

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Skenario sebagai suatu variabel penting dalam proses penciptaan film fiksi. Pada umumnya skenario menjadi acuan bagi sutradara dan pemain dalam pembuatan film. Kreativitas seorang penulis skenario sangat mempengaruhi kualitas film yang dibuat, karena skenario merupakan itusari yang lazim disebut sebagai jiwa atau roh dari terbentuknya cerita dalam film.

Salah satu peristiwa yang menarik sekaligus penting untuk diangkat menjadi tema penceritaan skenario pembalasan dendam. Pembalasan dendam sendiri merupakan sifat alami manusia, di sepanjang sejarah kehidupan manusia banyak terjadi kejadian-kejadian baik besar maupun kecil yang didasari oleh perasaan ini. Beberapa film juga sudah mencatatnya sejak lama, seperti film dengan tema balas dendam yaitu ; *Carrie* (2013), *Suzana : Bernafas Dalam Kubur* (2018), *Joker* (2019), *Bumi Manusia* (2019), *No Mercy* (2020) dan banyak lagi film lain yang bertemakan balas dendam.

Balas dendam (revenge) itu sendiri merupakan tindakan menyakiti atau melukai orang lain akibat adanya rasa sakit hati atau kesalahan yang dialami oleh seseorang. Balas dendam juga bisa terjadi karena adanya keinginan untuk melakukan retribusi. Saat seseorang tersakiti, secara alami orang tersebut akan meresponnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan pertahanan diri. Kebanyakan orang pun juga banyak yang

memilih untuk menyerang balik apa dan siapa yang menyerang atau menyakiti dia.

Mengetahui dan memahami bentuk-bentuk balas dendam sangat penting untuk mengetahui dinamika pembelaan harga diri yang dipahami seseorang. Balas dendam telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan oleh manusia untuk memperoleh rasa keadilan dan harga diri. Balas dendam tidak lagi dilihat sebagai sebuah masalah, melainkan solusi untuk memperjuangkan keadilan yang diartikan secara subjektif oleh setiap orang. Ketertarikan penulis menciptakan skenario bertemakan balas dendam karena penulis melihat perbedaan respon atau reaksi pembalasan dendam masing-masing individu.

Terlepas dari semua itu, jelas sekiranya jika seorang penulis dalam menentukan tema penceritaan skenario tidak terlepas dari pengaruh peristiwa yang terjadi disekitarnya. Peristiwa tersebut sangat beragam. Umumnya, merupakan permasalahan yang berkaitan dengan: 1). Manusia dengan diri sendiri, 2). Relasi manusia dengan manusia, 3). Relasi manusia dengan lingkungan sosial, 4). Serta relasi manusia dengan alam.

Basirompak merupakan aktivitas ritual magis yang berasal dari Nagari Taeh (Baruah&Bukik) ritual pemikat hati yang dilakukan oleh pawang *Sirompak*. Berdasarkan cerita yang berkembang dalam kehidupan masyarakat sekitar, *Sirompak* adalah sebuah ritual menyanyikan syair dan mantra Rompak yang berarti rampok merupakan paket penakluk hati yang

dilengkapi satu set alat musik dan panggung yang tidak biasa itu bukanlah sembarang nyanyian.

Perantara roh-roh yang diberi nama *Simambang Hitam*, *Simambang Putih*, *Simambang Sirah*, *Simambang Tungga*, *Simambang Barantai* yang dipercayanya menghuni ke lima lobang Saluang *Sirompak* tersebut yang diberi nama *Saluang Sirompak*. Prosesi ritual *Saluang Sirompak* ini hampir semua berhubungan dengan makhluk halus seperti mantra, *gasiang tangkurak*, bulu perindu, kemenyan, benang pencono, beras kunyit, daun pisang dan telur bebek, semua sesajen ini diperuntukan sebagai syarat roh-roh tersebut. Salah satu alat musik saluang sirompak yang digunakan untuk memanggil roh halus yaitu gasingan atau gasing, pada tempurungnya terbuat dari tengkorak manusia. Saat menyanyikan sirompak, apabila nyanyian itu terdengar oleh perempuan walaupun perempuan itu sudah tua namun pernah terjangkit mantra dari sirompak tersebut maka penyakitnya akan kambuh lagi walaupun sudah berlangsung puluhan tahun.

Skenario yang berjudul *Karamba* ini menceritakan tentang seorang pria yang menaruh dendam terhadap seorang perempuan yang pernah menyakiti perasaan nya dikarenakan perempuan tersebut cantik dan berasal dari keluarga yang kaya. Pria tersebut melampiaskannya dengan meminta bantuan kepada pawang Sirompak hingga akhirnya perempuan tersebut tergila-gila kepada sang pria. Berbagai cara telah dilakukan oleh keluarga perempuan, hingga akhirnya kekayaan nya juga mulai habis

untuk mengobati sang anak. Merasa sedih dengan kondisi saudaranya sang adik dari perempuan yang terkena sirompak berusaha mencari tahu siapa pelaku dari penyakit sang kakak. Akhirnya ia menemukan cara untuk membalas dendam yang di derita sang kakak.

Pesan yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton dengan menyajikan informasi menarik perhatian penonton dalam waktu yang singkat maka digunakanlah *plot twist unreliable narrator*. Sebab teknik ini menggunakan teknik narator yang tidak bisa dipercaya (welirang,2018). Hal inilah yang membuat penonton harus terus melihat sampai jawaban dalam film tersebut terpecahkan.

Pesan yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton dengan menyajikan informasi menarik perhatian penonton dalam waktu yang singkat maka digunakanlah *plot twist unreliable narrator*. Sebab teknik ini menggunakan teknik narator yang tidak bisa dipercaya (welirang,2018). Hal inilah yang membuat penonton harus terus melihat sampai jawaban dalam film tersebut terpecahkan.

Judul yang diambil untuk skenario ini adalah “Karamba”, Karamba adalah sebuah kurungan dari anyaman bambu yang ditempelkan (diapungkan) di sungai (danau, tepi laut) sebagai tempat beternak ikan. Perangkap yang merupakan alasan penulis memfilosofikan pengecoh narator yang awalnya tokoh tersebut tidak terlalu penting, namun akhirnya tanpa disadari ialah yang mendalangi semua kejadian ini.

Skenario ini akan menggunakan *plot twist* untuk menuturkan cerita dramatik. Dalam plot itu sendiri dibangun dari peristiwa penting cerita yang diberikan dan mengandung elemen kejutan yang terjadi secara spontan, bertujuan untuk membawa penonton masuk kedalam cerita. Pikiran tentang apa yang diharapkan penonton dalam cerita. Menciptakan *suspense* atau ketegangan dalam pikiran penonton melalui hambatan-hambatan yang dialami si tokoh utama. Kemudian terus diubah ke arah baru yang mengejutkan penonton dengan melempar kecurigaan kepada karakter lain. Dengan menggunakan Bentuk *Unreliable Narrator* yang akan efektif membuat pembaca atau penonton menyaksikan film tersebut nantinya.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Latar belakang yang penulis uraikan, rumusan masalah yang dapat diambil yaitu bagaimana menciptakan skenario film fiksi berjudul *Karamba* bertemakan balas dendam dengan menggunakan *plot twist unreliable narrator*.

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan skenario film fiksi bertemakan balas dendam menggunakan *plot twist* bentuk *unreliable narrator*.

D. Manfaat Penciptaan

1. Manfaat Teoritis

- a. Karya ini diharapkan dapat memberi informasi serta wawasan kepada pembaca ataupun penulis lain.
- b. Karya ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi para penulis yang ingin menciptakan sebuah karya skenario yang bertema balas dendam

2. Manfaat Praktis

a. Mahasiswa

Memahami sistem penulisan skenario dengan bentuk plot twist unreliable narator. Memahami cara penulisan skenario yang baik. Memahami cara mengembangkan cerita agar menarik bagi penonton.

b. Institusi

Dengan terciptanya skenario diharapkan dapat menjadi referensi bagi penulis ataupun pengkarya lainnya.

c. Masyarakat

Hasil skenario ini diharap akan membuat masyarakat paham akan penyebab dan dampak yang ditimbulkan akibat dendam yang ada di dalam dirinya ditinjau dari konflik yang nantinya dibangun dalam cerita.

E. Tinjauan Karya

Seseorang yang membuat karya biasanya terinspirasi atau mendapat ide dari karya-karya yang pernah ada sebelumnya. Beberapa karya yang memiliki kesamaan dengan skenario film fiksi *Karamba* baik konsep maupun tema, diantaranya:

1. Film Suzanna : *Bernafas dalam Kubur*



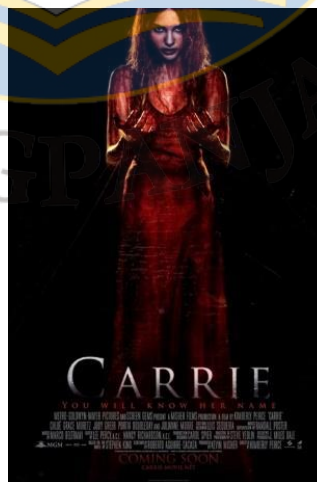
Gambar 1. Sumber By: Google Foto

Film *Suzanna : Bernafas dalam Kubur* Film yang disutradarai oleh Sony Soraya dan Anggi Umbara ini akan coba membangkitkan kharisma tokoh Suzanna kembali, yang selama ini dikenal sebagai ratu horor Indonesia. Plot cerita film ini akan menghadirkan suasana ‘horor Indonesia’ zaman dahulu, meskipun produser film ini mengatakan kisah dari film ini benar-benar baru.

Film akan dimulai dengan latar cerita Suzzanna (Luna Maya) dan Satria (Herjunot Ali) yang telah menikah selama 7 tahun. Mereka hidup dengan tenteram dan bahagia. Satria merupakan suami yang taat beragama dan sukses dalam pekerjaan. Hanya satu yang kurang, mereka belum dikaruniai seorang anak. Akan tetapi kehidupan mereka mulai berubah. Singkat cerita, satria akan berangkat ke luar negeri dan meninggalkan istrinya seorang diri. Momen tersebut yang dimanfaatkan oleh empat orang perampok yang kelak menjadi pembunuh Suzzanna. Empat orang itu adalah Jonal, Umar, Dudun, dan Gino.

Di film ini penulis lebih berfokus kepada balas dendam, dimana arwah suzanna yang masih gentayangan untuk membalaskan dendam ia dan keluarganya. Penulis terfokus dari pengemasan dari film yang dulu dikemas menjadi sebuah film yang bagus di era saat ini, tanpa harus mengurangi ciri khas dari film tersebut.

2. Film *Carrie*



Gambar.2 Sumber By Google

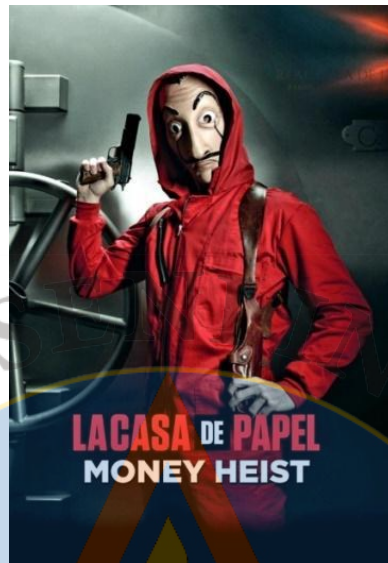
Film *Carrie* film ini diadaptasi berdasarkan novel Stephen King dengan nama yang sama dan disutradarai oleh Brian De Palma, Carrie berhasil menjadi penggambaran yang mengerikan tentang kehidupan seorang gadis yang kompleks dan malang. Film ini menjadi salah satu kengerian terbesar tahun 70-an, sebuah film balas dendam yang benar-benar brutal.

Film ini menceritakan seorang gadis bernama Carrie yang menyadari bahwa dia memiliki kemampuan telekinesis. Ketika sedang mandi di sekolah, Carrie mengalami menstruasi pertama. Dia begitu takut karena masih belum mengerti, dan berpikir bahwa dia akan mengeluarkan darah sampai mati. Ibu Carrie percaya kalau menstruasi adalah dosa seksual, dan melarangnya untuk mandi di sekolah lagi.

Saat acara perpisahan, Carrie diminta untuk menemani Tommy, pria paling populer di sekolah. Teman-teman Tommy, Chris dan Billy, kemudian melakukan bercandaan yang brutal, dengan menjatuhkan darah babi ke kepala Tommy dan membasahi tubuh Carrie. Carrie pun mengamuk dengan kekuatan telekinesisnya, berharap dendamnya akan terlampiaskan malam itu.

Film ini penulis membuat suasana mencekam yang terdapat dalam film tersebut, dimana penulis membangun suasana yang menegangkan melalui kekuatan telekinesis yang dimiliki oleh Carrie. Dan membangun ketegangan penonton nantinya.

3. Film *Money Heist*



Gambar.3 Sumber By Google Foto

Money Heist' mengisahkan seorang pria yang disebut *The Professor* (Alvaro Morte) yang merekrut sekelompok orang dengan kemampuan khusus untuk melakukan pencurian. Pencurian yang direncanakan pun bukan sekadar mencuri di sebuah rumah, melainkan pencurian terbesar dalam sejarah, yakni Royal Mint of Spain yang merupakan tempat mencetak euro. Selama berbulan-bulan, *The Professor* dan 8 anak buahnya menyusun rencana untuk masuk dan mencuri di sana. *The Professor* pun merekrut 8 orang dan menamai mereka dengan kode nama-nama kota di dunia, yakni Tokyo, Moskow, Berlin, Nairobi, Rio, Denver, Helsinki, dan Oslo.

Saat tiba hari pelaksanaan, *The Professor* dan 8 anak buahnya langsung melancarkan aksi mereka dan merampok Royal Mint of Spain sekaligus menyandera orang-orang yang ada di sana. Dari drama ini dapat

dilihat bahwa drama ini menerima banyak pujian, terutama karena plot twist dan ketegangan yang intens di dalamnya. Memang banyak yang mengkritik pula karena ending drama yang tidak memuaskan, namun itu tak menjadi alasan tidak menontonnya dan siapa tahu.

4. Film *Gone Girl*



Gambar.3 Sumber By Google Foto

Gone Girl bukan hanya sebuah film sederhana yang mengisahkan tentang seorang suami yang kehilangan istrinya saja. Namun, lebih dari itu film ini mencoba mengungkapkan rahasia di balik sang istri yang ternyata memang sengaja menghilang untuk alasan tertentu. Ketika alasan tersebut terungkap, kita dapat meyakini bahwa *Gone Girl* menawarkan twist yang mengejutkan lewat unsur psikologi thrillernya.

Film ini nampaknya berusaha menyuguhkan sebuah makna tentang pernikahan yang dirangkai dengan unsur kejiwaan yang dialami oleh Nick dan Amy. Jika elemen psikologis dan thriller bukanlah tema besar yang diangkat dalam *Gone Girl*, maka film ini hanya akan menjadi drama rumah tangga biasa saja yang dipertontonkan ke publik.

Film ini penulis akan terfokus kepada karakter utama sebagai protagonis, dimana nantinya tokoh utama dapat mengeksplorasi elemen psikologis thriller di sepanjang film. Mulai dari karakter yang manipulatif, hingga karakter yang selalu terpojok dalam film membuat pergerakan cerita plot twist akan lebih menarik dengan memunculkan dalang dari cerita tersebut.

F. Landasan Teori

Skenario/naskah merupakan patokan awal dalam proses pembuatan film. Keterwujudan naskah sebagai alat yang digunakan untuk memproduksi sebuah film dianggap penting dan menjadi landasan pergerakan seluruh tim produksi dalam membangun unsur-unsur pendukung film. Skenario memiliki sisi fungsional yakni mengacu pada fungsi naskah sebagai petunjuk untuk membuat film (Zoebazary, 2010:221).

Berbeda dengan jenis sastra yang lain, Skenario yang diperuntukkan untuk produksi film harus disusun secara filmik oleh penulis Skenario sebagaimana akan tampil di layar putih, yang artinya skenario film harus menggunakan penuturan media gambar dan media

suara sehingga penonton dapat memahami pesan yang ingin disampaikan (Biran, 2006:1).

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

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

“Skenario adalah cerita yang diceritakan dengan gambar, dialog dan deskripsi, dan ditempatkan dalam konteks struktur dramatis. Skenario adalah kata benda ini tentang seseorang, atau beberapa orang, di suatu tempat. Orangny adalah karakternya, dan melakukan pekerjaannya adalah tindakannya”.

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

Menurut Oktavianus tentang film dalam jurnalnya *Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring*. (2015: 3)

Film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra dan kombinasinya.

Film adalah fenomena sosial, psikologis, dan kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks.

David Letwin, Joe and Robin Stockdale dalam *The Architecture of Drama*, setidaknya memaparkan lima elemen yang membangun struktur dramatik skenario film fiksi. elemen tersebut meliputi: 1). Tema atau ide pokok penceritaan, 2). Karakter atau tokoh yang menggerakkan penceritaan, 3). Plot atau bagaimana cerita tersebut dituturkan, 4). Genre atau jenis cerita seperti apa yang ingin di ceritakan, serta 5). Gaya atau karakteristik yang khas dari penceritaan skenario tersebut. (David Letwin,dkk, 2008)

David Letwin, Joe and Robin Stockdale dalam *The Architecture of Drama*, setidaknya menetapkan tujuh komponen yang membangun plot penceritaan *classical narrative*. komponen tersebut meliputi; 1). karakter utama (*leading character*), 2). insiden penyulut (*the inciting incident*), 3). tujuan (*objective*), 4). rintangan (*obstacle*), 5). krisis (*crisis*), 6). klimaks (*climax*), serta 7). resolusi (*resolution*), yang mana hal tersebut digambarkan secara runtut dari awal hingga akhir (*linear*) dalam kausalitas sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa.(David Letwin, dkk, 2008:1-2)

Ketujuh komponen tersebut dibagi kedalam tiga bagian babak (*setup, confrontation, resolution*) yang mana ketiga babak itu sendiri dapat dijelaskan sebagai berikut; 1). *Setup*, yaitu pengenalan tokoh utama

(protagonis), lingkungan, hingga hadirnya peristiwa pemantik yang mengganggu keseimbangan hidup tokoh utama. 2). *Confrontation*, yakni tokoh utama berusaha agar kehidupannya kembali seimbang. Namun, tujuan tokoh utama tersebut dihalangi oleh tokoh antagonis hingga terjadilah konflik. 3). *Resolution*, yaitu saat dimana tokoh utama telah mendapatkan apa yang menjadi tujuannya dan kembali pada keseimbangan hidup seperti sedia kala, ataupun konsekuensi sebagai akibat dari perbuatannya.

Menurut James Scott Bell (2004: 6) dalam bukunya yang berjudul *Plot and Structure: Techbiques an Exercies for Crafting a plot that Grips Readers from Start to Finish* menjelaskan bahwa Plot adalah:

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

Anda juga bisa menjadi tween yang melakukan sedikit perencanaan tetapi masih mencari kejutan dan spontanitas dalam keluaran kata harian. Ini mungkin plot yang bagus, plot yang terputus-putus, kekacauan, atau mahakarya. Tapi plotnya akan ada di sana, menatap wajah Anda. Fungsi plot seharusnya mengangkut orang, menggerakkan mereka melalui kekuatan cerita. Plot adalah jaringan listrik yang mewujudkannya.

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

Menurut David Flores (2017) dalam websitenya, menjelaskan :

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

Satu hal yang ingin saya lakukan ketika membuat konsep tinggi adalah mencari "twist". Pergantian ide yang ada yang dalam beberapa hal bertentangan dengan konsep itu dengan kata lain, ironis. Ikat ke dalam logline, dan Anda mungkin memiliki katalis untuk konsep "hmmm" itu.

Yang berarti untuk menemukan ide dan konsep yang bagus yang paling pertama yaitu mencari “twist” dan diikat menjadi logline.

Plot Twist Menurut C.S. Lakin (2017: 63) dalam bukunya yang berjudul Layer Your Novel : The Method for Plotting your scenes menjelaskan :

Think about what readers are expecting and hoping for at a given moment in the story. Then keep tweaking the story into new directions that stun and delight them.

Think about casting suspicion on the characters. This is good misdirection. Another's actions can be suspect, misinterpreted.

Pikirkan tentang apa yang diharapkan dan diharapkan pembaca pada saat tertentu dalam cerita. Kemudian terus ubah cerita ke arah baru yang mengejutkan mereka.

Pikirkan tentang melemparkan kecurigaan pada karakter. Ini adalah penyesatan yang baik. Tindakan orang lain dapat dicurigai, disalahartikan.

Disimpulkan bahwa, pikiran tentang apa yang diharapkan dan diharapkan pembaca pada saat tertentu dalam cerita. Kemudian terus ubah cerita ke arah baru yang mengejutkan dan menyenangkan mereka, dengan melempar kecurigaan kepada karakter lain. Ini merupakan penyesatan yang baik, dimana tindakan orang dapat disalah artikan.

Plot twist unreliable narrator adalah sebuah alur cerita yang memanipulasi, cerita berasal dari narator yang memberi informasi menyesatkan kepada penikmat (Pertiwi, 2018) biasanya karya yang menggunakan *plot twist unreliable narrator* memiliki kekuatan dalam plot serta dialog tokoh utama (narator) sehingga seakan-akan mengiring penonton ke sebuah jalan, namun diakhir semua tampak berbeda (Halim, 2017).

Lantas mengapa penulis membuat *unreliable narrator*, padahal jelas-jelas tak dapat dipercaya? Ada beberapa alasan. Penulis cerita thriller, horror atau kriminal ingin menyembunyikan pelaku sampai sebelum halaman-halaman terakhir. Suatu cerita juga dapat dipergunakan sebagai alat persuasi bagi penulis agar pembaca mendukung pendapat tertentu. Biasanya penulis memakai sudut pandang orang pertama (POV 1). Dengan demikian sengaja-atau-tidak-sengaja, memakai POV 1 jelas memakai *unreliable narrator*, sebab tentu saja pandangan narator sesuai dengan pikirannya sendiri sehingga ada kemungkinan tidak adil terhadap tokoh yang lain.

G. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Skenario ini dibuat, beberapa persiapan dilakukan oleh penulis. Dikarenakan tema cerita diangkat dari lingkungan penulis sendiri, maka dengan langsung penulis dapat melakukan pengamatan tentang bagaimana kebiasaan-kebiasaan masyarakat Taeh dan juga responnya terhadap ritual Siropak tersebut. Dengan mendatangi beberapa narasumber yang telah lama tau dan mengenal bagaimana lingkungan Taeh, dan mengenali peristiwa siropak tersebut dari orang-orang terdekat pengkarya sendiri sebagai warga setempat.

2. Perancangan

Data terkumpul, maka penulis mengelompokkan hal-hal yang menjadi masalah. Penulis mengaitkan tentang kisah-kisah folklore masyarakat minang dengan Ritual Siropak itu sendiri. Alasan dari peristiwa mengenaskan itu terjadi. Terdapat ketertarikan dalam budaya. Penulis mulai menguatkan gagasan setelah bagian-bagian konflik itu disatukan.

3. Perwujudan

Memilih konsep, penulis lakukan seiring dengan perumusan cerita. Beberapa konflik dan tanda budaya yang menjadi aspek semiotik cerita penulis sebagai pengkarya skenario memilih *plot twist unreliable narator* untuk membangun suasana lebih mencekam dan memberikan *surprise* kepada penonton nantinya.

4. Penyajian karya

Segala elemen-elemen diselesaikan, maka akan terbentuklah sebuah skenario yang dijadikan sebagai karya untuk memenuhi kebutuhan akademik perkuliahan.

- a. Tahap *review* merupakan tahapan memperbaiki dan merevisi skenario film yang dilakukan dengan memastikan tidak adanya kesalahan baik berupa tulisan atau bahasa dalam skenario yang sudah diselesaikan.
- b. Tahap pengemasan adalah membukukan skenario, sebelum skenario diperbanyak terlebih dahulu.
- c. Tahap *publishing* skenario yang sudah dibukukan selanjutnya akan dipamerkan

H. Jadwal Pelaksa

TAHAPAN	BULAN					
	MARET	APRIL	MEI	JUNI	JULI	AGUSTUS
Menentukan Sasaran Cerita						
Menentukan Jenis Cerita						
Menentukan Tema Cerita						
Menentukan Intisari Cerita/ <i>Premise</i>						
<i>Ide Cerita</i>						
<i>Alur Cerita/Plot</i>						
<i>Setting Cerita</i>						
Observasi						
Riset						
Sinopsis						
Profil Tokoh						
<i>Treatment/Scene Plot</i>						
Penulisan Skenario						
<i>Review</i>						
Pengemasan						
<i>Publishing</i>						