacarnya tidak menyetujui hubungan mereka itu.

2.6.8.2 LATAR BELAKANG BUDAYA

Latar belakang budaya, berkaitan dengan budaya yang mempengaruhi kehidupan sang tokoh pada masa sekarang. Misalnya, sejak kecil tokoh tertentu bersekolah di luar negeri maka setelah dewasa si tokoh menjadi sangat dipengaruhi oleh budaya Barat, entah dari cara berpakaian atau berbicara. Atau, jika tokoh tertentu sejak kecil diasuh oleh neneknya di lain pulau maka budaya yang melekat pada diri si tokoh mengikuti daerah tempat neneknya tinggal saat itu.

2.6.8.3 LATAR BELAKANG EKONOMI

Latar belakang ekonomi berkaitan dengan kondisi perekonomian si tokoh atau keluarganya yang mempengaruhi kehidupan sang tokoh pada masa sekarang.

Misalnya, si tokoh adalah seorang yang kaya maka pengaruh pada perannya saat ini bisa jadi sombong dan suka meremehkan kaum kecil.

Atau, jika si tokoh adalah seorang yang miskin, ia lebih bisa bersikap prihatin pada masa sekarang meski dia sudah menjadi kaya.

2.6.8.4 LATAR BELAKANG SOSIAL

Latar belakang sosial berkaitan dengan kondisi bersosialisasi yang mempengaruhi masa sekarang atau berpengaruh pada rasa sosialnya saat ini. Misalnya, si tokoh adalah orang yang suka menolong orang lain. Perbuatannya itu ternyata berpengaruh pada saat dia susah. Banyak orang yang memperhatikan dirinya. Atau, si tokoh adalah orang yang kurang dekat dengan tetangga-tetangganya, tidak pernah datang pada acara-acara lingkungan, kurang bisa bersosialisasi maka tidak ada orang yang menolongnya pada saat kesusahan.

2.6.8.5 LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

Latar belakang pendidikan tokoh dihubungkan dengan hal-hal yang mempengaruhi kehidupan sang tokoh pada masa sekarang. Misalnya, si tokoh adalah seseorang yang berpendidikan rendah maka pekerjaannya hanya sebagai pembantu rumah tangga atau kuli bangunan. Lain halnya jika tokoh itu adalah seseorang yang berpendidikan tinggi, bisa saja dia ditampilkan sebagai direktur sebuah perusahaan. Atau, bisa juga kita gambarkan bahwa tokoh yang berpendidikan itu akhirnya tidak mempunyai masa depan karena kemalasannya dan hanya bergantung dari kekayaan orang tua. Bisa juga digambarkan kalau tokoh tertentu yang berpendidikan rendah, ternyata bisa menjadi orang yang sukses. Namun jika ingin menampilkan hal yang tak umum, mesti disertai penggambaran tentang perjuangannya.

2.6.9 PERAN TOKOH

Peran tokoh dibagi menjadi peran protagonis, antagonis, tritagonis, dan peran pembantu.

2.6.9.1 PERAN PROTAGONIS

Peran protagonis adalah peran yang harus mewakili hal-hal positif dalam kebutuhan cerita. Peran ini biasanya cenderung menjadi tokoh yang disakiti, baik, dan menderita sehingga akan menimbulkan simpati bagi penontonnya. Dalam sebuah cerita biasanya ada satu atau dua peran protagonis, dengan didampingi tokoh yang lain. Peran protagonis ini biasanya menjadi tokoh sentral, yaitu tokoh yang menentukan gerak adegan.

2.6.9.2 PERAN ANTAGONIS

Peran antagonis adalah kebalikan dari peran protagonis. Peran ini adalah peran yang harus mewakili hal-hal negatif dalam kebutuhan cerita. Peran ini biasanya cenderung menjadi tokoh yang menyakiti tokoh protagonis. Dia adalah tokoh yang jahat sehingga akan menimbulkan rasa benci atau antipati penontonnya. Dalam sebuah cerita, biasanya ada satu atau dua peran antagonis, dibantu tokoh-tokoh lain. Peran antagonis juga sering menjadi tokoh sentral dalam cerita, yang tugasnya mengganggu dan melawan peran protagonis. Peran ini biasanya merupakan biang keladi terjadinya sebuah konflik.

2.6.9.3 PERAN TRITAGONIS

Peran tritagonis adalah peran pendamping, baik untuk peran protagonis maupun untuk peran antagonis. Peran ini bisa menjadi pendukung atau penentang tokoh sentral, tetapi bisa juga sebagai penengah atau perantara antartokoh sentral. Posisinya menjadi pembela tokoh yang didampinginya. Peran ini termasuk peran pembantu utama.

2.6.9.4 PERAN PEMBANTU

Selain ketiga peran tadi, masih ada peran pembantu yang berfungsi sebagai tokoh pelengkap, gunanya untuk mendukung rangkaian cerita. Kehadiran tokoh ini tidak ada pada semua cerita, tergantung

dari kebutuhan cerita. Jika tidak diperlukan pelengkap tokoh, tidak perlu ditampilkan, misalnya peran ayah dan ibu, saudara, dan lain-lain.

Pembuatan profil tokoh jangan dipecah-pecah atau diberi nomor-nomor seperti penulisan di buku ini, melainkan dirangkai menjadi satu kesatuan dalam kalimat. Yang ditulis pun tidak harus penuh kesembilan poin tersebut, jika hal itu tidak diperlukan atau disinggung dalam skenario.

Pada profil tokoh ini, boleh juga dituliskan *casting* bayangan menurut imajinasi penulis. Hal itu bisa mempermudah *Casting Director* untuk memiliki gambaran tentang tokoh yang dimaksud. Dalam *casting* ini boleh dicantumkan nama aktor/aktris dalam bayangan kita yang sesuai dengan peran tertentu. Misalnya, untuk peran seorang ibu yang jahat, kita boleh mencantumkan nama Lelly Sagita atau Dharti Manulang. Dalam menuliskan nama tersebut, sebaiknya kita perlu tahu apakah mereka pemain dari PH tersebut atau bukan—mengingat ada banyak pemain yang sudah terikat kontrak dengan salah satu PH.

Berikut ini adalah contoh sebagian profil tokoh dalam serial *Menggapai Bintang*. Dalam bagian yang kosong, Anda bisa meneruskannya.

Contoh Profil Tokoh Serial *Menggapai Bintang*.



Jonathan Frizzy, Dini Aminarti, Joe Richard, dll. dalam sinetron *Menggapai Bintang*.

MENGGAPAI BINTANG

Penulis Skenario: Elizabeth Lutters

PROFIL TOKOH

1. EVA

EVA gadis manis berusia 20 tahun. EVA adalah anak yatim piatu, yang kini menjadi anak angkat PAK HANDY dan tinggal bersama keluarga PAK HANDY. Tipologi EVA tergolong leptosom (tinggi kurus), dengan karakter melankolis, cenderung pendiam. EVA gadis yang sangat sederhana, bukan saja penampilannya, namun cara berpikirnya juga sangat bersahaja. EVA tidak pernah marah, malah cenderung selalu mengalah. Sifat sederhana inilah yang membuat STEVEN jatuh cinta padanya, dan berusaha terus mengajarnya. Namun EVA yang tahu STEVEN adalah kekasih TESSA saudara tirinya, tidak bisa menerima STEVEN begitu saja, karena ia tak ingin mengkhianati TESSA, meski sebenarnya EVA juga mencintai STEVEN. EVA memiliki sahabat bernama VITA. EVA kuliah di kampus yang sama dengan TESSA, tapi kuliah EVA tidak selesai karena BU LENI menyuruh EVA membantu ia di butiknya. Akhir dari kisah ini, semuanya menyadari bahwa cinta tak dapat dipaksa, dan EVA menerima cinta STEVEN, meski banyak halangan yang harus mereka hadapi berdua.

CASTING: DINI AMINARTI

2. STEVEN

STEVEN pemuda gagah dan ganteng berusia 24 tahun. STEVEN adalah putra tunggal dari pasangan PAK JANAS dan BU FITRI. Namun STEVEN baru mengetahui belakangan bahwa dia sebenarnya bukan anak kandung BU FITRI, melainkan anak kandung BU NUNIK, istri pertama PAK JANAS. STEVEN bekerja sebagai pemain sinetron, tapi PAK JANAS tidak menyukainya. STEVEN yang keras kepala, menolak keinginan PAK JANAS, untuk dijodohkan dengan TESSA. STEVEN lebih memilih keluar dari rumah, daripada berhenti main sinetron atau dijodohkan dengan TESSA. STEVEN malah mencintai EVA, yang meski sulit didapatkannya, STEVEN terus berusaha. STEVEN tipe orang yang tak mudah menyerah. STEVEN baru tahu belakangan bahwa EVA adalah saudara tiri TESSA, tapi STEVEN

tak peduli untuk tetap mencintai EVA. STEVEN punya sahabat bernama NICOLAS, dimana STEVEN sering curhat dengannya. Bahkan saat keluar dari rumah, STEVEN tinggal di apartemen NICOLAS. Pada akhir cerita, karena cinta tak dapat dipaksa, akhirnya STEVEN direstui untuk menikah dengan EVA, setelah melewati perjuangan yang panjang.

CASTING: JONATHAN FRIZZY

3. TESSA

TESSA gadis cantik berusia 20 tahun. TESSA adalah putri sulung dua bersaudara, dari pasangan PAK HANDY dan BU LENI. TESSA adalah kakak kandung MIRA dan saudara tiri EVA. Tipologi fisik TESSA atletis, cenderung seksi. TESSA pun sering menonjolkan keindahan tubuhnya dengan memakai pakaian minim. TESSA sangat peduli dengan penampilan. Karakter TESSA cerewet, manja, cepat marah, suka berantem, egois, mau menang sendiri, dan cenderung ingin menguasai orang lain. Hal inilah yang membuat STEVEN menolak dijodohkan dengannya. Namun TESSA yang sangat mencintai STEVEN, tak mau menyerah. TESSA berjuang sekuat tenaga berbuat kebaikan pada STEVEN, agar STEVEN mencintainya. Namun cinta tak dapat dipaksa, TESSA pun hanya mampu mencintai STEVEN tanpa harus memilikinya. TESSA kuliah satu kampus dengan EVA, dan sampai ending cerita ini, TESSA masih berstatus mahasiswa.

CASTING: ICHA ALICIA

4. MIRA

MIRA gadis cantik berusia 18 tahun. MIRA adalah putri bungsu dari pasangan PAK HANDY dan BU LENI. MIRA adalah adik kandung TESSA dan saudara tiri EVA. Tipologi fisik MIRA sama dengan TESSA, namun bedanya MIRA tidak pernah memakai pakaian yang terbuka. Meski saudara kandung TESSA, karakter MIRA berlawanan dengan TESSA. MIRA sederhana seperti EVA. Tapi dengan EVA, MIRA juga ada bedanya, karena MIRA gadis periang. MIRA sangat cocok bergaul dengan EVA dan lebih memihak EVA ketimbang TESSA. MIRA masih kelas III SMA. Namun meski masih muda, ibunya sudah menjodohkannya dengan pengusaha muda bernama MARIO. MIRA tidak mencintai MARIO, tapi MIRA belum berani berontak menolaknya. Setelah ketahuan MARIO mencoba memperkosa EVA, maka MIRA menolak perjodohan ini.

CASTING: RORENSIA

5. NICOLAS

NICOLAS seorang pemuda tampan berusia 26 tahun. NICOLAS adalah sahabat STEVEN yang terbaik. Tipologi fisik pemuda ini cukup atletis, meski tidak sesempurna kegagahan STEVEN. Namun karakter NICOLAS cukup baik, setia kawan, suka menasihati, dan selalu berpikir positif. NICOLAS bekerja di perusahaan batik yang cukup besar. Jabatannya sebagai direktur pemasaran, MARIO wakilnya. Saat NICOLAS akan mengembangkan perusahaannya, ia bekerja sama dengan orang-orang baru. Saat desain pegawai baru ini tidak laku di pasaran, ini kesempatan MARIO menjilat atasan, sehingga posisi direktur diganti oleh MARIO. NICOLAS bermaksud merekrut EVA, tapi ditolak MARIO. NICOLAS mencintai VITA, tapi VITA tidak mencintainya. Namun berkat ketekunan NICOLAS dan ketulusan hatinya, VITA akhirnya menerima NICOLAS.

CASTING: JOE RICHARD

Lanjutkan membuat profil tokoh-tokoh di bawah ini sesuai penafsiran Anda. Karakter globalnya sudah ada dalam SINOPSIS eps 1 dan KERANGKA TOKOH serial Menggapai Bintang.

Lanjutan:

6. PAK HANDY

7. BU LENI

Untuk tokoh-tokoh selanjutnya, tafsirkan seluruh nama tokoh yang ada dalam kerangka tokoh sebagai bahan latihan Anda di kertas lain.

Selain sinopsis, hal penting lain yang perlu dilampirkan dalam paket skenario kita adalah profil tokoh. Mengingat profil tokoh ini juga akan disetorkan ke *broadcast*, selain untuk PH.

2.7 TREATMENT/SCENE PLOT

Langkah selanjutnya setelah selesai membuat profil tokoh adalah membuat *treatment/scene plot*. *Treatment* adalah pengembangan jalan cerita dari sebuah sinopsis, yang di dalamnya berisi plot secara detail, namun cukup padat. *Treatment* bisa diartikan sebagai kerangka skenario yang tugas utamanya adalah membuat sketsa dari penataan konstruksi dramatik. Dalam bentuk sketsa ini, kita akan mudah memindah-mindahkan letak urutan peristiwa agar benar-benar tepat.

Pembuatan *treatment* awalnya terdiri dari beberapa *sequence*/babak. Masing-masing *sequence* memuat satu kesatuan peristiwa. Bentuknya bisa masih dalam beberapa *setting* dan dalam bentuk deskripsi yang belum ada dialog-dialognya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, penulisan *treatment* dalam praktiknya di Indonesia sudah berkembang, bertumpang tindih dengan istilah *scene plot*. Pasalnya, perkembangan praktik penulisan *treatment* bukan lagi dipisahkan per *sequence*/babak, melainkan sudah per *scene*/adegan, yang memuat dan menjabarkan satu peristiwa dalam setiap *scene* pada satu *setting* dan waktu. Karena kita menjelaskan plot dalam setiap *scene* maka kini *treatment* dalam bentuk konkretnya disebut dengan *scene plot*.

Dalam membuat *scene plot* atau merangkai *scene*, harus dipikirkan secara matang alurnya. Jika memang masih terasa kurang sesuai, posisi *scene* bisa ditukar-tukar supaya menghasilkan rangkaian dramatik yang paling menarik.

Perhatikan contoh *Treatment/Scene Plot* Serial Menggapai Bintang berikut ini.

MENGGAPAI BINTANG

Penulis Skenario: Elizabeth Lutters

TREATMENT/SCENE PLOT

1. INT. HOTEL BERBINTANG: AUDITORIUM. MALAM.

Pesta ulang MARINE. MARINE mencintai STEVEN, tapi pada pesta ini STEVEN malah berdansa dengan EVA, teman VITA, yang tidak diundang oleh MARINE. Terjadi keributan. MARINE mengusir EVA. STEVEN yang datang dengan NICOLAS, lalu ikut keluar dengan EVA dan VITA. MARINE menyuruh SATPAM mengejar STEVEN agar tidak pergi bersama EVA.

2. INT. HOTEL BERBINTANG: LOBBY. MALAM.

STEVEN lari menggandeng EVA. VITA dan NICOLAS mengikuti mereka.

3. EXT. HOTEL BERBINTANG: HALAMAN. MALAM.

Mereka masih berlari, keluar dari pintu Hotel, menuju tempat parkir mobil STEVEN. Kita beri suspense dengan kunci mobil jatuh, lalu tertendang masuk bawah kolong mobil. Tapi akhirnya mereka bisa meloloskan diri dari kejaran SATPAM.

4. EXT./INT. JALANAN: DALAM MOBIL STEVEN. MALAM.

Setelah mobil melaju agak jauh, mereka semua baru bisa lega. Tapi EVA tak ingin diantar pulang oleh STEVEN, lalu minta berhenti di halte bus.

5. EXT. JALANAN: HALTE BUS. MALAM.

Terpaksa STEVEN menurunkan EVA dan VITA di halte, karena mereka memaksa. EVA dan VITA lalu naik taksi.

6. EXT./INT. JALANAN: DALAM MOBIL STEVEN. MALAM.

STEVEN dan NICOLAS masih membicarakan EVA dan VITA. Tapi, mereka lupa menanyakan nama 2 gadis cantik tersebut. Steven yang langsung jatuh cinta pada EVA, bertekad pasti bisa menemukan EVA kembali.

7. EXT. RUMAH PAK HANDY: HALAMAN DEPAN. MALAM.
ESTABLISH.

8. INT. RUMAH PAK HANDY: R. TAMU-R. KELUARGA. MALAM.
EVA masuk mengendap-endap, tapi ketahuan oleh TESSA dan BU LENI. EVA dimarahi, tapi PAK HANDY keluar dari kamar membela EVA.

9. EXT. RUMAH PAK HANDY: HALAMAN DEPAN. PAGI.
ESTABLISH.

10. INT. RUMAH PAK HANDY: DAPUR. PAGI.
EVA selesai masak, lalu membawa masakan tersebut ke ruang makan.

11. INT. RUMAH PAK HANDY: R. MAKAN. PAGI.
EVA muncul dari dapur membawa makanan. MIRA, PAK HANDY, BU LENI, dan TESSA sudah siap sarapan dan siap berangkat ke tujuan masing-masing, sekolah, kantor, butik, dan kampus. EVA kuliah agak siang.

12. INT. RUMAH PAK HANDY: R. CUCI PAKAIAN. PAGI.
EVA sedang mencuci pakaian dengan mesin cuci.

13. INT. RUMAH PAK HANDY: R. TIDUR TESSA. PAGI.
EVA sedang membereskan kamar yang berantakan. Saat EVA merapikan meja rias, ia memegang kalung. Tiba-tiba telepon berdering, EVA lari keluar, tanpa sadar ia masih memegang kalung tersebut.

14. INT. RUMAH PAK HANDY: R. KELUARGA/R. TELEPON. PAGI.
Telepon berdering. EVA terima telepon dari STEVEN mencari TESSA. Saat ini secara tak sadar, kalung TESSA yang dibawa EVA jatuh, ketika EVA hendak menulis pesan untuk TESSA.

15. INT. RUMAH PAK JANAS: R. TIDUR STEVEN. PAGI.
STEVEN bicara di telepon dengan EVA, tapi ia tak tahu kalau itu EVA.

16. EXT. KAMPUS EVA & TESSA: HALAMAN. SIANG.
EVA mencari TESSA, untuk menyampaikan pesan telepon dari STEVEN, bahwa STEVEN tidak bisa menjemput TESSA hari ini, besok bisa. TESSA lalu menelepon STEVEN. Tapi, kesal karena tak diangkat oleh STEVEN.

17. INT. KANTOR NICOLAS: R. KER JA NICOLAS. SIANG.

HP STEVEN berbunyi, STEVEN membaca nama TESSA, cepat ia matikan. NICOLAS menasehati, STEVEN harus bersikap tegas jika tidak cinta.

18. INT. RUMAH PAK HANDY: KAMAR EVA. SORE.

EVA dan MIRA sedang ngobrol tentang STEVEN, calon tunangan TESSA. EVA tidak tahu kalau STEVEN adalah pemuda yang sudah dikenalnya di pesta MARINE.

19. INT. RUMAH PAK HANDY: KAMAR TESSA. SORE.

TESSA melamunkan hubungannya dengan STEVEN, lalu saat akan mengambil kalung pemberian BU FITRI, ibu STEVEN, ternyata kalung itu hilang. TESSA merasa pencurinya adalah EVA. TESSA mendatangi EVA.

20. INT. RUMAH PAK HANDY: KAMAR EVA. SORE.

EVA dan MIRA asyik tertawa bersama. Tiba-tiba pintu terbuka, TESSA dengan marah menuduh EVA mengambil kalungnya. TESSA mencekik EVA, EVA berontak sehingga TESSA menabrak meja rias, pecahan botol parfum melukai tangan TESSA hingga berdarah. EVA lari keluar kamar.

21. INT. RUMAH PAK HANDY: R. KEL. SORE.

TESSA mengejar EVA membawa pecahan botol, akan melukai EVA, tapi kena MIRA yang hendak memisah mereka. PAK HANDY dan BU LENI datang, lagi-lagi PAK HANDY membela EVA, membuat BU LENI kesal.

22. INT. BUTIK BU LENI: R. TAMU/ R. PENJUALAN. SIANG.

BU DRAJAD membeli pakaian di butik BU LENI. Lalu mereka ngerumpi. BU LENI mulai menceritakan tentang EVA yang sering bikin masalah.

23. EXT. KAMPUS EVA & TESSA: HALAMAN. SIANG.

ESTABLISH.

EVA berjalan kaki saja menuju halte bus. TESSA masih menunggu STEVEN. STEVEN menjemput disuruh PAK HANDY karena sopir tidak masuk 2 hari. STEVEN tanya tentang saudara tiri, tapi TESSA menjelek-jelekkan MEIVA.

24. INT. BUTIK BU LENI: R. TAMU. SIANG.

BU DRAJAD masih ngobrol dengan BU LENI di ruang tamu, BU LENI bilang PAK HANDY selalu membela EVA. BU DRAJAD lalu bercerita tentang suami BU LASTRI yang bawa anak ke rumah, ternyata itu anak suami hasil selingkuh dengan pembantu. BU LENI terpengaruh hasutan.

25. EXT. JALANAN: HALTE BUS. SIANG.

EVA dan ERLIN sedang berdiri di halte bus dekat kampusnya. Mobil STEVEN melewati halte bus, STEVEN melihat EVA, gadis yang dicintainya.

26. EXT./INT. JALANAN: DALAM MOBIL STEVEN. SIANG.

Sementara STEVEN masih meyakinkan pandangannya tentang EVA. TESSA melihat sikap STEVEN dan menjadi cemburu. Semakin cemburu karena STEVEN malah bertanya “Siapa gadis itu?” yang dimaksud adalah EVA.

27. EXT. JALANAN: HALTE BUS. SIANG.

EVA, ERLIN dan kawan-kawan lain masih berdiri menunggu bus. EVA tidak melihat STEVEN.

28. INT. RUMAH PAK HANDY: R.KELUARGA/R.TELEPON. SORE.

EVA menemukan kalung Tessa di bawah karpet, ia takut. EVA terus terang pada PAK HANDY tapi ia takut pada TESSA. PAK HANDY lalu memeluk EVA, menenangkannya. BU LENI yang sudah terkena hasutan BU DRAJAD, melihat mereka berpelukan. Matanya melotot, marah.

2.8 SKENARIO

Setelah selesai membuat *treatment/scene plot*, langkah praktik selanjutnya adalah mulai menulis skenario berdasarkan urutan *scene plot* yang telah kita buat tadi. Skenario adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog, telah matang, dan siap digarap dalam bentuk visual. Skenario yang disebut juga *screenplay*, sering diibaratkan banyak hal oleh beberapa penulis skenario.

Saya sendiri lebih merasa pas jika menganggap skenario adalah roh/jiwa dari sebuah tayangan sinetron atau film. Saya juga bisa mengibaratkan skenario sebagai resep masakan. Marselli Sumarno dalam buku *Dasar-dasar Apresiasi Film*, berpendapat bahwa skenario dapat diibaratkan seperti cetak biru (*blue print*) bagi insinyur atau kerangka bagi tubuh manusia. Semua pengibaratkan itu sebenarnya mempunyai

makna yang sama, bahwa skenario adalah sesuatu yang membuat hidup sebuah tontonan sinetron atau film. Seperti halnya tubuh tanpa jiwa, atau tubuh tanpa kerangka, film/sinetron tanpa skenario akan mati.

Dalam membuat skenario, penulis tidak perlu mencantumkan *angle-angle* kamera, atau istilah-istilah penyutradaraan yang terlalu detail sehingga sutradara tidak merasa dilangkahi dan didikte oleh penulis skenario.

Saya punya pengalaman tentang hal tersebut, saat membuat skenario serial *Yang Tercinta* tahun 1997. Saya menulis skenario serial itu cukup detail, dengan memberi catatan *shot* dan *angle* kamera. Baru menyerahkan naskah untuk 2 episode, saya sudah diingatkan oleh produser bahwa cara penulisan saya sudah memasuki wilayah penyutradaraan. Mengenai penulisan secara detail itu, sebenarnya saya belajar dari KPU Sinematografi (1989), dan buku *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video* karya P.C.S. Sutisno (1993). Dari kedua sumber itu, saya melihat bagaimana *shot-shot* dicantumkan pada skenario. Tapi, akhirnya saya tidak lagi mencantumkan *shot* dan *angle* kamera dalam skenario, kecuali untuk hal-hal yang dirasakan penting. Misalnya, kita ingin menonjolkan lirikan sinis tokoh yang berdiri di sisi tokoh lain maka kita tuliskan CU pada wajah yang kita anggap penting itu. Hal ini sekadar untuk mengingatkan jika sutradara kurang peka menafsirkan maksud si penulis.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat skenario, yakni format skenario, unsur dramatik, dan bahasa dalam skenario.

2.8.1 FORMAT SKENARIO

Format skenario atau penyusunan skenario, bisa berbeda-beda tergantung gaya dan selera penulis skenario. Meski dari isi tidak banyak yang berbeda, format skenario memuat hal-hal sebagai berikut.

2.8.1.1 JUDUL *SCENE*

Judul *scene* berisi: nomor *scene* **1.**; keterangan luar/dalam ruangan biasanya memakai istilah exterior/interior, **EXT./INT.**; keterangan yang menjelaskan tempat kejadian dan ruangnya, **RUMAH MARKUS:** **RUANG TAMU;** keterangan yang menjelaskan waktu kejadian, **PAGI/ SIANG/ SORE/ MALAM** (dalam penulisan internasional, keterangan waktu ini hanya dipakai **DAY/NIGHT** saja). Format tulisan di Indonesia biasanya memakai *font. Times New Roman, 12 pt, Capital, Bold, Underline.*

2.8.1.2 NAMA PEMERAN

Pada format penulisan internasional, **NAMA PEMERAN** ini tidak lazim dicantumkan. Tapi beberapa penulis di Indonesia sering mencantulkannya karena dianggap penting.

Saya memakai format ini karena mengikuti penulisan naskah-naskah teater dan skenario sinetron format penulisan Asrul Sani dan Tatiek Maliyati pada tahun '80-an. Hal ini ada baiknya dan tidak ada salahnya memperlengkap tulisan kita, selain juga membantu kru, pemain, dan sutradara untuk mengetahui siapa saja pemain yang terlibat pada *scene* tersebut.

Format penulisannya di bawah judul *scene*. *Font. Times New Roman, 10 pt, Capital.*

2.8.1.3 DESKRIPSI VISUAL

Deskripsi ini berisi tentang keterangan suasana, tempat kejadian, dan peristiwa yang terkandung dalam *scene* tersebut.

Contoh: ***Malam ini cuaca sangat buruk, hujan turun deras disertai petir yang menyambar bersahut-sahutan, tampak di kejauhan YANI berlari menembus kegelapan...., dst.***

Jika ingin menuliskan tentang tokoh lain dengan kegiatan yang berbeda, buatlah di baris yang baru. Saya biasa menuliskannya dengan format *italic*, untuk membedakan dari huruf yang lain. Semua huruf kecil, kecuali nama tokoh di dalam deskripsi tersebut yang saya buat dengan huruf besar. *Font: Times New Roman, 12 pt.*

2.8.1.4 TOKOH DIALOG

Bagian ini hanya menerangkan **NAMA** dari tokoh yang sedang berdialog. Hal tersebut perlu dituliskan agar orang tahu bahwa dialog tertentu disampaikan oleh tokoh yang mana. Saya biasa menuliskannya dengan posisi agak ke tengah, sejajar dengan kolom dialog. Beberapa orang menulisnya pada posisi tepat di tengah. *Font: Times New Roman, 12 pt, Capital, Bold.*

2.8.1.5 BEAT

Beat dalam istilah musik berarti irama/tempo. Istilah *beat* dalam skenario tak jauh berbeda dengan musik, hanya penitikberatan irama/tempo tersebut ada pada emosi *inner-action* tokoh yang akhirnya tersirat dalam ekspresi.

Istilah *beat* saya adopsi dari teori Wahyu Sihombing, dosen penyutradaraan di IKJ. Menurutnya *beat* adalah kata kerja aktif yang berisi pikiran, perasaan, dan emosi tokoh. *Beat* inilah yang menjadikan dialog yang diucapkan dan laku yang digerakkan si tokoh jadi memiliki arti dan motivasi. Contoh, **(menyesali perbuatannya)**, **(menangisi ibunya)**, **(memarahi adiknya)**, dll.

Beat biasanya dituliskan dalam kurung, huruf kecil, letaknya di bawah posisi tokoh dialog, sejajar dengan dialog, bahkan bisa menyelip di antara kalimat dalam dialog. *Font: Times New Roman, 12 pt.*

2.8.1.6 DIALOG

Di bagian ini kita menuliskan kalimat dialog yang nantinya akan diucapkan oleh pemain. Dialog dibutuhkan untuk menyampaikan hal-hal yang tidak bisa dilakukan hanya dengan gerak dan gambar, sehingga kata-kata dilontarkan agar yang diajak berbicara mengerti maksud kita.

Dialog yang kita buat haruslah mendukung karakter dan cerita, di samping masih harus disesuaikan juga dengan hal-hal sebagai berikut.

2.8.1.6.1 Siapa yang berdialog?

Dialog harus disesuaikan dengan peran tokoh. Jika dia adalah seorang tokoh protagonis, jangan diberi dialog dengan ucapan yang bernada sinis, lebih-lebih sebuah umpatan. Sebaliknya jika dia adalah tokoh antagonis, tentunya tidak mungkin jika kata-kata yang diucapkannya terkesan orang baik. Meski bukannya tidak mungkin muncul kata-kata manis dari tokoh antagonis, tapi mesti ada *action* yang menunjukkan ekspresi kelikikannya. Jika yang berbicara anak-anak, kata-kata harus menggunakan bahasa anak.

2.8.1.6.2 Dengan siapa dia berdialog?

Kita harus paham hubungan antara tokoh yang satu dan tokoh yang diajak bicara. Cara berdialog pun harus kita sesuaikan. Pembicaraan antarteman, tentunya berbeda dengan pembicaraan antara orang tua dan anaknya, atau antara guru dan muridnya, atau juga antara suami dan istrinya. Tak mungkin seorang murid memanggil gurunya, “Heh, sini *dong*. . . . Saya mau tanya nih!”

2.8.1.6.3 Apa latar belakangnya?

Dalam pembuatan dialog, kita juga tak boleh lepas dari latar belakang tokoh yang sedang berbicara. Cara berbicara seorang yang

berpendidikan tinggi, tentunya berbeda dengan cara bicara orang yang berpendidikan rendah, atau yang tidak berpendidikan sama sekali. Topik pembicaraannya pun pasti akan berbeda.

Begitu juga dengan latar belakang budaya. Salah satu perbedaan misalnya bisa dilihat dari cara berbicara yang berbeda. Misalnya, orang Jawa Timur yang diwakili oleh orang Surabaya, memiliki cara berbicara yang lebih lantang dan terkesan apa adanya sehingga pilihan dialognya juga akan lebih dinamis dan praktis. Berbeda dengan orang yang berasal dari Jawa Tengah yang diwakili oleh orang Solo, akan berbicara lebih halus dan lambat, hingga pilihan dialognya pun cenderung banyak basa-basi.

Contoh: ada adegan seorang ibu sedang makan di rumahnya. Santos dan Tejo, teman akrab anaknya baru datang. Santos adalah orang Surabaya, sementara Tejo adalah orang Solo. Ibu itu bermaksud menawari mereka makan dengan pertanyaan, “Kalian sudah makan...?” Santos menjawab, “Belum, Bu.” Sementara Tejo, “Ah... nanti saja, Bu, masih kenyang”.

Jawaban sama-sama belum makan, tetapi pilihan kalimatnya berbeda.

2.8.1.6.4 Di mana berdialognya?

Masalah tempat juga bisa menjadi satu hal yang penting saat membuat dialog. Kita berbicara di depan umum akan berbeda dengan saat kita berbicara di dalam ruangan.

Contoh lebih konkret, bayangkan betapa akan berbedanya dialog pertengkaran sepasang suami istri di dalam kamar dengan di sebuah mal. Misalnya, seorang istri memergoki suaminya berduaan dengan seorang wanita di sebuah mal, kemarahannya kira-kira sebatas, “Kenapa Papa bisa berbuat setega ini pada Mama...? Ayo pulang,

Pa! Kita bicarakan ini di rumah!” Suami yang kepergok paling cuma bisa bilang, “Tenang, Ma, sabar . . . Nanti Papa jelaskan.” Tapi, begitu sudah sampai di kamar, si istri bisa saja berkata, “Pelacur dari mana yang Papa bawa tadi . . .?” Sementara jawaban sang suami di kamar bisa menjadi, “Selama ini kamu tidak bisa memuaskan saya. Apa salahnya saya mencari wanita lain?”

Contoh di atas tentunya bukanlah hal yang mutlak. Tetap harus dilihat latar belakang dari sepasang suami istri itu. Mengingat bisa saja ucapan yang terlontar kasar seperti itu, selain karena si istri yang pencemburu, juga akibat latar belakang pendidikan yang rendah, dan sebagainya. Yang pasti setiap penyimpangan yang akan dimunculkan, haruslah memiliki alasan yang jelas.

2.8.1.6.5 Suasana hatinya bagaimana?

Membuat dialog juga perlu disesuaikan dengan suasana hati si tokoh yang berbicara. Jika tokoh sedang dalam keadaan gembira, pilihan kalimatnya pun tentu tidak bisa sedih.

Contoh: si tokoh baru saja putus dari pacarnya. Siang harinya, seorang teman di kampusnya bertanya, “Mimin, Erna tadi ke mana ya...? Lihat *nggak*?” Jawaban si tokoh itu bisa saja, “Tau’ *tu/h*”. Padahal sebelumnya ada adegan si tokoh yang melihat Erna. Kekesalan Mimin terhadap pacarnya, membuat ia malas berbicara.

2.8.1.6.6 Apa tujuan dialog tersebut?

Pembuatan dialog juga perlu disesuaikan dengan tujuan si tokoh berbicara. Jika tujuannya adalah untuk memohon sesuatu, tentunya bukanlah kata-kata pedas yang akan dipilih sebagai isi dialog. Atau, jika tujuannya adalah untuk mendidik tokoh lain maka pilihan dialognya pun harus bisa lebih bijak.

Misalnya, seseorang yang hendak meminjam uang tentunya tidak bisa berdialog dengan kalimat, “Bisa *nggak* bisa, kamu harus menyediakan uang. Saya mau pinjam nih!”

Pilihan dialog yang baik, “Bulan ini saya belum bayar listrik, telepon, dan air, saya tidak tahu harus cari ke mana. Kalau tak keberatan, mungkin kamu bisa membantu saya...?”

Dua perbedaan contoh tersebut lagi-lagi bukanlah contoh mutlak karena bisa saja dialog pertama diucapkan oleh tokoh antagonis dengan sikap mengancam sehingga cara meminjam uangnya pun menjadi kasar.

Dalam membuat kalimat untuk dialog, beberapa hal tadi haruslah menjadi pertimbangan. Namun yang perlu diingat, kalimat dalam dialog tidak perlu terlalu padat. Mengingat film dan sinetron lebih menekankan pada penuturan dalam bahasa gambar, artinya apa yang bisa dituturkan lewat gambar tidak perlu lagi diterjemahkan lewat kata-kata.

Dalam membuat format skenario, dialog ditulis dengan huruf kecil, posisi agak ke tengah di bawah nama tokoh. *Font: Times New Roman, 12 pt.*

2.8.1.7 TRANSISI

Seperti halnya dalam istilah umum, transisi dalam skenario pun berarti peralihan, peralihan dari *scene* satu ke *scene* berikutnya. Biasanya digunakan istilah *Cut To*, *Fade Out-Fade In*, atau *Dissolve To* (arti dan penggunaan dari masing-masing istilah tersebut bisa dilihat pada daftar istilah).

Tujuan transisi, selain menjadi pengait antara *ending scene* menuju *scene* berikutnya, juga bisa mempunyai makna lain untuk adegan-adegan tertentu. Misalnya, dalam adegan mimpi, kita memakai *Dissolve To*.

Transisi ini ditulis dengan huruf kapital pada posisi di pinggir kiri/kanan. *Font: Times New Roman, 12 pt.*

Di bawah ini saya berikan contoh sebuah format skenario. Saya masih memakai serial *Menggapai Bintang* sebagai contohnya.

Contoh Format Skenario *Menggapai Bintang*
Eps 1, scn 1.

1. INT. HOTEL BERBINTANG: R. PESTA. MALAM.

EVA, VITA, STEVEN, NICOLAS, MARINE, ORANG TUA MARINE, MC, FIGURAN.

*Hiruk pikuk sebuah pesta yang sangat meriah.
Ini adalah pesta ulang tahun MARINE, seorang aktris sinetron pendatang baru. MARINE seorang gadis manis yang mencintai STEVEN, seorang aktor yang sudah top. Saat ini MARINE gelisah, karena STEVEN yang dinantinya belum kunjung tiba.
Namun beberapa saat kemudian, tampak STEVEN memasuki ruangan bersama seorang temannya bernama NICOLAS.
MARINE langsung berlari menyambut STEVEN.*

MARINE

(Bersikap manja) Steven sayang... kok telat sih... aku nggak sabar nih nungguin kamu...

STEVEN

(Cool aja) Sorry. Selamat ulang tahun ya.

* WAKTU BERLALU....

*Pesta berlangsung meriah, dan kini saat dansa tiba.
STEVEN yang terpesona pada keluguan EVA, mengajak EVA berdansa.
EVA menolak, tapi dipaksa VITA, teman EVA yang mengajak ke pesta ini.*

*EVA akhirnya mau asal VITA juga berdansa.
Lalu NICOLAS, teman STEVEN, mengajak VITA berdansa.
Mereka berempat akhirnya berjalan ke tengah ruang untuk berdansa.
EVA terlihat sangat kikuk menggerakkan langkahnya.
Saat lagu slow terdengar, mereka merapatkan tubuhnya.
MARINE yang kehilangan STEVEN mencari-cari STEVEN, dan ia melihat STEVEN asyik menikmati alunan musik sambil berdansa bersama EVA.
MARINE mendekati mereka dengan penuh emosi marah.*

MARINE

Steven!!

*EVA merenggangkan tubuh dari STEVEN.
MARINE menarik dan melepaskan pegangan
STEVEN pada EVA.*

MARINE

(Marah) Heh, kamu sudah kuterima masuk tanpa undangan, sekarang malah mau merebut pacar orang!!
(Mendorong Eva)

STEVEN bereaksi dan melindungi EVA.

STEVEN

Marine, kamu jangan kasar begitu. Kalau yang kamu maksud pacarmu adalah aku, kamu salah! Aku selama ini tidak pernah menganggapmu melebihi seorang teman.

MARINE

Steven, teganya kamu bicara begini padaku? Kamu sudah mempermalukan aku!

STEVEN

Kamu yang mempermalukan dirimu sendiri.

MARINE malu karena pertengkaran mereka dilihat dan didengar banyak orang, maka ia semakin marah, dan kembali hendak menyerang EVA.

STEVEN melindungi dan segera membawa EVA lari keluar.

VITA dan NICOLAS mengikuti mereka.

MARINE meneriaki STEVEN, lalu menyuruh SATPAM mengejar STEVEN.

CUT TO

2.8.2 UNSUR DRAMATIK

Dalam skenario harus juga termuat unsur dramatik. Unsur dramatik dalam istilah lain disebut dramaturgi, yakni unsur-unsur yang dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penontonnya.

Ada beberapa unsur yang perlu diketahui oleh seorang penulis skenario, yaitu konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*.

2.8.2.1 KONFLIK

Konflik adalah permasalahan yang kita ciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik. Konflik biasanya timbul jika seorang tokoh tidak berhasil mencapai apa yang diinginkannya. Sasaran pelampiasannya bisa bermacam-macam, misal tokoh lawannya, tokoh pendampingnya, dirinya sendiri, binatang, atau benda-benda yang berada di sekitarnya.

Contoh pada *Menggapai Bintang*: adegan pesta saat Steven tidak mau diajak Marine menemani tiup lilin dan potong kue, tapi Steven malah berdansa dengan Eva. Hal itu membuat Marine marah, hingga

terjadi konflik antara Marine dan Eva yang dianggap telah merebut Steven.

Konflik bisa bermacam-macam bentuknya, bisa meledak-ledak, bisa datar tapi tajam, dan bisa juga konflik dalam diri sendiri atau konflik batin. Pilihlah penempatannya yang tepat.

2.8.2.2 *SUSPENSE*

Suspense adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksudkan di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi, atau *H2C* (harap-harap cemas). Penonton digiring agar merasa berdebar-debar menanti risiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi problemnya. Hal ini biasanya sering menimpa tokoh protagonis sehingga *suspense* pada penonton semakin tinggi tensi-nya, dibandingkan jika tokoh antagonis yang menghadapi hambatan.

Ketegangan penonton akan semakin terasa jika penonton tahu hambatan yang dihadapi tokoh cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil.

Pada film-film *action*, unsur ini sangat dominan dibandingkan pada film-film drama. Namun, pada semua cerita drama, unsur ini juga sangat penting dan tak bisa diabaikan begitu saja. Untuk sinetron serial, unsur *suspense* sangat penting pada *ending* episode guna mengikat penonton agar menyaksikan kelanjutan cerita kita.

Contoh: Seorang tokoh protagonis terkurung dalam rumah, lalu rumah itu dibakar dari luar oleh tokoh antagonis, maka di sini penonton akan merasa cemas menantikan apa yang akan terjadi pada tokoh protagonis. *Freeze* di sini sangat menarik sehingga menimbulkan *suspense* penonton dan penonton akan menantikan episode selanjutnya.

2.8.2.3 CURIOSITY

Curiosity adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang kita ciptakan. Hal ini bisa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton. Atau, bisa juga dengan berusaha mengulur informasi tentang sebuah masalah sehingga membuat penonton merasa penasaran.

Contoh: pada kasus pembunuhan, kita tidak langsung membocorkan informasi penuh tentang ciri-ciri tokoh pembunuhnya, tapi kita buka sedikit demi sedikit sehingga menimbulkan rasa *curiosity* pada penonton. Atau, pada cerita tentang seorang gadis yang malam-malam menggali tanah di halaman rumah orang tuanya. Kita tidak memberi tahu dulu apa tujuan si gadis melakukan hal itu. Penonton pasti akan penasaran. Pelan-pelan kita buka bahwa orang tua si gadis itu pernah bercerita bahwa mereka menyimpan harta di tempat itu.

Semakin kita mengulur informasi, semakin penasaran penonton ingin mengetahuinya. Namun, penundaan informasi pun harus dengan perhitungan yang cermat, jangan sampai penonton malah menjadi jenuh dan kesal lalu meninggalkan tontonan kita.

2.8.2.4 SURPRISE

Surprise adalah kejutan. Dalam penjabaran sebuah cerita, perasaan *surprise* pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah di luar dugaan.

Untuk bisa menimbulkan efek *surprise* pada penonton, kita harus membuat cerita yang tidak mudah ditebak oleh penonton. Atau, bisa juga kita menampilkan problem sembari mengganggu pikiran penonton dengan tokoh-tokoh lain, yang menyesatkan penonton. Artinya, kita menggiring penonton agar menduga bahwa pelakunya adalah tokoh A sehingga jika ternyata pelakunya adalah tokoh B yang sama sekali tidak diduga, penonton akan terkejut.

Contohnya kita membuat cerita tentang seorang pembantu hamil di rumah majikannya, yang rumah tersebut adalah tempat kos pria. Di sini banyak dugaan siapa yang menghamilinya. Kita sengaja menyesatkan penonton dengan menampilkan anak-anak kos yang bandel, ada yang cinta, ada yang iseng, ada yang pendiam, misterius, dsb. Namun, ternyata pada *ending* kita tampilkan bahwa yang menghamili si pembantu adalah suami dari ibu kos. Cerita ini akan menimbulkan *surprise* bagi penonton. Namun, tokoh bapak ini pun tidak boleh disembunyikan sebelumnya, dia juga harus diberi *action* meski samar.

Kita harus bisa mengecoh penonton selilai mungkin karena jika penonton sudah bisa menebak sebelumnya, penonton akan merasa dibodohi dan tidak *surprise* lagi. Kita harus ingat bahwa semakin yakin penonton akan dugaannya, semakin tinggi rasa *surprise*-nya jika ternyata dugaannya salah sehingga kita juga harus cerdik menyiasati unsur dramatik ini agar tidak terduga sebelumnya.

Efek *surprise* bisa membuat penonton senang, bisa juga kecewa. Efek senang jika sebelumnya penonton menduga yang pahit/sedih dan efek kecewa jika sebelumnya penonton menduga yang menimbulkan rasa senang.

2.8.3 BAHASA DALAM SKENARIO

Sebaiknya bahasa yang digunakan pada dialog dalam skenario bukanlah bahasa buku, melainkan bahasa lisan yang biasa digunakan sehari-hari, kecuali pada deskripsi visual.

Pada deskripsi visual, kita bisa menggunakan bahasa buku, mengingat kegunaannya yang memang untuk dibaca dan divisualkan, bukan sebuah kalimat yang harus diucapkan tokoh dalam tayangan.

Pemilihan bahasa lisan sehari-hari yang digunakan dalam dialog pun harus tepat. Misalnya sebisa mungkin tidak memakai kata-kata

sejenis *loe-gue-dong-deh* untuk cerita yang bukan berlatar belakang Betawi. Bahasa disesuaikan dengan *setting* daerah yang akan ditonjolkan. Atau, jika memang tidak hendak menampilkan budaya tertentu, bahasa sebuah daerah tertentu sebaiknya dihindarkan. Hal ini agar cerita yang ditawarkan bisa menjadi tontonan yang lebih universal.

Dalam dialog untuk skenario, saya selalu memakai kata ‘kamu’, ‘saya’, atau ‘aku’, kecuali untuk tokoh dari daerah tertentu. Ada satu hal yang juga mesti menjadi perhatian, yaitu penggunaan kata ‘kami’. Saya selalu menggunakan kata ‘kami’ untuk kata ganti, “saya dan dia/mereka, tanpa melibatkan orang yang diajak bicara”. Namun, sering kali para pemain menggantinya sendiri menjadi kata ‘kita’. Padahal kata ‘kita’ memiliki makna, “saya dan kamu/kalian, dengan melibatkan orang yang diajak bicara”. Jadi sebagai penulis skenario, pakailah bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam dialog-dialog Anda, minimal bisa mewakili bahasa seluruh rakyat Indonesia.

2.8.4 PEMBUATAN SKENARIO

Setelah Anda mencermati dan memahami segala aspek yang sudah dituliskan dalam bab ini, niscaya menulis skenario menjadi pekerjaan yang paling mudah, seakan tinggal merangkai kalimat. Maka saat hendak menulis skenario, lepaskan pikiran kita dari hal-hal yang berada di luar cerita yang akan kita tulis. Masuklah, dan sedapat mungkin menjadikan diri kita berada pada posisi tokoh-tokoh kita. Biasanya penulis akan memosisikan dirinya pada tokoh penting saja. Tapi, sebaiknya kita memosisikan diri menjadi sebanyak mungkin tokoh dalam cerita kita. Hingga saat akan menulis dialog, segalanya akan muncul dengan sendirinya mewakili karakter tokoh-tokoh yang akan kita munculkan.

Jika kita telah siap memosisikan diri sebagai tokoh-tokoh tersebut, kita tak perlu lagi ragu untuk duduk dan mulai menulis skenario kita.

Langkah awal, *setting*-lah *file* sesuai format skenario. *Copy*-lah *scene* plot ke dalam *file* skenario tersebut. Setelah *scene* plot masuk, renggangkan tiap *scene*-nya, mulai dari *scene* 1 pada bagian di bawah judul *scene*. Kemudian, isilah nama pemeran di bawah judul *scene*, sementara di bawah kelonggaran itu adalah plot singkat khusus untuk *scene* 1 yang kita pisahkan tadi. Bacalah lagi plot ringkas tersebut. Setelah paham apa isi *scene* 1 itu, buatlah deskripsi visualnya di bawah nama pemeran, kemudian dialog-dialognya berdasarkan apa yang ingin disampaikan tokoh dalam *scene* 1 tersebut.

Agar dialog menjadi lebih hidup, terjunlah ke dalam karakter tokoh tersebut, dan biarkan tokoh itu merasuki pikiran dan menuntun tangan kita untuk menulis dan menulis terus. Niscaya dialog yang muncul adalah dialog milik si tokoh yang ‘meminjam’ tubuh kita untuk mengungkapkannya.

Setelah *scene* 1 selesai, buatlah *scene* 2, 3, dan seterusnya. Caranya sama seperti kita membuat *scene* 1.

Saya tidak mungkin mendiktekan bagaimana cara membuat kalimat-kalimat hingga menjadi sebuah skenario yang utuh, sebab saya anggap hal itu adalah pekerjaan para dewa. Maksudnya... saya sendiri kadang-kadang tidak pernah memahami ketika ada kekuatan lain yang menuntun jari tangan saya untuk mengetik dan terus mengetik... merangkai kalimat-kalimat... sehingga tercipta sebuah hasil skenario yang utuh. Saya pikir... itu pastilah pekerjaan dewa-dewa yang di luar kemampuan pribadi saya. Jadi, misteri ini tidak bisa saya ungkapkan lewat kata-kata, selain hanya dengan satu kata: menulislah!

Dalam hal ini saya ingin menghubungkannya dengan kata-kata indah dari dramawan asal Prancis, Pierre Corneille: “Do your duty and leave the rest to gods” (lakukan tugas Anda dan selebihnya adalah tugas para dewa).

Perlu Diingat!

Sekadar mengingatkan, inilah beberapa hal yang tidak boleh dilupakan dalam membuat skenario:

1. Jangan sampai melupakan unsur-unsur dramatik! Hal ini adalah bagian yang paling penting, kecuali jika kita membuat drama komedi *farce* atau banyolan yang ceritanya bisa melenceng mengikuti suasana. Skenario drama di luar komedi *farce* selalu mementingkan unsur dramatik yang memuat problem-problem yang kuat dan menarik untuk kepentingan sebuah cerita.
2. Dialog jangan verbal dan terkesan tidak berguna, jangan bertele-tele, atau menggunakan pengulangan kata/adegan. Misalnya, sudah terlihat jelas kalau seseorang keluar kamar membawa koper, tak perlu lagi ada kalimat, “Saya mau pergi”. Kalau memang adegan itu adalah sebuah pertengkaran, dialognya cukup, “Tak ada gunanya lagi saya di sini,” lalu *move* keluar.
3. Plot jangan melebar ke hal-hal yang tidak perlu. Tetaplah pada benang merah cerita yang sudah kita konsep dan rencanakan.
4. Hubungan antartokoh harus jelas. Bisa dengan cara memperlihatkan posisi tokoh di rumah, tanpa dialog; disampaikan melalui dialog dari si tokoh sendiri; dialog tokoh lain yang memperkenalkan tokoh tersebut pada penonton. Namun, yang harus selalu diingat adalah jika sudah jelas dengan gambar, tidak perlu dipertegas lagi dengan dialog.
5. Grafik cerita yang dibangun jangan sampai kendur. Sebisa mungkin tidak ada penurunan konflik sebelum mencapai klimaks. Semakin naik dan tajam, semakin baik.
6. Dalam membuat deskripsi visual, jika kita hendak menjelaskan tentang beberapa tokoh dengan aktivitas berbeda, pakailah baris tersendiri pada setiap tokohnya, kecuali jika tokoh-tokoh tersebut melakukan kegiatan yang bersamaan.

7. Buatlah konflik dalam setiap *scene*-nya. Semakin padat konflik, semakin menariklah skenario kita.
8. Pahami tanda baca yang benar, terutama pada kolom dialog. Sebab jika tanda baca tak jelas atau salah menuliskannya, lebih-lebih jika tanpa tanda baca, aktor atau sutradara bisa salah menafsirkannya.
9. Jagalah *continuity* karakter tokoh. Artinya, kita harus taat pada kesepakatan awal yang kita buat sendiri. Misalnya, jika pada awalnya kita menciptakan Martin sebagai tokoh antagonis, jangan sampai di tengah cerita Martin tiba-tiba berubah menjadi tokoh protagonis. Memang pada kenyataan sehari-hari bisa saja orang yang jahat itu bertobat dan menjadi baik, namun untuk kebutuhan tontonan, pertobatannya harus kita tahan dulu hingga *ending* cerita. Pasalnya, jika pada tengah-tengah cerita karakter tokoh tertentu sudah berubah, kehadirannya bisa tidak lagi menarik dan tokoh tersebut menjadi tak berfungsi lagi untuk ditampilkan.
10. Perhitungkan saat *commercial break* (iklan). Berikan *suspense* pada *scene* sebelum *commercial break*. Saat-saat iklan itu dapat kita perkirakan. Misalnya untuk durasi 60 menit, jumlah halaman memakai kertas A4 sekitar 35-38 halaman, dibagi menjadi 5 kali *break*. Jadi kira-kira setiap 7 atau 7,5 halaman, kita wajib memberikan *suspense* yang penting untuk mengikat penonton. Namun, ada kalanya pihak stasiun membuat *break* di lain tempat, sesuai keperluan.
11. Perhatikan juga unsur paralel *cutting*, yakni adegan kesinambungan, atau dua peristiwa yang ditampilkan dalam waktu bersamaan atau terkesan bersamaan.

Contoh: pada *scene* 1 kita tampilkan adegan seorang remaja yang pada malam hari melompat dari jendela kamarnya. Lalu

pada *scene* 2 kita membuat adegan ibu dan ayah si remaja di kamar sebelah baru menyadari bahwa anaknya kabur. Adegan tersebut bisa mempengaruhi emosi penonton. Jika penonton memihak si remaja, dia pasti akan berharap remaja itu cepat-cepat keluar dari jendela. Sementara jika memihak pada orang tua, penonton pasti akan mengharap orang tua itu cepat-cepat melihat ke kamar anaknya.

Atau paralel *cutting* yang berkaitan dengan dialog, yang seakan-akan menyambung dari *scene* satu ke *scene* berikutnya, meski mungkin topik pembicaraannya berbeda.

Contoh: pada *ending scene* 1 ada dialog ayah memarahi anaknya, “Sudah berapa kali Papa bilang, sebelum berangkat sekolah periksa dulu apa-apa yang harus dibawa, lain kali kalau kamu ulangi, Papa tidak mau mengantarkan kamu lagi. Mengerti...?!!” Lalu *cut to scene* 2, anak-anak di kelas sedang menjawab apa yang diterangkan guru mereka, “Mengerti, Pak...” Jawaban anak-anak tersebut jelas ditujukan untuk pak guru, namun hal ini ber-sinambungan dengan dialog ayah yang memarahi anaknya tadi.

Jenis paralel *cutting* yang lain, yaitu berkaitan dengan dialog dan adegan yang menyambung dari *scene* satu ke *scene* berikutnya.

Contoh: pada *scene* 1, seorang gadis curhat pada sahabatnya tentang kebengsekkan ayah tirinya yang suka menggangu-nya. Lalu bersamaan dengan itu, pada *scene* berikutnya kita tampilkan adegan si ayah tiri sedang berada di bar bersama wanita-wanita penghibur.

Paralel *cutting* ini sering diperlukan agar rangkaian cerita yang kita jalin tidak putus begitu saja, atau patah-patah sehingga semuanya terkesan menyambung dan cerita kita pun menjadi enak ditonton karena transisi terasa halus.

12. Hal lain yang perlu kita ingat adalah faktor simbol. Hal ini perlu ditampilkan agar gambar tampak indah dan adegan yang sesungguhnya tidak tampak vulgar tergambar di layar.

Misalnya: saat ada adegan seorang pemuda dan pemudi masuk ke dalam kamar hotel, lalu *cut to* air laut bergelora atau bisa juga petir yang menyambar keras. *Scene* berikutnya tampak di ranjang si pemudi dengan tubuh tertutupi selimut, menangis. Penonton sudah mengetahui bahwa pemudi yang menangis itu pasti akibat menyesali kegadisannya yang telah terenggut.

Atau saat ada adegan seseorang yang jatuh dari gedung tinggi bisa disambung dengan simbol sebuah vas jatuh ke lantai dan pecah. Melihat hal ini penonton sudah tahu maksudnya sehingga gambar pun tidak tampak vulgar menampilkan sosok orang yang jatuh tersebut. Lalu, *scene* berikutnya bisa saja langsung adegan di kuburan.

Bisa juga faktor simbol ini kita kaitkan dengan unsur firasat, seperti adegan seorang anak yang mengalami kecelakaan di jalan. Kemudian di rumah anak itu, jari ibunya yang sedang memasak di dapur teriris pisau.

13. Jangan membuat *scene* yang isinya hampir sama, sekalipun pada jarak yang berjauhan, mubazir!
14. Yang tak kalah pentingnya adalah daya imajinasi harus kita kerahkan semaksimal mungkin sehingga dalam cerita kita timbul fantasi dan sensasi cerita yang berbeda, tidak melulu mengisahkan tentang hal-hal yang umum atau telah banyak ditulis orang.

Nah, semua hal tentang pembuatan skenario ini hanyalah masalah teori. Secara praktiknya, bisa saja kita sedikit bergeser karena dalam membuat skenario kita memang tidak bisa lugas. Jika *feeling* kita merasakan ada dramatik yang lebih menarik, teori

bisa saja dikesampingkan. Sebab, skenario tak ubahnya sebuah karya seni. Seni bukanlah matematika, jadi tetap saja 1 + 1 hasilnya bisa sama dengan 3. Dan, bukannya tidak mungkin terjadi perkembangan-perkembangan lain dalam teori penulisan skenario, seiring dengan perkembangan zaman.

Selain itu, kita juga mesti memperhatikan infrastruktur dan SDM yang kita miliki di Indonesia ini, terlebih jika kita hendak mengacu teori penulisan skenario ala Hollywood.

Ambil contoh, saya pernah membuat skenario yang bercerita tentang bom dengan adegan seseorang yang terpental karena terkena ledakan bom. Dalam kenyataan, tiga PH sudah menolak cerita tersebut karena keberatan dengan adegan bom tersebut. Alasannya, mereka kesulitan dalam membuat surat izinnya, takut kecelakaan, membuatnya susah, dan lain sebagainya. Alasan-alasan itu mungkin tak akan pernah diterima jika kita menggunakan gaya Hollywood.

2.9 BEDA ANTARA SKENARIO PANGGUNG DAN SKENARIO SINETRON/FILM

Secara sepintas, skenario teater —yang lebih lazim disebut naskah sandiwara— terkesan tidak jauh berbeda dengan skenario sinetron. Peralpnya, dalam skenario tersebut juga memuat deskripsi, karakter tokoh, dialog-dialog, lokasi/*setting*, pemeran, dan sebagainya. Namun jika kita mencermati secara saksama, sebenarnya ada banyak perbedaan dari kedua skenario tersebut. Kita tidak bisa membuat skenario untuk televisi atau film dengan format naskah sandiwara atau skenario panggung.

Perbedaan yang mencolok antara skenario panggung dengan skenario sinetron/film, adalah:

1. Dialog dalam skenario panggung lebih verbal dan panjang dari skenario sinetron/film. Pasalnya, dalam skenario panggung semua hal harus dijelaskan dengan dialog. Sementara dalam sinetron/film, gambar menjadi lebih berbicara daripada kata-kata.
2. Bahasa dalam skenario panggung lebih mengarah pada bahasa sastra/buku yang indah dan puitis, seperti naskah-naskah karya William Shakespeare. Sementara, pada skenario sinetron/film lebih mengarah pada kehidupan sehari-hari yang lebih wajar dan bukan bahasa buku.
3. *Setting* dalam skenario panggung lebih sedikit daripada pembuatan lokasi dan *setting* untuk skenario sinetron/film. Dalam *setting* panggung, jumlah *setting* paling banyak lima. Sementara dalam sinetron/film, *setting* bisa lebih dari sepuluh.
4. Pada skenario panggung, gerak si tokoh bisa lebih bebas dan besar, mengingat media panggung terasa jauh dari penonton. Tetapi dalam skenario sinetron/film, gerakan-gerakan kecil saja sudah cukup. Misalnya, melirik mata. Jika dilakukan di panggung, gerakan melirik mata tentu tidak akan kelihatan. Berbeda dengan sinetron/film, kita tinggal memberikan istilah CU, maka lirikan itu akan terlihat jelas dan berarti.
5. Secara format penulisan skenario, panggung memakai istilah babak untuk menggantikan *sequence* pada sinetron/film, dan memakai istilah adegan untuk menggantikan *scene* pada sinetron/film.
6. Penulisan deskripsi visual untuk panggung tidak terlalu banyak dan terkesan ringkas, lebih untuk menunjukkan lokasi/*setting* dan keluar-masuk tokoh. Tapi pada sinetron, bahasa gambar

yang didiktekan lewat deskripsi visual ini sebisa mungkin justru lebih banyak daripada dialog. Sebab dengan deskripsi visual saja, sinetron/film bisa jadi tontonan, berbeda dengan di panggung.

7. Biasanya skenario panggung atau naskah sandiwara lebih abadi disimpan orang daripada skenario sinetron/film. Pasalnya, skenario panggung bisa dipentaskan berulang kali. Sementara skenario sinetron/film sudah tidak terpakai lagi setelah ditayangkan. Biasanya hasil tayangan tersebut sudah berupa kaset VHS, LD, VCD, DVD, dan sebagainya. Hasil inilah yang bisa dijual lagi oleh produser, sementara skenarionya sudah tidak bisa dijual lagi ke PH atau *broadcast* lain.
8. Durasi skenario panggung rata-rata lebih dari 1 jam. Umumnya 90 menit hingga 2 jam, bahkan ada yang mencapai 3 jam. Naskah-naskah Shakespeare rata-rata berdurasi 3 jam, atau lebih. Sementara durasi untuk sinetron, 30 menit atau 60 menit. Durasi film atau film televisi (FTV/Telesinema) rata-rata 90 menit hingga 2 jam. Film-film Barat ada yang mencapai 3 jam.
9. Mengingat media panggungnya lebih sempit, para pemain skenario panggung tidak sebanyak skenario sinetron. Misalnya, sebuah skenario sinetron bisa mencantumkan figuran sebanyak 100 orang untuk adegan tawuran pelajar. Sementara di panggung, 10-20 orang saja sudah bisa mewakili adegan yang sama. Pemilihan pemain pada sinetron sedapat mungkin selalu menampilkan tokoh dengan penampilan fisik yang cukup menarik. Sementara di panggung, pemeran dengan wajah penampilan fisik jelek bisa diterima, asal secara tipologi fisik dan karakternya sesuai.

2.10 BEDA ANTARA SKENARIO SERIAL LEPAS, SERIAL SAMBUNG, DAN CERITA LEPAS

2.10.1 SKENARIO SERIAL LEPAS

Skenario serial lepas adalah paket skenario dengan jumlah per paket umumnya 13, 26, hingga 100 episode, dengan durasi biasanya 30 atau 60 menit. Dalam setiap episodenya, serial lepas ini menampilkan satu cerita yang berbeda-beda dengan plot yang berbeda pula, namun dengan benang merah pada tokoh sentral yang ada dalam setiap episodenya.

Biasanya dalam serial lepas ini sering dimasukkan tokoh bintang tamu secara bergantian karena cerita setiap episode langsung tamat sehingga jika bintang tamunya berganti-ganti akan mendukung bisnis perusahaan juga.

Contoh: sinetron *Malam Pertama* dengan tokoh sentral Marsella sebagai penyiar radio. Cerita per episodenya adalah kisah-kisah malam pertama yang diceritakan oleh tokoh utama—biasanya bintang tamu—kepada Marsella.

Pembuatan serial lepas ini lebih mudah daripada serial sambung karena kita tidak perlu memikirkan terlalu jauh *ending*-nya. Namun, kita harus kaya ide sebab cerita tidak bisa sama pada setiap episodenya. Keuntungan dari serial lepas ini, satu paket bisa dikerjakan oleh banyak orang, asal bukan 1 episode dikerjakan beberapa orang.

Pengalaman saya membuat skenario serial lepas ini, ialah pada sinetron *Bidadari 1*. Di sana, saya banyak dibantu murid-murid dan asisten saya dalam memberikan ide-ide cerita. Saya memberikan imbalan 100 ribu rupiah untuk selembarnya sinopsis ide cerita yang terpakai untuk membuat skenario. Tapi, penulisan skenarionya tetap saya yang mengerjakan. Saya memakai cara ini agar cerita bervariasi. Namun,

konsepnya kemudian berubah dalam *Bidadari 2* dan 3, serta bukan lagi serial sambung, seiring dengan bergantinya penulis skenario.

2.10.2 SKENARIO SERIAL SAMBUNG

Skenario serial bersambung adalah paket skenario dengan jumlah per paket 13, 26, hingga 100 episode, dengan durasi 30 atau 60 menit. Sepertinya belum pernah ada serial bersambung dengan durasi 90 menit.

Cerita biasanya memiliki satu plot saja—bisa plot tunggal atau bercabang—untuk satu paket tersebut. Dalam membuat skenario pun harus dikonsep sesuai jumlah episode yang telah disepakati. Jika ada 26 episode, perencanaan jalan cerita juga harus dikonsep sepanjang 26 cerita pula.

Skenario sambung sebaiknya dikerjakan oleh satu orang untuk satu paketnya, mengingat ceritanya terus berkait dan menyambung dari episode ke episode selanjutnya. Kalau skenario digarap lebih dari satu orang, kontinuitasnya bisa kacau dan menjadi lebih lamban karena dibutuhkan penyesuaian antara penulis yang satu dengan lainnya.

Hal ini pernah saya alami pada 1997, saat menulis sinetron *Yang Tercinta*. Waktu itu skenario digarap oleh tiga orang, dengan alasan agar lebih cepat selesai. Hasilnya ternyata tidak lebih istimewa daripada dibuat oleh satu orang. Tentunya sulit untuk menggabungkan tiga kepala menjadi satu plot. Apalagi jika masing-masing penulis sudah profesional sehingga sering terjadi perbenturan ide. Akibatnya, perlu waktu lagi untuk merapikan kembali naskah cerita dari episode pertama hingga akhir.

Ada kiat-kiat dalam membuat serial sambung ini. Buatlah *ending* episodenya terlebih dahulu. Jadi, pikirkan dulu *ending* per episodenya yang harus selalu berisi *suspense* kuat, baru kita isi tengahnya.

Biasanya isi cerita akan mengalir dengan sendirinya jika kita sudah mematok *ending*-nya. Isi cerita akan mengacu pada *ending* tersebut, dan awal episode berikutnya tinggal menyambung dari *ending* yang sudah kita persiapkan. Berapa pun episode yang dikerjakan, kita tak akan kehabisan ide dan *ending* per episode pun akan menarik karena mengandung *suspense*, hingga episode selanjutnya akan ditunggu penonton. Pemikiran seperti itu sudah harus ada ketika kita membuat sinopsis setiap episodenya. Kemudian dalam menulis skenario, kita harus mencari adegan atau dialog-dialog yang tepat untuk mengikat penonton.

2.10.3 SKENARIO CERITA LEPAS

Skenario cerita lepas biasanya tidak berupa paket per episode, tapi pembuatannya satu skenario dengan cerita tunggal. Durasi cerita lepas umumnya sepanjang 90 menit hingga 2 jam.

Bentuk yang ada saat ini berupa tayangan sejenis FTV, telesinema, dan film-film layar lebar. Dalam pembuatannya, plot cerita ini harus kental, padat, dan terfokus pada satu masalah. Saya tidak pernah melihat cerita lepas menggunakan plot bercabang. Plot yang digunakan dalam serial lepas pasti linier, karena bercerita tentang satu kisah. Plot semi bercabang mungkin ada, biasanya bercabang satu atau dua saja, sementara plot utama tetap pada si tokoh.

Skenario jenis ini tidak bisa dikerjakan oleh banyak orang. Konsep ceritanya mungkin bisa didiskusikan bersama, namun pembuat skenarionya tetap harus satu orang untuk satu judul.

Contohnya saat PH Miles membuat film *Ada Apa Dengan Cinta*, yang sekarang sudah dibuat serial televisinya. Konsep cerita film tersebut dikerjakan oleh beberapa orang, tapi skenario ditulis oleh satu orang saja.

Setelah selesai menghasilkan sebuah skenario, kita masih belum layak disebut penulis skenario profesional sebelum skenario kita pantas diproduksi dan ditayangkan. Pada bab berikut, akan dihantarkan tempat-tempat untuk menyalurkan hasil skenario kita. Anda akan melangkah ke mana, terserah Anda.

pustaka-indo.blogspot.com

3

BAGAIMANA MENYALURKAN SKENARIO?

Setelah selesai membuat skenario, tentunya kita ingin segera mengetahui hal-hal lain yang berkaitan dengan penyaluran skenario kita. Skenario apa yang kita kirimkan, bagaimana cara mengirimnya, ke mana skenario kita kirimkan, dan lain-lain.

3.1 JENIS SKENARIO YANG DIKIRIM

Jika kita baru pertama kali menulis skenario, atau sudah pernah menulis skenario tapi belum pernah ditayangkan, sebaiknya skenario yang kita kirimkan adalah skenario cerita lepas, semacam telesinema atau FTV dengan durasi 90 menit. Minimal, terdiri dari sinopsis, profil tokoh, dan skenario. Atau, boleh juga kita mengirim skenario durasi 30/60 menit untuk format serial 13 atau 26 episode. Untuk skenario serial, yang perlu dikirimkan adalah sinopsis global, sinopsis per episode: 1-13/26, kerangka tokoh, profil tokoh, skenario utuh episode 1-3.

Kalau kita pernah membuat skenario dan sudah ditayangkan di televisi, kita cukup menyodorkan contoh tulisan yang pernah ditayangkan beserta keterangan yang berisi beberapa hal: cerita tersebut pernah ditayangkan di stasiun mana, bulan dan tahun berapa, produksi PH mana, apakah masuk rating atau tidak, dan sebagainya. Lebih bagus disertai dengan kaset VHS atau VCD rekaman sinetron hasil

tulisan kita, yang di tayangan tersebut mencantumkan nama kita sebagai penulis skenario.

3.2 CARA MENGIRIM SKENARIO

Bagi penulis pemula yang belum pernah bekerja sama dengan PH atau *broadcast* yang akan Anda tawari skenario, sebaiknya Anda tidak mengirimkan skenario lewat pos atau *e-mail*. Pakailah langkah tradisional.

Yang perlu kita pahami adalah tiap-tiap PH pasti memiliki cara yang berbeda dalam menjalin kerja sama dengan seorang penulis skenario sehingga cara untuk pemula pun terkadang masih diterapkan pada penulis profesional yang baru bekerja sama.

3.2.1 LANGKAH TRADISIONAL

Sebelum datang ke PH dan *broadcast*, sebaiknya kita menelepon dulu untuk menanyakan apakah pada saat itu mereka membutuhkan skenario dengan jenis yang akan kita tawarkan. Atau, bisakah mereka menerima skenario kita? Jika PH atau *broadcast* bisa menerima, dalam arti bersedia membaca skenario kita, tanyakan siapa yang menangani bidang skenario.

Datanglah ke alamat tersebut untuk menemui nama yang berkompeten itu. Lalu, serahkan skenario kita, tentunya penting meminta surat tanda terima. Jika dimungkinkan, sebaiknya berbicara langsung dengan pimpinan bagian skenario. Namun jika tidak, kita bisa menitipkan skenario kita pada asisten bagian skenario. Tanyakan nama dan nomor telepon pimpinan bagian skenario. Hati-hati bila menitipkan skenario, jangan pada sembarang orang yang tak jelas posisinya di kantor tersebut, sebab dikhawatirkan skenario itu tidak sampai ke yang berwenang, dan yang lebih dikhawatirkan lagi ide kita bisa terbajak.

Akan tetapi, agar kita merasa tenteram menghadapi pembajak, Viki King dalam buku *Menulis Skenario dalam 21 Hari* menyarankan, “Bersamaan dengan hari Anda menawarkannya kepada produser (PH), kirimkan juga satu salinan skenario Anda kepada Anda sendiri melalui surat tercatat. Jika Anda khawatir terhadap pencurian naskah, Anda mempunyai bahan untuk melakukan pembuktian”.

Teleponlah pimpinan bagian skenario, pastikan apakah ia sudah menerima skenario kita. Jika sudah, tanyakan berapa hari ia bisa memberikan jawaban. Sampai pada tahap ini, usaha kita mengirimkan skenario bisa dianggap selesai. Tinggal menunggu sekitar satu minggu, atau tergantung pembicaraan. Jika sudah waktunya, hubungi lagi untuk menanyakan tanggapan mereka. Jika berkenan, mereka akan mengundang kita ke kantor. Sebaliknya, jika tidak berkenan, kita wajib mendapatkan alasan penolakan skenario tersebut. Jika mereka menghindar (berarti belum dibaca) telepon dan hubungi terus, sampai ada jawaban.

3.2.2 TITIP PENULIS SENIOR

Jika kebetulan Anda mengenal seorang penulis senior, langkah lain yang bisa dilakukan penulis pemula adalah menitipkan hasil karya kita pada penulis senior yang sedang bekerja/menulis pada suatu PH. Biasanya akses penulis senior sudah langsung dengan produser sehingga kita tidak perlu lagi melewati jalur tradisional tadi.

Namun, perlu saya ingatkan bahwa penulis senior ini pun harus orang yang benar-benar kita percayai dan sudah jelas kredibilitasnya. Mengingat pada banyak kasus, justru penulis senior inilah yang menyadap ide-ide para pemula tanpa memberikan kompensasi apa pun, bahkan ada yang tanpa diketahui oleh si pemula, baru ketahuan saat ditayangkan. Jadi, kita pun perlu berhati-hati!

Namun, penulis senior pun terkadang menjadi serba salah jika dititipi skenario seperti itu. Apalagi jika karya yang dititipkan tersebut tidak memenuhi standar. Pasalnya, penulis senior pun ingin menjaga nama baiknya di hadapan produser.

3.2.3 PENGGUNAAN TEKNOLOGI

Fasilitas Internet memang perlu untuk menambah wawasan tentang perkembangan dunia persinetronan dan perfilman, serta untuk menjalin komunikasi, tetapi sebaiknya bukan untuk ‘berdagang’ skenario. Berbeda dengan paket film yang bisa kita pasarkan lewat Internet dengan menampilkan para pemain, ceritanya, *trailer*-nya, dan lain sebagainya.

Promosi lewat Internet yang terkesan praktis itu justru memperlambat langkah kita sebagai penulis skenario. Sebab, dengan cara itu posisi kita adalah ‘menunggu bola’, bukan ‘menjemput bola’. Lalu sampai kapan kita akan menunggu jika bola itu tidak juga menggelinding ke kaki kita? Apa kita akan terus bertahan di tempat?

Kita harus dapat memilah-milah penggunaan teknologi sesuai kapasitasnya. Jika hanya mencari kepraktisan, cara yang lebih praktis pun sudah ada, misalnya, mengirim sinopsis bisa melalui faksimile, bahkan jika sekadar menyampaikan ide cerita, bisa melalui SMS, dengan catatan kita sudah mengenal produsernya.

Fasilitas *e-mail* bisa digunakan setelah ada jalinan kerja sama dengan perusahaan tersebut. Biasanya kita mempergunakan e-mail untuk mengirim skenario-skenario pesanan PH, yang secara kontrak sudah ditandatangani bersama. Meski demikian, beberapa tahun belakangan ini saya justru menghindari pengiriman melalui *e-mail*, untuk meminimalkan skenario saya dibongkar orang yang tak jelas. Saya mengirimkan skenario dalam bentuk tercetak sehingga jika pihak produser hendak merevisi, mereka akan menghubungi saya lagi.

3.3 TEMPAT MENGIRIM SKENARIO

Tempat mengirim skenario di Indonesia masih terbatas pada dua tempat, yakni stasiun televisi yang memproduksi sinetronnya sendiri dan PH. Berikut beberapa alamat stasiun televisi dan rumah produksi (PH).

3.3.1 STASIUN TELEVISI

Tidak semua stasiun televisi bisa menerima skenario untuk cerita sinetron. Alasannya, tidak semua stasiun televisi memutar program sinetron dan memproduksi tayangan sinetronnya sendiri. Saat ini stasiun televisi yang memiliki produksi 'in house' (memproduksi sendiri) adalah: TVRI, INDOSIAR, RCTI, dan TRANSTV. Meski begitu, inilah alamat stasiun televisi yang ada di Indonesia.

1. TVRI (Televisi Republik Indonesia)
Jalan Gerbang Pemuda, Senayan, Jakarta 10270
PO Box 3256, Jakarta 10002
Telepon: (021) 5704720, 5704740, 5732160
Faksimile: (021) 5733122, 5733119, 5731973
Situs Internet : Jakarta (pusat): www.tvri.co.id
Padang: www.tvri-padang.co.id
Surabaya: www.tvrisby.com
Bandung: www.tvri-bandung.com
Jogja: www.tvrijogja.com
Makassar: www.tvrimakassar.com
Manado: www.tvri-manado.com
2. TPI (Televisi Pendidikan Indonesia)
Jalan Pintu Dua, TMII, Pondok Gede, Jakarta Timur 13810
Telepon: (021) 8412473, 8412483
Faksimile: (021) 8412470, 8412471
Situs Internet: www.tpi.co.id

3. RCTI (Rajawali Citra Televisi Indonesia)
Jalan Raya Perjuangan, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11530
Telepon: (021) 5303540/50/70
Faksimile: (021) 5493846, 5493838, 5493852
Situs Internet: www.rcti.tv
4. SCTV (Surya Citra Televisi)
Jalan Jend. Gatot Subroto Kav. 21, Jakarta Selatan 12930
Telepon: (021) 5225555
Faksimile: (021) 5224777
Situs Internet: www.sctv.co.id
5. ANTV (Andalas Televisi)
Sentra Mulia Building, 19th Floor
Jalan H. Rasuna Said Kav. X-6 No.8, Jakarta Selatan 12940.
Telepon: (021) 5222086, 5229175
Faksimile: (021) 5222087, 5229174
Situs Internet: www.anteve.co.id
6. INDOSIAR (Indosiar Visual Mandiri)
Jalan Damai No. 11, Daan Mogot, Jakarta Barat 11510.
Telepon: (021) 5672222, 5688888
Faksimile: (021) 5655662, 5652221
Situs Internet: www.indosiar.com
7. TRANS TV (Televisi Transformasi Indonesia)
Gedung Trans TV
Jalan Kapten Tendean No. 12-14 A, Jakarta Selatan 12790.
Telepon: (021) 79177000, 7944240, 7990572
Faksimile: (021) 7992600
Situs Internet: www.transtv.co.id
8. TV-7 (Duta Visual Nusantara Tivi Tujuh)
Wisma Dermala Sakti Lt. 3
Jalan Jend. Sudirman Kav. 32, Jakarta Pusat 10220
Telepon: (021) 5709777
Faksimile: (021) 5708008, 5708009
Situs Internet: www.tv7.co.id

9. TVG (Global Informasi Bermutu)
Kawasan RCTI, Jalan Raya Perjuangan, Jakarta Barat 11530
Telepon: (021) 5360601
Faksimile: (021) 5360602
Jalan Jend. Ahmad Yani 31, Jakarta 13230
Telepon: (021) 4891223, 47867408
Faksimile: (021) 4753559
Situs Internet: www.globaltv.co.id
10. LATIVI (Pasaraya Media Karya)
Kawasan Industri Pulogadung
Jalan Rawa Teratai II No.2, Pulo Gadung, Jakarta Timur 13260
Telepon: (021) 4604971-73, 4613545, 4615044
Faksimile: (021) 4613540, 4616255
Situs Internet: www.lativi.com
11. METRO TV (Media Televisi Indonesia)
Kompleks Delta Kedoya,
Jalan Pilar Mas Raya Kav. A-D, Jakarta Barat 11520
Telepon: (021) 58300077
Faksimile: (021) 5812064
Situs Internet: www.metrotvnews.com
12. G-TV (Ganesha Televisi Campus Channel)
Gedung TVST Lt.2, Kampus ITB
Jalan Ganesha No. 10, Bandung
Telepon: (022) 2199714
Situs Internet: ganeshatv.itb.ac.id
13. JTV (Jawa Pos TV)
Graha Pena, Jalan Ahmad Yani No. 88, Surabaya
Telepon: (031) 8202170, 8202243, 8202253
Faksimile: (031) 8250062, 8294573

14. BALI TV (Bali Televisi)

Jalan Kebo Iwa No. 63A, Denpasar, Bali

PO Box 3788 Denpasar, Bali

Telepon: (0361) 427372

Faksimile: (0361) 426949

Jalan Palmerah Barat No 21F, Jakarta

Telepon: (021) 53576602

Faksimile: (021) 5357605

Situs Internet: www.balitelevisi.com

www.balitv.com

E-mail: balitv@indo.net.id

15. WMTV (Widya Mandala Televisi)

Kampus Universitas Katolik Widya Mandala

Jalan Dinoyo No. 42-44, Surabaya

Telepon: (031) 5678478 ekstension 223

E-mail: devi@mail.wima.ac.id

3.3.2 RUMAH PRODUKSI/PRODUCTION HOUSE (PH)

Kesempatan untuk diterima lebih terbuka luas, jika kita mengirimkan skenario kita pada Rumah Produksi (PH). Mengingat kebanyakan pihak *broadcast*/stasiun televisi memesan program tayangan sinetron pada PH. Berikut beberapa alamat PH:

1. ALADDIN

Jl. Gandaria VII-9, Jakarta.

Telepon: (021) 7250978

2. ALANG-ALANG

Jl. Ciniru II -12, Jakarta.

Telepon: 7208119

3. ALENIA PICTURES

Jl. Pejaten Barat II, Jakarta Selatan.

Telepon: (021) 70311572

4. ATMOCHADEMAS
Jalan M. Saidi No. 34 A, Petukangan Selatan, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 73690978, 73690979
5. AVANT GARDE PRODUCTIONS
Jl. MT Haryono Kav 25-26, Jakarta.
6. AVICOM
Jalan Kedoya Raya No. 88, Jakarta.
Telepon: (021) 5817075
7. BASKARA
Jalan Pangeran Jayakarta, Ruko Melawan 28/4, Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 6006317, 6008744, 68068537
8. BES Creativision
Jalan Tajur Indah No. 35, Bogor 16720.
Telepon: (0251) 254160, 255382
9. BINTANG INOVA
Jalan Taman Meruya Ilir Blok E 1 no. 15, Jakarta Barat.
Telepon: (021) 58902935.
10. BOLA DUNIA
Jalan Gunung Sahari Raya No. 1, Blok A/6-7,
Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 6299658
11. CAHAYA BAGI NEGERI INDONESIA (Graha Multicommtch)
Jalan Sriwijaya 5-7, Lippo Cikarang
Bekasi 17550
Telepon: (021) 89905566
12. CH Entertainment
ITC Permata Hijau Blok Emeral No. 30. Jl. Panjang, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 53663801
13. CITO Multi Media
Kompleka DPR 2 no. 123, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 92989145
14. DAPOER 711
Jalan Gandaria II No. 12 Kebayoran Baru,
Jakarta Selatan 12130.
Telepon: (021) 7257081

15. de-PIC
Jalan Kebun Jeruk, Wisma Graha Kencana Blok D6, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 5363656.
16. DEMI GISELA CITRA SINEMA
Komplek Rukan Taman Pondok Kelapa Blok B7,
Jl. Raya Pondok Kelapa, Jakarta Timur.
Telepon: (021) 86903830
17. DIWANGKARA CITRA SUARA/ELANG PERKASA FILM
Jalan Kayu Putih VI B No. 28, Pulo Mas, Jakarta Timur.
Telepon: (021) 4899979, 4719025, 4896434
18. DREAMFARM MEDIA VISUAL
Jl. Rambi I/3 Kebayoram Baru, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 7230741
19. FAST FILMS
Komplek Kejaksaan Agung RI Blok J-28
Jl. Raya Ragunan, Pasar Minggu, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 78844008
20. FRAME RITZ
Jalan Cempaka Putih Tengah 15 No. 28, Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 4222671, 4222672
21. GARIN NUGROHO PRODUCTION/YAYASAN SET
Jalan Bacang V No. 5 Mayestik, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 7251095
22. GARUDA FILM
Jalan Kwitang Raya No. 33, Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 3901612, 3107095
23. GEMA FILM
Jalan Kemang IV No. 11, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 7192150
24. GENTA BUANA PITALOKA
Jalan Sangaji No. 17 B, Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 3453151
25. GMM FILMS
Jl. Kemang Selatan Raya No. 102 B-103 B, Jakarta Selatan.
Telepon: 7197776

26. GUNJA FILM
Jl Raya Gading Batavia LC 8/08, Jakarta Utara.
Telepon: (021) 45854308
27. INDIKA GROUP
Jalan Gatot Subroto Kav. 21, Graha SCTV, Jakarta 12930.
Telepon: (021) 25509977
28. INKARA FILMS
Jalan Acordion Q 14-15 Kelapa Gading Pratama, Jakarta 14250
Telepon: (021) 45843415, 45842855, fax (021) 4504692
29. INOMALEO
Jalan Erlangga III no. 14, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 7244106, 72799662
30. INTERCINE FILM
Jalan Gelong Baru Selatan 3 No. 21, Tomang Raya, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 5606468
31. JATAYU CAKRAWALA
Jalan Tanah Abang V No. 14, Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 3849490
32. JELITA VISINDO
Komplek Era Mas 2000 Blok B4 No.38, Pondok Kopi, Jakarta Timur.
33. JOSE PURNOMO PRODUCTION
Jalan Pondok Hijau II No. 4, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 75906657
34. KALYANA SHIRA FILM
Jalan Bunga Mawar No. 9, Cipete Selatan, Jakarta 12410.
Telepon: (021) 7503223, 7503225
35. KARNOS FILM
Jalan. Pringgodani No. 30, Cilengsi, Cibubur.
Telepon: (021) 84599407
36. KHARISWA PRODUCTION
Jalan H. Samali No. 33A Pasar Minggu, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 7996701
37. LUNAR FILM
Ruko Graha Arteri Mas, Jl. Panjang No. 68 Kav 38-39, Jakarta Barat 11520.
Telepon: (021) 58356563, 58356564

25. MATA AIR
Jalan Pemuda No. 72-73 DE Lt.3, Rawamangun, Jakarta Timur.
Telepon: (021) 47863383
26. MD ENTERTAINMENT
Jalan Tanah Abang III/23A, Jakarta Pusat 10160.
Telepon: (021) 3451777
27. MELIA
Jalan Tebet Barat Dalam 2 no. 6, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 8313607
28. MILES PRODUCTION
Jalan Pangeran Antasari No.17, Cipete, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 7500503, 7500739
29. MILLENIUM VISITAMA FILM
Jalan Gunung Sahari Raya No. 1, Blok A No. 6-7, Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 6299655
30. MNC (Media Nusantara Citra)
Komplek RCTI, Jl. Raya Perjuangan, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11530.
Telepon: (021) 5331189
31. MULTI MEDIA
Jalan Minyak 3 no. 1, Duren Sawit, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 9749998
32. MULTIVISION PLUS
Kompleks Perkantoran Roxy Mas
Jalan K.H. Hasyim Ashari Kav 125 B, Blok C2 No. 30-34, Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 6335050, 6335103
33. NADAS PRODUCTION
Jl. Warung Buncit Raya No. 101-109, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 79192070, 70192080
34. NET FILMS
Komplek Hotel Ibis
Mangga Dua Blok EI No. 16, Jakarta Utara.
35. PARAMA
Jalan Radio Dalam Raya No. 1A, Ruko Dwi Jaya Plaza Blok 3A, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 72790107

36. PARKIT FILM
Buncit Mas Blok BB No. 3A
Jl. Mampang Prapatan Raya No. 108, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 7946356
37. PAVITA SINEASTAKA
Jl. Kalimantan No. 880, Lippo Village Utara, Tangerang.
Telepon: (021) 55772880
38. PEARSON TV
Jalan Agung Karya No. 24-25, Blok B, Danau Sunter Utara, Jakarta.
Telepon: (021) 6503644, 6504666
39. PERSARI FILM
Komp. Wisma Tugu Tani
Jalan Manggasari No. 17, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12540.
Telepon: (021) 7806790
40. PLATINUM
Jl. Percetakan I No. 41 C, Kramat Pela, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.
(021) 7269178, 72790472
41. PRIMA ENTERTAINMENT
Ruko Green Garden
Jalan Panjang, Blok Z2 No. 60-61, Jakarta Barat 11520.
Telepon: (021) 5816711, 5808123
42. RAP SINEMA
Jalan Sirap No. 17, Kayu Putih, Jakarta 13210.
Telepon: (021) 4758434, fax (021) 4890869
43. RAPI FILM
Jalan Cikini II No. 7, Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 3857175, 323675
44. REC PRODUCTION
Wisma Aldiron Dirgantara Suite 402-403
Jl. Gatot Subroto No. 72, Jakarta Selatan.
45. REINAISSANCE FILM
Jalan Kemang III No. 1, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 7198654
46. REVO FILMS
Komplek Medical Centre Taman Pondok Kelapa No. C7-C8,
Jl. Raya Pondok Kelapa, Jakarta Timur.

40. REXINEMA
Jalan Pangeran Antasari No. 16, Cipete, Jakarta Selatan.
Telepon: (021) 75908024
41. RT FILMS
Jl. Kemang I No. 2, Jakarta Selatan.
(021) 7182988
42. SEMATHEA (ASTRO MEGA CEMERLANG)
Plaza Niaga I Blok B No. 38, Bukit Sentul, Jakarta Timur.
Telepon: (021) 87961375.
43. SENATAMA ENTERTAINMENT
Jl. Pinang Emas V No.18, Pondok Indah, Jakarta Selatan.
43. SENTRA FOKUS STUDIO
Jalan Sodong Raya No. 11 Cipinang Timur,
Rawamangun, Jakarta Timur.
Telepon: (021) 4753236/37
44. SHANDIKA WIDYA CINEMA
Jl. Media Massa K 188, Jakarta.
45. SINEMART
Komplek Ruko Kedoya Elok Plaza, Blok DD 61-62 dan DE 16,19-20,
Jl. Panjang, Jakarta Barat 11520.
Telepon: (021) 58355567
46. SORAYA INTERCINE FILM
Jl. K.H. Wahid Hasyim No. 3, Menteng, Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 39837555
47. SQUER BOX CINETECH CIPTA
Jl. Hang Tuah Raya No. 22, Kebayoran Baru, Jakarta 12120.
Telepon: (021) 72796565
48. STARVISION
Jalan Cempaka Putih Raya 116 A-B, Jakarta Pusat
Telepon: (021) 4253390
49. TOBALI PUTRA FILMS
Komplek Ruko Green Garden, Blok I-9 No. 55, Jakarta Barat.
Telepon: (021) 58357992
50. TRIWARSANA
Jalan Tanah Abang II No. 80A, Jakarta Pusat.
Telepon: (021) 3500019

51. TSA Komunika
Jalan Dharmawangsa X No. A-20, Jakarta 12160.
Telepon: (021) 7258147, 72792003
52. VIANDRA PRODUCTION
Jalan Wanggamet No. 12-14, Bukit Permai Cibubur, Jakarta Timur.
Telepon: (021) 8714738
53. VIRGO PUTRA FILM
Harco Mangga Dua Blok P No. 21-22, Jakarta Pusat
Telepon: (021) 6120991-4, 6120973

3.4 JIKA SKENARIO DITOLAK

Seorang pemula mungkin sering merasa perlu membuat contoh-contoh skenario dengan beberapa jenis cerita untuk disodorkan ke PH/*broadcast*. Namun, jika hal itu tidak diterima oleh PH/*broadcast*, janganlah berkecil hati karena tulisan tersebut pasti akan berguna di kemudian hari. Setidaknya cerita-cerita itu menjadi ide yang berguna untuk membuat cerita-cerita yang baru.

Pada 1991, misalnya, saya pernah membuat sebuah cerita tentang AIDS. Secara cerita dan teknik pembuatannya, saya merasa bahwa skenario tersebut telah layak ditawarkan. Lalu saya datang ke SCTV di Surabaya, menyodorkan skenario itu, dan... ditolak!

Pada 1992, naskah itu saya tawarkan kepada seorang produser di Jakarta. Produser mengatakan bahwa ceritanya bagus, tetapi untuk saat ini belum dapat diproduksi. Pada 1997, oleh produser tadi, skenario itu disodorkan ke Indosiar, namun pihak Indosiar minta masalah AIDS-nya dibuang karena dianggap terlalu berat (saat itu). Masalahnya, saya tidak bersedia membongkar problem AIDS-nya sebab ceritanya pasti akan berantakan. Jadi, untuk Indosiar saya buatkan ide cerita lain berjudul *Yang Tercinta* dan telah ditayangkan pada 2001.

Awal 2003, produser tadi tiba-tiba ingat pada cerita saya tentang AIDS dan meminta naskahnya kembali. Saya bongkar arsip saya, ternyata sudah hilang. Saya hampir putus asa dan kecewa, untungnya ternyata produser masih menyimpan skenario yang masih saya tulis memakai mesin tik manual itu. Naskah itu kemudian saya tik ulang sekaligus saya revisi, disesuaikan dengan masa sekarang. Cerita tersebut akhirnya diproduksi untuk format FTV Drama di SCTV, dengan durasi tetap 90 menit, berjudul *Dosa Siapa*. Ada juga, skenario yang saya tulis pada 1996, berjudul *Kesetiaan*, baru dibeli Indosiar pada 1999, bahkan skenario tersebut akhirnya dibuat menjadi serial 30 episode.

Pengalaman tadi hanyalah sekadar contoh bahwa skenario yang ditolak pada saat sekarang, belum tentu tidak terpakai pada saat mendatang. Dan, pengalaman menghilangkan arsip sungguh hal buruk yang tidak layak untuk ditiru. Bayangkan jika produser tidak menyimpannya, sekian juta rupiah melayang begitu saja, bukan?

Sebagai penulis skenario, penting juga kita mengetahui selera PH, yang boleh dibilang mewakili selera penonton. Selain berhadapan langsung dengan *broadcast*, kita perlu juga mengetahui selera tiap stasiun televisi.

Bicara tentang kegagalan dalam menyettor skenario, saya jadi ingat tulisan novelis Amerika, Herman Melville, “He who has never failed somewhere, that man can not be great” (orang tidak pernah menjadi besar, jika tidak pernah gagal).

3.5 JIKA DIPANGGIL KE KANTOR

Jika setelah mengirimkan skenario, kita dipanggil untuk datang ke kantor sebuah PH atau *broadcast* tertentu, hal itu adalah tanda bahwa mereka tertarik atau minimal ada atensi terhadap hasil karya kita.

Namun, sebaiknya kita jangan terlalu yakin dahulu. Biasanya kita dipanggil untuk diajak berbicara tentang banyak hal. Mereka akan menanyakan hal-hal yang umum bahkan sampai yang pribadi, mengorek sejauh mana pengetahuan dan wawasan kita, sampai hal tentang keluarga. Mereka berhak tahu, sejauh mana kita bisa menjadi orang yang menguntungkan bagi perusahaannya jika nantinya mereka memakai jasa kreatif kita. Jadi, pertemuan ini hanya bersifat perkenalan. Jika dari wawancara itu mereka langsung terkesan pada karya dan pribadi kita, bisa jadi kita langsung diajak berbicara masalah pekerjaan atau dihadapkan pada produser.

Untuk pemula, mungkin kita akan diberi order yang ringan-ringan dahulu, seperti mengadaptasi cerita, atau membuat cerita-cerita dengan durasi pendek. Namun, jika karya kita sudah ada yang pernah ditayangkan dan hasil tayangannya bagus, tidak tertutup kemungkinan kita langsung diberi order untuk membuat serial. Kemungkinan kecil, hasil skenario yang kita tawarkan langsung dibeli oleh PH karena biasanya penulis skenario mengerjakan skenario sesuai pesanan dan kebutuhan PH. Kecuali, jika mereka memiliki program tayangan semacam FTV atau program lepas yang cocok untuk skenario yang kita tawarkan maka kemungkinan besar skenario kita langsung diterima. Namun jika tidak, mereka akan memberi order lain, sesuai kebutuhan produksi mereka.

3.6 PRESENTASI SKENARIO

Setelah melewati tahap dipanggil ke kantor, biasanya kita akan mendapatkan order mengerjakan skenario. Kita akan diberi waktu untuk menyiapkan konsepnya sesuai dengan pesanan produser. Setelah konsep jadi, kita datang lagi ke kantor untuk presentasi skenario.

Yang perlu kita siapkan untuk presentasi:

3.6.1 FISIK & MENTAL

Fisik dan mental adalah hal utama yang perlu kita siapkan karena kita akan bertemu dan berbicara dengan banyak orang, serta kita yang akan menjadi fokus utama.

Sebisa mungkin tubuh dalam kondisi yang sehat jasmani dan rohani, tidak dalam keadaan sakit, atau dalam keadaan bermasalah dan memiliki beban batin di luar pekerjaan ini.

3.6.2 PENAMPILAN

Meski terkesan bukan hal yang penting, penampilan bisa mempengaruhi kepercayaan diri saat berdiri atau duduk di depan banyak orang untuk menyajikan konsep cerita kita. Selain itu penampilan pun perlu menarik, mengingat fokus orang-orang tertuju pada kita, minimal mereka juga ingin melihat pemandangan yang menyegarkan dari diri kita. Pemandangan yang kusut dan tidak rapi akan membuat mata sepat memandangnya.

Kita juga jangan memaksakan penampilan tertentu jika penampilan itu tidak sesuai dengan jiwa kita, sebab justru akan mengganggu konsentrasi. Yang paling baik adalah jadilah diri sendiri. Meski perlu diberi catatan bahwa kita juga harus menghargai kantor, dengan minimal berpakaian bersih dan rapi.

3.6.3 KONSEP JELAS

Kita harus paham betul dengan konsep kita. Jangan sampai kita sendiri tidak tahu apa yang harus kita sampaikan karena konsep tidak jelas. Konsep yang kita tawarkan harus matang. Jangan sampai konsep belum selesai, tetapi kita sudah nekat presentasi.

Konsep yang perlu kita persiapkan adalah:

1. Kata pengantar tentang materi cerita yang akan kita tuliskan skenarionya. Di dalamnya termuat premis dari tulisan skenario.

2. Sinopsis, untuk cerita serial harus mempersiapkan sinopsis per episode, selain sinopsis global yang memuat seluruh cerita.
3. Kerangka tokoh, berbentuk skema/bagan yang memuat kerangka hubungan antartokoh-tokohnya.
4. Profil tokoh, yang memuat biografi para tokoh utama dan pembantu utama saja.

Jika Anda telah siap dengan seluruh bahan ini, maka tak perlu ragu lagi untuk menghadapi presentasi skenario Anda. Siapkan diri dalam penyampaian.

3.6.4 PENYAJIAN MATERI

Saat kita diberi kesempatan untuk menyampaikan konsep, pertama-tama yang harus kita sampaikan adalah ucapan selamat pagi, siang, sore, atau malam, disusul dengan ucapan terima kasih atas kesempatan dan kepercayaan yang diberikan pada kita untuk bisa bergabung dengan perusahaan ini sebagai penulis skenario, dan tak lupa ucapkan juga bahwa kita akan berusaha untuk tidak mengecewakan perusahaan.

Dalam menyampaikan konsep yang telah kita siapkan, kita tidak perlu membacakannya semua, lebih-lebih sinopsis per episode, sebab yang hadir pasti sudah memegang konsep yang kita buat. Jadi, sinopsis globalnya saja yang kita sampaikan secara lisan luar kepala. Kuasai karakter masing-masing tokoh dan ceritanya secara keseluruhan.

Jika presentasi ini ingin secara lengkap membahas keseluruhan episode dalam cerita itu, kita perlu membuat kolom-kolom kosong di papan tulis sebanyak jumlah episode yang kita kerjakan setelah menjelaskan sinopsis global. Kemudian, mulailah menuliskan isi sinopsis per episode dalam kolom-kolom tadi. Isi yang dituliskan cukup intinya saja, tentang plot yang akan kita sampaikan pada episode tersebut berupa poin-poin.

Sebisa mungkin jangan memberikan kesempatan orang untuk menyela ketika kita sedang menyajikan konsep, kecuali jika penyampaian kurang jelas. Kalau ada usulan di tengah presentasi, sebaiknya minta tolong kepada mereka yang bertanya untuk mencatatnya terlebih dahulu dan disampaikan setelah penyampaian konsep selesai.

Usahakan komunikasi dilakukan dengan lancar dan menggunakan artikulasi yang jelas, penyampaiannya mudah dipahami banyak orang, dan jangan bertele-tele.

Usahakan pandangan mata kita juga menyebar ke semua orang yang ada dalam ruangan, jangan hanya terfokus pada produsernya saja. Hal ini akan membawa kesan baik, bahwa kita juga menghargai semua orang yang ada dalam ruangan itu sehingga mereka pun akan menghargai kehadiran kita.

Jangan terkesan sok pintar dalam penyajian, apalagi merasa paling tahu tentang ceritanya. Kita perlu menyadari bahwa masing-masing kepala yang duduk mendengarkan, pasti memiliki pengembangan ide cerita dalam pikirannya, yang nantinya akan disampaikan pada kita, dan hal itu perlu kita hargai.

Jika kita sudah selesai menyampaikan konsep, tawarkanlah pada peserta untuk bertanya. Misalnya, seputar penyampaian yang mungkin kurang jelas, masukan ide-ide, tambahan atau pengurangan tokoh-tokoh, bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau dikembangkan, dan lain sebagainya.

3.6.5 MENYIKAPI MASUKAN IDE

Setelah selesai menyampaikan semua konsep, kita bisa istirahat sejenak sambil mendengarkan masukan-masukan ide dari orang-orang yang hadir dalam presentasi tersebut.

Semua ide yang masuk wajib kita catat, kecuali ide yang langsung tidak disetujui oleh mayoritas forum. Kita harus siap jika ide awal kita

terpaksa dibongkar dan diselipi dengan ide orang lain. Kita harus berbesar hati menganggap bahwa dari kepala banyak orang akan muncul banyak pula ide cemerlang, yang pasti akan membuat karya kita semakin menarik.

Menanggapi ide yang kurang berkenan di hati, sebaiknya kita menyampaikannya dengan bahasa yang arif. Berikan argumentasi yang masuk akal terhadap tanggapan tersebut. Jika argumentasi atau ide kita ditolak dan kita sudah berusaha mempertahankan tapi tetap ditolak, jangan bersikeras melawan produser. Lebih baik hasil akhir sepenuhnya kita serahkan pada produser untuk memutuskannya.

Setelah semua ide cerita disepakati, tugas kita tinggal merevisi sinopsis sesuai kesepakatan tadi dan langsung bekerja membuat skenario.

3.7 HONOR PENULIS SKENARIO

Patokan honor penulis skenario tidak bisa mutlak ditentukan. Nilainya sangat relatif tergantung pada banyak hal. Memang, tidak bisa dipastikan bahwa kesenioran seseorang pasti akan menghasilkan honor yang lebih tinggi daripada yang junior, sebab ada juga beberapa PH yang hanya melihat hasil karyanya. Namun dengan patokan ‘jam terbang’, minimal kita bisa mengira-ngira posisi kita dan berapa besar honor yang layak kita dapatkan untuk kerja kreatif sebagai seorang penulis skenario.

3.7.1 PENULIS PEMULA

Pemula di sini adalah penulis yang baru pertama kali menulis skenario; beberapa kali menulis tapi belum pernah dibeli PH atau belum diproduksi; sudah pernah diproduksi, tapi belum pernah ditayangkan; sudah pernah ditayangkan, tapi nama masih belum muncul karena masih magang pada penulis senior. Honor penulis pemula

berkisar antara Rp500.000,00-Rp750.000,00 per episode dengan durasi 60 menit.

3.7.2 PENULIS JUNIOR

Penulis junior adalah mereka yang karya skenarionya sudah pernah ditayangkan dan namanya tercantum sebagai penulis skenario, namun masih sebatas kurang dari 10 judul sinetron, atau baru menjalani profesi sebagai penulis skenario kurang dari 5 tahun tapi produktif. Honor untuk tingkat junior berkisar antara Rp1.000.000,00-Rp3.000.000,00 per episode dengan durasi 60 menit.

3.7.3 PENULIS MADYA

Penulis madya adalah mereka yang sudah menulis skenario sedikitnya 10 hingga 30 judul sinetron dan sudah ditayangkan, nama tercantum di layar, atau sudah menjalani profesi sebagai penulis skenario paling sedikit 5-10 tahun dan produktif. Honor penulis madya adalah sekitar Rp3.000.000,00- Rp5.000.000,00 per episode dengan durasi 60 menit.

3.7.4 PENULIS SENIOR

Senior dalam konteks ini tidak diartikan dengan usianya yang tua, tapi diukur dari hasil karya yang telah diciptakan. Jika usia tua tapi tidak produktif dan masih sedikit pengalaman, tentunya belum pantas disebut sebagai penulis skenario senior. Jadi, kesenioran baru bisa dibuktikan dengan hasil tulisan skenario yang telah diproduksi dan ditayangkan. Jika seorang penulis skenario sudah menulis lebih dari 30 judul (diproduksi dan ditayangkan) maka ia sudah bisa dikategorikan sebagai penulis skenario senior, sekalipun usianya masih relatif muda. Dalam hal waktu, diperkirakan penulis taraf ini sudah

menulis skenario lebih dari 10 tahun dan produktif. Honor untuk penulis skenario senior bisa mencapai Rp5.000.000,00-Rp10.000.000,00 per episode dengan durasi 60 menit, bahkan bisa lebih, tergantung berbagai hal.

3.7.5 PENULIS BERPRESTASI

Penulis ini adalah penulis skenario yang pernah mendapatkan penghargaan dalam ajang kompetisi, baik nasional ataupun internasional, pada bidang penulisan skenario, misalnya dalam Festival Film Indonesia (FFI) atau Festival Sinetron Indonesia (FSI).

Selain prestasi dalam sebuah kompetisi, prestasi juga bisa diartikan fenomena, sehingga stasiun televisi bersedia mengulang tayangan tersebut sampai beberapa kali. Contohnya, film-film Warkop DKI yang sudah beberapa kali ditayangkan, tapi masih tetap laku.

Prestasi kecil-kecilan juga bisa berarti karya kita sering mendapatkan *rating* tinggi dalam survei AC Nelson. Survei tersebut berdasarkan banyaknya pemirsa yang menonton tayangan kita. *Rating* tinggi menunjukkan karya kita digemari pemirsanya.

Tentunya bagi kita yang berprestasi, honor tidak bisa berpatokan pada nilai angka yang telah disebutkan. Biasanya PH berani membayar skenarionya dengan harga tinggi karena karyanya sudah jaminan. Tentang perkiraan harga, bisa di atas Rp10.000.000,00, tapi bisa juga di bawah angka itu, atau bisa jadi ada pertimbangan-pertimbangan lain. Pertimbangan yang paling besar adalah prestasi saat ini, apakah masih aktif menulis atau vakum. Jika setelah mendapat prestasi, tetapi kita tak pernah atau jarang menulis lagi, sebaiknya jangan mengharapkan honor tinggi. Prestasi kita sebelumnya tidak akan ada artinya lagi jika kita absen terlalu lama.

Perkiraan besar honor ini adalah perhitungan per episode dengan durasi 60 menit, yang bagi pemula bisa dikerjakan dalam waktu 1 minggu-10 hari. Sementara bagi seorang senior, skenario dengan durasi tersebut bisa dikerjakan selama 2-5 hari. Untuk durasi 30 menit, honor yang didapatkan tentu lebih kecil dari nilai tersebut. Sementara untuk durasi 90 menit, honor bisa lebih besar. Namun, nilai honor itu bukan patokan yang pasti, tergantung pada banyak hal, perkembangan zaman, dan tergantung pula bagaimana negosiasi kita dengan produser.

3.8 PERTIMBANGAN SAAT NEGOSIASI

Berbicara tentang negosiasi honor, kita perlu bersikap fleksibel. Meski standar honor sudah diketahui, kita tidak dapat menjadikannya patokan, mengingat setiap PH memiliki kebijakan yang berbeda. Untuk itu, kita perlu pelajari dulu beberapa hal di bawah ini.

3.8.1 DURASI

Durasi adalah hitungan menit skenario yang akan dikerjakan. Skenario dengan durasi 30 menit lain honorinya dengan skenario berdurasi 60 atau 90 menit. Semakin lama durasi, tentunya semakin mahal harganya.

3.8.2 JUMLAH PESANAN

Jumlah pesanan adalah jumlah serial, misalnya 13 episode, 26 episode, atau 100 episode. Semakin banyak jumlah episodenya, honor per episodenya akan menjadi sedikit lebih kecil dari biasanya.

3.8.3 TINGKAT KESULITAN

Sejauh mana tingkat kesulitan skenario yang akan kita kerjakan. Contoh, kita diminta membuat cerita tentang budaya dan seni Tari

Randai dari Padang, Sumatra Barat. Tetapi kita bukanlah orang Padang, tidak punya teman dari Padang, juga tidak pernah pergi ke Padang, bahkan tidak diberi fasilitas untuk observasi ke sana, maka tingkat kesulitan kita menjadi cukup tinggi.

3.8.4 IDE CERITA

Ide cerita bisa berasal dari PH, bisa pula dari kita sendiri. Ini satu hal yang perlu menjadi pertimbangan kita. Pasalnya, menemukan ide sendiri jauh lebih sulit dibandingkan mengembangkan cerita dan membuat skenario dari ide cerita yang sudah disediakan. Ide cerita bisa dari mana-mana sehingga kita bisa memperhitungkan tingkat kesulitan dan kemudahannya.

3.8.5 KONDISI PH

Hal ini perlu kita ketahui mengingat PH baru biasanya belum berani memberikan honor tinggi, sebab apa yang mereka produksi belum terbukti baik atau buruk. Jadi, biasanya *broadcast* juga akan membeli produk mereka dengan harga murah. Belum lagi bila PH tersebut memproduksi sinetronnya sebelum mendapat MOU (*Memo-randum of Understanding*) dari pihak *broadcast* atau stasiun televisi, risiko yang ditanggung akan menjadi sangat berat bila produknya nanti tidak laku dijual. Dalam kondisi seperti ini, kita juga perlu mengerti dan maklum jika menerima honor yang lebih kecil dari biasanya.

3.8.6 TEMPAT TAYANG

Kita juga perlu mengetahui tentang di mana akan ditayangkannya skenario kita. Sebab, kalau sinetron itu akan ditayangkan di stasiun

televisi milik pemerintah, honorinya tak dapat disamakan dengan skenario yang akan ditayangkan di stasiun televisi swasta. Stasiun swasta biasanya membeli produk dengan harga lebih tinggi, meskipun harganya bersaing antarstasiun televisi swasta. Stasiun swasta yang baru berdiri, apalagi yang siarannya belum terjangkau di daerah terpencil, biasanya nilai harganya pun tidak setinggi stasiun televisi yang sudah besar dan terkenal. Hal ini akan berpengaruh pada PH yang bekerja sama dengan stasiun televisi tersebut dalam memberikan honorarium pada penulisnya.

3.8.7 WAKTU TAYANG

Masalah jam tayang juga perlu kita ketahui. Bila nantinya skenario kita akan ditayangkan pada *primetime* (jam utama sekitar pukul 18.00-21.00 WIB, ketika banyak penonton diperkirakan sudah pulang dari kantor) biasanya harga skenario itu bisa lebih mahal dibandingkan tayangan pagi/siang hari, bahkan tengah malam.

3.8.8 JAM TERBANG

Perjalanan karier kita juga berpengaruh pada besar kecilnya honor, meski terkadang hal itu juga tidak dapat menjadi patokan. Misalnya, di PH A kita sudah menulis cukup banyak dan lama bekerja sama, sehingga honor kita bisa saja mengalami kenaikan setiap ada kontrak baru. Akan tetapi, begitu masuk ke PH B yang belum pernah bekerja sama dengan kita, bisa saja mereka menghargai kita sesuai standar honor mereka dan tidak melihat jam terbang kita.

Dalam hal negosiasi honor, kita dituntut untuk bisa bersikap luwes dan sebisa mungkin jangan mendahului membuka harga. Berikan kesempatan pada produser untuk membukanya terlebih dahulu. Siapa

tahu produser justru menghargai kita di atas harga yang kita harapkan? Tawaran boleh disampaikan jika nilai yang ditawarkan produser di bawah standar honor kita.

Saya adalah orang yang tidak pandai bernegosiasi. Biasanya saya akan mengacu pada diri saya sendiri. Saya akan menerima tawaran tertentu, jika tawaran itu cukup membantu saya. Namun, jika saya anggap akan semakin menyusahkan (mungkin karena ada pekerjaan lain) maka akan saya tolak. Masalah angka bagi saya sangat relatif, tergantung keadaan dan kebutuhan. Jika tidak terlalu perlu, saya bisa memasang harga. Namun, jika sedang longgar, saya bisa kompromi. Saya tidak pernah gengsi menurunkan honor jika saya sedang membutuhkannya!

3.9 SURAT PERJANJIAN KONTRAK

Setelah terjadi kesepakatan kerja dan harga, kita wajib menandatangani sebuah surat kontrak. Sekalipun kita bekerja dengan keluarga atau teman sendiri, perjanjian hitam atas putih sangat penting kita dapatkan. Hal ini diperlukan jika di tengah jalan terjadi perselisihan. Surat kontrak inilah yang akan menjadi penengah dan bukti bentuk kerja sama.

Produser film Amerika, Samuel Goldwyn, mengatakan, “A verbal contract isn’t worth the paper it’s written on”, Kontrak yang dinyatakan dengan kata-kata nilainya tidak lebih dari kertas yang dipakai untuk menuliskannya.

Ada dua jenis kontrak yang umum dipakai oleh PH/*broadcast* di Indonesia, yaitu kontrak eksklusif dan kontrak noneksklusif. Sebagai penulis skenario sebaiknya kita pahami masing-masing istilah tersebut. Sejauh mana batasan-batasan yang boleh kita lakukan dalam menjalani kontrak-kontrak tersebut.

3.9.1 KONTRAK EKSKLUSIF

Pada kontrak eksklusif, kita tidak diperkenankan bekerja lagi pada PH lain. Dalam arti, kita terikat pada satu PH ini saja dan tidak boleh menulis skenario untuk PH lain selama masa kontrak berlaku. Termasuk bila PH lain ingin membeli stok skenario yang sudah kita tulis sebelumnya.

Pelanggaran dari hal ini adalah adanya sanksi atau denda yang cukup besar nilainya. Untuk mengetahui karya apa saja yang sudah kita kerjakan sebelum terikat kontrak eksklusif ini, biasanya kita diminta untuk menuliskan karya-karya kita yang sudah dibeli PH lain —ditulis nama PH-nya— atau karya yang sudah diproduksi PH lain namun belum ditayangkan sehingga jika nantinya karya itu ditayangkan, kita tidak dikenai sanksi pelanggaran kontrak eksklusif.

3.9.1.1 KEUNTUNGAN KONTRAK EKSKLUSIF

Keuntungan kontrak eksklusif adalah kontrak berlangsung cukup panjang dan pembayarannya selalu rutin dan jelas tiap bulannya. Bagi penulis pemula, kontrak jenis ini cukup menguntungkan. Pasalnya, dengan kontrak untuk jumlah episode dan waktu yang relatif panjang, kita bisa mengasah kecerdasan sebagai penulis pemula sebelum mencoba ke PH-PH lain.

Saran saya bagi pemula adalah menerima kontrak eksklusif, asal waktunya tidak terlalu panjang hingga kita tidak mengalami kebosanan. Tapi, untuk penulis pemula yang sudah punya kenalan di beberapa PH, tawaran kontrak eksklusif mungkin perlu dipikirkan matang-matang.

3.9.1.2 KERUGIAN KONTRAK EKSKLUSIF

Kerugiannya adalah pada langkah kita yang tak bisa panjang. Kaki kita seakan dibelenggu dan pengalaman kita hanya sebatas pada PH

itu saja. Honor kita juga terpatok, belum beranjak selama kontrak belum habis. Bagi penulis madya dan senior, yang sudah punya hubungan dengan PH-PH lain, pasti akan tersiksa jika hanya terikat pada satu PH.

Kerugian lainnya adalah jika pihak PH mengulur-ulur pembayaran. Atau, jika acc dari produser cukup lama datangnya, hal itu tentu menghambat kerja penulis, apalagi bila ternyata ada revisi. Akibatnya dalam satu bulan, kita bisa tidak mencapai jumlah episode yang telah ditetapkan, sementara hidup mati kita hanya di PH ini.

Saya pernah punya pengalaman atas hal ini. Saya dikontrak eksklusif dengan perjanjian pembayaran setiap bulan 5 episode (padahal waktu itu 1 episode bisa saya selesaikan dalam tiga hari). Namun, karena sedang kosong dan saya paling benci menganggur maka saya terima saja tawaran eksklusif tersebut.

Dalam perjalanan ternyata segalanya menjadi rumit, skenario serial sambung harus disetor setiap selesai 1 episode. Kemudian pihak PH akan membaca dan memberikan acc dulu, baru kita boleh melanjutkan ke episode berikutnya, begitu seterusnya. Hal ini menghambat kerja saya karena pihak-pihak yang memberikan acc ternyata memerlukan waktu lama untuk membaca dan memberikan acc. Untungnya, waktu itu saya tidak hanya mengerjakan satu judul sehingga saat-saat menunggu acc bisa saya gunakan untuk mengerjakan skenario lain— meski prosesnya sama, setor dan menunggu.

Dengan sistem kerja seperti itu, saya pernah tidak mencapai target 5 episode dalam satu bulan. Akibatnya saya hanya menerima honor untuk skenario yang sudah di-acc. Saya harus bicara dulu dengan produser agar saya bisa mendapat honor secara penuh sesuai perjanjian, barulah honor dibayarkan.

3.9.2 KONTRAK NONEKSKLUSIF

Kontrak noneksklusif adalah kontrak yang tidak mengikat penulis hanya bekerja di satu PH tertentu. Kontrak jenis ini memungkinkan para penulis untuk bekerja juga di PH lain. Istilah umumnya adalah *freelance*. Biasanya kontrak ini membebaskan kita untuk boleh bekerja pada PH lain, asal tidak mengganggu perjanjian satu dengan yang lainnya.

Jika kita bekerja pada dua atau tiga rumah produksi, kita harus pandai-pandai mengatur waktu. Hindari membuat janji pada waktu yang bersamaan. Misalnya, pada PH A kita menjanjikan 1 episode diselesaikan dalam waktu lima hari maka pada PH B kita harus menjanjikan 1 episode diselesaikan dalam sepuluh hari. Dalam bekerja, pengaturan waktunya adalah 1 episode dikerjakan selama tiga hari, jadi dalam sepuluh hari kita bisa menyelesaikan 3 episode—semua pesanan pun terpenuhi.

Sedapat mungkin jangan menjanjikan waktu yang sangat mepet, beri tenggang waktu. Misalnya, bila kemampuan menulis kita hanya 1 episode selama lima hari maka mintalah waktu enam hari untuk 1 episode. Cadangan satu hari disiapkan untuk hal-hal mendadak yang harus kita tangani, termasuk misalnya jika ada tawaran dari PH lain. Hari Minggu atau hari libur, kita perhitungkan sebagai waktu libur juga.

3.9.2.1 KEUNTUNGAN KONTRAK NONEKSKLUSIF

Keuntungan kontrak noneksklusif adalah kita tidak seperti orang yang terikat, tetapi kita menjadi orang bebas dan masih bisa merangkap bekerja di beberapa rumah produksi—sejauh tetap konsekuen dengan isi kontrak yang sudah ditandatangani di tiap rumah produksi.

Pegangan kita lebih luas. Jika PH yang satu bermasalah, kita masih bisa beralih ke PH lain tanpa harus menanggung kerugian yang cukup besar. Namun, patut dicatat juga bahwa jika satu PH sudah bisa bekerja

sama secara baik dengan kita, setialah pada PH tersebut dan jangan terlalu mudah berpindah-pindah, kecuali jika PH tersebut mengizinkan.

Tentang hal ini, saya punya pengalaman yang cukup menarik, bukan dengan PH secara lembaga, melainkan dengan produsernya. Ada seorang produser yang dari awal saya menjadi penulis skenario, hingga saat ini masih setia memberi order pada saya. Produser ini tidak pernah mengikat saya secara eksklusif sehingga saya masih bisa mencari pengalaman di PH lain. Yang lebih bijak lagi, produser ini malah menyarankan saya untuk menerima tawaran dari PH lain, jika memang saya anggap bagus. Tak heran jika setiap kali ada tawaran dari rumah produksi lain, saya selalu terbuka pada produser itu. Dengan adanya hubungan yang baik ini, tak dapat dipungkiri ketika produser itu berpindah-pindah PH pun, saya selalu setia mengikutinya.

3.9.2.2 KERUGIAN KONTRAK NONEKSklusIF

Kerugian noneksklusif akan lebih terasa bagi seorang penulis pemula yang belum banyak memiliki kenalan rumah produksi. Sebab, seorang penulis noneksklusif sebaiknya tidak menggantungkan diri pada satu PH saja. Kerugian lain, pemasukan dana kita setiap bulannya tidak sejelas jika dikontrak eksklusif. Secara umum, kerugian kontrak noneksklusif tidak terlalu terasa.

Saya pribadi berpendapat, selama kita masih sanggup berkarya dan masih bisa membuktikan keberadaan kita sebagai penulis skenario yang berkualitas, kita tak akan dilupakan orang. Selain tentunya dengan tetap berkomunikasi dengan rumah produksi yang ada.

3.10 ISI SURAT KONTRAK

Setelah mengetahui tentang kontrak eksklusif dan noneksklusif maka kita perlu juga mengetahui isi kontrak tersebut. Termasuk, perbedaan antara kontrak eksklusif dan noneksklusif yang sebenarnya tidak terlalu

jauh. Perbedaan antara kedua kontrak itu hanya terdapat pada pasal 7, yaitu tentang pengikatan bagi mereka yang melakukan kontrak eksklusif. Isi kontrak tersebut kurang lebih sebagai berikut.

PERJANJIAN KERJA SAMA

NOMOR SURAT

Nama, jabatan (Produser), alamat perusahaan, bertindak sebagai pihak pertama mewakili perusahaan.

Nama, pekerjaan (Penulis Skenario), alamat, bertindak selaku dirinya sendiri sebagai pihak kedua.

Tanggal perjanjian dibuat, saling mengikatkan diri dalam perjanjian dengan kesepakatan sebagai berikut:

PASAL 1

Pasal ini berisi bentuk pekerjaan yang diberikan pihak pertama kepada pihak kedua. Dalam hal ini sebuah pekerjaan penulisan skenario jenis serial/ftv/dll, dengan jumlah berapa judul, berapa episode, dan durasi berapa menit. (Ada beberapa PH yang tidak menggabungkan, 1 judul 1 surat kontrak.)

PASAL 2

Pasal ini berisi tentang honorarium dan pembayaran-nya. Di sini tercantum nilai angka honorarium kita sebagai penulis skenario. Selain juga disebutkan, bahwa sebagai penulis skenario, kita dikenakan pajak 5%, sehingga nilai yang tercantum dalam pasal ini nantinya masih akan dipotong lagi 5%. Namun pada PH tertentu, pajak pihak kedua ditanggung oleh pihak pertama, sehingga penulis mendapatkan nilai bersih sesuai yang

tercantum di sini. (Dua cara ini pernah saya alami, namun saya lebih suka terima bersih)

Tentang pembayaran, dicantumkan sesuai kesepakatan berdua, bisa dengan cara PH memberikan giro/cek, pembayaran tunai diambil ke kantor, atau melalui transfer ke rekening kita. (Tiga cara ini pernah saya alami, tapi saya lebih menyukai cara transfer, karena lebih praktis!)

PASAL 3

Pasal ini berisi kedisiplinan pihak kedua dalam jadwal penyeteroran hasil kerja kreatifnya, sesuai yang telah disepakati.

Selain itu keputusan dari pihak pertama bisa dilakukan jika pihak kedua tidak disiplin atau terlambat dalam melaksanakan pekerjaannya. Namun sebelumnya dalam hal ini sudah ada peringatan/teguran tertulis. Jika hal itu diabaikan, maka pihak pertama berhak memutuskan secara sepihak. (Sayangnya tak disebutkan, jika pihak pertama memutuskan pihak kedua tapi bukan karena faktor disiplin kerja ataupun pelanggaran pihak kedua, kompensasi apa yang didapat oleh pihak kedua? Sementara jika kesalahan pihak kedua, pihak kedua wajib mengembalikan 5x jumlah yang telah diterima.)

PASAL 4

Pihak pertama berhak sepenuhnya atas hasil tayangan sinetron ini di negara mana pun dan berhak memindahkan skenario tersebut dalam format apa pun, yaitu: film televisi, mini seri, sinetron, LD, VCD, DVD, video clip, karaoke, dan lain sebagainya. (Penulis skenario tidak mendapatkan kompensasi apa-apa, selain honorarium yang telah diterimanya.)

Selain itu pihak pertama juga meminta jaminan pada pihak kedua bahwa hasil skenario yang disetorkan pihak kedua adalah orisinal milik pihak kedua, sehingga pihak pertama tidak ingin

dilibatkan jika ada tuntutan tentang hal ini. (Jika ide cerita dari PH, koreksilah tulisan yang menyatakan tentang ide cerita adalah dari penulis, agar kita tidak terkena tuntutan dari pihak lain, misalnya jika pemilik novel protes.)

PASAL 5

Di pasal ini ditegaskan bahwa hak cipta yang berkaitan dengan hasil penulisan cerita dan skenario tersebut, baik ide maupun hasil produksi film/sinetron dimiliki/dipegang oleh pihak pertama. (Poin ini terlihat kurang adil bagi penulis skenario, lebih-lebih jika ide cerita asli berasal dari penulis, sehingga jika penulis ingin menggunakan cerita dan skenario tersebut untuk kepentingan pribadinya, penulis harus minta izin tertulis pada PH tersebut.)

PASAL 6

Dalam pasal ini dimuat ketentuan bahwa pihak kedua bersedia merevisi skenarionya, jika kurang sesuai dengan pesanan pihak pertama. (Hal ini tanpa ada tambahan honor atau kompensasi yang lain.)

Pihak kedua tidak boleh melimpahkan pekerjaannya pada pihak ketiga tanpa persetujuan dari pihak pertama. (Yang dimaksud jika kita punya asisten, wajib menyampaikannya pada produser, sejauh apa asisten itu membantu kita.)

Pihak kedua bersedia menghadiri setiap kegiatan promosi atau undangan berkaitan dengan sinetron tersebut. (Dalam hal ini seperti konferensi pers, acara selamatan, dan lain-lain.)

Pihak pertama bisa memberikan acuan, referensi, saran, dan usul dalam pembuatan skenario tersebut pada pihak kedua sepanjang tidak membatasi kreativitas pihak kedua. (Secara praktiknya tidak semudah itu. Pada kenyataannya pendapat

produser itulah yang harus kita laksanakan. Tapi tidak semua PH begitu, ada PH-PH yang sudah bisa bijaksana menghargai ide-ide dari penulis skenarionya.)

PASAL 7

Pasal ini memuat sanksi-sanksi atas pelanggaran yang dilakukan pihak kedua.

Isinya, jika pihak kedua terlambat menyetor skenario hingga mengganggu proses produksi, pihak pertama berhak memotong honorarium pihak kedua sebesar 1 episode.

Perbedaan kontrak eksklusif letaknya di pasal ini, yang isinya: “Selama masih terikat kontrak eksklusif, pihak kedua tidak diperkenankan mengadakan kerja sama pembuatan skenario dengan pihak ketiga. Jika ini dilanggar, maka pihak kedua wajib membayar ganti rugi pada pihak pertama minimal Rp500.000.000,00 atau Rp5.000.000,00 per episode dari jumlah yang belum diselesaikan oleh pihak kedua....” Antara kedua nilai itu dipakai nilai yang lebih tinggi. (Bagaimana? Adilkah? Sementara jika pihak PH yang terlambat membayar, memperlambat kerja penulis dengan lamanya acc, ingin memaksakan ide-idenya, bahkan pemutusan kontrak tanpa kesalahan penulis, apa sanksinya?)

PASAL 8

Jika terjadi keadaan memaksa (force majeure) yang terdiri dari: gempa bumi, banjir, angin topan, tanah longsor, kebakaran, kesehatan, kecelakaan, perang, huru-hara, krisis ekonomi, pemogokan umum, kekacauan politik, kebijakan pemerintah yang mempengaruhi kontrak, maka para pihak dibebaskan dari kewajiban untuk melaksanakan perjanjian ini. (Hal ini pernah saya alami, tapi tetap saya yang disalahkan, yaitu saat

peristiwa banjir, saya ditugaskan bertemu Bapak Kapolda, untuk mendapat bahan tulisan. Tapi di tengah jalan, saya dihadang hujan dan banjir sebelum pintu tol Kebon Jeruk. Saya terhambat, lalu saya telepon ke kantor menyampaikan hal ini, namun banjir semakin tinggi, mobil saya sudah sulit maju lagi... tetap saja saya mendapat teguran.)

PASAL 9

Pasal ini berisi tentang hal-hal yang belum diatur dalam surat perjanjian kerja sama ini, akan ditetapkan dan diatur secara musyawarah atas persetujuan kedua belah pihak.

PASAL 10

Pasal ini menjelaskan tentang masalah hukum. Jika terjadi perselisihan yang tidak dapat diselesaikan dengan musyawarah, maka penyelesaiannya akan dilakukan secara hukum di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat. (Jika terjadi masalah akan diselesaikan secara kekeluargaan dahulu. Tapi jika tidak bisa, akan diselesaikan secara hukum)

Lalu di bawah ini ada meterai (nilainya disesuaikan besarnya kontrak) yang ditandatangani oleh kedua belah pihak.

Surat kontrak ini dibuat rangkap dua, satu untuk perusahaan (PH), satu lagi untuk penulis skenario. Untuk PH, materainya ditandatangani penulis. Sementara penulis mendapatkan surat kontrak yang meterainya ditandatangani oleh pihak PH.

Sebelum menandatangani sebuah kontrak, sebaiknya kita membaca secara teliti isi kontrak tersebut. Jika ada yang kurang sesuai

dengan kehendak kita, sebaiknya kita bicarakan dahulu agar tidak terjadi kekecewaan atau keluhan-keluhan di kemudian hari.

3.11 BEBERAPA PENGALAMAN SAYA BERKAITAN DENGAN SURAT KONTRAK

Saya pernah mengalami hal yang mengecewakan berkaitan dengan surat kontrak. Saya pernah menulis untuk sebuah PH dengan seorang produser yang juga teman sendiri. Pada saat itu saya menganggap remeh sebuah kontrak sehingga ketika penulisan tersebut dihentikan di tengah jalan, saya hanya bisa pasrah. Pemutusan kerja sama itu sama sekali bukan disebabkan oleh hasil kerja saya atau kesalahan saya, melainkan lebih disebabkan oleh masalah intern perusahaan. Saat itu saya sudah cukup puas dengan nominal pembayaran per episode, sekaligus juga karena saya sudah mengantongi uang muka sebesar 20% dari 26 episode. Hubungan saya dan produser pun masih baik.

Pengalaman lain, sebuah rumah produksi mengontrak saya dengan nilai ratusan episode. Di tengah jalan kami terlibat konflik dengan masalah yang sangat rumit. Sejak itu, saya tak pernah lagi diberi order karena saya minta lepas dari kontrak eksklusif. Untunglah saya sudah mendapat DP. (Kasusnya baca hlm. 144 KERUGIAN KONTRAK EKSKLUSIF)

Ada lagi kekecewaan lain. Oleh sebuah rumah produksi saya pernah dikontrak untuk membuat serial 100 episode dan surat kontrak pun sudah saya tandatangi. Lagi-lagi karena masalah internal perusahaan, uang muka untuk penulis tidak bisa keluar, sampai akhirnya saya mendapat berita bahwa kontrak dibatalkan. Tidak ada kompensasi apa-apa, kecuali pembayaran untuk 2 episode yang sudah saya setor. Toh demikian, pengalaman ini belum seburuk pengalaman sebelumnya, yang bukan saja kontrak batal, tetapi 2 episode yang

sudah saya setor pun tidak dibayar. Saya tidak punya kekuatan apa-apa karena memang belum menandatangani kontrak.

Berdasarkan pengalaman pahit tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa ada atau tidak ada surat kontrak, pemutusan kerja sama tetap bisa saja terjadi. Untuk mengantisipasi hal-hal buruk seperti itu, sebaiknya sebelum bekerja kita tetap minta surat kontrak dan uang muka.

pustaka-indo.blogspot.com

4

SEJAUH MANA EKSISTENSI PENULIS SKENARIO?

Di Indonesia posisi seorang penulis skenario belum begitu diakui layaknya di luar negeri. Contoh kecil saja, dalam penulisan pada *credit title*, nama penulis skenario diletakkan pada deretan tengah, sementara pada film-film Barat nama seorang penulis skenario (*script writer*) diletakkan satu posisi sebelum sutradara (*director*).

Di sebuah surat kabar, pernah muncul iklan peluncuran sinetron baru tanpa menuliskan nama penulis skenario, sementara kru lain ditulis lengkap. Ada beberapa kemungkinan mengapa hal seperti itu bisa terjadi. Bisa jadi masih banyak penulis skenario kita yang belum profesional. Atau, mungkin juga karya-karya penulis lokal belum dipercaya, sehingga PH/*broadcast* lebih senang membeli lisensi naskah penulis luar, lalu penulis skenario tinggal menerjemahkan dan menyesuaikan segala sesuatunya sesuai dengan konteks negara kita. Atau, bisa juga ini sebagai salah satu kiat penulis yang sudah terikat kontrak eksklusif dengan rumah produksi lain.

Saya yakin tidak ada seorang penulis pun yang senang jika hanya diminta menerjemahkan skenario orang lain. Sebab hal itu sama saja dengan melecehkan eksistensi seorang penulis skenario. Tawaran seperti itu, beberapa tahun belakangan ini, sudah sering saya tolak.

Sebagai langkah awal memasuki sebuah PH, mungkin tawaran seperti ini bisa saja kita terima. Saya pun mengawalinya begitu, meskipun saya juga menyodorkan karya orisinal saya. Tapi semakin lama, penulis harus mulai bisa menghargai dirinya sendiri dan memperhitungkan ruginya bila pekerjaan seperti itu diterima. Mungkin secara materi kita mendapatkan, tapi secara harga diri kita telah jatuh, kita tak punya kebanggaan, dan yang pasti kita telah membohongi diri sendiri.

Maraknya PH menggunakan cara inilah yang membuat nama penulis skenario kurang berarti dan kurang dianggap lagi sebagai seorang pencipta sebuah karya cerita. Seandainya saja semua penulis skenario bersatu dan menolak cara penerjemahan ini, mungkin para produser juga akan menyerahkan kepercayaannya pada kita. Buktinya banyak sinetron asli hasil karya penulis Indonesia yang cukup meledak di masyarakat, misalnya *Keluarga Cemara*, *Si Doel*, film-film Mandra, dan lain sebagainya.

Festival Film Indonesia (FFI) dengan Piala Citra dan Festival Sinetron Indonesia (FSI) dengan Piala Vidia, adalah wujud penghargaan bagi insan perfilman dan persinetronan, festival tersebut dapat dijadikan ajang pemicu semangat para pekerja film dan sinetron agar membuat karya orisinal yang lebih baik dan berkualitas. Terutama bagi penulis skenario, akan terlihatlah hasil yang benar-benar merupakan karya anak bangsa. Hingga skenario karya anak bangsa semakin diakui eksistensinya dan para produser tidak perlu lagi melirik pada cerita-cerita dari luar negeri untuk diadaptasi menjadi cerita Indonesia. Penulis skenario pun tidak lagi dinilai cuma bisa mengekor karya orang lain.

Harus diakui, keadilan bagi penulis skenario masih lemah, pihak PH selalu pada posisi yang lebih kuat dalam menentukan isi kontrak. Dan biasanya, penulis skenario tidak terlalu memusingkan kontrak

karena dianggap hanya formalitas. Akhirnya jika terjadi penyelewengan kerja sama, bahkan pemutusan sepihak yang dilakukan oleh PH tanpa ada bukti kesalahan dari pihak penulis skenario, kebanyakan penulis skenario lebih memilih legawa dan hanya menerima. Saya berharap di Indonesia ada undang-undang yang mengatur sejauh mana penghargaan atas hak cipta penulis skenario. Termasuk di dalamnya, penghargaan atas keberadaan si penulis skenario sehingga pihak lain tidak bisa seenaknya mengobrak-abrik suatu karya tanpa sepengetahuan penulis skenarionya.

Begitu pula, saya berharap hak cipta skenario bisa dipertimbangkan sebagai milik penulis dan bukan menjadi milik PH (kecuali jika ide cerita berasal dari pihak PH). Pemikiran ini muncul seiring dengan pengalaman saya menemukan beberapa cerita dan skenario karya saya, baik yang ditayang ulang di televisi maupun yang beredar di masyarakat dalam bentuk VCD, tanpa ada pemberitahuan kepada saya.

KATA PENUTUP

Di dunia ini ada putih ada hitam, ada baik ada jahat, ada terang ada gelap, ada suka ada duka, ada manis ada pahit, dll. yang intinya hanya ada dua unsur: positif dan negatif. Sehingga dalam mempersembahkan buku ini pun saya sudah siap, ada yang pro dan ada yang kontra, itulah resiko saya.

Penerbitan buku ini bukan dimaksudkan untuk menandingi buku-buku tentang penulisan skenario yang sudah ada saat ini, tapi dengan adanya buku ini diharapkan justru dapat melengkapi buku-buku tentang penulisan skenario yang sudah ada.

Secara teori pembuatan skenarionya mungkin tidak jauh berbeda, namun secara penyampaian materi yang terperinci; gaya bahasa yang lugas dan sederhana, akan mudah dicerna berbagai kalangan; sambil menyisipkan pengalaman pribadi; dan memaparkan kendala yang dihadapi; serta bagaimana cara menemukan solusi, pasti akan sangat berbeda pada masing-masing penulis, sekalipun dengan buku yang bertema sama.

Jika kita hanya menelan pengalaman manis saja, kita jadi mudah menyepelekan dan arogan. Sementara jika kita hanya menelan yang pahit saja, kita jadi mudah putus asa. Sebaiknya, manis dan pahit pernah kita telan bersama, agar keseimbangan kerja kita pun tetap terjaga.

Maka tak ada salahnya jika pengalaman manis dan pahit saya sebagai penulis skenario, sedikit saya bagikan kepada Anda, agar Anda semakin siap jika memutuskan tekad untuk menjadi seorang penulis skenario sejati.

Pada akhirnya saya hanya dapat berharap, buku ini bisa bermanfaat bagi semua orang yang membacanya, agar semakin banyak para penulis skenario profesional yang sanggup membanggakan negerinya dengan karya-karya orisinal dan berkualitas, sesuai dengan nafas dan jiwa bangsa kita, Indonesia tercinta.

With Love,

ELIZABETH LUTTERS.
Valentine's Day, 2004.

DAFTAR ISTILAH

ACTION = Selain diartikan sebagai perintah sutradara saat pengambilan gambar, ACTION juga bisa diartikan sebagai gerak laku pemeran, yang terjadi dalam suatu adegan. Selain itu, kata ACTION juga bisa dipakai untuk menentukan jenis sebuah film, yang diartikan sebagai film laga.

BIG CLOSE UP (BCU) = Pengambilan gambar pada jarak sangat dekat. Misalnya, dalam gambar orang hanya terlihat bibirnya saja. Contoh pemakaian dalam skenario, untuk menunjukkan sebuah cincin di jari manis tokoh, kita bisa pakai BCU untuk cincin. Namun jika ini sudah diperjelas dalam deskripsi, tidak perlu ditulis BCU lagi, sebab ini adalah tugas sutradara.

CLOSE UP (CU) = Pengambilan gambar pada jarak dekat. Dalam gambar orang terlihat wajahnya saja. Untuk pemakaian dalam skenario, CU bisa untuk menegaskan ekspresi tokoh. Namun, penggunaan CU sebisa mungkin untuk hal-hal yang sangat penting saja, misalnya menegaskan sebuah lirik mata dan senyum sinis A pada B. Jika tidak terlalu penting, jangan gunakan tanda CU ini karena masalah *shot* adalah wilayah sutradara.

COMMERCIAL BREAK = Jeda dalam tayangan sinetron yang diisi iklan. Biasanya penulis skenario juga harus memperhitungkan saat jeda ini, dengan memberikan *suspense* pada cerita—sebelum *commercial break*—agar penonton tetap menunggu kelanjutan cerita kita, tanpa berpindah ke channel lain.

CREDIT TITLE = Penayangan nama tim kreatif dan para ahli, serta semua orang yang terlibat dalam pembuatan sinetron/film tersebut.

CUT BACK TO = Transisi dengan tempo cepat, tapi kembali ke adegan/lokasi yang telah dilihat sebelumnya. Contoh penggunaannya dalam skenario, misalnya seorang anak menangis karena terpisah dari ibunya di mal, CUT TO: Ibu sedang mencari anaknya dengan gelisah di sudut yang lain, maka ketika akan kembali ke gambar anak yang menangis tadi, yang saat ini mungkin sudah dibantu satpam, transisinya kita pakai CUT BACK TO.

CUT TO = Transisi/peralihan dengan tempo yang cepat, misalnya untuk menggambarkan kejadian yang terjadi bersamaan tapi pada tempat yang berbeda. Atau, bisa juga kelanjutan adegan, tapi masih pada hari yang sama.

DISSOLVE TO = Transisi yang menunjukkan gambar menjadi kabur, kemudian masuk ke gambar adegan berikutnya. Dalam skenario, ini biasanya dipakai untuk menggambarkan sebuah mimpi, mengenang masa lalu, atau *flash back*, membayangkan sesuatu yang akan terjadi.

DIALOG = Kalimat yang diciptakan oleh penulis skenario, yang nantinya diucapkan oleh seorang aktor. DIALOG harus mewakili peran, karakter, dan perasaan si tokoh dalam cerita.

DURASI = Waktu tayang di televisi sudah termasuk dengan *commercial break*. Durasi yang umum: 30 menit, biasanya untuk sinetron serial komedi. Durasi 60 menit, biasanya untuk sinetron serial drama, durasi ini paling umum kita lihat di televisi. Durasi 90 menit, biasanya untuk sinetron cerita lepas, semacam telesinema dan FTV.

ESTABLISHING SHOT = Biasa disingkat ESTABLISH saja, artinya pengambilan gambar secara penuh, terlihat secara keseluruhan. Biasanya pengambilan dari jarak jauh sehingga gambar terlihat kecil. Contoh, jika kita ingin memasuki *setting* sebuah kamar dalam rumah sakit, biasanya kita beri dulu ESTABLISH gedung rumah sakit secara keseluruhan. Namun, jika tempat itu sudah pernah diperlihatkan secara keseluruhan, tidak perlu ada ESTABLISH berulang kali.

EXT. = Singkatan dari EXTERIOR, biasanya dalam skenario ditulis pada deretan judul *scene*, untuk menunjukkan keterangan tempat di luar ruangan.

Tulisan EXT. dan INT. bisa digabung menjadi misalnya: EXT./INT. yang menunjukkan adegan di jalanan/dalam mobil. Bisa juga gabungan itu dipakai jika menunjukkan adegan pada teras sebuah rumah.

FADE OUT = Transisi gambar dari terang ke gelap dengan cara lambat.

FADE IN = Transisi gambar dari gelap ke terang dengan cara lambat. Dalam skenario, penulisan FADE OUT dan FADE IN biasanya bersamaan untuk transisi yang menunjukkan perubahan waktu, bisa dari malam ke pagi, atau dalam hitungan hari, minggu, bulan, bahkan tahun. Selain menunjukkan perubahan waktu, bisa juga menggambarkan perubahan keadaan dan perubahan lokasi.

FLASH BACK = Bisa diartikan sebagai kilas balik. Cerita yang kembali pada waktu sebelum kejadian berlangsung. FLASH BACK bisa menunjukkan kemunduran waktu beberapa tahun ke belakang, bisa juga hanya dalam waktu beberapa saat sebelumnya.

FLIPFRAME = Seluruh bingkai gambar seakan-akan terbalik dan mengungkapkan adegan baru sehingga terlihat seperti orang membalik halaman buku.

FREEZE = Menghentikan aksi atau bertahan pada posisi akhir adegan. Dalam penulisan skenario biasanya digunakan untuk akhir sebuah episode, di mana gambar berhenti mengakhiri sebuah cerita. Akhir cerita ini pada sinetron serial biasanya diambil gambar yang paling menegangkan sehingga akan terjadi *suspense* bagi penonton. FREEZE umunya untuk gambar tokoh sentralnya.

INSERT = Sisipan adegan pendek dan singkat tapi penting, di dalam sebuah *scene*. Misalnya, pada adegan beberapa orang ngobrol di dalam ruang tamu, tiba-tiba di luar ada orang yang mengintip dan menguping pembicaraan mereka. Meskipun *setting* berubah, kita tak perlu membuat *scene* baru untuk adegan mengintip itu, cukup dengan INSERT saja.

INTERCUT = Perpindahan dengan cepat, dari satu adegan ke adegan lain yang berada dalam satu kesatuan cerita. Misalnya adegan telepon, dua *setting* yang bergantian ditampilkan, maka kita bisa menggunakan INTERCUT untuk pergantian cepat setiap dialog si penelepon dan orang yang ditelepon.

INT. = Singkatan dari INTERIOR, penulisannya dalam skenario sama dengan EXT., tapi ini untuk menunjukkan keterangan tempat di dalam ruangan.

LONG SHOT (LS) = Pengambilan gambar pada jarak jauh. Biasanya untuk gambar yang harus terlihat keseluruhan. Misalnya, gambar orang akan terlihat seluruh badan berikut latar belakangnya. Namun, jika tak terlalu penting jangan cantumkan LS dalam skenario karena sama seperti CU dan BCU, ini juga wewenang sutradara.

MAIN TITLE = Judul cerita pada sebuah tayangan sinetron/film. Dalam penulisan skenario biasanya ditampilkan atau ditulis setelah adegan *teaser*. Dan dilanjutkan dengan penayangan *credit titles*.

MONTAGE = Beberapa gambar yang menunjukkan adegan berkesinambungan dan mengalir, bisa beberapa lokasi yang berbeda, tapi menyatu dalam rangkaian. Dalam penulisan skenario, misalnya seorang sedang putus cinta, maka ia mulai mengenang masa indahya dulu bersama mantan kekasihnya. Dalam hal ini kita pakai MONTAGE dengan menampilkan beberapa adegan indah antara si tokoh dan mantan kekasihnya ketika masih bersama, kita tampilkan mereka sedang berkejaran di pantai, lalu kita tampilkan juga saat mereka berdua di taman bunga, lalu saat mereka saling menukar barang kenangan, dsb.

OFF SCREEN (OS) = Dialog yang terdengar tapi orangnya tidak tampak di gambar, misalnya terdengar orang berbicara dari ruang lain, atau bisa juga untuk penggambaran seseorang yang sedang bercerita semacam narasi.

RATING = Ini kita istilahkan sebagai survei jumlah penonton yang menyaksikan tayangan di televisi, dalam hal ini termasuk tayangan sinetron yang cerita dan skenarionya kita tulis. Survei ini dilakukan oleh sebuah lembaga bernama AC NIELSON, yang sudah diakui kredibilitasnya oleh masyarakat pertelevisian di Indonesia. Setiap minggunya pihak ini akan memberikan lembaran hasil surveinya ke semua stasiun televisi dan PH, di lembaran itu akan terlihat urutan tayangan mulai dari yang terbanyak penontonnya, hingga yang paling sedikit. RATING sampai saat ini masih menjadi tolok ukur tayangan di Indonesia. RATING tinggi berarti tayangan dianggap laku dan secara bisnis menguntungkan PH/Broadcast, sehingga diproduksi terus, sebaliknya bila RATING rendah maka tayangan akan cepat dihentikan agar tidak merugikan produksi.

SCENE = Kata lain dari adegan, yaitu bagian terkecil dari sebuah cerita.

SCENARIO = Artinya sama dengan skenario, hanya masalah perbedaan bahasa saja, penulisan menggunakan 'k' karena sudah di-indonesiakan.

SCREENPLAY = Artinya juga sama dengan Scenario/Skenario.

SCRIPTWRITER = Orang yang kerjanya membuat/menulis skenario atau disebut juga Penulis Skenario.

SEQUENCE = Kata lain dari Babak, yaitu kumpulan dari beberapa adegan.

SLOW MOTION = Gerakan yang terlihat lebih lambat dari biasanya. Hal ini biasanya digunakan untuk menampilkan adegan yang sangat dramatis. Misalnya, adegan seorang tokoh ditembak dari belakang. Saat si tokoh jatuh, gerakan bisa saja dibuat SLOW MOTION agar lebih terkesan dan menyentuh perasaan penontonnya.

SOUND EFFECT = Biasanya dalam penulisan digunakan istilah SFX, maksudnya suara yang dihasilkan di luar suara manusia dan ilustrasi musik. Misalnya, suara telepon berdering, bel tanda masuk sekolah, suara alat dapur berjatuhan, dsb.

SPLIT SCREEN = Dua adegan berbeda yang muncul pada satu layar. Bisa kita pisahkan dengan garis vertikal atau horizontal. Pada penulisan dalam skenario bisa kita pakai saat ingin menggambarkan adegan telepon yang menampilkan ekspresi kedua tokoh secara bersama-sama.

TEASER = Adegan gebrakan, ditampilkan pada pembukaan/awal cerita, yang tujuannya memancing penonton untuk menyaksikan kelanjutan cerita di belakangnya. *Teaser* bisa berupa sebuah *scene*/ adegan baru yang diciptakan oleh penulis skenario, bisa juga cuplikan adegan paling menarik/konflik utama yang sudah ada di dalam skenario.

VOICE OVER (VO) = Dialog yang orangnya tampak, suaranya terdengar, tapi bibirnya tidak bergerak, jadi seperti sedang berpikir atau berbicara dalam hati.

WIPE = Sebuah gambar baru dipisahkan dari gambar sebelumnya oleh garis horizontal, vertikal, atau diagonal yang bergerak melintasi layar untuk “mendorong” citra yang ada keluar layar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, Adhy, dr. 1983. *Apresiasi Drama*. Bandung: Nur Cahaya.
- Atmowiloto, Arswendo. 2002. *Mengarang Itu Gampang*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Basral, Akmal Nasery & Ekky Imanjaya. 2003. *Andai la Tahu, kupas tuntas proses pembuatan film*. Jakarta: LAVIE Publishing.
- Biran, H. Misbach Yusa. tanpa tahun. *Teknik Penulisan Skenario*. Diklat program belajar di KPU.
- Camus, Albert, *et al.* Kumpulan esai oleh 17 penulis dunia. Diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Ade Ma'ruf. 2002. *Menulis Itu Indah*, Yogyakarta: Jendela.
- Carvalho, Bosco dan Soegeng Panoet (penerjemah). 1989. *Tokoh-Tokoh Dunia, Percikan Permenungan, Kumpulan Kata-kata Mutiara*. Jakarta: Mitra Utama.
- Curtis, Richard. 1994. *Four Weddings and a Funeral, Four Appendices and a Screenplay*. A Corgi Book.
- Day, Mila. 2004. *Buku Pinter Televisi*. Jakarta: Trilogos Library.
- Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*. Panduan & Pustaka Konfiden.
- Foss, Hannen. 1982. *How to Make Your Own Video programmes*. A Corgi Book.

- Gie, The Liang. 2002. *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: ANDI.
- Harefa, Andrias. 2003. *Agar Menulis-Mengarang Bisa Gampang*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- King, Viki. 1988. *How to Write a Movie in 21 Days*, Harper & Row, New York: Publisherwork. Diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh A.S. Laksana. 2003. *Menulis Skenario Dalam 21 Hari*. Jakarta: akubaca.
- Krevolin, Richard. 2003. *Rahasia Sukses Skenario Film-Film Box Office, 5 Langkah Jitu Mengadaptasi Apa pun Menjadi Skenario Jempolan*. Bandung: Kaifa.
- Lubis, Mochtar. 1997. *Sastra dan Tekniknya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Mascelli, Joseph V., A.S.C. 1977. *The Five C's of Cinematography*. Hollywood, California: Cine/Grafic Publications. Diterjemahkan dalam bahasa Indonesia oleh H. Misbach Yusa Biran. 1986. *Angle-Kontinuitas-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi*, Jakarta: Yayasan Citra.
- Miriam-Goldberg, Caryn, Ph.D. 1999. *Write Where You Are: How to Use Writing to Make Sense of Your Life*. Minneapolis: Free Spirit Publishing Inc. Diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Lusy Widjaja. 2003. *Daripada Bete, Nulis Aja!*, Bandung: Kaifa.
- Novakovich, Josip. 1995. *Fiction Writer's Workshop*. Cincinnati, Ohio: Story Press. Diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Fahmy Yamani. 2003. *Berguru Kepada Sastrawan Dunia*. Bandung: Kaifa.
- Riantiarno, N. 1993. *Teguh Karya & Teater Populer 1968-1993*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Set, Sony & Sita Sidharta. 2003. *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Shakespeare, William. 1976. *Romeo and Juliet*. Diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Trisno Sumardjo. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Suryabrata, Sumadi. 1982. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali.
- Sutisno, P.C.S. 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Waluyo, Herman J., Prof. Dr. 2001. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.
- Wibowo, Fred. 1997. *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wibowo, Wahyu. 2002. *Enam Langkah Jitu Agar Tulisan Anda Makin Hidup dan Enak Dibaca*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.

LAMPIRAN

SKENARIO LENGKAP

FTV (Film Televisi)

“MAKHLUK TENGAH MALAM”

[GENDERUWO]

Sinetron ini telah ditayangkan beberapa kali di beberapa stasiun televisi swasta, VCDnya pun telah beredar.

PENGALAMAN SAYA MENULIS CERITA INI

Saat saya menulis cerita dan skenario Genderuwo ini, selama beberapa bulan saya merasa dirasuki oleh roh Genderuwo yang terus mengganggu pikiran saya. Roh itu terus membuat saya merasa waswas dan khawatir setiap kali suami saya pergi, lebih-lebih jika pulang lebih cepat dari rencana. Dalam pikiran saya selalu timbul kecurigaan, “Jangan-jangan yang pulang ini Genderuwo yang menjelma menjadi suami saya...?”

Saat suami saya pergi, saya juga pernah merasakan sesuatu—entah hanya halusinasi karena terpengaruh skenario, atau benar-benar terjadi. Saat tidur, ada sosok berat yang memeluk saya dari belakang. Tapi, karena saat itu saya sadar suami saya tidak ada di rumah, dan mungkin pengaruh cerita Genderuwo ini juga masih lekat, maka antara sadar dan tidak saya berusaha keras mendorong sosok itu dan berteriak: “Kamu pasti Genderuwo...! Kamu Genderuwo...! Pergi...! pergi...!” Lalu dalam pemberontakan itu saya menyebut nama TUHAN, dan seketika itu saya terbangun, ternyata suami saya memang tidak ada. Lalu saya berpikir, ini tadi mimpi atau saya cuma dihantui oleh cerita saya sendiri? Saya berusaha tidak mempercayainya, jika hal itu bisa saja benar-benar terjadi.

Nah, Anda siap mengalaminya? Jadilah penulis skenario dan siapkan diri Anda dirasuki karakter-karakter tokoh dalam cerita Anda. Itulah yang terbaik untuk menghidupkan peran yang akan Anda tulis.

FILM TELEVISI MISTERI

**MAKHLUK
TENGAH MALAM**
(G E N D E R U W O)

CERITA & SKENARIO
ELIZABETH LUTTERS

SUTRADARA
BAMBANG B.S.

PRODUSER
LEO SUTANTO
UTOYO SUTJIUTAMA

PRODUKSI
PRIMA

entertainment
- 2001 -

FTV MISTERI

MAKHLUK TENGAH MALAM

Cerita & Skenario: ELIZABETH LUTTERS

SINOPSIS

GENDERUWO adalah makhluk sejenis Jin, yang bisa hidup di dua dunia. Dia makhluk yang dapat menembus dunia roh dan dunia manusia, bahkan dia bisa menjelma menjadi manusia. Yang sering dilakukan GENDERUWO adalah menjelma menjadi suami orang, dan mendatangi seorang istri yang kesepian ditinggal suaminya. Karena, GENDERUWO adalah makhluk yang terkenal besar nafsu birahinya, selain juga ia terkenal sebagai makhluk penculik anak kecil dan tukang iseng.

Awal dari cerita ini adalah seorang anak kecil bernama TEJO yang sangat nakal, menakut-nakuti TINI, ibunya, dengan mainan berbentuk setan, yang ia bikin dari sapu ijuk. Ibunya terkejut dan marah, sampai sayuran jatuh ke lantai. Kemudian TINI memukulinya anaknya itu. TEJO lari keluar dan bermain di bawah serumpun pohon bambu. Kata-kata ibunya yang pernah melarangnya ke pohon itu, tak dipedulikan oleh TEJO, bahkan ia menantang, dengan melangkahi sebatang bambu yang tumbang ke jalan. (Secara mitos, bila melangkahi bambu yang tumbang, akan digondol oleh genderuwo itu.) Benar, TEJO terangkat, hilang.

Setelah TEJO hilang, TINI menyesal karena telah memukulinya. PARTO suami TINI, bapak TEJO hanya bisa menyalahkan TINI. Orang kampung membantu mencari, tapi tak ketemu. Lalu TINI menemukan mainan TEJO yang dari ijuk, di bawah pohon bambu. Orang ada yang bilang bahwa TEJO diambil GENDERUWO penunggu pohon itu. Lalu TINI dan PARTO dibantu oleh MBAH PUJO, berhasil berkomunikasi dengan GENDERUWO yang bernama DEWO itu. Syarat DEWO hanya meletakkan bunga tujuh rupa di semua pintu rumah dan pada jam tertentu pintu tak boleh dikunci. Ini harus mereka lakukan setiap malam Jumat Kliwon. Hal ini didengar oleh PARMIN, adik PARTO, yang ikut upacara pemanggilan GENDERUWO itu.

PARMIN datang dengan tujuan mengganggu TINI, istri mas-nya sendiri. Dia tahu PARTO pergi ke luar kota, lalu ia berusaha masuk sampai ke kamar TINI, bahkan hendak

memperkosanya TINI. Tak disangkanya, ternyata PARTO muncul menyelamatkan TINI. Tapi PARMIN melihat keanehan, wajah PARTO berubah menjadi GENDERUWO. Dua kali PARMIN melihat itu, bahkan dia pernah diisengi, dipindahkan tidurnya oleh GENDERUWO itu. Sampai akhirnya PARMIN datang pada MBAH PUJO, minta untuk menyelidiki PARTO. MBAH PUJO baru datang besok-nya, dan saat melihat PARTO, MBAH PUJO tidak melihat keanehan (Karena yang dilihat adalah PARTO asli yang baru pulang dari luar kota). PARTO palsu menghilang saat tahu PARTO asli pulang.

Saat PARTO asli pulang, memang tak diketahui oleh TINI, yang mengira selama beberapa hari ini PARTO tidak jadi pergi (karena dianggapnya malam itu PARTO kembali). Tapi saat melihat pakaian PARTO yang menumpuk di cucian, ditambah lagi dengan PARTO bicara tentang kepergiannya selama beberapa hari ini, TINI jadi sangat terkejut dan takut, ternyata ia telah tidur dengan GENDERUWO selama suaminya pergi. TINI cukup stres dan merasa jijik dengan dirinya, yang sebelumnya malah merasakan kenikmatan luar biasa dengan GENDERUWO itu. Dan ternyata TINI hamil. Sampai sejauh itu PARTO tidak mencurigai istrinya, karena TINI memang tidak berani bilang.

TEJO dipulangkan oleh DEWO GENDERUWO, karena di dunia GENDERUWO, TEJO bersikap sangat nakal. Semua anak-anak DEWO pernah dibuat menangis oleh TEJO. Maka TEJO pun dihukum menjadi bisu selama waktu yang tak jelas. Dan TEJO baru bisa bicara lagi, bila TEJO bertemu atau melihat lagi seorang ANAK GENDERUWO.

PARMIN dan PARTO bertemu di rumah MBAH PUJO. PARMIN bilang pernah melihat PARTO saat malam Jumat kliwon itu, sementara PARTO tak pernah melihatnya. Lalu MBAH PUJO menjelaskan bahwa PARTO tidak kerasukan roh apa pun. Dan tentang PARMIN yang melihat PARTO dengan TINI malam jumat itu, kuncinya ada pada TINI. PARTO yang tahu PARMIN selama ini menyukai TINI, menganggap bahwa ia sengaja mau merusak rumah tangga PARTO dan TINI. Bahkan PARTO menjadi marah karena PARMIN bilang, bila itu bukan PARTO, maka itu pasti GENDERUWO yang menjelma menjadi PARTO dan tidur dengan TINI. Dan saat ditanyakan pada TINI, ternyata TINI menutupi dengan mengatakan bahwa dia tidak pernah bertemu PARMIN, dan TINI bilang PARTO memang ke luar kota, TINI bilang PARTO tidak kembali, tapi jadi pergi. PARMIN kalah, tapi PARMIN masih tak puas, karena dia yakin melihat PARTO.

Kebenaran terungkap, saat sembilan bulan kemudian bayi dalam kandungan TINI lahir. Spontan TEJO yang selama ini bisu, dapat berteriak dan bicara lantang dan lancar, setelah melihat BAYI tersebut. Dan PARTO menjadi sangat syok, karena ternyata anaknya ini berwajah sangat seram, seperti GENDERUWO.

TV MISTERI

MAKHLUK TENGAH MALAM

Cerita & Skenario: ELIZABETH LUTTERS

PROFIL TOKOH

DEWO

DEWO adalah GENDERUWO. Usia sekitar 45 tahun. Ia makhluk sejenis Jin, yang bisa hidup di dua dunia, dunia roh dan dapat menembus dunia manusia, bahkan dia bisa menjelma menjadi manusia. Tipologi fisik badan besar dan tingginya mencapai 3 meter, dengan rambut hitam lebat di seluruh tubuhnya. Matanya merah. DEWO ini adalah penghuni pohon bambu, yang tinggal bersama istri dan 12 anaknya. DEWO menjelma menjadi PARTO, dan mendatangi TINI yang kesepian ditinggal suaminya. GENDERUWO adalah makhluk yang terkenal besar nafsu birahinya. Selain juga ia dikenal sebagai makhluk penculik dan tukang iseng. Ia menculik TEJO, dan karena iseng, ia memindahkan PARMIN yang tidur, ke kuburan. DEWO menculik TEJO karena TEJO melangkahi bambu yang tumbang, sementara ia memindahkan PARMIN karena PARMIN hendak memperkosa TINI, wanita yang diingini juga oleh DEWO.
CASTING:

TINI

TINI adalah wanita cantik berusia sekitar 30 tahun. Tipologi fisik ideal, menarik. Pekerjaannya sehari-hari sebagai ibu rumah tangga. TINI adalah istri PARTO dan ibu dari TEJO. TINI menyesal ketika TEJO dibawa GENDERUWO saat kabur dari rumah karena dipukul TINI. TINI sebenarnya seorang ibu yang baik, tapi karena TEJO sangat nakal, maka TINI kerap memukul TEJO. Karena TINI cantik, PARMIN juga menyukainya dan berusaha memperkosa TINI, tapi digagalkan oleh GENDERUWO yang menjelma sebagai PARTO. TINI seorang istri yang kurang mendapat perhatian dari suaminya, sehingga saat GENDERUWO yang menjelma sebagai PARTO memberikan perhatian bahkan kenikmatan sexual padanya, TINI sangat mengharapkan itu terus terjadi. Tapi begitu tahu dia adalah GENDERUWO, TINI jadi merasa jijik dengan dirinya sendiri dan merasa bersalah pada PARTO, meski di hadapan PARMIN dia tidak mengakuinya. Akhirnya TINI mengandung dan melahirkan BAYI GENDERUWO.
CASTING: Wulan Guritno

PARTO

PARTO adalah laki-laki berusia sekitar 35 tahun. Tipologi fisik atletis dengan karakternya choleris, kasar, bersemangat, cukup emosional dan kurang memperhatikan istri, bahkan cenderung menyalahkan istrinya, lebih-lebih saat TEJO hilang. Wajah PARTO juga biasa saja, tidak terlalu istimewa, tapi tidak juga terlalu jelek. Pekerjaannya tidak dijelaskan di sini, tapi kira-kira tidak menghasilkan gaji yang besar, karena terlihat hidupnya juga sederhana. Ia adalah suami TINI dan ayah dari TEJO. PARTO memiliki adik bernama PARMIN, yang tidak akur dengannya, karena adiknya yang ganteng itu sering mengganggu TINI, istrinya. PARTO seorang yang cemburuan, sehingga saat tahu adiknya masuk sampai ke kamar TINI saat PARTO tidak ada di rumah, PARTO sangat marah dan memukuli PARMIN. Tapi pada ending cerita ia terpaksa mengakui ucapan PARMIN kali ini adalah benar, bahwa TINI tidur dengan GENDERUWO.

CASTING: Marcelino

PARMIN

PARMIN adalah seorang pemuda gagah dan ganteng berusia 30 tahun. Ia di sini berperan sebagai tokoh antagonis. Tipologi fisiknya atletis juga, tapi lebih gagah dari PARTO, sayangnya karakternya tidak sebaik fisiknya. PARMIN adalah adik dari PARTO. Tapi PARMIN berusaha mengganggu TINI, istri PARTO. Bahkan PARMIN hendak memperkosanya saat PARTO tak ada di rumah. PARMIN melihat GENDERUWO dalam wajah PARTO itu tidur dengan TINI, tapi saat ia sampaikan itu pada PARTO, PARTO tak percaya dan malah memukuli dia, dianggap PARMIN mengada-ada, karena selama ini sikap PARMIN memang kurang baik. PARMIN pernah dipindahkan ke kuburan, oleh GENDERUWO, saat ia tidur, karena PARMIN mengetahui rahasia GENDERUWO bersama TINI.

CASTING: Ivan Aldino

(Catatan: karena peran diganti sebagai kakak, maka pemainnya dipilih yang lebih tua dari Parto/Marcelino)

MBAH PUJO

MBAH PUJO adalah seorang laki-laki tua, yang sering disebut sebagai “orang pintar”. Ia berusia sekitar 60 tahun. Tipologi fisik boleh leptosom (tinggi-kurus) atau tipe yang lain, tidak mutlak, tapi karakternya serius. Wajah tidak dipentingkan, yang pasti terlihat teduh, karena karakternya baik, suka menolong orang. Kali ini ia menangani kasus hilangnya TEJO dan membantu orang tua TEJO berbicara dengan GENDERUWO. Ia juga membantu PARMIN melihat PARTO

yang disangka kerasukan setan. Selain itu MBAH PUJO juga menjelaskan tentang penyebab TEJO menjadi bisu. Dalam cerita ini, MBAH TEJO adalah tokoh protagonis yang selalu siap membantu. Bisa dianggap sesepuh di desa tersebut yang sering menolong dalam hal-hal mistis.

CASTING: Krisno Bossa
(Catatan: fisik pemeran tak sesuai, tapi tak apa-apa karena ini tidak mutlak)

TEJO

TEJO adalah tokoh anak kecil berusia 9 tahun. Ia adalah anak PARTO dan TINI. Ia seorang anak yang ganteng, tapi nakalnya bukan main. Ia sering melanggar peringatan ibunya, bahkan dia pun hilang diculik GENDERUWO juga karena tidak menurut kata-kata ibunya, tapi malah menantangnya, dengan melangkahi bambu yang tumbang di jalan. Saat ia berada di istana GENDERUWO pun, nakalnya masih saja. Bahkan TEJO membuat nangis semua ANAK-ANAK GENDERUWO yang berjumlah 12 anak itu. Karena terlalu nakal, TEJO akhirnya dikembalikan ke dunianya, tapi diberi hukuman "bisu". TEJO baru bisa bicara lagi bila ia melihat atau bertemu dengan ANAK GENDERUWO. Akhirnya TEJO tidak bisu lagi saat melihat adiknya yang BAYI GENDERUWO itu lahir.

CASTING: Fanny Syam

DEWI

DEWI adalah istri DEWO. Ia adalah GENDERUWO juga. Fisiknya piknis (gemuk-pendek) terlihat kurang menarik, namun karakternya baik dan sayang pada anak. Usianya sekitar 40 tahun. Mulanya ia sangat menyayangi TEJO, tapi karena nakal, ia jadi menyuruh suaminya mengembalikan TEJO. Tapi DEWI juga seorang wanita yang cemburuan, lebih-lebih saat suaminya mencari kenikmatan dengan manusia. Tapi itu tidak ditampakkannya secara kasar, dia sendiri maklum karena dia tak mungkin bisa melayani kebutuhan biologis suaminya yang memang sulit dibendung itu.

CASTING: Minul

SELAIN TOKOH-TOKOH DI ATAS, MASIH ADA PEMAIN-PEMAIN TAMBAHAN, ANTARA LAIN:

- ☐ TETANGGA sebelah rumah PARTO, yang sering menyapa dan membantu saat TINI melahirkan putrinya.
- ☐ BIDAN, yang membantu persalinan putri TINI.

- ☐ PARA PERONDA yang mencari TEJO saat hilang.
- ☐ PARA TETANGGA yang membantu mencari TEJO saat hilang.
- ☐ PARA GENDERUWO yang menakut-nakuti PARMIN di kuburan.
- ☐ ANAK-ANAK GENDERUWO (12 anak)
- ☐ DLL.

CATATAN: Nama-nama dalam casting adalah nama yang sudah dipilih oleh PH dan Sutradara.

pustaka-indo.blogspot.com

1. INT. RUMAH PARTO: R.MAKAN-R.TAMU. SORE.

TINI, TEJO (9 tahun)

Subyektif Camera berjalan menuju meja makan.

CU: di meja hanya ada tahu, tempe, dan ikan asin.

Subyektif Camera berjalan menuju pintu dapur.

TINI keluar dari pintu dapur sambil memegang semangkuk sayur asem.

Tiba-tiba muncul kepala setan di depan TINI, dengan suara mengejutkan.

Tini menjerit ketakutan, dan mangkuk berisi sayur jatuh pecah di lantai.

Lalu terdengar tawa seorang anak kecil, dan terlihatlah TEJO, anak tunggal TINI yang sangat nakal itu, yang menakut-nakuti ibunya.

TINI sangat marah saat tahu itu adalah mainan kepala boneka buatan TEJO, yang mirip kepala setan, yang dibuat dari ijuk sapu.

TINI lalu memukuli pantat TEJO sambil marah-marah.

TINI

Anak bandel, sebentar lagi bapakmu pulang, sayurnya kamu tumpahkan begini, bapak mau makan apa...?

TEJO

(Nakal, membela diri) Yang menumpahkan ibu, kok saya yang disalahkan?

TINI

Kalau kamu ndak bikin kaget ibu, sayur ini ndak akan jatuh.

TEJO

Salah siapa ibu kaget? Tejo kan cuma mau menunjukkan hasil karya Tejo ini.. bagus, kan, Bu...?

TINI

Anak bandel, membantah orang tua terus... Ini ijuk dari mana..?

TINI melihat di sebuah sudut, sapu telah berantakan tinggal gagangnya.

TINI

Ya, ampun, Tejo...?! Sapu sampai rusak begitu...?!
(makin marah, pukul pantat Tejo keras).

TEJO

Aduh... aduh... Ibu jahat..!!

TINI

Biar, jahat..!! Kalau ndak dipukul begini kamu ndak kapok..!! Anak kok bandelnya minta ampun....!! (memukul) Hayo, kapok, ndak..?!

*TEJO lalu berusaha meloloskan diri dari TINI, lalu lari ke luar rumah.
TINI mengejarnya sampai depan pintu rumah.*

TINI

Mau ke mana, kamu...? Heh...?

CUT TO

2. EXT. RUMAH PARTO: HALAMAN. MAGRIB.

TINI, TEJO

*TEJO berlari keluar dari halaman, sambil membawa mainannya.
TINI terlihat berdiri di ambang pintu sambil berkacak pinggang.*

TINI

(Teriak) Kabur sana, jangan pulang, ibu sudah capek ngurusi kamu..!!

TEJO membalikkan badan dan meledek TINI dengan mengacungkan boneka ijuk buatannya. TINI tampak geram.

CUT TO

3. EXT. PERKAMPUNGAN: DEKAT POHON BAMBU. MALAM.

GENDERUWO, TEJO

*Di langit terlihat BULAN PURNAMA.
Kemudian camera turun perlahan, pada serumpun pohon bambu yang berada di sebuah perkampungan, sampai terlihat ada sebatang bambu yang sepertinya tumbang di tanah, menghalangi jalan.
TEJO mendekati pohon bambu tersebut dengan penasaran.*

TEJO

Masa sih, pohon bambu ini banyak setannya? Aku ndak percaya. Kalau pohon beringin memang serem, pohonnya besar, gelap, tapi kalau bambu ini kan bagus, seperti pohon tebu, mana mungkin ada setannya..?

TEJO masih mengamati pohon bambu itu.

Lalu gambar TEJO tersebut bertumpuk dengan gambar TINI yang sedang memperingatkan TEJO agar tidak dekat-dekat pohon itu.

TINI

Ingat, ya, Tejo... Mainnya jangan jauh-jauh, apalagi ke pohon bambu di sana. Di situ banyak setannya. Trus kalau ada bambu yang tumbang menghalangi jalan, jangan sekali-kali kamu langkahi, nanti kamu bisa digondol setan...!!!

Gambar TINI menghilang.

TEJO sedang mengamati bambu yang tumbang menghalangi jalan.

CU: Sebatang bambu tumbang.

TEJO

Ah, masa melangkahi bambu aja bisa digondol setan? Aku ndak percaya!

Subyektif Camera mewakili langkah TEJO mendekati bambu tumbang.

Lalu setelah dekat dengan bambu tersebut, dengan riangnya TEJO melangkahnya sambil melompat gembira.

TEJO

Cihuuuuuuuu.... (melompat).

Bersamaan dengan kaki TEJO melangkah, batang bambu itu terangkat ke atas, mengangkat TEJO, sampai mainan ijuk-nya terlepas dari tangannya.

Dan dalam sekejap itu pun TEJO menghilang, karena batang bambu yang melintang di jalan itu telah mengangkat dan melenyapkan TEJO.

Konon ceritanya, begitulah cara genderuwo menculik korbannya, yang kebanyakan adalah anak-anak kecil, yang melangkahi bambu tersebut.

CU: Mainan ijuk milik TEJO terkapar di bawah serumpun bambu itu.

CUT TO

4. INT. RUMAH PARTO: R.MAKAN. MALAM.

PARTO, TINI

PARTO baru pulang kerja, lalu duduk di kursi meja makan, sambil melepas sepatunya.

PARTO

Tejo mana...?

TINI

Kabur!

PARTO

Lho.. kenapa? Kamu marahi lagi?

TINI

Anak itu sudah kebangetan nakalnya. Sayuran satu mangkok tumpah gara-gara dia. Tadi aku pukuli pantatnya, biar kapok...!! Trus dia kabur!

PARTO

(Khawatir) Tapi sampai jam segini belum pulang juga...? Ke mana dia...? Kamu tanggung jawab kalau sampai terjadi apa-apa dengan anak itu...!!

TINI

Sudah, Bapak makan saja dulu, biar aku cari anakmu yang bandel itu.

TINI lalu keluar, diikuti pandangan PARTO dengan rasa khawatir.

CUT TO

5. EXT. PERKAMPUNGAN: JALANAN. MALAM.

TINI, PARA TETANGGA

TINI teriak-teriak memanggil TEJO.

TINI

(Teriak) Jo... Tejo...!! Pulang...!

TETANGGA berpapasan dengan TINI.

TINI

Lihat Tejo, Pak...?

TETANGGA

Oh, ndak tu... Tadi ndak bilang main ke mana...?

TINI menggeleng dan terus berjalan, tiap berpapasan dengan tetangganya, ia selalu bertanya, dan dijawab dengan gelengan kepala oleh orang-orang itu.

CUT TO

6. EXT. PERKAMPUNGAN: GARDU RONDA. MALAM.

PARTO, TINI, PEMUDA RONDA, PENDUDUK.

PARTO move menuju gardu dan melaporkan bahwa anaknya hilang. Seorang PEMUDA lalu memukul kentongan, sambil berteriak.

PEMUDA RONDA

Anak hilang... Ada anak hilang...!!

Beberapa saat kemudian, penduduk berkumpul di gardu.

PENDUDUK

Siapa yang hilang...? Anak siapa...?

PEMUDA RONDA

Tenang... Yang hilang anak pak Parto, si Tejo, mungkin bapak-bapak ada yang melihatnya...?

PENDUDUK saling pandang dan menggeleng.

PEMUDA RONDA

Kalau tidak ada yang tahu, bagaimana kalau bapak-bapak ikut membantu mencari Tejo, mungkin dia main-main sampai ke hutan, lalu tersesat. Setuju...?

PENDUDUK

Setuju...!!

Dari kejauhan terlihat PEMUDA RONDA membagi beberapa kelompok, lalu menunjukkan arah dengan tangannya.

TINI lalu muncul mendekati PARTO, sambil menggeleng kepala.

TINI mulai menangis dan menyesal karena telah menyuruh TEJO pergi.

FADE OUT

FADE IN

7. EXT. PERKAMPUNGAN: SEMAK-SEMAK, DEKAT POHON BAMBU, SEKAT POHON BERINGIN, DLL. MALAM.

PARTO, TINI, PERONDA, PENDUDUK

PARTO dan TINI serta PENDUDUK membawa senter, mencari-cari di semak-semak, melewati pohon beringin, dll.

Lalu PARTO dan TINI sampai di dekat pohon bambu.

TINI melihat mainan ijuk buatan TEJO ada di bawah pohon bambu.

TINI

(Berteriak mengejutkan) Pak...!!! (lari, mengambil mainan itu) Ini, Pak...!! Ini Tejo....!! Tejo, Pak...

PARTO mendekati tapi tak mengerti, karena ia tidak melihat TEJO.

PENDUDUK mendekati TINI yang histeris saat menemukan mainan TEJO.

PARTO

(Keras) Ada apa, Bu? Mana Tejo?

TINI

(Menunjukkan mainan) Ini Tejo, Pak... Ini Tejo....!!!

PENDUDUK juga saling pandang, mengira TINI sudah gila (ada yang meletakkan telunjuknya miring di dahinya).

PARTO agak tersinggung dengan pandangan PENDUDUK melihat TINI.

PARTO

(Marah) Ini cuma mainan dari ijuk, bukan Tejo..!

Ibu jangan ngelantur..! (menampar) Sadar, Bu...!

Sadar....!!

TINI

Mainan ini buatan Tejo, Pak... Ini mainannya Tejo, yang tadi untuk menakut-nakuti aku, sampai sayur di mangkuk jatuh, lalu aku marah dan memukulinya, trus dia kabur.

PARTO

Oh.. jadi, ini mainan Tejo...?

TINI

Iya, Pak... Ini mainannya Tejo!!

PARTO

Nah, yang jelas gitu kalau ngomong, semua orang bisa mengira kamu gila, kalau bicaramu ndak jelas!

TINI

(Teriak) Tejo..Tejo.. Pulang, Nak!

PENDUDUK

Pasti ada di sekitar sini, ayo cari..!

Semua mencari di sekitar tempat itu, sambil memanggil-manggil TEJO. Beberapa saat mereka mencari, tapi TEJO belum juga ditemukan. Lalu mereka berkumpul lagi di bawah pohon bambu itu.

PENDUDUK A

Jangan-jangan Tejo diculik orang jahat..?!

PARTO

Diculik buat apa? Memangnya Tejo anak orang kaya, yang bisa dimintai tebusan puluhan juta? Semua orang tahu, saya orang miskin!!

PENDUDUK B

Kalau menurut saya, yang menculik bukan orang jahat yang ingin tebusan, tapi makhluk halus penjaga pohon bambu ini. Pohon bambu ini kan dijaga Genderuwo.

PENDUDUK C

Ah, jaman modern begini, masa masih percaya ada Genderuwo? Itu cuma mitos orang-orang jaman dulu.

PENDUDUK B

Jaman dulu sampai sekarang, yang namanya makhluk halus itu tidak pernah punah, tetap ada, sampai kapan juga. Kalau saya percaya, Tejo diculik Genderuwo penunggu pohon bambu ini. Buktinya, mainan Tejo ditemukan di bawah pohon ini.

PENDUDUK A

Ya, bisa juga, ya...?

TINI

(Teriak) Tidak... Tidak...!! Tejo...! Pulang, Nak...!! Maafkan Ibu, Nak..!

PARTO

(Kesal) Sudah, jangan teriak-teriak!! Menyesal kemudian ndak ada gunanya!! Besok kita minta tolong Mbah Pujo melihat Tejo di mana! Diam, jangan nangis lagi.

TINI masih saja terus menangis.

FADE OUT

FADE IN

8. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR. MALAM.

PARTO, TINI

TINI masih juga menangis di ranjang, tapi belum berbaring.

PARTO telah berbaring di ranjang.

PARTO

(Kesal) Sudah, jangan nangis terus, capek ndenger-nya! Ini memang salahmu! Makanya kalau mau mukul anak itu, dipikir dulu, apa akibatnya.

TINI

Aku tadi memang jengkel sekali sama anak itu, nakalnya sudah kelewatan, sampai waktu dia kabur aku bilang, jangan pulang sekalian!!

PARTO

(Bangkit) Nah, itu berarti kamu yang mengusir anak itu, sampai dia takut pulang..!! Kamu memang ndak bisa mendidik anak, Bu... Bu...!!! Dasar, goblok!! Sudah, percuma air-matamu itu, ndak ada artinya!! Ayo, tidur..!!!

PARTO lalu berbaring lagi dengan kesal.

TINI masih saja terisak-isak.

PARTO

(Membentak) Sudah, diam!! Tidur!!!

TINI lalu menahan isaknya, dan perlahan membaringkan tubuhnya.

CUT TO

9. EXT./INT. ISTANA GENDERUWO. MALAM.

TEJO, DEWO GENDERUWO, DEWI GENDERUWO, 12 ANAK GENDERUWO

Di sebuah istana yang sangat indah, seperti istana di atas awan.

Tampak sebuah keluarga GENDERUWO.

Sosok GENDERUWO tinggi besar, berkulit hitam, kepalanya berambut tebal gimbal, seluruh tubuhnya berbulu lebat, dan matanya merah seperti mata orang marah, tapi sebenarnya ia tidak jahat.

Anak-anaknya yang masih kecil pun sudah memiliki ciri-ciri seperti itu.

Saat ini TEJO terlihat sedang makan lezat bersama keluarga GENDERUWO. TEJO sepertinya dimanjakan oleh keluarga GENDERUWO tersebut. Lebih-lebih DEWI, selaku ibu, memperlakukan TEJO dengan sangat istimewa, karena dianggapnya, TEJO akan menjadi anaknya pula, atau minimal bisa menemani anak-anaknya bermain. TEJO terlihat sangat riang dan gembira dalam dunia GENDERUWO.

FADE OUT

FADE IN

10. INT. RUMAH MBAH PUJO: R. PRAKTIK. PAGI.

PARTO, TINI, MBAH PUJO

PARTO dan TINI sudah duduk bersila di hadapan MBAH PUJO.

PARTO

Mbah, saya dan istri saya ke sini, ingin menanyakan pada Mbah, tentang anak saya yang hilang.

MBAH PUJO

Main-mainnya di sekitar mana...?

PARTO

Kami juga tidak tahu dia main di mana, tapi istri saya menemukan mainannya di bawah pohon bambu.

MBAH PUJO komat-kamit mulutnya, memberi aji-aji pada air di baskom, lalu ia melihat pada air itu, terlihat pohon bambu tempat TEJO hilang.

MBAH PUJO

(Tenang) Oh... pohon bambu dekat _____ (ciri lokasi) itu..?

TINI

Ya, di pohon bambu situ, kok Mbah Pujo tahu...?

TINI berusaha melihat, tapi tak terlihat apa-apa dalam air itu.

Tapi saat MBAH PUJO yang melihat air, terlihat bagaimana TEJO terangkat oleh bambu yang menghalangi jalan itu.

MBAH PUJO

Semalam memang genderuwo pohon bambu itu mengambil seorang anak kecil, ciri-cirinya: _____

TINI

(Menangis) Itu Tejo, anak kami. Jadi benar, Tejo diambil Genderuwo...?

PARTO

(Khawatir) Bagaimana keadaan anak kami sekarang, Mbah...?

TINI

Tolonglah anak kami, Mbah.

MBAH PUJO

Tenang... tenang... Anak kalian tidak apa-apa, dia malah senang hidup di negeri Genderuwo itu.

MBAH PUJO bicara tadi sambil melihat di baskomnya, TEJO sedang bercandaria dengan keluarga GENDERUWO.

TINI

Apa...? Tejo senang tinggal dengan Genderuwo...?

PARTO

Itu gara-gara kamu yang sering memarahi Tejo, Bu... Sampai Tejo lebih senang ikut makhluk halus ketimbang ikut kita orang tuanya.

TINI

(Panik) Ini memang kesalahanku, Pak, tapi aku tidak rela kalau Tejo tinggal bersama Genderuwo itu... Mbah, tolonglah Tejo, bujuklah dia agar mau pulang. Suruh Genderuwo itu mengusir Tejo, agar Tejo pulang.

MBAH PUJO

Ya, ya, tenanglah kalian...

TINI

Bagaimana bisa tenang kalau anak kami sedang dalam bahaya?

MBAH PUJO

Genderuwo itu bukan makhluk yang membahayakan bagi manusia. Dia seperti kita juga, punya hati, punya naluri, punya rasa, dan punya segala yang dimiliki manusia. Bahkan ia terkenal besar nafsunya. Dia adalah makhluk sebangsa jin yang bisa menembus dua dunia, dunia roh dan dunia manusia. Asal kita tidak berbuat jahat padanya, dia juga tak akan menyakiti kita.

TINI

Lalu untuk apa ia mengambil Tejo?

MBAH PUJO

Genderuwo terkenal juga sebagai tukang usil dan iseng.

MBAH PUJO melihat dalam baskom, keluarga GENDERUWO memperlakukan TEJO dengan penuh kasih sayang, seperti anak sendiri.

MBAH PUJO

Jangan khawatir, Pak, Bu, keluarga Genderuwo itu menyayangi Tejo, dan memperlakukan Tejo seperti anaknya sendiri (tersenyum).

TINI

Apa? Genderuwo punya keluarga?

MBAH PUJO

Ya, kebetulan Genderuwo yang menjaga di sana, adalah sekeluarga.

PARTO

Tapi Mbah Pujo bisa membantu kami agar Tejo kembali, kan..?

MBAH PUJO

Mbah bisa bantu memanggilkan, kalian bicaralah sendiri dengannya. Nanti, malam Jumat kliwon, kalian siapkan sesaji untuk Genderuwo, berupa: 3 ayam cemani jantan hitam mulus, 3 ayam cemani jantan putih mulus, 9 telur bebek, urap-urapan, nasi putih secukupnya, dan.....

FADE OUT

FADE IN

11. EXT. PERKAMPUNGAN:BAWAH POHON BAMBU. MALAM.

PARTO, TINI, MBAH PUJO, DEWO GENDERUWO, PARMIN, 3 PENDUDUK

CU: Sesaji untuk GENDERUWO.

PARTO, TINI, MBAH PUJO, dan beberapa PENDUDUK sedang duduk bersila secara khusus di bawah serumpun pohon bambu.

Setelah semuanya tenang, MBAH PUJO memulai proses ritual-nya memanggil GENDERUWO. MBAH PUJO membakar kemenyan dan menaburi dengan bunga tujuh rupa. Asap kemenyan mulai mengepul. MBAH PUJO siap bermeditasi. MBAH PUJO lalu mengusapkan minyak jayengkaton di atas alis kanan dan kirinya, lalu memberikan pada semua yang ikut upacara itu, mereka pun mengoleskan minyak tersebut pada atas alis masing-masing.

Setelah selesai, semuanya ikut bermeditasi bersama MBAH PUJO.

Beberapa saat kemudian, udara sangat dingin, angin terasa berhembus kencang, tapi anehnya pohon-pohon tidak bergerak. Lalu muncul sepasang sinar merah dari atas pohon bambu, yang ternyata adalah sorot mata GENDERUWO. Sebuah sosok manusia melompat dari atas pohon. Awalnya hanya setinggi manusia biasa, lalu makin dipandang, sosok itu semakin besar dan tinggiiii. Kulitnya hitam berbulu, rambutnya lebat, matanya bersinar merah. Inilah makhluk halus sebanga jin, yang dinamai GENDERUWO itu.

TINI menahan ketakutan-nya.

MBAH PUJO lalu mulai mengajak GENDERUWO berkomunikasi.

MBAH PUJO

Siapa namamu...?

DEWO

Nama saya Dewo, Mbah. Ada perlu apa Mbah memanggil saya?

MBAH PUJO

Dewo, saya memanggilmu karena ada yang ingin bertemu denganmu.

DEWO

Siapa...? Dan ada urusan apa...?

MBAH PUJO

Bicaralah sendiri, Parto, Tini, dia akan siap mendengarkan.

PARTO

Baik, Mbah. Begini, Dewo, kami adalah orang tua dari Tejo, anak yang anda ambil beberapa hari lalu.

DEWO

Oh... Tejo, anak yang nakal itu...? Tapi meskipun dia nakal, kami sekeluarga sangat menyayangnya...

TINI

Oh, jangan, Dewo, jangan ambil dia. Kami yang berhak menyayangi Tejo. Jangan tahan dia lama-lama di dunia yang asing baginya. Saya bersedia memberikan apa saja yang anda minta, asal Tejo kembali pada kami.

DEWO

(Terkejut senang, nakal) Kamu bersedia memberikan apa saja...?!
pusatkuindo.blogspot.com

PARTO

(Berbisik) Hush, kita orang miskin, Bu. Mana mungkin bisa memberikan apa saja yang dimintanya...?

Mata DEWO melotot, bibirnya dibasahi melingkar dengan lidahnya, dan dengan bernaflu memandangi seluruh tubuh TINI yang sexy.

TINI takut dan risih. PARTO tampak cemburu dan marah melihat itu.

PARTO

(Marah) Apa maumu...?!

DEWO

Kau pikir aku menginginkan tubuh istrimu? (tertawa) Aku sudah punya istri yang sangat cantik, lebih cantik dari istrimu yang kecil mungil itu. Mana mungkin aku yang berbadan sebesar ini menginginkan dia...?

PARTO

Tapi caramu memandang istriku, sangat tidak sopan.

DEWO

Sekedar ikut mengagumi keindahan tubuh mungil itu, apa salahnya...? Sudahlah, tak perlu diributkan lagi, sekarang tentang anak kalian, mau dikembalikan atau tidak?

TINI

Tujuan kami ke sini memang untuk minta Tejo kembali. Apa syaratnya?

DEWO

Aku tahu kalian orang miskin. Aku tak akan membebani kalian dengan syarat yang mahal-mahal. Aku hanya minta, masing-masing bunga tujuh rupa, letakkan di semua pintu rumah kalian. Hal ini untuk menarik Tejo agar mau pulang ke rumah. Satu hal lagi, mulai jam 5 sampai 7 sore, dan jam 11 malam sampai jam 3 subuh, pintu jangan dikunci, lakukan setiap malam Jumat kliwon, maka Tejo pun akan kembali dengan sendirinya.

PARMIN melirik dan tersenyum, seperti mempunyai rencana buruk.

FADE OUT

FADE IN

12. INT. RUMAH PARTO: SEMUA RUANG DALAM. SORE.

TINI, PARTO

TINI membawa kotak kecil-kecil yang terbuat dari daun pisang, masing-masing berisi bunga tujuh rupa.

Bunga-bunga untuk sesaji itu lalu diletakkan di semua pintu.

PARTO keluar dari pintu kamar, membawa tas pakaian, berpamitan hendak pergi ke luar kota.

PARTO

Aku pergi beberapa hari, Bu. Kamu sudah naruh sesaji untuk Tejo..?

TINI

Sudah, Pak. Ini tinggal satu. (pause) Berangkatnya kok sore-sore, Pak.. Ndak besok pagi saja, to...?

PARTO

Dapat keretanya yang jam sore. Sudah, Bu. Hati-hati ya di rumah sendiri, kalau ada apa-apa jangan malu minta tolong sama tetangga.

TINI

Ya, Pak.

TINI mencium tangan PARTO.

Mereka lalu berjalan bersama sampai di depan pintu ruang tamu.

PARTO membuka grendel pintu depan.

Mereka lalu keluar.

TINI terlihat masih membawa satu sesaji untuk pintu depan.

CUT TO

13. EXT. RUMAH PARTO: TERAS. SORE.

TINI

PARTO melambaikan tangannya, lalu pergi.

Setelah PARTO pergi, TINI meletakkan sesaji di depan pintu masuk.

TINI berjongkok, menghitung lagi dengan jarinya kembang tujuh rupa tersebut, sambil bicara sendiri, mengharap TEJO cepat pulang.

TINI

Cepat pulang, ya, Nak...?

TINI bangkit, masih berdiri beberapa saat mengamati pintu pagar.

Hari sudah tampak mulai gelap.

TINI lalu masuk kembali dan menutup pintu dari dalam.

CUT TO

14. INT. RUMAH PARTO: R. TAMU. SORE.

TINI

TINI menutup pintu, tangannya hendak mengunci, tapi ragu-ragu.

TINI (VO)

Kata Dewo tidak boleh dikunci, tapi bapak ndak ada di rumah...? (mengunci pintu) Kalau dimasuki orang jahat, memangnya genderuwo itu yang mau menyelamatkan aku?! (berpikir) Tapi itu kan syarat agar Tejo kembali, kalau aku langgar, nanti Tejo malah ndak dikembali-kan? Buka saja, ah. Ndak mungkin ada orang ngincer rumah miskin begini, apa yang mau diambil ?

TINI membuka lagi kunci pintu rumahnya, lalu berjalan masuk.

FADE OUT

FADE IN

15. EXT. RUMAH PARTO: HALAMAN-TERAS. MALAM.

ESTABLISH.

Suara-suara malam mulai terdengar mencekam.

Subyektif Camera berjalan memasuki halaman rumah PARTO. Terus berjalan menuju pintu masuk. Lalu pintu terbuka perlahan, Subyektif Camera masuk.

CUT TO

16. INT. RUMAH PARTO: R. TAMU. MALAM.

Subyektif Camera masih terus berjalan, menuju pintu ruang tidur TINI.

CUT TO

17. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI. MALAM.

TINI, PARMIN, PARTO JELMAAN GENDERUWO.

Subyektif Camera membuka pintu perlahan.

Di ranjang telah tergolek TINI, dalam pakaian tidur yang sexy.

TINI terlihat tidur sangat lelapnya.

Subyektif Camera semakin mendekati TINI, memandangi tubuh TINI.

Dan saat seseorang itu menyentuh TINI, TINI tersadar dari tidurnya, melihat orang itu dan cepat berteriak.

Tampak PARMIN dengan cepat menutup mulut TINI.

TINI tak dapat bergerak, ditahan oleh PARMIN.

TINI terus berontak, PARMIN kewalahan.

PARMIN

Tenang, aku akan melepaskanmu, asal kau janji tidak berteriak.

TINI terpaksa mengangguk.

PARMIN melepaskan pegangannya dan tangannya yang menutupi mulut TINI.

TINI

Mau apa kamu datang ke sini?

PARMIN

Stt... jangan keras-keras. Aku tahu mas-ku Parto pergi ke luar kota, jadi aku bermaksud menjagamu.

TINI

(Marah) Menjaga, kok sampai masuk ke kamar dan berani menyentuhku..?

PARMIN

Aku tadinya hanya ingin melihat, apa kau sudah tidur atau belum, ternyata begitu melihatmu, aku tak dapat menahan gejolak nafsuku. Mas Parto perginya lama, kau pasti kesepian, aku siap mengisi kesepianmu.

TINI

Adik tak tahu diri....!! Aku ini istri kakakmu, kenapa kau berani menggodaku...?!!

PARMIN

(Merayu) Ayolah... jangan munafik. Aku tahu kau kesepian... Ayolah...

TINI

(Mendorong Parmin, teriak) Pergi! Keluar kau dari sini!!

PARMIN

(Tersinggung) Kalau kau tidak mau diajak kompromi, terpaksa aku pakai cara keras untuk menaklukkanmu.

PARMIN mengeluarkan pisau lipat kecil.

TINI tampak ketakutan.

PARMIN

Jangan coba-coba berteriak. Dan cepat lepas pakaianmu...!

TINI tampak semakin ketakutan dan menangis.

PARMIN

Cepat, lepas...!!

TINI

Tidak...!!

Tangan PARMIN yang satu mencoba menarik kancing baju TINI.

Usaha PARMIN memperkosa TINI, akhirnya tak berhasil, karena PARTO tiba-tiba datang dan menarik PARMIN dari belakang.

TINI melihat PARTO, segera berlari ke dalam pelukan PARTO.

TINI

(Menangis) Pak... adikmu ini mau memperkosa aku, Pak...

PARTO tidak memukul PARMIN, tapi dari matanya menyorot sinar merah, karena sebenarnya PARTO yang datang ini adalah jelmaan DEWO si GENDERUWO, yang juga menginginkan tubuh TINI.

PARMIN melihat wajah PARTO berubah seperti GENDERUWO, lalu sebagai

PARTO lagi, berulang beberapa kali, sambil matanya menyorot sinar merah, hingga akhirnya PARMIN ketakutan dan lari tunggang-langgang, keluar dari ruang tidur PARTO dan TINI.

TINI tak menyadari bahwa PARTOnya ini adalah DEWO GENDERUWO.

TINI

Untung Bapak cepat datang. Kok ndak jadi pergi...?

Kenapa, Pak...?

PARTO/GENDERUWO

Aku ndak tega meninggalkanmu, Bu. Firasatku ndak enak, dan ternyata benar, adikku sendiri akan berbuat kurang ajar padamu.

PARTO palsu lalu memeluk TINI.

Di balik TINI, PARTO tersenyum kegirangan karena bisa memeluk TINI.

PARTO lalu memandang TINI dengan nafsu birahi yang tak tertahankan.

TINI hanya menjawabnya dengan senyum dan mengangguk, serta sorot matanya yang penuh cinta pula.

PARTO lalu membaringkan TINI di ranjang dengan lembut.

PARTO mulai mengelus rambut TINI dengan lembut, lalu ia mulai mendekatkan wajahnya pada wajah TINI.

TINI sudah siap dan memejamkan matanya pasrah.

FADE OUT

FADE IN

18. INT. RUMAH PARMIN: R. TIDUR. MALAM.

PARMIN

PARMIN sedang melamun di ranjangnya.

PARMIN (VO)

Aku ndak habis pikir, kenapa mas Parto wajahnya seperti genderuwo yang di pohon bambu itu? Jangan-jangan, mas Parto sudah kerasukan roh genderuwo. Akan kuselidiki.

CUT TO

19. EXT. RUMAH PARTO: HALAMAN. MALAM-PAGI.

ESTABLISH.

Bulan purnama, lalu perlahan langit pun mulai berganti menjadi pagi.

CUT TO

20. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI. PAGI.

TINI

Sinar matahari telah masuk lewat kisi-kisi jendela.

TINI baru saja terbangun dari tidurnya, ia kesiangan.

TINI (VO)

Wah, aku kesiangan.

TINI segera bangkit dan merapikan rambutnya, lalu keluar dari kamar.

CUT TO

21. INT. RUMAH PARTO: R. MAKAN. PAGI.

TINI

TINI keluar dari kamarnya, melihat kanan-kiri, mencari PARTO.

TINI (VO)

Bapak sudah berangkat kerja.

Move menuju meja makan, lalu duduk di kursinya.

Beberapa saat TINI melamun.

TINI (VO)

Semalam bapak sungguh memanja-kan aku. Selama menikah, aku belum pernah merasakan kenikmatan yang luar biasa seperti semalam.

TINI memeluk tubuhnya dengan tangannya, sambil senyum-senyum sendiri, masih merasakan kemesraan PARTO semalam.

TINI (VO)

Mungkin karena dia melihat adiknya ingin memperkosa aku, maka dia pun takut kehilangan aku, dan berusaha membahagiakan aku...?!

Bapak memang lain, semalam, bau tubuhnya juga harum, ndak seperti biasanya. Aku menyukai keharuman tubuhnya itu... Aromanya seperti bunga... padahal bapak ndak pernah pakai minyak wangi. Oh.. Pak, cepat pulang, aku merindukanmu.

DEWO berwujud GENDERUWO di jendela, tersenyum, tapi tak terlihat TINI. Tiba-tiba TINI mencium aroma itu lagi.

TINI

Aroma tubuhnya tercium di sini... (move, mencarinya ke jendela, tapi tak ada apa-apa). Pak... aku ndak tahan...! (memeluk tubuh sendiri)

CUT TO

22. EXT./INT. ISTANA GENDERUWO. SIANG.

TEJO, DEWO & DEWI GENDERUWO, 12 ANAK GENDERUWO

DEWO dan DEWI tampak sedang marah-marahan.

Di tempat agak jauh dari mereka, seperti sebuah hamparan yang luas, terlihat TEJO dan 12 ANAK GENDERUWO bermain-main, dengan riang, gembira.

DEWI

Kenapa baru pulang..?! Bersenang-senang dengan manusia lagi...?!

DEWO

Sudahlah, Bu... biasanya kau juga tidak marah kalau aku mencari kenikmatan dengan manusia... Yang penting kan aku tetap siap membahagiakanmu dan hanya mencintaimu seorang.

DEWI

Bohong, pasti pada semua manusia yang kaugauli, kau juga mengungkapkan rasa cintamu. Aku sudah tak percaya padamu...

DEWO

Lalu maumu apa? Aku tak boleh bergaul lagi dengan manusia? Lalu kalau kutantang, apakah kau sanggup melayani nafsuku setiap aku menginginkannya? Kau sanggup?

DEWI

Buat apa! Memangnyanya aku siapa, harus siap melayanimu setiap saat? Sorry, ya..! Kau yang harus mengendalikan nafsumu itu..!!

DEWO

Tidak mungkin, Bu. Mana bisa aku mengendalikan nafsuku? Kita ini sudah terkenal sebagai makhluk yang punya nafsu sex besar, termasuk kamu juga sama, kan...?

DEWI

Ya,tapi aku bisa mengendalikan diri.

DEWO

Karena kamu wanita! Aku tidak bisa, jadi biarkan aku melampiaskannya dengan manusia. Toh, aku melaku-kannya dengan manusia baik-baik, sehingga kau tak perlu takut kena penyakit kelamin.

DEWI

Kau mau enaknya sendiri. Nanti kalau kau punya anak, lalu ...anak itu tidak dikehendaki oleh manusia karena wajahnya seperti kita, nah aku lagi yang harus merawat mereka. Tuh, (menunjuk) sebagian besar adalah anakmu dengan manusia, yang tidak diakui oleh mereka. Kau masih mau menambah anak lagi...?

Dari kejauhan terlihat TEJO berbuat nakal pada ANAK GENDERUWO. ANAK GENDERUWO menangis dan menghampiri ibunya. DEWI mengelus anaknya yang menangis itu.

DEWI

Tejo itu nakalnya sudah kelewatan, setiap hari ada saja yang dibuatnya nangis. Sebaiknya kau kembalikan saja pada keluarganya.

DEWO

Kenapa harus buru-buru dikembalikan? Kamu sebagai ibu harusnya bisa mendidik dia agar tidak nakal. Biar di sini beberapa minggu lagi. Aku masih sayang pada anak itu. Biar nakal, tapi sebenarnya dia anak baik. Kamu juga sayang, kan...?

DEWI

Ya, waktu itu belum kelihatan nakalnya.

DEWO

Namanya rasa sayang tak bisa diukur dengan nakal atau tidaknya anak itu. Kalau kita mendidik-nya dengan benar, lama-kelamaan Tejo tidak akan bandel lagi. Cobalah, Bu.

DEWI hanya diam saja.

DEWO

Tejo itu cuma kurang kasih sayang saja, kalau ibu bisa memberikan kasih sayang yang ia butuhkan, pasti dia akan menjadi anak yang manis.

DEWI lalu tersenyum dan mengangguk. DEWO tersenyum pula.

FADE OUT

FADE IN

23. EXT. RUMAH PARTO: HALAMAN. SORE.

ESTABLISH.

CUT TO

24. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI. SORE.

TINI

TINI dari luar, membuka pintu, lalu masuk ke dalam kamarnya.

TINI terlihat masih memegang handuk, baru selesai mandi.

TINI duduk di depan cermin, lalu menyisir rambutnya yang baru keramas.

Wajah TINI tampak berseri-seri dan hatinya sedang bahagia.

Setelah puas memandang wajah di cermin, TINI lalu move menuju ranjang, dan duduk sambil mengelus ranjang yang telah bersih dan rapi.

TINI (VO)

Kalau bapak bisa melakukannya seperti semalam, aku ndak akan keberatan kalau dia mengajakku setiap hari... Oh.. Pak...

TINI lalu mengambil guling dan memeluknya dengan perasaan rindu.

TINI lalu melihat jam di dinding, masih menunjukkan sekitar pukul 5 sore.

TINI (VO)

Sebentar lagi bapak pulang kerja. Aku akan menunggu di luar.

TINI lalu bangkit, move ke cermin dan mematut diri sejenak, lalu keluar.

CUT TO

25. EXT. RUMAH PARTO: HALAMAN. SORE.

TINI, TETANGGA (sebelah rumah)

TINI keluar dari pintu, lalu berjalan menuju pintu luar yang tanpa pagar.

TETANGGA sebelah rumah mendekati.

TETANGGA

Cantik sekali.. Mau ke mana...?

TINI

Ndak ke mana-mana, cuma nunggu suami pulang.

TETANGGA

Lho, katanya pak Parto ke luar kota, hari ini sudah pulang?

TINI

Ndak jadi pergi, semalam dia sudah berangkat, trus pulang lagi, katanya khawatir ninggal aku sendiri (malu).

TETANGGA

Aduh...romantis sekali. Tapi tumben-tumbennya lho, jeng Tini nunggu suami di sini...? Biasanya ndak pernah begini, ada apa sih...?

TINI

(Genit) Rahasia...

TETANGGA

Ala... sama aku aja masih pakai rahasia segala...?

TINI

Iya, maaf, yang ini memang ndak bisa diceritakan pada siapa pun.

TETANGGA

(Berbisik) Rahasia di ranjang, ya...?

TINI

(Malu, wajahnya merah) Hush...!!

TETANGGA

Tuh, suamimu pulang... Aku masuk dulu. (Move ke rumahnya sendiri)

PARTO lalu terlihat berjalan menuju rumah.

TINI siap menyambutnya dengan wajah berseri-seri.

Setelah dekat, TINI mencium tangan PARTO.

Mereka lalu masuk dengan berangkulan.

TETANGGA dari kejauhan mengintip kemesraan PARTO dan TINI.

CUT TO

26. INT. RUMAH PARTO: R. MAKAN. SORE.

PARTO JELMAAN GENDERUWO, TINI, PARMIN.

Mereka berjalan sampai di meja makan.

PARTO palsu meletakkan tas plastik berisi makanan, di meja makan.

TINI membongkar makanan tersebut dan meletakkannya di piring.

TINI

Wah, urap-urapan dan ikan bandeng. Enak sekali.
Langsung makan saja, yuk, Pak...?

PARTO/GENDERUWO

Aku mandi dulu, Bu...

TINI

Oh, iya..., bapak belum mandi. Tapi bapak kelihatan masih segar, dan bau bapak wangi sekali.
Bapak ndak pakai minyak wangi, kan...?

PARTO/GENDERUWO

Mana pernah aku pakai minyak wangi, Bu? Dari dulu bauku begini.

TINI

Ah, ndak, Pak., sebelumnya Bapak baunya ndak wangi begini kok. (Berbisik genit) Sekarang bau bapak betul-betul menggoda aku...

PARTO juga tergoda dengan kegenitan TINI.

PARTO lalu mengangkat tubuh TINI dan membawanya ke ruang tidur.

TINI berteriak-teriak manja, kegirangan.

Di jendela terlihat PARMIN sedang mengintip.

CUT TO

27. EXT. RUMAH PARTO: HALAMAN. SORE.

PARMIN, PARTO JELMAAN GENDERUWO, TINI.

PARMIN sedang mengintip di jendela ruang makan, lalu berpindah ke jendela ruang tidur PARTO dan TINI.

Lewat kisi-kisi jendela, PARMIN melihat, PARTO dan TINI sedang bercanda ria dengan mesra.

PARMIN

Itu Mas Parto. Kenapa semalam aku melihatnya seperti genderuwo, ya? Jangan-jangan pandangan-ku yang sudah mulai kacau.

CUT TO

28. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI. SORE.

PARTO JELMAAN GENDERUWO, TINI, PARMIN

PARTO menengok ke jendela, seakan tahu kalau ada yang mengintip.

TINI

Ada apa, Pak...?

PARTO/GENDERUWO

(Beri isyarat) Stt.. ada yang ngintip.

PARTO lalu cepat move ke jendela, dan membukanya dengan tiba-tiba. Terlihat PARMIN yang kejedot jendela.

PARMIN

Maaf, Mas... (malu)

TINI

Lagi-lagi kamu...!! Apa sih maumu mengganggu rumah tangga kami..? Makanya cepat kawin, biar kepala-mu ndak kemrungsung terus...!!

PARTO/GENDERUWO

Pergi, kamu, sebelum kesabaranku habis...!!

Lagi-lagi PARMIN melihatnya sebagai DEWO GENDERUWO.

PARTO menyorotkan mata merahnya, membuat PARMIN sakit matanya.

PARMIN

Setan....!!

PARMIN lalu lari ketakutan, dan sinar mata DEWO mengarah ke pantat PARMIN, hingga PARMIN melompat-lompat kesakitan sambil lari.

PARTO tersenyum sinis, lalu menutup jendela ruang tidur itu.

Kemudian mereka move kembali ke arah ranjang.

PARTO/GENDERUWO

Merusak suasana saja.

TINI

Bapak kok tahu sih kalau diintip?

PARTO/GENDERUWO

Aku kan dengar suara.

TINI

Suara ? Aku ndak dengar apa-apa.

PARTO/GENDERUWO

Pendengaranku kan lebih tajam.

TINI

Trus, tadi kok Parmin teriak ‘setan’ sambil lari ketakutan, Bapak apakah sih, dia...?

PARTO/GENDERUWO

Ndak diapa-apakan, aku pelototi saja, dia takut sendiri. Mungkin dia melihat setan di wajahku...
ha...ha...

TINI

Ah, Bapak, bisa aja.

Mereka lalu bercanda lagi di ranjang.

FADE OUT

FADE IN

29. EXT. KUBURAN. MALAM.

PARMIN, BEBERAPA GENDERUWO

CU: Bulan purnama.

Lalu camera menangkap gambar nisan-nisan di sebuah kuburan.

Terlihat PARMIN yang hanya memakai singlet dan celana pendek, sedang tidur di kuburan tersebut. PARMIN belum menyadari bahwa ia sedang berada di tengah-

tengah kuburan. *PARMIN* masih tertidur dan sesekali tangannya menepuk nyamuk yang menggigit tubuhnya. Saat gigitan nyamuk begitu mengganggunya, *PARMIN* terbangun dan ia menjadi sangat terkejut dan takut, mendapati dirinya sedang berada di tengah kuburan yang menyeramkan dengan pakaian tidur.

PARMIN (VO)

Kok di kuburan...? Apa aku sedang bermimpi...?
(mencubit tangannya) Tidak, aku tidak bermimpi...!!
Lalu kenapa aku bisa ada di sini?

Bunyi-bunyi binatang malam yang menakutkan mulai mengganggunya.

PARMIN (VO)

(Ketakutan) Tempat ini seram sekali. Pasti
Genderuwo itu yang memindahkan aku ke sini...

PARMIN hendak lari, tapi dihadap oleh setan-setan berupa Genderuwo tertawa-tawa, mengelilingi dan menakut-nakuti *PARMIN*.

PARMIN berteriak ketakutan dan berusaha meloloskan diri, kemudian lari tunggang-langgang.

Di kuburan itu ada *PENJAGA* yang sedang berjaga membawa senter.

PARMIN mendekati *PENJAGA* tersebut dari belakang, lalu menepuk pundaknya. Saat menoleh, wajah *PENJAGA* itu ternyata juga *GENDERUWO* yang sedang tertawa menyeramkan. *PARMIN* semakin berlari ketakutan.

FADE OUT

FADE IN

30. EXT. RUMAH MABAH PUJO: HALAMAN. MALAM.

PARMIN, MBAH PUJO.

PARMIN lari tunggang-langgang menuju rumah *MBAH PUJO*.

PARMIN mengetuk-ngetuk pintu rumah *MBAH PUJO* dengan ketakutan.

PARMIN

(Ketakutan) Mbah... Mbah Pujo...

Tak lama, MBAH PUJO membukakan pintu.

MBAH PUJO

Ada apa, Min? Ayo masuk... masuk.

PARMIN yang hanya pakai kaos singlet dan celana pendek lalu masuk.

CUT TO

31. INT. RUMAH MBAH PUJO: R. praktik. MALAM.

PARMIN, MBAH PUJO

Mereka lalu duduk berhadap-hadapan.

PARMIN

Mbah... saya dijaili genderuwo...

MBAH PUJO

(Menebak) Tidurmu dipindahkan ke kuburan..?

PARMIN

Mbah kok tahu...?

MBAH PUJO

Ya, itu memang salah satu keisengan Genderuwo.

PARMIN

Iya, Mbah... tiba-tiba saja saya sudah tidur di kuburan, dan di sekeliling saya banyak genderuwo mengganggu saya.

MBAH PUJO

Kamu pasti pernah menyakiti dia ya, sampai kamu dijaili seperti itu...?

PARMIN

Tidak, Mbah. Tapi saya curiga genderuwo itu masuk ke dalam tubuh Mas Parto.

MBAH PUJO

Maksudmu...?

PARMIN

Sudah dua kali saya melihat wajah Mas Parto tiba-tiba berubah seperti Dewo, Genderuwo yang menunggu pohon bambu itu, lalu dari matanya memancar sinar merah. Tolong Mbah lihat, apa benar Mas Parto kerasukan Genderuwo...?

MBAH PUJO

Ya, ya, besok pagi saja kita ke rumah Mas Parto sama-sama.

PARMIN

Saya tidak usah ikut, Mbah.

MBAH PUJO

Lho, kenapa ?

PARMIN

Nanti istri mas Parto marah-marah lagi sama saya, selama ini saya dianggap sebagai pengganggu rumah tangga mereka.

MBAH PUJO

Kalau Tini sampai marah, pasti kau punya salah padanya. Kau pernah menggoda Tini, ya?

PARMIN

(Malu) Iya, Mbah.

MBAH PUJO hanya menghela nafas dan geleng-geleng kepala.

MBAH PUJO

Ya sudah, besok Mbah yang akan datang ke rumah Parto.

Wajah PARMIN tampak lega MBAH PUJO akan menyelidiki PARTO.

CUT TO

32. EXT. RUMAH PARTO: HALAMAN. PAGI.

TINI, TETANGGA (= scene 25)

ESTABLISH. Suasana pagi yang cerah.

TINI keluar dari rumah dengan membawa tas belanja, hendak ke pasar.

Dari kejauhan TETANGGA sebelah rumah TINI melihatnya, tapi karena posisi mereka agak jauh, mereka hanya saling melambaikan tangan saja.

TINI lalu berjalan ke pasar.

CUT TO

33. INT. RUMAH PARTO: R. MAKAN. PAGI.

DEWO GENDERUWO

DEWO dengan wujud aslinya, sedang berdiri di depan meja makan.

DEWO

Seharusnya Tini tak perlu ke pasar, karena aku bisa menyiapkan makanan apa saja kesukaannya.

DEWO menyorotkan sinar matanya yang merah ke meja makan, sambil tangannya digerak-gerakkan, dan dalam sekejap hidangan lezat telah tersedia di meja makan.

DEWO lalu menutup semua makanan itu dengan tudung saji.

DEWO

Sekarang aku harus berubah wujud sebagai Parto dan keluar untuk kerja, supaya tetangga tidak curiga.

CUT TO

34. EXT. RUMAH PARTO & TETANGGA: JLN-HLM-TERAS. PAGI.

PARTO, TETANGGA

PARTO berjalan menuju rumahnya, lewat di depan rumah TETANGGA, berlawanan arah dengan TINI yang tadi pergi ke pasar.

TETANGGA yang sejak tadi menyapu halaman, mengerutkan dahi melihat PARTO, lalu menyapanya.

TETANGGA

Lho, pak Parto...? Saya pikir belum berangkat kerja?
Kok malah sudah pulang lagi? Tini baru saja ke pasar.

PARTO

Oh, ya. Maaf, Bu, saya mau istirahat dulu.

TETANGGA

Kurang enak badan, ya, Pak...?

PARTO

(Asal jawab) Ya. (Malas basa-basi) Mari...

TETANGGA

Oh, mangga... mangga, Pak... (VO) Kapan keluarnya, ya..? Perasaan dari tadi aku di sini belum lihat pak Parto berangkat...? Lagian, biasanya jam segini masih belum berangkat kerja! Trus lagi, kerja kok bawa tas begitu?

CU: Tas pakaian yang dibawa PARTO.

TETANGGA (VO)

Wah, belakangan ini keluarga sebelah itu memang agak aneh! Nggak bapaknya, nggak ibunya, mungkin mereka stress karena anaknya belum kembali, ya...?

TETANGGA masih mengamati PARTO yang berjalan menuju pintu.

CUT TO

35. INT. RUMAH PARTO: R. TAMU-R.MAKAN. PAGI.

PARTO

PARTO palsu hendak menuju pintu.

PARTO asli hendak membuka pintu masuk.

PARTO/GENDERUWO

Wah, gawat, Parto sudah pulang. Aku tak boleh berada di sini lagi.

Pintu terbuka, PARTO asli masuk.

Tapi saat PARTO asli menutup pintu, PARTO asli seperti melihat sebuah asap, bersamaan dengan menghilangnya PARTO palsu.

PARTO (VO)

Asap apa itu? (membau) Baunya wangi sekali, seperti bau bunga... Ah, ndak ada apa-apa.

PARTO move sampai di ruang makan, PARTO iseng membuka tudung saji. PARTO heran melihat makanan lezat telah siap di meja.

PARTO (VO)

Tinggal sendiri malah masak sebanyak ini..? Sudah masak banyak, masih juga ke pasar? Boros! Jangan-jangan Tejo sudah kembali?

PARTO melihat-lihat, tak ada tanda-tanda TEJO sudah kembali.

PARTO (VO)

Belum, rumah masih rapi. Ndak ada tanda-tanda anak bandel itu sudah kembali.

PARTO lalu menutup tudung sajinnya kembali, kemudian duduk dan membuka sepatunya. Tapi PARTO masih belum habis pikir.

PARTO (VO)

Atau mungkin Tini sudah tahu kalau aku pulang hari ini, lalu dia sengaja mau kasih kejutan...? Tapi tahu dari mana, dia...?

PARTO memutuskan untuk tak banyak pikir, lalu move menuju ruang tidurnya.

CUT TO

36. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI. PAGI.

PARTO

Ruang tidur tampak bersih dan rapi.

PARTO masuk, mengamati ruangan, lalu duduk di ranjang, kemudian merebahkan diri telentang, sambil memejamkan mata, merindukan TINI. Lalu tiba-tiba ia bangkit duduk kembali.

PARTO

Mandi dulu, ah...

PARTO membuka lemari pakaian dan mengambil pakaian bersih. Pakaian bersih diletakkan di ranjang, lalu PARTO mengeluarkan pakaian kotor dari tasnya, lalu tas diletakkan ke atas lemari. PARTO membawa pakaian kotor tersebut, lalu tangannya yang lain memegang pakaian bersih, kemudian ia keluar ruangan dengan maksud ke kamar mandi.

FADE OUT

FADE IN

37. INT. RUMAH PARTO: KAMAR MANDI/WC. PAGI.

PARTO

PARTO membuka pintu kamar mandi, lalu memasukkan pakaian kotor ke dalam ember, kemudian menutup dengan tutup embernnya. Lalu pintu kamar mandi ditutup dari dalam.

CUT TO

38. INT. RUMAH PARTO: R. TAMU. PAGI.

TINI

*Terdengar pintu depan dibuka dari luar.
Lalu muncul TINI, langsung move membawa belanjaan ke arah dapur.*

CUT TO

39. INT. RUMAH PARTO: DAPUR-LUAR KM/WC. PAGI.

TINI

*TINI muncul di dapur.
Saat melewati kamar mandi, Tini mendengar suara orang mandi, ia menengok sedikit, lalu tersenyum.
Tak lama kemudian terdengar suara ketukan pintu di luar.*

MBAH PUJO (OS)

Assalam' mualaikum...

TINI

Waalaikum' salam...

TINI meletakkan belanjanya, lalu cepat keluar lagi.

CUT TO

40. INT. RUMAH PARTO: R. TAMU. PAGI.

TINI, MBAH PUJO

TINI segera membukakan pintu.

Di ambang pintu telah terlihat MBAH PUJO.

TINI menyalami MBAH PUJO.

TINI

Oh, Mbah Pujo, silahkan masuk.

MBAH PUJO hanya mengangguk, lalu masuk, dan duduk.

MBAH PUJO

Suamimu belum berangkat kerja, kan..?

TINI

Belum, masih mandi. Saya juga baru pulang dari pasar. Ada berita apa, Mbah...? Tentang Tejo...?

MBAH PUJO

Oh, bukan. Mbah hanya mau bicara sedikit dengan Parto, masalah lain. Kalau tentang Tejo, sabar saja ya, anak itu pasti kembali.

TINI

Oh, kalau begitu, Mbah tunggu saja dulu, sebentar lagi dia juga selesai mandi. Saya ke belakang dulu, Mbah. (menawari) Oh, ya, Mbah mau minum apa? Teh? Atau kopi..?

MBAH PUJO

Air putih saja.

TINI

Sebentar, ya, Mbah.

MBAH PUJO

Silahkan...

TINI lalu masuk lagi.

MBAH PUJO diam beberapa saat, lalu ia seperti mencium aroma lain.

MBAH PUJO (VO)

Sepertinya memang ada aroma lain di rumah ini.

Jangan-jangan benar, Parto kerasukan...? Aku harus melihat langsung wajahnya.

MBAH PUJO

menunggu dengan penasaran.

CUT TO

41. INT. RUMAH PARTO: DAPUR-LUAR KM/WC. PAGI.

TINI, PARTO

TINI jalan menuju dapur. Sambil lewat kamar mandi, ia mengetuk pintunya.

TINI

Pak...?

PARTO (OS)

Ya...

TINI

Itu ada Mbah Pujo cari bapak. Cepat mandinya.

PARTO (OS)

Ya. Ini juga sudah selesai.

TINI lalu menuju meja dapur, mengambil air dari dalam gentong, lalu menuanginya ke gelas.

Tak lama PARTO keluar dari kamar mandi, langsung menghampiri TINI dan memeluknya dari belakang.

TINI yang memegang gelas jadi risih.

TINI

Eh.. nanti gelasnya jatuh, lho. Sudah sana, masuk kamar dulu, trus temui mbah Pujo.

PARTO

Aku kan kangen sama istriku.

TINI

Iya, tapi sana dulu, ditunggu tamu.

TINI lalu keluar dari dapur sambil membawa air putih untuk Mbah Pujo.

PARTO tak ada pilihan lain, lalu ikut keluar, tapi menuju ke arah kamar.

CUT TO

42. EXT./INT. ISTANA GENDERUWO. PAGI.

DEWO, DEWI, TEJO, 12 ANAK GENDERUWO

DEWO mendekati DEWI.

Anak-anak genderuwo berada di sekitar mereka.

DEWI

Suaminya pulang, kau juga ikut pulang...? Aku cuma kau anggap terminal, kok, ya...?

DEWO

Sudahlah, Bu, jangan menyindir terus. Menghibur orang yang kesepian, nggak ada salahnya, kan..?

DEWI

Ya, kerjamu selalu memanfaatkan kesempatan dalam kesempitan.

TEJO bersikap nakal lagi pada anak-anak GENDERUWO.

DEWI menghela nafas dan geleng-geleng kepala melihat sikap TEJO.

CUT TO

43. INT. RUMAH PARTO: R. TAMU. PAGI.

PARTO, MBAH PUJO, TINI.

MBAH PUJO sedang memandang PARTO dengan menerawang.

PARTO

Ada apa, Mbah...?

MBAH PUJO

Ndak ada apa-apa. Anakmu belum kembali, mbah cuma khawatir kalian diganggu genderuwo itu.

PARTO

Oh, ndak, Mbah. Kami baik-baik saja, kok.

MBAH PUJO

Syukurlah. Mudah-mudahan Tejo cepat kembali. Mbah pulang dulu, ya...? (berdiri)

PARTO

(Teriak) Bu... Mbah mau pulang.

TINI muncul dan mendekati mereka dan menyalami MBAH PUJO.

MBAH PUJO

Yang sabar, ya. Anak kalian pasti kembali. Kalau ada cobaan apa-apa, hadapilah bersama dengan tenang.

PARTO & TINI

Ya, Mbah.

MBAH PUJO

Assalam'mualaikum.

PARTO & TINI

Walaikum' salam.

MBAH PUJO hendak keluar, tapi serasa ada sesuatu yang memberatkan. Tapi lalu MBAH PUJO berjalan juga pergi. Setelah MBAH PUJO tak kelihatan, PARTO menutup pintu. TINI hendak ke dapur, tapi lengannya ditarik oleh PARTO dibawa ke pelukannya sambil memberi isyarat cinta.

PARTO

Tamunya sudah pulang... Yuk...?

TINI

Bapak ndak kerja?

PARTO

Libur dulu ndak apa-apa, kok.

TINI (VO)

Belakangan ini nafsu bapak luar biasa.

PARTO lalu membimbing TINI ke kamar mereka.

FADE OUT

FADE IN

44. INT. RUMAH MBAH PUJO: R. PRAKTIK. PAGI.

MBAH PUJO

MBAH PUJO duduk di ruang prakteknya.

Di hadapannya ada sebuah baskom berisi air.

Ia penasaran dengan hal yang dia rasakan di rumah PARTO.

MBAH PUJO

Aneh, Parto tidak ada tanda-tanda kerasukan roh Genderuwo, tapi kenapa di rumah itu tercium aroma Genderuwo...? Coba aku lihat di sini, mungkin kelihatan.

MBAH PUJO mencoba melihat di baskom, tapi tak ada tanda-tanda.

MBAH PUJO

(Heran) Sama sekali tak ada tanda-tanda. Di mana ya, aroma itu...?

CUT TO

45. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI. PAGI.

PARTO, TINI

PARTO berbaring di ranjangnya, telentang, tanpa busana, terlihat memejamkan mata. Bagian dada ke bawah tertutup selimut.

TINI duduk di pinggir ranjang, sedang mengancing bajunya.

TINI tersenyum, memandang PARTO yang sedang terbaring tenang.

TINI (VO)

Semalam sudah beberapa kali, pagi masih minta lagi... (Bangkit) Masak dulu ah, nanti kalau bapak bangun belum ada makanan, kasihan.

TINI move hendak keluar kamar.

Ia masih sempat melihat PARTO yang sedang tidur pulas.

Tiba-tiba TINI merasakan mual di perutnya.

TINI (VO)

Kok mual ya? Pagi ini memang tidak senikmat kemarin-kemarin. Atau mungkin karena terlalu sering, ya, jadi terasa kurang enak. (Merasakan perutnya) Nah, sudah biasa lagi.

TINI terlihat sudah agak lega.

TINI lalu keluar dari ruang tidurnya.

CUT TO

46. INT. RUMAH PARTO: R. MAKAN. PAGI.

TINI

TINI keluar dari kamarnya, menuju meja makan.

TINI melihat tudung saji tertutup, padahal ia belum masak.

TINI (VO)

Belum ada makanannya kok ditutup?

TINI membuka tudung saji, dan terkejut melihat telah tersedia makanan.

TINI lalu tersenyum, menyangka PARTO yang membawakan makanan itu.

TINI (VO)

Ah.. bapak bikin kejutan aja. Tapi kelihatannya bapak juga belum makan. Ajak makan dulu ah, lihat begini, aku jadi lapar.

TINI move kembali ke ruang tidurnya.

CUT TO

47. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI. PAGI.
PARTO, TINI

TINI mendekati PARTO dan menyentuhnya dengan hati-hati.

TINI

Pak, makan dulu, yuk...?

PARTO masih keenakan tidur.

TINI

Pak, makan dulu... nanti tidur lagi.

PARTO bicara tapi masih dengan mata terpejam.

PARTO

Kamu makan dulu, Bu, aku nyusul sebentar lagi.
Aku capai sekali, mau istirahat. Sebentar saja, Bu.
Nanti aku susul...

TINI bangkit dengan kecewa, lalu keluar kamar lagi.

CUT TO

48. INT. RUMAH PARTO: R. MAKAN. PAGI.
TINI

TINI mendekati meja makan dan melihat makanan lezat di meja makan.

CU: Ayam panggang.

CUT TO

49. INT. ISTANA GENDERUWO: R. MAKAN. PAGI.

DEWO, DEWI, TEJO, 12 ANAK GENDERUWO

CU: Tangan TEJO mengambil sebuah ayam panggang yang besar. Tangan-tangan lain yang akan mengambil, dipukul dengan ayam panggang itu oleh TEJO. Anak-anak GENDERUWO berebut ayam panggang dengan TEJO. Tapi TEJO berhasil mendapat ayam panggang, lalu memukul kepala anak GENDERUWO satu persatu, dengan ayam panggang. Anak-anak GENDERUWO lalu berontak dan mengeroyok TEJO. TEJO kewalahan dikeroyok 12 anak yang kecil-kecil, tapi TEJO terus melawan mereka dengan senjatanya ayam panggang. DEWO dan DEWI yang mendengar keributan lalu menghampiri mereka.

DEWI

Apa-apaan ini? Tejo, kamu bikin kacau apa lagi...?

Sudah, berhenti!!

Anak-anak GENDERUWO berhenti mengeroyok TEJO.

TEJO masih bertahan memegang ayam panggangnya.

DEWI

Sudahlah, Pak, buat apa dipertahan-kan dia lama-lama di sini? Aku sudah tidak bisa mendidik dia! Sudah kelewatan nakalnya!! Tejo, lebih baik kamu kembali ke orang tuamu lagi, ya? Ibu sudah menyerah!

TEJO hanya menunduk diam saja.

DEWO

Yah, kalau itu memang keinginan ibu, nanti sore

Tejo aku kembalikan.

CUT TO

50. INT. RUMAH PARTO: KAMAR MANDI. PAGI/SIANG.

TINI, PARTO (VO)

TINI masuk bermaksud mencuci pakaian. TINI membuka ember cucian, dan heran melihat banyak sekali pakaian yang diturunkan PARTO.

TINI (VO)

Kok penuh, pakaian siapa aja ini...?

TINI membongkar isi ember, melihat pakaian kotor tersebut.

TINI (VO)

Ini pakaian bapak semua, tapi kok kotor semua...?

Kapan pakainya...?

PARTO terdengar suaranya saja, sudah bangun.

PARTO (OS)

Bu... di mana...?

TINI

Mau nyuci, Pak.

PARTO (OS)

Sudah makan...?

TINI

Sudah, Pak.

Tapi TINI lalu bangkit dan keluar, seperti ada sesuatu yang terlupa.

CUT TO

51. INT. RUMAH PARTO: R. MAKAN. PAGI/SIANG.

PARTO, TINI

PARTO telah duduk di kursi, meja makan.

TINI dari arah dapur, muncul membawa piring bersih untuk PARTO.

TINI

Aku sudah makan, Pak.

PARTO

Wah.. kamu mau bikin kejutan buat aku, ya...?

TINI

Maksud bapak?

PARTO

Makanan lezat-lezat begini, pasti spesial kamu masak, karena kamu tahu aku mau pulang, iya, kan?

TINI tampak masih belum mengerti maksud pembicaraan PARTO.

PARTO

Tapi dari mana kamu tahu, aku akan pulang hari ini? Kamu sudah mulai pintar ngeramal, ya...?

Wajah TINI tiba-tiba pucat.

PARTO tak memperhatikan, ia sambil menyendok nasi ke piringnya.

TINI (VO)

Makanan ini bukan bapak yang beli? Lalu siapa? Trus bapak bilang baru pulang? Dari mana? Luar kota? Bukannya bapak ndak jadi pergi? Lalu siapa yang..... ? (tegang)

Belum habis TINI berpikir, PARTO menyahut lagi.

PARTO

Pakaianku selama di luar kota ndak ada yang nyuci, aku males nyuci sendiri, jadi pakaian kotor aku bawa pulang saja. Ndak apa-apa, ya, Bu? Kerjaanmu jadi numpuk.

TINI semakin melotot dan lemas tubuhnya.

PARTO melihat perubahan ekspresi wajah TINI.

PARTO

Kenapa, Bu...? Kamu pucat sekali?

Tiba-tiba saja TINI merasa sangat mual, dan lari ke KM/WC.

PARTO

Kalau kamu sakit, ndak usah nyuci dulu, istirahat saja dulu, Bu.

PARTO dengan tenang menyendok lauknya.

CUT TO

52. INT. RUMAH PARTO: KAMAR MANDI/WC. SIANG.

TINI, PARTO

TINI masuk dan muntah-muntah sambil menangis, ngeri.

TINI menyiram muntahnya, lalu mengguyur semua tubuhnya dengan air.

TINI mandi dengan tetap memakai pakaian.

Air mata TINI bercampur dengan air mandi.

TINI merasa jijik dengan dirinya sendiri.

TINI lalu melorotkan tubuhnya, sampai terduduk di lantai kamar mandi.

TINI menangis sejadi-jadinya.

PARTO tiba-tiba muncul dan melihat TINI.

PARTO terkejut dan menghampiri TINI.

PARTO

Ada apa, Tini...? Kamu sakit? Kenapa basah semua
begini? Kamu terpeleset, ya..?

PARTO berusaha mengangkat TINI.

TINI masih menangis saja.

PARTO

Ayo, ganti pakaianmu, aku antar ke puskesmas.
Kelihatannya kamu sakit.

TINI mengikuti saja digendong ke kamar mereka.

FADE OUT

FADE IN

53. INT. PUSKESMAS: R. PERIKSA. SIANG.

PARTO, TINI, BIDAN

PARTO dan TINI duduk di hadapan BIDAN.

BIDAN terlihat senyum-senyum sebelum bicara sesuatu.

TINI tampak lemas seluruh tubuhnya.

BIDAN

Tidak usah cemas, ibu tidak sakit apa-apa...

PARTO

Maksud Bu Bidan?

BIDAN

Istri Bapak hamil. Selamat.

*PARTO terkejut dan senang mendengar kabar ini.
Sementara TINI malah merasa khawatir.*

PARTO

(Gembira) Bu, kamu hamil, Bu...

TINI malah menangis meluapkan beban dalam dirinya.

PARTO

Kamu ndak senang, Bu...? Kita akan punya anak lagi.

TINI semakin jadi menangisnya.

BIDAN

Ibu sepertinya sedang mengalami goncangan jiwa yang cukup berat. Apa kalian sedang ada masalah...?

PARTO

Anak kami hilang, sampai sekarang belum kembali. Mungkin itu penyebab istri saya sedih.

BIDAN

Oh...

PARTO

Kamu sedih ingat Tejo, ya? Sudahlah, jangan pikirkan dia, percaya pada Mbah Pujo, Tejo pasti kembali.

TINI mengangguk, tapi masih saja menangis.

FADE OUT

FADE IN

54. INT RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI. SORE.

PARTO, TINI, DEWO GENDERUWO

PARTO menjaga TINI yang terbaring di ranjang, sedang tidur.

Lalu terlihat TINI menggeliat dan membuka matanya.

TINI hendak bangkit, tapi dicegah oleh PARTO.

PARTO

Sudah, kamu istirahat saja dulu. Aku sudah atasi semua pekerjaanmu. Cuci pakaian, nyetrika, dan panasi masakanmu. Semua sudah beres. Kamu berbaring saja.

PARTO mengelus rambut TINI.

TINI memejamkan mata, tapi pikirannya masih melayang.

PARTO masih mengelus rambut TINI.

TINI (VO)

Dia ini memang bapak yang asli, baunya khas sekali. Lalu yang kemarin itu siapa...? Aromanya seperti bunga... bunga... sesaji...!!!

Tiba-tiba melintas bayangan DEWO GENDERUWO sedang tertawa.

TINI berteriak histeris, mengingat GENDERUWO itu pernah tidur dengannya.

PARTO lalu memeluk dan menenangkan TINI.

TINI

(Stress, teriak) Baunya seperti bunga sesaji...!

Bunga sesaji...!

PARTO

Ada apa, Tini? Kau mencium bau bunga...?

Tiba-tiba di ambang pintu ruang tidur PARTO dan TINI, tampak TEJO berdiri dengan diam.

PARTO dan TINI terkejut dan diam, saling pandang tak percaya.

TINI

Tejo...? Betul itu Tejo, Pak?

PARTO

Ya, itu Tejo, Bu... Kamu bau bunga sesaji, ternyata anakmu yang pulang.

TINI

(Teriak) Tejo...

TINI melepaskan diri dari PARTO, lalu berlari menuju TEJO.

TINI berlutut memeluk TEJO erat-erat sambil menyebut-nyebut nama TEJO dengan perasaan rindu.

PARTO juga ikut menghampiri dan juga memeluk mereka berdua.

Tapi TEJO terlihat seperti anak linglung, pasrah saja dipeluk, tanpa ekspresi atau pun rasa rindu.

TINI

Maafkan Ibu, Jo... Kamu ke mana saja selama ini..?

TEJO bengong saja, tak dapat bicara.

PARTO

Tejo, kamu kok diam saja? Apa yang kamu rasakan...? Kamu seperti orang linglung...!!

TINI

Kamu marah pada Ibu, Jo...? Ibu kan sudah minta maaf. Bicaralah, Jo. (pada Parto) Pak, anak kita kenapa, Pak...? (khawatir)

PARTO

Mungkin masih terpengaruh alam di sana, Bu. Jo, kamu ini ndak mau bicara, atau ndak bisa bicara...?

TEJO mulai bisa geleng-geleng, lemah.

TINI

Apa maksudmu geleng-geleng itu?

TEJO memberi isyarat, bahwa bibirnya dikunci oleh GENDERUWO.

TINI

Mulutmu dikunci Genderuwo itu?

TEJO mengangguk lemah.

TINI

Kita bawa ke Mbah Pujo saja, Pak.

PARTO

Ya, aku sendiri saja yang bawa, kamu kan masih sakit...?

TINI

Aku ndak sakit!! Yang bilang aku sakit, siapa, Pak?
Bidan bilang aku hamil, bukan sakit!

PARTO

Ya, tapi kamu kan perlu istirahat..?

TINI

Dari tadi istirahat terus. Sekarang aku mau ikut mengantar Tejo.

PARTO

Yah, terserah kamu saja!

TINI berdiri, tapi tiba-tiba ia merasakan pusing.

TINI

Lho, lho, Pak... Kepalaku kok berputar-putar...?

TINI terduduk di ranjang.

TEJO ikut duduk di sampingnya.

PARTO

Tuh, sakit begitu kok mau memaksakan diri...!
Sudah, aku dengan Tejo sendiri saja.

TINI

Ndak, aku ndak mau ditinggal sendirian. Aku ikut...
(takut).

PARTO

Kamu ini apa-apaan sih, Bu. Sikapmu tambah lama,
tambah seperti anak kecil!

TINI

Aku takut, Pak... Aku ndak mau sendirian di rumah... (menangis)

PARTO

Kamu ini ada apa...? Jangan aneh-anehlah...! Biasanya ditinggal sendiri juga ndak apa-apa. Kemarin juga beberapa hari aku ke luar kota, kamu juga sendirian, kan...?

TINI semakin menangis ketakutan.

PARTO merasa sangat heran dengan sikap TINI ini.

TINI

(teriak) Ikut, Pak... Ikut!

PARTO

(Kesal) Ya sudah, ayo ikut, biar kamu diperiksa sekalian sama Mbah Pujo, kelihatannya kamu juga sudah mulai kesurupan...!!

TINI memaksakan diri berdiri dan berjalan, tapi tak kuat.

PARTO

Ndak, kamu ndak kuat! Begini saja, kamu ditemani Tejo di sini, aku akan mengajak Mbah Pujo datang kemari.

PARTO lalu move meninggalkan TINI dan TEJO.

TINI merasa agak takut, tapi dia lalu tenang melihat TEJO.

CUT TO

55. INT. RUMAH MBAH PUJO: R. PRAKTIK. MALAM.

PARMIN, MBAH PUJO, PARTO

PARMIN berada di hadapan MBAH PUJO.

PARMIN

Bagaimana penyelidikannya, Mbah?

MTAH PUJO

Menurut pengamatan Mbah, Parto tidak kerasukan roh apa-apa. Mungkin kau saja yang salah lihat.

PARMIN

Masa salah lihat sampai dua kali, Mbah...? Saya yakin wajah Mas Parto saya lihat seperti Genderuwo!! Malah matanya memancarkan sinar merah untuk mengusir saya.

MTAH PUJO

Kapan kau lihat Parto sebagai Genderuwo...?

PARMIN

Saya yakin, malam Jumat Kliwon. Saya bisa masuk ke rumah itu karena semua pintu tidak dikunci. Saya masuk sampai di kamar Tini, lalu tiba-tiba Mas Parto datang, wajahnya seperti Genderuwo. Dan besoknya saya ingin menyelidiki, saya hanya bisa mengintip di luar jendela saja. Ternyata Mas Parto tahu, ia membuka jendela dan wajahnya berubah lagi. Jadi saya yakin, Mas Parto itu sudah kerasukan rohnya Genderuwo, Mbah.

PARTO

Bohong! Saya tidak pernah bertemu dia!! Malam Jumat kliwon, saat Tini memasang sesaji, dan pintu-pintu tidak dikunci, saya baru berangkat ke luar kota, dan saya baru kembali tadi pagi. Nah, sekarang Mbah lihat saja, apa saya kerasukan Genderuwo...?

PARMIN

Kalau Mas merasa tidak kerasukan, sekarang saya jadi yakin bahwa yang tidur dengan istri Mas saat itu adalah Genderuwo asli, yang menjelma wujud sebagai Mas Parto, sehingga tak dikenali oleh istri Mas sendiri.

PARTO langsung menarik krag leher baju PARMIN, lalu meninjunya.

PARTO

(Marah) Brengsek, kau! Dari dulu kau selalu ingin mencampuri rumah tanggaku! Terus terang saja, kau juga menyukai istriku, kan? Mau apa kau malam-malam sampai masuk ke kamarku, padahal kau tahu aku tidak ada...!!? Kau pikir aku tidak tahu isi kepalamu yang kotor itu...!!

PARTO memukul lagi perut PARMIN.

MBAH PUJO

Tenang, tenang... Kita bicarakan baik-baik masalah ini. Mbah bisa bantu meluruskan persoalannya. Sekarang kalian berdua duduklah.

Mereka lalu duduk berdua dihadapan MBAH PUJO.

MBAH PUJO

Tapi, sebelum kita lanjutkan pembicaraan yang tadi, Mbah ingin tahu dulu, apa maksud kedatangan Nak Parto ke tempat Mbah ini?

PARTO

Sebenarnya maksud kedatangan saya malam ini, ingin mengajak Mbah ke rumah saya, untuk melihat Tejo.

MBAH PUJO

Oh.. Tejo sudah kembali? Bagus, bagus.

PARTO

Ya, tapi ia tidak bisa bicara. Kenapa bisa begitu, Mbah? Mungkin Mbah bisa menyembuhkannya.

MBAH PUJO

Oh, tidak semudah itu menyembuhkannya. Sebentar...

MBAH PUJO menaburi bunga di air dalam baskomnya, lalu ia komat-kamit, kemudian ia melihat dalam air GENDERUWO yang bernama DEWO muncul.

GENDERUWO sepertinya bicara dengan MBAH PUJO.

MBAH PUJO terlihat hanya menjawab lirih.

MBAH PUJO

Ya.. ya... (mendengar dan berbicara dengan Genderuwo) Terima kasih.

Selama MBAH PUJO bicara dengan GENDERUWO, PARTO dan PARMIN saling pandang dengan masih ada rasa dendam.

PARTO melihat MBAH PUJO sudah selesai.

PARTO

Bagaimana, Mbah?

MBAH PUJO

Tidak apa-apa. Itu sifatnya hanya sementara, sekedar hukuman saja bagi Tejo, sebab di dunia Genderuwo si Tejo ini terlalu nakal. Anak-anak Dewo semua pernah dibikin nangis olehnya. Maka, nanti hukuman Tejo akan berakhir, bila ia bertemu dengan seorang anak Genderuwo.

PARTO

Kapan Tejo akan bertemu dengan anak Genderuwo itu, Mbah?

MBAH PUJO

Tak bisa ditentukan waktunya. Kau dan Tini sabar, Tejo tidak bisu selamanya, kok. Ini cuma pelajaran buatnya. (Pause) Nah, sekarang kita kembali ke persoalanmu dengan Parmin. Mbah hanya bisa membantu meluruskan. Pertama, Parto tidak kerasukan roh apa pun. Ia sehat. Kedua, tentang Parmin melihat Parto, sementara Parto yakin tidak bertemu Parmin, kuncinya ada pada Tini.

Kalau Tini mengatakan Parto tidak jadi ke luar kota, maka benar kata Parmin bahwa yang tidur dengan Tini adalah bukan Parto asli. Tapi bila sebaliknya, berarti Parmin yang mengada-ada. Nah, silahkan selesaikan sendiri masalah ini, kuncinya ada pada Tini.

CUT TO

56. INT. RUMAH PARTO: R. TAMU. MALAM.

TINI, PARMIN, PARTO

Mereka bertiga telah berada di ruang tamu rumah PARTO.

TINI

Ndak! Aku ndak pernah bertemu dengan Parmin saat bapak pergi ke luar kota hari Jumat Kliwon yang lalu. Dan bapak memang pergi, kok.

PARMIN terlihat menghela nafas, kecewa dengan jawaban TINI.

PARMIN

Oke, kau bicara begini untuk menutupi bahwa kau sudah tidur dengan Genderuwo itu. Iya, kan?

TINI

Kurang ajar, Kau!! Bapak jangan percaya padanya, dia memang ingin menghancurkan rumah tangga kita, Pak. Bapak harus percaya pada saya! Dia bohong!!

PARTO

Parmin, aku lebih percaya pada istriku. Meskipun kau adalah adik kandungku, tapi aku tahu persis kelakuan busukmu. Kau sengaja ingin memfitnah aku, supaya aku menceraikan Tini, dan kau akan menikahi dia.

TINI

Sudahlah, Pak, ndak perlu terlalu banyak bicara dengannya.

PARMIN

Baik, selama ini aku memang berkelakuan buruk, tapi kali ini aku betul-betul ingin mengingatkan mas, bahwa istri mas yang cantik ini telah disetubuhi oleh makhluk halus yang bernama Genderuwo.

PARTO

(Marah) Brengsek!! Aku tak mau mendengar ocehanmu lagi!! Cepat tinggalkan tempat ini!! Aku tidak dendam padamu, tapi mulai detik ini, aku tidak mengijinkan kau datang lagi ke rumahku ini.

PARMIN

(Peringatan) Baik, jangan menyesal bila ternyata kata-kataku benar.

PARTO

Kau masih juga mengoceh? Cepat pergi..!!

PARMIN tersenyum sinis pada TINI.

TINI membuang muka, tak mau menatap PARMIN.

PARMIN lalu keluar dari rumah PARTO.

PARTO

Kalau aku pergi, jangan beri kesempatan dia masuk. Bisa-bisa kamu nanti diperkosa sama dia. Anak itu memang ndak tahu adat..!!

TINI

Ya, Pak. Aku selama ini juga selalu menjaga jarak dengan dia. Aku tahu maksud busuknya itu.

PARTO

Aku percaya sama kamu, Bu. (pause) Tejo sudah tidur, Bu...?

TINI

Sudah. Bagaimana pendapat Mbah Pujo tentang Tejo?

PARTO

Katanya ndak apa-apa...

Mereka berdua lalu masuk ke ruang tidur TEJO.

CUT TO

57. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR TEJO. MALAM.

TEJO, PARTO, TINI

Tampak TEJO sedang berbaring di ranjangnya.

PARTO dan TINI mendekati dan duduk di ranjang TEJO.

PARTO

Bu, mulai sekarang, kamu harus bisa mendidik dia dengan baik. Karena Tejo menjadi bisu begini sebenarnya adalah hukuman dari kenakalannya selama di dunia Genderuwo itu.

TINI

Mbah Pujo bilang begitu?

PARTO

Ya, Mbah Pujo tadi sempat bicara dengan Genderuwo itu. Katanya lagi, semua anak-anak Dewo pernah dinakali sama dia.

TINI

Lalu kapan Tejo bisa sembuh?

PARTO

Kalau dia nanti melihat anak Genderuwo lagi, dia akan bisa bicara seperti semula. Entah kapan.

TINI lalu menghela nafas, dan tangannya mengelus kepala TEJO.

FADE OUT

FADE IN

58. EXT. RUMAH PARTO: HALAMAN. PAGI.

TINI, TETANGGA SEBELAH RUMAH

TETANGGA sedang menyapu di halaman rumahnya sendiri.

TINI keluar dari pintu rumahnya, dengan perut yang telah membuncit, ia membawa keranjang belanja.

TETANGGA

Jeng Tini, hati-hati kandungannya, jangan sampai kebrojolan di pasar...

TINI

Ah, ibu ini bisa saja.

TETANGGA

Lho, ya bisa saja, Jeng. Sudah sembilan bulan, tinggal nunggu hari. Harusnya Jeng sudah jangan ke mana-mana sendirian. Atau mau saya temani ke pasarnya...?

TINI

Ah, ndak usah, Bu. Belum waktunya, kok. Nanti kalau sudah waktunya kan terasa sendiri. Mari, Bu.

TETANGGA

Mangga.

*TINI lalu berjalan keluar dari halaman rumahnya, menuju pasar.
TETANGGA menyaksikan dengan rasa khawatir.*

FADE OUT

FADE IN

**59. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI.
MALAM.**

PARTO, TINI

PARTO sedang tertidur lelap.

*TINI sebaliknya, tak bisa tidur karena perutnya sedikit-sedikit sudah mulai sakit.
Ketika TINI sudah tak tahan, ia membangunkan PARTO.*

TINI

Pak, perutku sakit, sepertinya sudah mau lahir...

PARTO yang masih ngantuk, asal jawab saja.

PARTO

(Mata masih terpejam) Masih malam begini, Bu...
Tunggu pagi saja.

TINI

(Kesal) Bapak ini gimana sih, mau melahirkan kok tunggu pagi, ini ndak bisa ditunda. Pak...! Pak...!!!

TINI berusaha membangunkan dengan menggoyang-goyangkan tubuh PARTO, tapi PARTO masih saja tidur, malah menepiskan tangan TINI dengan agak kasar, sambil menggeram kesal.

TINI tak sabar, lalu bangkit dan berjalan tertatih-tatih ke kamar TEJO.

TINI

Jo.. Tejo...

TINI memanggil sambil masuk ke kamar TEJO.

CUT TO

60. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR TEJO. MALAM

TINI, TEJO

TEJO masih tertidur.

TINI menghampiri ranjang TEJO dan membangunkannya.

TINI

Jo, tolong, Jo. Adikmu mau lahir. Kamu ke sebelah, minta tolong bu Irma supaya panggilkan bidan Ani. Bisa, ya...?

TEJO hanya mengangguk, lalu cepat lari keluar dari rumah.

TINI berbaring di ranjang TEJO.

Tiba-tiba muncul DEWO di samping TINI, lalu berbisik di telinga TINI.

DEWO

Anak kita akan lahir, Tini...

TINI terlihat ketakutan dan kesakitan.

CUT TO

61. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI. MALAM.

PARTO

PARTO terlihat masih terlelap tidurnya.

CUT TO

62. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR TEJO. MALAM.

TINI, TEJO, IRMA/TETANGGA, BIDAN ANI (= Yang di puskesmas)

TINI terbaring di ranjang, sambil mengerang, kesakitan.

Saat TEJO masuk, DEWO cepat menghilang.

TINI

Sudah, Jo?

TEJO mengangguk.

TEJO lalu keluar dan masuk lagi membawa air minum dalam gelas.

TEJO memberikan pada TINI.

TINI menerima dan meminumnya.

TINI

Terima kasih, Jo.

Lalu muncul IRMA/TETANGGA bersama BIDAN ANI langsung mendekati ranjang, memberi pertolongan pada TINI.

TETANGGA

Tejo tunggu di luar dulu, ya? Nanti kalau adiknya sudah lahir, Tejo boleh lihat. Bapak mana?

TEJO memberi isyarat “Tidur”.

TETANGGA

Tidur...? Bangunkan, Jo! Cepat, ya.

TEJO mengangguk, lalu keluar dari kamarnya.

CUT TO

63. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR PARTO & TINI. MALAM.

TEJO, PARTO

TEJO masuk ke kamar PARTO, langsung naik ke ranjang.

TEJO menggoyang-goyangkan tubuh PARTO, awalnya pelan, lama-lama makin keras, karena PARTO tak mau bangun.

Lalu TEJO mendorong tubuh PARTO hingga terguling ke lantai.

PARTO terkejut, bersamaan dengan terdengar suara tangis bayi, keras.

PARTO dan TEJO merasa senang, lalu PARTO tak jadi marah, malah cepat bangkit dan mengajak TEJO keluar dari kamar.

CUT TO

64. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR TEJO. MALAM.

TEJO, PARTO, TINI, TETANGGA, BIDAN

PARTO hendak masuk dengan TEJO, tapi dicegah oleh TETANGGA.

TETANGGA

Bayinya Perempuan. Tapi sabar, Pak, dia masih dimandikan. Nanti saya panggil kalau sudah bersih.

PARTO lalu keluar bersama TEJO.

CUT TO

65. INT. RUMAH PARTO: R. TENGAH. MALAM.

PARTO, TINI, TETANGGA

PARTO dan TEJO duduk dengan tak sabar.

PARTO

Hayo, menurut Tejo, adikmu ini mirip siapa? Kamu, Bapak, atau Ibu?

Dengan spontan TEJO menepuk dadanya, maksudnya: mirip TEJO.

PARTO

Ah, salah!! Mirip Bapak!! Nggak percaya? Lihat aja nanti.

TEJO mencibir.

Lalu terlihat TETANGGA menongolkan kepalanya di pintu.

TETANGGA

Jo, anaknya sudah boleh dilihat.

Dengan gembira, PARTO dan TEJO masuk ke dalam kamar.

CUT TO

66. INT. RUMAH PARTO: R. TIDUR TEJO. MALAM.

PARTO, TEJO, TINI, BIDAN, TETANGGA, DEWO & BAYI GENDERUWO.

PARTO dan TEJO masuk.

TINI, BIDAN dan TETANGGA, ada rasa was-was.

Lalu BIDAN mengangkat BAYI itu ditunjukkan pada PARTO & TEJO.

Wajah PARTO mendadak pucat, dan melotot melihat anaknya.

TINI tampak menangis, merasa bersalah, tak berani memandang PARTO.

Wajah BAYI belum diperlihatkan dulu pada penonton.

Tapi tiba-tiba TEJO berteriak kegirangan, ia bisa bicara lagi setelah melihat adiknya itu.

TEJO

Hore... Bapak kalah... Adik Tejo ini mirip teman-teman Tejo yang di istana itu... !!! (berlari ke Tini)
Terima kasih, Bu, Ibu sudah memberikan adik yang cantik sekali buat Tejo. Tejo janji ndak akan nakal lagi, dan akan menyayangi adik Tejo ini...

TINI memeluk TEJO, tapi di belakangnya terlihat DEWO sedang tertawa.

Tubuh PARTO menempel ke tembok dan melorot lemas.

CU: BAYI GENDERUWO diarahkan pada penonton, menyeringai seram, lalu terdengar tawa DEWO yang menggelegar.

FREEZE !!!

TAMAT

With love,

ELIZABETH LUTTERS

Karawaci, 12 Januari 2001

KOMENTAR INSAN FILM & TELEVISI

Dengan adanya buku karya Elizabeth Lutters ini diharapkan akan banyak orang bisa belajar menulis skenario, tidak sekedar mengandalkan instinct belaka, tapi juga berdasarkan teori-teori yang ada, sehingga lahirlah penulis skenario - penulis skenario baru yang lebih professional dalam arti yang luas.

Dari sudut pandang sebuah Production House, dengan diterbitkannya buku ini kami ikut merasa gembira, sebab nantinya kami pun dapat menuai para penulis skenario yang minimal siap pakai, dan bisa bekerjasama secara harmonis dengan pihak Production House.

(Leo Sutanto: Produser Sinemart & Lenza Film)

Kita pernah belajar naik sepeda. Secara teori mungkin rumit: bagaimana memegang, bagaimana menuntun, bagaimana memulai dengan kaki kiri sambil mendorong, bagaimana menjaga keseimbangan. Tapi dalam praktik lebih sederhana, bisa mengalir begitu saja. Yang diperlukan keberanian. Secara teori, belajar naik sepeda atau belajar berenang atau bahkan belajar merayu, atau juga belajar menjadi penulis skenario terasa gawat. Padahal sama saja. Yang diperlukan hanya keberanian, kesetiaan dan rasa puas pada profesi ini.

Buku Elizabeth Lutters secara teori bisa menjadi acuan. Penulisnya memiliki deretan prestasi dan pengalaman berkesenian, bertheater, menjadi pemain, juga sutradara, yang pastilah banyak manfaatnya untuk pemula. Sebuah ajakan yang menarik. Menarik dan berarti kalau memang mampu mendorong menjadi penulis skenario.

(Arswendo Atmowiloto: Produser, Sutradara, dan Penulis Skenario)

Buku ini tidak hanya membicarakan proses terjadinya sebuah skenario saja, tetapi secara inklusif juga membicarakan sumber daya manusianya (bakat, minat, motivasi, ... dst.). Namun tidak hanya berhenti sampai di sini. Bahkan penyalurannya pun setelah skenario itu selesai ditulis, dikemukakan juga. Dalam hal ini secara implicit tertangkap kesan bahwa ketekunan seseorang dalam mengupayakan sesuatu itu perlu dan tidak mengenal lelah dan tidak putus asa.

Dengan demikian buku ini telah membahas seluk-beluk adanya “makhluk” yang bernama skenario (sinetron dan sinema/film) itu secara komprehensif. Itu berarti cukup menarik dan signifikan bagi siapa pun yang berminat untuk mempelajarinya.

(Pramana Pmd: Dosen IKJ dan Penulis Buku)

Orang menyukai cerita film bioskop dan film TV, meski tidak semua orang merasa bisa menulis skenario. Tapi jangan ragu. Bacalah buku ini yang merupakan gado-gado yang enak dinikmati: teori penulisan skenario, pengalaman menulis, tips untuk menjual naskah.

Yang terburuk bukanlah kegagalan, yang terburuk adalah ketidakberanian mencoba.

(Marselli Sumarno: Dosen IKJ dan Penulis Skenario)

Syukurlah buku ini ada. Bisa menjadi tuntunan bagi yang hendak menulis skenario. 70% skenario yang ada kini, tidak memadai, kurang masuk akal, sukar difahami.

Buku ini bisa mengajarkan bagaimana seharusnya sebuah skenario.

(Jajang C Noer: Pemain dan Sutradara)

Inilah buku tentang penulisan skenario yang “sangat Indonesia” (dalam pengertian positif). Kelihatan sekali bahwa penulisnya sangat memahami dunia yang digelutinya, ialah dunia penulisan skenario, khususnya film-film televisi atau sinetron Indonesia.

Lewat buku ini penulis nampaknya lebih banyak ingin berbagi pengalaman dibanding menggurui, ialah gaya yang rasa-rasanya cocok bagi mereka yang sama-sekali buta tentang seluk-beluk penulisan skenario dan ingin mempelajarinya tanpa harus berkerut kening.

Yang tak kalah berharga ialah penjelasan tentang masa paska-penulisan, seperti kontak pertama dengan pihak production house atau produser, pembicaraan awal dan negosiasi dengan mereka, masalah honorarium dan kontrak kerja, yang banyak dipertanyakan oleh penulis-penulis pemula, sebab ada-kalanya hal-hal ini justru dirasakan “lebih berat” dibanding dengan keahlian menulis itu sendiri.

(Jujur Prananto: Penulis Skenario)

BIOGRAFI SINGKAT

(Perjalanan Karya)

Elizabeth Lutters, wanita kelahiran Surabaya, 11 Desember 1964, yang masih kelihatan muda ini, sejak kecil sudah sibuk berkesenian. Les piano, organ, dan gitar dijalaninya ketika SD hingga SMP. Sejak di bangku SMP pula dia mulai bisa bermain sulap, aktif berlatih koor hingga menjadi dirigen, suka bermain drama sekaligus menulis skenario dan menyutradarainya, lalu ikut-ikutan menari, dan pernah menjadi peragawati. Lulus SMA tahun 1983, langsung kuliah di Universitas Surabaya (Ubayu) Fakultas Psikologi, dilanjutkan 1985 kuliah di Institut Kesenian Jakarta (IKJ), jurusan Teater-Penyutradaraan.



Masih di tahun yang sama, dia belajar mode di Bunca School of Fashion dan menjadi *dubber* di Sanggar Prathivi Jakarta. Tahun 1986 sambil tetap kuliah dia nekat menikah dengan seniornya di IKJ. Lantas mendirikan Teater Pavita di Surabaya, 4 November 1987, bersamaan dengan kelahiran putri pertamanya. Dengan bendera Teater Pavita, dua kali dia dianugerahi penghargaan Sutradara Terbaik di Jawa

Timur pada 1988 dan 1991, yang kebetulan bertepatan dengan tahun kelahiran putra kedua dan putra ketiga. Tahun 1989 dia masuk KPU Sinematografi di Jakarta. Setelah sekian tahun mondar-mandir Surabaya-Jakarta, akhirnya pada 1995 memutuskan untuk menetap di Tangerang dan berjuang di Jakarta.

Wanita aktif ini sempat stres karena menganggur hampir satu tahun, sebelum pada 1996 PH Jelitavisindo memberi kesempatan untuk menyutradarai sinetron dan menulis skenarionya—serial *Setulus Kasih*—yang ditayangkan di TV-3 Singapura. Namun, ia tidak langgeng sebagai sutradara sinetron sebab naluri keibuannya tak bisa lepas dari anak-anaknya. Selanjutnya berdatanganlah kesempatan menulis skenario dari beberapa PH dan *Broadcast*, diantaranya tahun 1997 dari PH Daya Prima mendapat order menulis serial *Yang Tercinta*, tahun 1998 di TVRI menulis *Kabut Biru*, masih 1998-1999 bergabung dengan Indika Era Mandiri menulis serial *Bukan Cinta Sesaat*, *Rahasia Hati*, *Kemasyuran*, dll., tahun 1999-2000 di *in house* Indosiar menulis serial *Kesetiaan*, lalu tahun 2000-2001 masuk Prima Entertainment menulis FTV Drama *Bisikan Kalbu*, *Arjunaku*, *Sang Aktor*, *Kupanggil Namamu*, mendapat top ten rating, dilanjutkan dengan FTV Misteri *Denting Piano*, *Perjanjian Terlarang (Tumbal)*, *Makhluk Jadi-jadian (Babi Ngepet)*, *Makhluk Tengah Malam (Genderuwo)*, *Si Kembar*, *Wajah Dalam Mimpi*, *Sebelum Usia 21*, *Suami Yang Hilang*, *Satu Tubuh Dua Wajah*, tayang di SCTV rata-rata mendapat top ten rating. Tahun 2001 menulis serial *si DOL Telur dari Planet* untuk PH Barakrea tayang di RCTI. Kemudian di tahun 2001 juga dia bergabung dengan Multivision menulis serial lepas Indera Keenam *Penghuni Misterius* dan *Hilangnya Indera Ke-6*, lalu menulis Bidadari *Lagu Untuk Mama*, *Tetangga Yang Sombong*, *Terkena Getahnya*, *Daur Ulang Sampah*, *Semua Manusia Sama*, *Sebuah Permohonan*, *Musibah Banjir*,

Perpusatakaan Intan, Tas Baru, Saingan Bombom, Polisi Cilik, tayang di RCTI masuk dalam rating *top ten*. Masih di Multivision juga menulis serial sambung *Setetes Embun, ABG, Sahabat Sejati, Keluarga Bahagia*. Selama di Multivision, dia juga dipercaya menjadi tutor *workshop acting* bagi aktor baru. Tahun 2001-2002 mengajar *Film Making* di International Language Programs (ILP). Tahun 2002 menulis di Virgo Film, FTV Natal *KasihNYA Tak Berujung*, tayang di TPI. Masih di tahun 2002-2003 dapat order pula dari PH Triwarsana menulis serial *Bulan Disaput Awan (Atheis)*, serial komedi *Babi Ngepet Metropolitan* tayang di Indosiar, dan komedi Klinik Parno *Gadis Nekat, Gara-Gara SMS*, dan *Susuk*.

Lalu di sela-sela kesibukannya, tahun 2003-2004 dia menyempatkan diri menulis buku, sambil masih sesekali menerima order menulis diantaranya dari Prima Entertainment lagi menulis FTV Drama *Kenangan Yang Tersisa, Dosa Siapa, Gadis Berwajah Pelangi*, FTV Natal *Kasih di Atas Segalanya* tayang di TV-7, kemudian menulis serial *Menggapai Bintang* tayang di TV-7 dan *Kembang Layang-Layang*. Tahun 2004 diminta menulis FTV Drama *Ternyata Aku..?, Kasih Ibu Sepanjang Jalan, Cinta di Usia 40, Aku Juga Punya Cinta* untuk PH Singapore dan Malaysia. Lalu tahun 2004 di PH CAKRISMA dia menulis komedi *Ojek Babah Liem Kredit Motor* dan *Tamu Tak Diundang*, Pangkalan Taxi *Seragam Ojek*. Seorang teman memintanya menulis untuk Indigo, komedi Nah Ini Dia tapi dibatalkan karena serial diputus *broadcast*, padahal dia sudah menyetorkan 2 skenario *Bagaikan Jago Bangkok* dan *Telanjangi Diri Sendiri*. Dan CBN Indonesia juga meminta dia menulis FTV Paskah berjudul *Ketika Dia Pulang*. Lalu akhir 2004 buku Kunci Sukses Menulis Skenario ini diterbitkan oleh Grasindo.

Tahun 2005 setelah buku ini terbit, kesibukan Elizabeth Lutters selanjutnya adalah meluaskan Sanggar Teater Pavita dengan membuka

Bookshop, Acting & Script Writing Course, dan Production House. Nama dirubah menjadi PAVITA SINEASTAKA, tetap dia yang memimpin, dan belakangan dibantu putri sulungnya yang tahun 2005 kuliah di IKJ FFTV-Produksi. Di tangan wanita pekarya ini rampung 2 skenario Edutainment Akting Mau Jadi Bintang *Udah Keren Belum Sih?* dan *Nangis Uhuk.. Uhuk.. Hik*, juga telah menyelesaikan skenario film layar lebar *Opa*, untuk PH-nya. Selain itu dia menulis skenario film layar lebar juga untuk Tobali Putra, berjudul *Psikopat*, beredar di bioskop Desember 2005. Kemudian masih dengan Tobali Putra dia menyelesaikan lagi skenario film layar lebar *Ketika Salju Turun di Jakarta*, produksi ini kerja sama dengan Pavita Sineastaka, namun karena suatu hal, ini tidak berjalan.

Tahun 2006 PH Bintang Inova memintanya menulis serial AKIBAT PERGAULAN BEBAS *Nikah Siri, Pengakuan, Abangku Sayang Kawin Lagi, Tua-tua Keladi*, yang ditayangkan di SCTV. Sebelumnya juga menulis serial tentang Autis oleh PH Ganesa, tapi skenario jadi episode 1, tak berlanjut. Dengan Frame Ritz menulis skenario FTV Remaja *Ambil Semua Deh, Kecuali Cinta Gue* tayang di SCTV. Lalu Elizabeth Lutters bergabung dengan MD Productions, menulis serial *Bukan Salah Bunda Mengandung*, tayang di RCTI, dan FTV iSINEMA *Gara-Gara Kumis, BENCI-Benar2 Cinta, Panggung Asmara, Aku Pilih Kamu, Gadis Langka*, tayang di ANTV. Di tahun 2006 ini Elizabeth kehilangan Ayahnya, menghadap Bapa di Surga. Tapi pekerjaan tetap berjalan tanpa kompromi bahkan semakin padat. Dia juga masih sempat mengajar kelas Penulisan Skenario di PARSI Jakarta dan masih mengajar Akting dan Penulisan Skenario di Pavita Sineastaka Tangerang.

Tahun 2007 masih di MD menulis serial *Cinta Remaja* dan *Sumpah Gue Sayang Lo*, tayang di SCTV, mini seri *Pangeran Cinta*, lalu FTV Legenda *7 Bidadari, Fatima & 9 Saudara, Lutung Kasarung, Joko Kendil, Joko*

Tole, Candra Kirana, Cap Go Meh di Pulau Kemarau, tayang di TRANS TV, dan FTV Dongeng *Putri Salju, Pangeran & Serigala, Pangeran Katak, Joko ke Negeri di Awan, Kucing Bersepatu Bot, Kakek Penumbuh Bunga, Angsa Emas, Lilis di Negeri Ajaib, Miki Dan 5 Orang Sakti*, juga untuk TRANS TV. Lalu dengan MBS menulis serial *Anakku Bukan Milikku*. Kemudian dia dipanggil Diwangkara untuk menulis Sinema Asyik *Tumbal Siluman Cobra, Dendam Siluman Serigala, Tangkuban Perahu, Cinta Berbisa, Mutiara Cinta, Telaga Sunyi, Batu Biru, Pemuda Beristri Putri Kahyangan*, tayang di TPI. Bersamaan juga di PH AmaarDyo menulis Musisi Main Sinetron *Begitu Benar Begitu Salah [Dewi-Dewi], Di Mana Aku Di Sini [Naif Band], Pembantu Jahat [Aksi Al, El, Doel], Detektif Cilik [Aksi Al, El, Doel], Aku Memang Kampungan [Kangen Band], Aku Bukan Pujangga [Seurieus Band]*, ditayangkan di RCTI. Virgo Film memintanya menulis untuk Putri Dongeng *Nana Penumbuh Bunga, Intan & Bakul Ajaib, Ira & Congklak Sakti, Pita Ajaib Ita, Sari & Dasi Patas, Bulu Bebek Penunjuk Arah*, tayang di TPI. Tahun 2007 bisa dikatakan tahun panen bagi Elizabeth Lutters. Tapi Tuhan maha adil, setelah mengalami kebahagiaan selanjutnya keduakaan menyertainya.

Tahun 2008 adalah tahun duka baginya, bulan Januari diawali dengan berpulangannya ke rumah Bapa seorang anak angkatnya bernama Musa. Tapi sejauh itu belum menghambat pekerjaannya, terbukti dia masih bisa mengerjakan skenario FTV Remaja *Pacar Ketinggalan Bis, Cinderella, Seharum Bunga Lily, Mirna 1+2, Warisan* produksi MD yang tayang di SCTV dan Indosiar. Lalu dengan Soraya Intercine Film menulis FTV *Pacar Artis*. Dengan Virgo Film menulis Dunia Tanpa Batas *Malam Penuh Teror*, tayang di TPI. Berlanjut ke SinemArt menulis FTV Sinema Romantis *Bodyguard Tercantik* dan *Toilet is The Best*, tayang di RCTI. Lalu dengan RAPI Films menulis serial anak *Kamulah Surgaku*. Pada bulan Agustus, adalah peristiwa terberat yang dialami oleh Elizabeth

Lutters, dia harus kehilangan lagi untuk selamanya, kali ini putri sulungnya tercinta Pavita Demetria. Namun karena tanggung-jawab yang sangat tinggi pada pekerjaannya, di sela-sela kedukaannya Elizabeth masih bisa menyelesaikan serial 26 episode *Kamulah Surgaku* hingga akhir 2008.

Tahun 2009 seakan tak ingin larut dalam kesedihan, Elizabeth terus mengisi hari-harinya dengan kesibukan, terutama membagikan ilmu bagi para calon penulis, dengan membuka kursus penulisan skenario di rumahnya. Bahkan dia mengajar juga penulisan skenario di AKSINEAS. Entah kenapa pada tahun ini sepertinya order menulis skenario masih ingin berkabung, ada beberapa PH memintanya untuk menulis, antara lain Semathea, Talenta 118, Tobali Putra, Rapi Film, Virgo Film, SinemArt, dan beberapa teman. Tapi setelah Elizabeth membuatkan konsep dan sinopsis bahkan ada yang sudah jadi skenarionya, rata-rata tidak tembus. Salah satunya skenario FTV *Cinta Cindy* yang sudah disetujui PH tapi tak dibayar, padahal dia sudah membayar asistennya. Kegagalan karena ditolak dan skenario tak dibayar, adalah hal biasa yang tak akan menyurutkan semangatnya. Dia lalu mencari kesibukan dengan menjadi manager grup band yang vokalis-nya putra bungsunya. Dalam asuhannya beberapa kali band ini manggung, bahkan Elizabeth tak tanggung-tanggung ingin mengorbankan grup band ini. Dia lalu menyelesaikan skenario film layar lebar berjudul *Cross* bercerita tentang anak band, dan bertekad memproduksi dengan bendera Pavita Sineastaka, yang saat ini sampai pada tahap persiapan, dan rencananya akan diproduksi tahun 2010.

Pada awal tahun 2010, Elizabeth mendapat permintaan menulis skenario dari KomSos KAJ (Keuskupan Agung Jakarta) untuk mengisi tayangan Lembaran Kasih di RCTI. Sejauh ini baru selesai 2 skenario *Dialah Penyelamatku* dan *DIA dan Diana*. Rencananya masih ada 15

judul lagi untuk program ini. Selain itu juga ada panggilan dari Lunar untuk membuat FTV Misteri, Legenda, dan Dongeng, sudah dikirim konsepnya tapi belum ada jawaban. Mari kita tunggu saja karya-karyanya menghiasi kembali layar kaca dan layar perak Indonesia... 😊😊😊

pustaka-indo.blogspot.com



Dari sudut pandang sebuah Production House, dengan diterbitkannya buku ini kami ikut merasa gembira, sebab nantinya kami pun dapat menuai para penulis skenario yang minimal siap pakai, dan bisa bekerja sama dengan harmonis dengan pihak Production House.

Leo Sutanto

Produser Sinemart & Lenza Film

Buku Elizabeth Lutters secara teori bisa menjadi acuan. Penulisnya memiliki deretan prestasi dan pengalaman berkesenian, berteater, menjadi pemain, juga sutradara, yang pastilah banyak manfaatnya untuk pemula. Sebuah ajakan yang menarik. Menarik dan berarti kalau memang mampu mendorong menjadi penulis skenario.

Arswendo Atmowiloto

Produser, Sutradara dan Penulis Skenario

Yang tak kalah berharga ialah penjelasan tentang masa paska-penulisan, seperti kontak pertama dengan pihak Production House atau produser, pembicaraan awal dan negosiasi dengan mereka, masalah honorarium dan kontrak kerja, yang banyak dipertanyakan oleh para penulis pemula, sebab ada-kalanya hal-hal ini justru dirasakan "lebih berat" dibanding dengan keahlian menulis itu sendiri.

Jujur Prananto

Penulis Skenario



PT Gramedia Widiasarana Indonesia
Kompas Gramedia Building
Jl. Palmerah Barat No. 29-37, Jakarta 10270
Telp. (021) 536 50110 - 536 50111,
Fax: (021) 536 98097, 536 98098
www.grasindo.co.id



6WI 501 0310 0340