

# Teknik Menulis Skenario Film Cerita

H.Misbach Yusa Biran

PT Dunia Pustaka Jaya, Jakarta 2006

[ Meliputi : 1.Basic story, 2.Premise, 3.Sinopsis, 4.Penokohan, 5.Struktur Dramatik, 6.Kerangka Skenario -> 6.a. outline/story line, 6.b treatment]

## 1. Basic Story

Bagaimana membuat atau membangun sebuah rumah yang bagus dan indah? Apakah langsung membangun seperti yang ada dalam bayangan kita? Tentu saja tidak. Yang pertama dilakukan adalah membuat sketsa atau coretan gambar rumah akan berbentuk seperti apa. Itulah yang harus dilakukan untuk membuat sebuah basic story.

Jika ide cerita atau tema hanya ditulis dengan satu kalimat yang kuat, maka dalam basic story ide tersebut dikembangkan kedalam basic story, yang isinya tidak lebih dari satu halaman folio dengan spasi satu setengah dan font times new roman ukuran 12.

Biasanya basic story berkisar setengah halaman saja. Isi dari basic story itu ada keterangan tempat dan waktu, keterangan tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita, problem-problem utama, serta penyelesaian. Jangan malu-malu untuk menulis akhir dari cerita yang dibuat, jangan disimpan-simpan sendiri atau untuk membuat surprise orang. Tidak ada orang yang bisa anda kejutkan dalam proses penulisan skenario.

### 1. Tokoh utama dan tokoh-tokoh penting.

Pertanyaan pertama yang dilontarkan adalah "Siapa karakter utama / tokoh utama / protagonisnya - ; seseorang / sesuatu (bisa benda, hewan atau tumbuhan) yang menjadi pusat atau jantung dari film? Tokoh utama harus jelas! Karena tokoh utama adalah obyek yang diceritakan, maka sejak awal sudah harus dinilai apakah obyek penting itu menarik atau tidak.

"Apa yang tokoh utama inginkan?"

### 2. Alur cerita utama/Plot utama dan problem utama.

Yakni uraian lebih jelas dari plot utama. Yang sudah bisa membayangkan apa yang menjadi problem utama, bagaimana kekuatan dramatik cerita, serta keindahannya sebagai cerita.

Dalam film Bedjo van Derlaak, Kisah seorang tentara Indonesia yang terpisah dari regunya kemudian bertemu seorang tentara belanda, yang pada saat bersamaan harus membantu seorang perempuan hamil untuk melahirkan. Terlihat bahwa problem utama memiliki resiko yang fatal. Disatu sisi tentara Indonesia ingin membunuh tentara belanda, di sisi lain dia harus membantu seorang perempuan yang akan melahirkan.

### 3. Klimaks dan penyelesaian

Dengan tercantumnya klimaks dan penyelesaian dalam Basic story, maka akan bisa dinilai apakah langkah Action yang tertera dalam basic story memang cukup kuat untuk sampai pada klimaks? Apakah informasi yang diberikan cukup memberi penyelesaian yang dimaksud?

## 2. Premise

Premise adalah pokok pemikiran, kesimpulan filosofis, pesan atau pesan moral. Beberapa filmmaker/sineas keberatan menggunakan istilah pesan/pesan moral karena mereka tidak mau menggurui penonton, mereka lebih menyukai dengan istilah isi cerita.

Premise harus ditetapkan oleh penulis sejak mulai mengkonsep sebuah cerita karena sebetulnya yang pokok mau disampaikan oleh penulis adalah Premise.

Dalam buku *The Art of Dramatic Writing* (1977), Lajos Egri mengatakan:

“Semua mempunyai tujuan dan pesan. Setiap detik dalam kehidupan kita adalah sebuah pesan, sadar atau tidak. Pesan mungkin bisa sangat sederhana seperti halnya bernapas atau sebuah keputusan emosional yang sulit, tetapi selalu ada. Sebuah film yang bagus harus mempunyai formula pesan. Tidak ada ide atau gagasan atau sebuah situasi, tidaklah cukup untuk membawa kesimpulan yang masuk akal tanpa sebuah pesan yang jelas.”

Sebuah pesan yang bagus berasal dari emosi -cinta, kebencian, cemburu, takut, keberanian, nafsu, dll— dan mengelilingi karakter, konflik, dan penyelesaian. Coba jabarkan sebuah cerita menjadi sebuah premise. Sampaikan dalam kalimat yang singkat dan padat. Jika masih kesulitan berarti seorang penulis belum paham apa yang mau disampaikan dalam cerita.

(Kejahatan) membawa (kekalahan) tetapi (Kebaikan) membawa (kesuksesan).

Contoh: Film *Die Hard*

(Ketamakan dan keserakahan) membawa (kerusakan dan kematian) tetapi (Pengorbanan/Cinta) membawa (kehidupan dan kegembiraan).

Contoh: Film *Bedjo van Derlaak*

Peperangan/kekerasan hanya akan membawa kematian/kerusakan, tetapi dengan perdamaian/kerjasama akan membawa kehidupan/keselamatan.

Isi cerita adalah bagian film yang amat penting, karena faktor ini menentukan untuk mengetahui bobot suatu film, disamping mutu keindahan penyajian secara filmik. Artinya film dianggap bermutu apabila:

- a. Bobot isi cerita, pesan, kesimpulan filosofis, dan
- b. Indah penyajian filmnya.

Kalau bobot isi cerita bagus tapi penyajiannya jelek maka penonton akan bilang: “film ini sebetulnya bagus, tetapi enggak enak dilihat.” Atau sebaliknya, “Film ini enak dilihat, tetapi nggak jelas mau ngomong apa.”

Kalau film yang akan digarap berdasarkan dari gagasan yang dimulai dengan penentuan tema, maka Sinopsis merupakan pengembangan dari Dasar Cerita.

### **Sinopsis kurang lebih adalah ringkasan cerita yang berisi:**

Garis besar jalan cerita.

Tokoh protagonis.

Tokoh antagonis.

Tokoh penting yang menunjang plot utama/jalan cerita utama.

Terdapat problem utama dan problem-problem penting yang berpengaruh pada jalan cerita.

Motif utama dan motif-motif pembantu Action yang penting.

Klimaks dan penyelesaian

Kesimpulan.

Penjelasan dari poin-poin di atas adalah sebagai berikut:

**1. Garis besar jalan cerita.**

Meski cerita diuraikan secara ringkas, namun harus memperlihatkan alur cerita yang jelas.

**2. Tokoh protagonis dan Tokoh antagonis.**

Tokoh protagonis harus dijelaskan siapakah dia? Apa keinginannya? Apa kejelekannya? Kelebihannya? Bagaimana membuat simpati padanya?

Tokoh Antagonis harus dijelaskan siapa dia? Kenapa dia harus menghambat tokoh protagonis? Apa alasannya? Apa kemampuannya untuk membuat penonton antipati?

**3. Tokoh penting yang menunjang plot utama/jalan cerita utama.**

Tokoh-tokoh yang penting untuk menunjang plot utama atau alur utama. Teman Protagonis atau Antagonis. Penggambaran tokoh ini sudah harus jelas ketika tokoh ini membuat bagian penting dalam bergulirnya sebuah cerita.

**4. Problem Utama**

Harus terlihat problem utama yang melahirkan alur utama cerita. Problem utama itulah yang membuat sasaran perjuangan protagonis sampai akhir.

**5. Motif utama**

Penilaian atas motif utama sejalan dengan problem utama, yakni apakah motif utama mendorong protagonis melahirkan cerita memang sesuai dengan problem utama yang melahirkannya.

**6. Klimaks dan Penyelesaian**

Pencapaian klimaks merupakan hal yang amat penting untuk dinilai karena klimaks adalah puncak dari tangga dramatik. Jika diandaikan klimaks harus berada tepi tebing yang curam dan sangat berbahaya. Alur cerita harus membawa protagonis ke arah tebing yang berbahaya!

**7. Kesimpulan**

Apa yang ingin disampaikan dalam cerita harus bisa disimpulkan dalam sinopsis. Jika dalam sinopsis belum bisa disimpulkan maka perlu ada tambahan informasi yang jelas.

**Contoh sinopsis:**

**Sinopsis Bedjo Van Derlaak**

Bedjo adalah seorang tentara Indonesia yang ikut bergerilya saat Belanda melakukan agresi yang kedua pada tahun 1949. Ditengah-tengah perjalanan, mereka diserang oleh sepasukan tentara Belanda. Pertempuran pun tak terelakkan. Bedjo, salah satu tentara dari pasukan Indonesia terpisah dari pasukan. Kemudian Bedjo menemukan sebuah rumah di tengah hutan yang di dalamnya terdapat Maryam seorang perempuan yang akan melahirkan dan seorang tentara Belanda bernama Hendrik Van Derlaak yang selalu berpindah tugas. Bedjo menyerang Hendrik karena mengira, Hendrik akan memperkosa Maryam. Tetapi Bedjo kaget saat melihat Maryam yang sedang hamil. Mendapat

kesempatan menyerang, Hendrik berbalik menghajar Bedjo. Bedjo sadar bahwa Hendrik ternyata hendak menolong Maryam. Ketidaktahuan Bedjo tentang perempuan hamil membuat dia serba salah. Akhirnya Bedjo menuruti yang diperintahkan Hendrik untuk membantu kelahiran Maryam. Kedua tentara tersebut terjebak di dalam suasana yang sulit. Saat menunggu detik-detik Maryam melahirkan mereka bertiga berkeluh kesah. Bedjo yang bercerai gara-gara sering meninggalkan isterinya berjuang. Maryam seorang isteri pejuang yang dituduh selingkuh karena hamil setelah ditinggal pergi suaminya berperang. Dan Hendrik van derlaak seorang ayah yang sangat rindu dengan keluarganya. Tiba-tiba Maryam berteriak kesakitan. Hendrik dan Bedjo panik. Mereka saling menyalahkan hingga terjadi perkelahian sampai akhirnya Maryam menjerit kesakitan. Mereka tersadar dan kemudian saling bekerjasama untuk membantu Maryam melahirkan. Kelahiran anak Maryam membuat mereka memahami bahwa peperangan/kekerasan hanya akan membawa kematian/kerusakan, tetapi dengan perdamaian/kerjasama akan membawa kehidupan/keselamatan.

Kedudukan pelaku dalam cerita adalah hal yang terpenting. Karena tokoh utama dan para pendukunglah sebuah cerita dituturkan. Cerita adalah sebuah kisah tentang perjuangan Protagonis dalam menyingkirkan problema utama dan mencapai suatu tujuan. Maka itu, apa yang menjadi pokok terpenting itu haruslah sesuatu yang menarik, unik, bukan tokoh basi. Semua pelaku cerita harus bisa membuat penonton sangat terpicat dan ingin mengetahui jalan cerita sampai akhir.

#### Tokoh Baru

Kemunculan tokoh baru sangat diinginkan penonton. Misal kemunculan tokoh-tokoh hero dan jagoan. Kalau cerita memunculkan tokoh cerita riil, bukan karangan, maka pasti tokoh itu berbeda dari yang pernah difilmkan. Karena sebetulnya tidak ada manusia yang sama di dunia ini. Dengan memberi tekanan pada ciri khas si tokoh, maka akan muncul tokoh baru. Biasanya penulis mencari-cari contoh yang sudah pernah dibuat orang dalam cerita sejenis. Karena tidak ada manusia yang bisa menciptakan sesuatu yang baru sama sekali. Tokoh yang pernah dia tahu, dia ubah-ubah sedikit atau banyak, sehingga perubahan itu bisa memunculkan tokoh yang baru maupun tokoh yang prototipe.

#### Menarik dan manusiawi

Karena tokoh cerita harus enak ditonton, maka tokoh tidak hanya baru tapi juga menarik. Kenapa tokoh bisa menarik? Karena tokoh baru dapat mempunyai keunikan yang mengundang keingintahuan.

Manusiawi, penonton sekarang menuntut apa yang dilihatnya lebih realistik. Dari tokoh biasa dan situasi yang wajar-wajar saja penonton berharap bisa menarik pelajaran bagi kehidupan mereka. Skenario secara tersamar memberi fokus pada keunikan yang ada pada tokoh yang biasa-biasa saja itu, gambaran tokoh yang muncul haruslah tetap manusiawi, karena dianggap lebih dekat dengan penonton.

#### Jelas karakteristiknya

Tiap tokoh harus jelas karakteristiknya. Baik ciri fisik, psikis, maupun falsafah hidup. Tidak cukup hanya diketahui bahwa "Amir adalah pemuda tampan yang baru selesai belajar bisnis di Amerika". Semua harus jelas bagaimana karakter si Amir, usia berapa, bagaimana penampilan umumnya, bagaimana

wataknya dan sebagainya. Intensitas penjelasan karakteristik ini harus sesuai dengan berapa banyak penjelasan bagi seorang tokoh yang dibutuhkan oleh cerita. Semua harus jelas!

### **Contoh penokohan:**

#### **TOKOH UTAMA**

(Nama yang akan dipakai di naskah)

Nama lengkap :

Nama sesuai kartu identitas :

Nama panggilan :

Tempat dan tanggal lahir :

Kultural

Ras / suku bangsa :

Agama / kepercayaan :

Status pernikahan :

Bahasa yang digunakan sehari-hari :

Figur favorit : (tokoh yang dikagumi, boleh rekaan)

Olahraga favorit :

Hiburan favorit :

Acara TV favorit :

Bacaan favorit :

Musik favorit :

Film favorit :

Tempat favorit :

Tempat tujuan favorit :

Binatang favorit :

Binatang peliharaan :

Minuman favorit :

Jenis minuman alkohol favorit : (kalau ada, sebutkan tingkat kekerapan minum)

Rokok favorit : (kalau ada, sebutkan tingkat kekerapan merokok)

Istilah, pepatah kesukaan : (kutipan dari media, kitab suci atau ucapan orang lain)

Filsafat hidup : (filsafat pribadi)

Skill

Pelatihan keterampilan khusus :

Keterampilan khusus : (yang diasah sendiri)

Pengalaman militer/organisasi :

Kemampuan dan bakat :

Keahlian mengendarai : (sebutkan juga jenis kendaraan)

Fisik

Tinggi badan :

Berat badan :

Bentuk tubuh :

Kondisi fisik :

Warna kulit :

Warna mata :

Warna dan model rambut :

Ciri khusus pada wajah atau penampilan :

Kekurangan fisik : (atau keadaan fisik yang ingin dirubah oleh tokoh ini sendiri)  
Penyakit yang diderita :  
Gerakan tangan khusus : (sebutkan juga keadaan tokoh saat melakukan ciri tersebut)  
Gaya bicara :  
Kualitas suara :  
Ekspresi verbal :  
Penampilan :  
Gaya baju atau baju favorit :  
Cara berjalan :  
Cara mengatasi kemarahan :  
Makanan kesukaan :  
Diet :  
Ciri kesukaan pada lawan jenis :  
Ciri yang menggairahkan tokoh :  
Ciri yang tidak menggairahkan tokoh :  
Psikologis  
Intelegensi Umum :  
Kegemaran :  
Warna favorit :  
Mudah tidaknya bergaul :  
Temperamen / watak :  
Sifat secara umum :  
Sifat yang paling disukai :  
Sifat yang paling tidak disukai :  
Aspek yang disangkal :  
Aspek yang tersembunyi :  
Keanehan : (over / under reaktif mengenai hal tertentu)  
Rasa humor :  
Perihal yang ditakuti :  
Benda hidup / mati yang ditakuti :  
Mania :  
Kelainan jiwa :  
Trauma dari masa lalu :  
Tujuan jangka pendek :  
Tujuan hidup jangka panjang :  
Masalah utama yang harus diatasi :  
Jalan keluar dari masalah utama : (menurut tokoh ini)  
Masalah kecil yang dihadapi :  
Jalan keluar dari masalah kecil : (menurut tokoh ini)  
Perkembangan yang dialami : (dalam cerita)  
Pengalaman kunci yang membentuk sifat :

#### Sosial

Status pekerjaan :  
Kelas ekonomi :  
Pendidikan formal :  
Latar belakang keluarga / keturunan : (berisi nama ayah-ibu, pekerjaan mereka, tokoh adalah anak ke berapa dari berapa bersaudara dan sanak saudara yang terlibat dalam cerita,)

Tempat tinggal : (menggambarkan rumah/kontrakan/kos, gaya arsitek bangunan, perumahan/perkampungan/perkotaan/urban, tata letak bangunan yang berpengaruh pada cerita, sistem sanitasi/MCK)  
Lingkungan : (keluarga, lingkungan sekitar tempat tinggal, lingkungan kerja/belajar/kegiatan)  
Kedudukan dalam lingkungan : (rincikan ke dalam keluarga, lingkungan tempat tinggal, lingkungan kerja/belajar/kegiatan)  
Kebutuhan jangka pendek : (menurut tokoh ini)  
Kebutuhan jangka panjang : (menurut tokoh ini)  
Orang terdekat :  
Teman dekat :  
Figur favorit : (tokoh dalam cerita)  
Kendaraan yang dimiliki :

### Personalisasi Lingkungan

Pendapat mengenai tokoh lain : (tokoh dalam cerita)  
Pendapat mengenai Ayah :  
Pendapat mengenai Ibu :  
Pendapat mengenai keluarga :  
Pendapat mengenai pertemanan :  
Pendapat mengenai pekerjaan :  
Pendapat mengenai persoalan lingkungan :  
Pendapat mengenai homoseksual :  
Pendapat mengenai kriminal :  
Pandangan politik

**TOKOH PENDUKUNG**  
(Nama dalam naskah)  
dan seterusnya...

### **Struktur Dramatik**

Menyampaikan cerita naratif adalah menuturkan jalan kisah hanya dengan tujuan agar yang mendengarkan tahu. Tidak terkandung maksud untuk menggugah emosinya atau mempersuasi komunikan. Sebaliknya menuturkan cerita dramatik untuk menggugah emosi pihak komunikan. Untuk menuturkan cerita dramatik, sampai sekarang tidak bisa terlepas dari penggunaan resep kuno yang mengharuskan penyampaian tiga babak.

Dalam buku Poetics, Aristoteles percaya bahwa dasar setiap cerita yang bagus tidak hanya Awal, Tengah, Akhir tetapi juga harus melibatkan dua bentuk/tahap dalam plot utama: KOMPLIKASI (kesulitan) dan UNRAVELLING (menyelesaikan kekusutan/kesulitan).  
Penyiapan kondisi penonton dilakukan pada babak I.  
Pada babak II berlangsung cerita yang sebenarnya.  
Dan pada babak III disediakan kesempatan bagi penonton memantapkan pemahaman final dan menarik kesimpulan.

## BABAK I

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

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

## BABAK II

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

- Point of attack
- Jalan cerita
- Protagonis terseok-seok
- Klimaks

## BABAK III

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

Dalam A Crash Course in Screenwriting by David Griffith:

Film pendek kurang lebih memiliki konflik seperti feature film dan mempunyai struktur yang hampir sama. Strukturnya adalah sebagai berikut:

- Pengenalan karakter dan setting (keadaan).
- Apa yang diinginkan karakter utama.
- Bagaimana tokoh memperoleh apa yang diinginkan

Set-backs – Karena tokoh tidak sadar atau tidak berinisiatif apa yang sebenarnya diinginkan, tokoh biasanya akan mengambil jalan yang salah. Inilah yang membawa tokoh utama ke dalam konflik dengan orang lain yang tidak menyukai apakah yang tokoh utama lakukan atau jalan tokoh utama tempuh.

Konflik – Argumentasi dan perdebatan menjadi lebih dan semakin hangat sampai terlihat seolah-olah tokoh utama akan kalah.

Perjuangan Akhir – Tokoh utama mengeluarkan segenap kemampuan dan usahanya untuk mencapai tujuannya.

Akhir – tokoh utama menemukan bahwa apa yang dipikirkannya tentang keinginannya di awal cerita hanyalah bagian dari sebuah kenyataan.

Bagaimana semua elemen cerita ada dalam film pendek?

Pertanyaan ini tentu saja berhubungan dengan bagaimana menekan aksi (action), membatasi tema dan yang paling penting – membatasi jumlah karakter/tokoh. Film pendek biasanya menggunakan dua karakter: Tokoh utama dan lawan main utama.

Karakteristik film pendek berdurasi 8-12 menit kira-kira sebagai berikut:

Biasanya hanya menggunakan tokoh utama dan lawan main tokoh utama dengan dua atau tiga supporting karakter.

Cerita fokus pada waktu yang spesifik pada konflik antara dua karakter utama.

Tema ambisi biasa digunakan, bukan tentang tema moral yang kompleks.

Dengan ambisi sebagai tema, akan lebih bisa bermain dengan harapan penonton, tentang simpati, kasihan, takut kepada tokoh utama.

## **Kerangka Skenario**

Ketika Sinopsis dipindahkan ke bentuk skenario, maka terjadi perubahan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Dari media kata-kata ke media film. Umpamanya, informasi yang dijabarkan empat kata tertulis dibawah ini:

Seorang gadis pulang larut malam.

Menjadi gambaran visual, sebagai berikut:

Seorang gadis berjalan malam hari, agak kedinginan, lengang. Terdengar salak anjing di kejauhan, menambah tinggi suasana kesunyian dan sedikit Seram.

Pemindahan itu memerlukan tambahan imajinasi filmis. Penulis harus membayangkan “film” adegan itu. Maka itu ia menambahkan: gadis itu agak kedinginan, dan tambahan salak anjing untuk membentuk dramatik.

Maka itu dianjurkan sekali agar **skenario tidak langsung digarap setelah membuat sinopsis**. Tapi harus melalui **tahap-tahap perencanaan dan pembuatan kerangkanya** dulu.

Untuk memasuki tahap itu, pertama-tama penulis harus mempertanyakan bahan kerangka tersebut secara garis besar:

### **a. Bagaimana Cerita akan dituturkan dalam filmnya nanti.**

Yakni sesuai dengan tuntutan “penuturan dalam tiga babak”. I. Pembukaan, II. Pengembangan, III. Penyelesaian. Maka timbul tuntutan untuk membuat 1. Pembukaan yang kuat untuk menggaet perhatian penonton, 2. pengembangan urutan cerita yang kuat, 3. Klimaks yang mencekam. Maka mungkin harus mengubah urutan cerita, mengurangi atau mengubah.

### **b. Bagaimana cara menggambarkan adegan-adegan yang efektif dan menarik secara filmik.**

Adegan-adegan sudah harus dibayangkan oleh si penulis sebagai tayangan film. Umpamanya, apa yang dalam sinopsis ditulis sebagai “adegan pesta ulang tahun di kafe yang nyaman” harus dibayangkan bagaimana pesta tersebut dalam adegan film. Bagaimana kesan “nyaman” itu harus digambarkan? Bagaimana menyajikan suasana pesta yang kecil namun hidup? Apa ada musik? Apa sentuhan khusus yang harus ditambahkan agar adegan tambah hidup? Informasi apa yang bisa dirangkum dalam adegan itu.

### **c. Bagaimana penataan dramatisnya.**

Secara garis besar mulai membayangkan dimana tangga dramatisnya mulai naik, dimana Point of attact-nya, lalu bagaimana klimaknya?

Karena banyaknya perubahan dalam urutan penuturan maupun cara penyampaian informasi, maka **sebelum melangkah ke pembuatan skenario** perlu dikonsep dulu secara seksama.

Tahapan pembuatan kerangka skenario:

Outline atau storyline

Treatment.

### **Outline/Storyline**

Berikut ini adalah contoh Outline atau Storyline menurut penuturan dalam tiga babak.

## **JALAN SEPANJANG KENANGAN** By Eddie Cahyono & Bagus Sumartono

### **OPENING TEASE**

Adegan dibuka dengan pasangan suami istri yaitu Slamet dan Sulastri . Susi pengen nostalgia mengenang masa pacaran demi si jabang bayi.

#### **ACT.1**

Pengenalan siapa Slamet dan Susi. Mereka melakukan perjalanan mengenang masa pacaran dengan menggunakan becak. Saat dalam perjalanan susi meminta slamet menghentikan becaknya untuk membeli permen dan majalah. Susi membaca majalah dan dugaannya ternyata benar, menurut ramalan mereka harus berjalan-jalan ke Mall, Malioboro, Kraton, dan Alun-alun Selatan untuk mengenang masa-masa pacaran mereka. Dan di dalam perjalananpun mereka harus waspada.

Ternyata dalam perjalanan ban becak slamet bocor. Susi marah karena sudah diperingatkan agar waspada. Akhirnya mereka menambal ban dan bertemu seorang tukang tambal ban berkepala gundul. Susi yang sedang ngidam meminta Slamet agar tukang tambal ban mau dielus-elus kepalanya.

Perjalanan berikutnya mereka harus ke Mall. Saat di Mall, Slamet mempermasalahkan kesukaan Susi berbelanja. Slamet merasa mereka harus berhemat. Susi sebal karena keinginannya tidak terpenuhi. Susi mengatakan bahwa dia hanya pengen minum es teller. Slamet menggoda Susi, pengen es teller atau mau ketemu supervisor es teller. Mendengar nama Supervisor es teller Susi marah dan mengatakan bahwa mereka sudah sepakat untuk tidak menyebut nama itu.

#### **ACT 2.**

Susi semakin sebal dengan slamet gara-gara Slamet menyebut nama supervisor Es teller. Dulu Supervisor es teller adalah tunangan Susi. Sementara itu slamet harus meredakan kemarahan susi dengan membelikannya bunga. Slamet merasa kesabarannya sebagai suami diuji.

Slamet dan Susi melanjutkan perjalanan mereka menuju kraton. Saat di kraton, Susi sedang minta restu pada Sri Sultan 9. Slamet malah mengganggu Susi dan meminta agar mereka nanti mampir ke sebuah pasar burung. Saat itu Hp Slamet berbunyi. Susi menanyakan siapa yang menelpon karena dia merasa penasaran. Saat Susi tau siapa yang menelpon Susi menjadi marah.

Susi marah karena slamet tidak jujur kepadanya kenapa dia harus bolos. Kenapa dia tidak minta ijin sama Pak Lurah. Slamet membela diri karena permintaan Susi harus dituruti dan semua serba mendadak. Susi tetap tidak suka.

#### **ACT 3.**

Susi lebih suka dengan kejujuran Slamet. Dulu waktu pacaran Slamet selalu terbuka padanya. Saat mereka istirahat makan terjadi perdebatan karena Susi pesan es teller. Slamet mengatakan bahwa es tidak baik untuk keselamatan bayi. Susi justru malah menuduh Slamet memperlakukan Supervisor es teller. Slamet yang semula tidak bermaksud memperlakukan justru terpancing. Akhirnya mereka berdua memutuskan pergi ke rumah Supervisor es teller untuk membuktikan bahwa Susi tidak ada hubungan apa-apa dengan Supervisor es teller.

Akhirnya mereka pergi ke tempat supervisor es teller. Susi marah kepada slamet karena tidak percaya padanya. Saat sampai ditempat supevisor mereka tidak mendapati supervisor dirumahnya. Saat itu slamet malah mengajak Susi agar mau mampir ke pasar burung. Susi marah mengetahui Slamet malah mengurus burungnya.

Sampai di Pasar burung Susi tidak mau menemani Slamet. Slamet kesabarannya Habis. Slamet mempertanyakan Susi kenapa sekarang menjadi rewel padahal dulu waktu pacaran Susi tidak pernah rewel. Slamet juga bilang dulu Susi juga sering nganterin beli makanan burung kenapa sekarang tidak mau? Akhirnya Slamet mempertanyakan alasan Susi menikahi dirinya, kenapa tiba-tiba Susi mau dengan dirinya. Apa karena putus dengan tunangan Si Supervisor Susi terpaksa mau dengan dirinya.

#### ACT 4.

Slamet membeli makanan burung. Slamet memandang sepasang burung yang sedang bermain dan tampak rukun. Slamet menjadi teringat Susi. Setelah selesai membeli makan burung. Slamet berjalan menuju becaknya, Slamet kaget melihat susi tidak ada. Akhirnya dia mengayuh becaknya mencari Susi. Akhirnya Slamet menemukan susi sedang berjalan menuju ringin kembar di Alun-alun selatan. Susi sedang melakukan masangin.

Slamet bertemu susi. Susi menangis melihat Slamet. Slamet dengan rasa bersalah memandang susi. Mereka hanya saling berpandangan. Dan seolah-olah sudah saling memaafkan.

Akhirnya mereka duduk di becak dan merasa bersyukur.

#### CLOSING

Susi dan Slamet melintas di plengkung Gading. Susi mengajak Slamet kapan-kapan jalan-jalan lagi. Slamet mau asal Susi berjanji tidak akan bertengkar lagi, tapi Susi dengan manja menjawab, Mboh aku ra janji!!! Wah Kamu kok ngono Suss!!!

### **Treatment**

Naskah yang disebut treatment ini lebih berkembang daripada step-outline. Sudah lengkap dengan action pokok pelaku. Boleh dikatakan ini adalah kerangka lengkap skenario. Hanya tinggal menambah pemanis disana-sini dan dialog, maka sudah menjadi skenario.

Pada penulisan treatment harus pakai nomor. Yakni nomor kelompok adegan atau adegan-adegan disuatu tempat. Maka itu tiap nomor disertakan keterangan tempat maupun waktu. Uraian treatment berisi:

Menggambarkan “kerangka skenario” lengkap tapi padat.

Penuturan sudah mengacu pada urutan Tiga babak dan penataan dramatik.

Uraianya harus ringkas, komunikatif dan efektif, supaya tidak terlalu tebal.

Nama orang dan tempat sudah fix, sebagaimana yang akan tampil dalam skenario.

Dengan pembuatan treatment, kita sudah bisa melakukan pemendekan atau pengembangan uraian sesuai dengan tuntutan cerita dan tuntutan penataan dramatik. Karena dengan dialognya yang panjang lebar dan sudah susah payah kita ciptakan, sulit melakukan perubahan dan juga kita merasa enggan. Pada saat menulis treatment kita dengan leluasa merencanakan aksi pelaku yang membuat adegan menjadi betul-betul hidup, realistik dan menunjang kebutuhan cerita/dramatik.

#### **Contoh Treatment:**

### **JALAN SEPANJANG KENANGAN** **By Eddie Cahyono & Bagus Sumartono**

#### **OPENING TEASE INT. KAMAR SLAMET-SULASTRI. NIGHT**

Slamet dan Sulastri sedang tiduran. Slamet tidak bisa tidur. Susi sedang membaca majalah. Susi pengen jalan-jalan dan malam ini pengen dibelikan gudeg. Dengan malas slamet bangun dari tempat tidur.

#### **ACT.1 NGIDAM? NGIDAM??? NGIDAM!!!**

#### **EXT. EVERYWHERE. DAY**

Pengenalan Susi oleh Slamet bahwa susi sedang ngidam.

#### **EXT. JALANAN 1. DAY**

Slamet mengayuh becak. Susi duduk didepan meminta untuk turun. Susi berjalan menuju kios kemudian beli majalah dan permen. Susi duduk diikuti Slamet. Susi membaca majalah dan dugaannya ternyata benar bahwa dia harus berjalan-jalan ke Mall, Malioboro, Kraton, dan Alun-alun Selatan untuk mengenang masa-masa pacaran mereka.

#### **EXT. EVERYWHERE. DAY**

Susi mengenalkan Slamet suaminya, seorang pegawai negeri.

#### **EXT. JALANAN 2. DAY**

Ban samping becak bocor. Susi ngomel karena Slamet tidak percaya saat Susi mengingatkan untuk hati-hati. Slamet memegang-bannya yang bocor. Melihat yang dilakukan Slamet, makin sewot dan bilang pada slamet bahwa sudah tau bannya bocor tapi masih dipegang-pegang aja. Susi menyuruh slamet untuk menambal ban.

#### **EXT. TAMBAL BAN. DAY**

Dengan sigap seorang tukang tambal ban berkepala botak, melepas ban luar. Slamet duduk sambil minum, disebelahnya Susi tampak memperhatikan Tukang tambal ban. Tukang tambal ban tampak melihat Susi memperhatikan dirinya. Mereka tampak saling berpandangan. Susi berbisik pada Slamet yang sedang minum. Slamet memuntahkan minuman karena kaget. Slamet mendekati Tukang tambal ban. Susi melihat Tukang tambal ban tampak menggeleng. Slamet melihat Susi kemudian menggeleng. Susi tampak kecewa. Slamet berbicara lagi dengan Tukang tambal ban. Sekarang Slamet yang kelihatan dongkol sementara Tukang tambal ban cengar-cengir. Tukang tambal ban dan Slamet menoleh dengan kearah Susi. Akhirnya, sementara tukang tambal ban dielus-elus kepalanya oleh Susi sambil makan permen lolipop, Slamet menambal ban.

EXT. DEPAN MALL AMBARUKMO. DAY

Slamet menghentikan becaknya didepan Mall. Susi bertanya kenapa tidak masuk? Slamet tampak ragu-ragu. Susi menegaskan bukankah dulu Slamet suka mengantar kesini untuk jalan-jalan? Slamet mengiyakan tetapi apa yang pernah mereka lakukan adalah suatu pemborosan. Susi tampak ngambek.

EXT. SAMPING MALL AMBARUKMO. DAY

Slamet dan Susi duduk di becak. Slamet tampak mengagumi mall yang besar. Susi masih ngambek dan beralasan bahwa di ke mall karena ingin beli es teller. Slamet menggoda Susi, sebenarnya yang diinginkan Susi es teller atau mau ketemu Supervisor es teller. Mendengar Supervisor es teller Susi marah kepada Slamet.

ACT 2. SABAR YA MET!

EXT. EVERYWHERE. DAY

Pernyataan Susi tentang ngidam, yang membuatnya jadi sensitif setelah Slamet menyinggung masalah Supervisor es teller.

EXT. TOKO BUNGA. DAY

Slamet membujuk Susi agar tidak marah lagi dengan membelikan Susi bunga. Awalnya Susi tidak mau tapi kemudian menerima bunga pemberian Slamet. Sementara itu HP Slamet berbunyi.

EXT. EVERYWHERE. DAY

Pernyataan Slamet tentang kesabaran seorang suami. Slamet juga merasa beruntung bisa mendapatkan Susi, karena sebelum Susi menikah dengannya, Susi tunangan dengan seorang Supervisor es teller.

EXT. JALAN MENUJU MALIOBORO. DAY

Slamet menggenjot becaknya, kemudian berhenti dan menuntun becaknya, akhirnya berhenti. Slamet minum karena kehausan. Sementara Susi masih duduk di dalam becak.

EXT. JALAN MALIOBORO. DAY

Slamet mengayuh becaknya.

EXT. KRATON NGAYOGYAKARTA. DAY

Slamet dan Susi sedang bayar tiket masuk. Hp Slamet berbunyi. Slamet mematikan HP-nya. Susi bertanya kepada Slamet tetapi Slamet tidak menjawab tapi malah menyuruh masuk. Susi tidak senang karena pertanyaannya tidak dijawab.

INT. KRATON NGAYOGYAKARTA. DAY

Slamet melihat Jam di HP-nya. Slamet memanggil Susi dengan lirih. Susi tampak menyembah foto raja Mataram. Slamet memanggil lagi. Slamet mengajak Susi, habis dari Kraton mereka ke Pasar Ngasem karena Slamet harus beli kroto, makanan burung. Susi tampak kesal karena yang dipirkan Slamet hanya burung saja. Tiba-tiba Hp Slamet berbunyi. Slamet hanya melihat Hp-nya. Susi merebut Hp Slamet. Susi terkejut karena yang telpon adalah Pak Lurah, bosnya Slamet. Slamet tampak bingung.

EXT. JALAN KELUAR KRATON NGAYOGYAKARTA. DAY

Susi berjalan sambil ngomel. Slamet mengikuti dari belakang. Susi khawatir kalo Slamet dipecat. Susi menanyakan kenapa Slamet tidak ijin dulu, kenapa harus bolos? Slamet membela diri karena permintaan Susi harus dituruti dan semua serba mendadak.

EXT. PARKIRAN KRATON NGAYOGYAKARTA. DAY

Susi berjalan masih ngomel, diikuti Slamet dari belakang. Susi berharap kalo ada apa-apa Slamet bisa jujur. Susi ingat dulu Slamet waktu pacaran tidak ada yang disembunyikan. Slamet hanya mendengarkan Susi.

#### EXT. WARUNG MAKAN. DAY

Susi dan Slamet sedang makan Bakso. Slamet memperhatikan Susi makannya tidak berselera. Susi memesan es teller. Slamet heran karena minuman Susi tadi belum dihabiskan tetapi Susi sudah pesan lagi. Slamet menyuruh Minuman tadi agar dihabiskan terlebih dahulu. Susi tetap ngotot pengen es teller. Slamet menanyakan alasannya. Susi yang sensitif menuduh Slamet mau mempermasalahkan Supervisor es teller. Slamet yang semula tidak bermaksud mempermasalahkan justru terpancing. Akhirnya mereka berdua memutuskan pergi ke rumah Supervisor es teller untuk membuktikan bahwa Susi tidak ada hubungan apa-apa dengan Supervisor es teller.

#### EXT. EVERYWHERE. DAY

Pernyataan Slamet tentang kejujuran suami isteri. Menyuruh orang jujur memang gampang tapi menyuruh jujur sama diri sendiri?

#### EXT. JALAN MENUJU RUMAH SUPERVISOR. DAY

Slamet mengayuh becaknya.

#### EXT. JALAN DEPAN RUMAH SUPERVISOR. DAY

Slamet masih mengayuh becak ketika Susi minta berhenti. Slamet bertanya kenapa harus berhenti? Apakah Susi takut? Susi menjawab dengan ketus bahwa dia tidak takut. Becak berhenti di depan rumah Supervisor. Slamet justru tampak ragu-ragu. Slamet meminta Susi menghentikan langkahnya. Susi balik bertanya kenapa? Akhirnya Susi memasuki halaman Rumah Supervisor diikuti Slamet. Susi mengetuk pintu tetapi tidak ada jawaban. Susi mengetuk pintu masih tidak ada jawaban. Slamet menjadi tidak Sabar dan menyuruh untuk pergi saja. Susi justru bertanya kenapa? Apakah Slamet takut? Setelah mengetuk pintu lagi dan tidak ada jawaban Susi pergi menuju becak diikuti Slamet. Slamet kemudian bertanya apakah bisa pergi ke pasar burung sekarang? Susi tidak menjawab. Slamet menegaskan bahwa dia harus beli makanan burung karena hanya dia yang mengurus burungnya. Susi hanya bisa menjawab, Terserah!!!

#### EXT. PARKIRAN NGASEM. DAY

Slamet memarkir becakya kemudian mengangkat bagian belakang becak agar Susi bisa turun. Karena Susi tidak kunjung turun Slamet menyuruh Susi untuk turun, tetapi Susi tidak mau karena dia tidak mau ikut. Slamet tampak menahan emosi kemudian berjalan ke depan. Slamet mempertanyakan Susi kenapa sekarang menjadi rewel padahal dulu waktu pacaran Susi tidak pernah rewel. Susi membantah ucapan Slamet begitu juga Slamet mempertahankan pendapatnya. Slamet mengatakan bahwa dia menikahi Susi karena Susi tidak pernah rewel ato neko-neko. Slamet juga bilang dulu Susi juga sering nganterin beli makanan burung kenapa sekarang tidak mau? Akhirnya Slamet mempertanyakan alasan Susi menikahi dirinya, kenapa tiba-tiba Susi mau dengan dirinya. Apa karena putus dengan tunangan Si Supervisor Susi terpesa mau dengan dirinya. Setelah puas meluapkan emosinya Slamet meninggalkan Susi sendiri.

#### ACT 4. KENANGLAH!

EXT. NGASEM. DAY

Slamet membeli makanan burung. Slamet memandang sepasang burung yang sedang berbermain dan tampak rukun. Seorang penjual menngagetkan Slamet. Penjual itu menyerahkan kantong kertas dan menerima uang dari Slamet. Slamet memandang sepasang burung itu kemudian berjalan menjauh.

EXT. PARKIRAN NGASEM. DAY

Slamet celingak-clinguk mencari Susi. Slamet bertanya pada seorang tukang parkir apakah melihat seorang wanita hamil. Tukang parkir menjawab kalo wanita itu pergi ke arah sana. Slamet tampak panik kemudian bergegas menaiki becaknya.

EXT. JALAN MENUJU ALUN-ALUN. DAY

Slamet celingukan dengan gelisah mencri Susi sambil mengayuh becaknya.

EXT. ALUN-ALUN SELATAN. DAY

Slamet masih celingukan sampai akhirnya, pandangan Slamet tertuju pada seorang wanita yang sedang berjalan menuju tengah Alun-alun.

EXT. DEKAT RINGIN KURUNG. DAY

Susi berjalan pelan. Matanya tertutu menuju dua buah ringin kurung. Susi masih terus berjalan sampai akhirnya Susi kaget ketika tangannya menyentuh seseorang. Susi membuka kain matanya dan kaget melihat Slamet. Slamet merasa bersalah pada Susi. Susi terisak melihat Slamet. Mereka hanya saling berpandangan.

EXT. DEKAT RINGIN KURUNG. NIGHT

Susi dan Slamet duduk di becak mereka merasa bersyukur.

CLOSING

EXT. PLENGKUNG GADING. NIGHT

Susi dan Slamet melintas di plengkung Gading. Susi mengajak Slamet kapan-kapan jalan-jalan lagi. Slamet mau asal Susi berjanji tidak akan bertengkar lagi, tapi Susi dengan manja menjawab, Mboh aku ra janji!!! Wah Kamu kok ngono Suss!!!