

PENCIPTAAN SKENARIO WEB DRAMA SERIES BERTEMAKAN *SILEK* MINANGKABAU

Oleh:
KHARISMA RHANY
NIM. 06262012

ABSTRAK

Tulisan yang berjudul “Penciptaan Skenario *Web Drama Series* Bertemakan *Silek* Minangkabau”, mengangkat tentang makna dan pelajaran yang didapat dalam *Silek* Minangkabau.

Silek adalah salah satu seni bela diri tidak hanya sebagai teknik penjagaan diri seseorang dari musuhnya, namun dibalik semua itu, *silek* juga mengajarkan beberapa pelajaran hidup yang terkandung di dalamnya. Dalam pepatah Minangkabau, seorang pendekar dinyatakan sebagai orang yang tahu dengan “*garak jo garik*”, yang artinya menunjukkan watak dan ilmu yang dimilikinya itu akan mengetahui gerak lahir dan gerak batin orang-orang yang dihadapinya, tahu dengan perubahan yang terjadi di dalam langkah-langkah kehidupan, terutama yang menyangkut strategi perjuangan, dan mengajarkan berbagai pola bertingkah laku dalam masyarakat, serta membentuk karakter kepribadian seseorang.

Penelitian ini menggunakan riset lapangan. Riset lapangan dilakukan dengan mewawancarai orang-orang yang berhubungan dengan *silek* ini. Berdasarkan hasil riset, penulis kemudian melakukan tahapan penulisan skenario yang dimulai dengan pembuatan sinopsis, pembuatan profil tokoh, *treatment* atau kerangka skenario, lalu penulisan skenario.

Skenario ini menggunakan konsep *web drama series*, dengan total 10 episode dengan durasi 10 menit perepisode. Konflik dimunculkan perepisode dengan tema berbeda, dengan tujuan memperjelas konflik yang terjadi.

Kata kunci : *Silek*, *Web Drama Series*, Skenario, Episode

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR ISTILAH	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	8
C. Tujuan dan Manfaat	8
D. Tinjauan Karya	9

BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Objek penciptaan	15
B. Analisa Objek	16
C. Analisis Program Televisi	23
D. Teori Penulisan Naskah	28
E. Teori Bahasa	34

BAB III KONSEP KARYA

A. Konsep Estetik	42
B. Konsep Program	49
C. Konsep Produksi	50
D. Konsep Teknik	53

BAB IV PERWUJUDAN KARYA

- A. Proses Penulisan Skenario54
- B. Faktor Pendukung dan Penghambat114

BAB V PEMBAHASAN KARYA116**BAB VI PENUTUP**

- A. Kesimpulan178
- B. Saran179

KEPUSTAKAAN**LAMPIRAN**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Malam Minggu Miko

Gambar 2. Poster *Moorim School*

Gambar 3. Poster *Choco Bank*

Gambar 4. Bagan Kedudukan Bahasa

DAFTAR ISTILAH

A

- Antagonis** : Bentuk tubuh yang tinggi dan kekar.
- Atletis** : Tokoh yang menentang atau menghalangi jalan protagonis mencapai tujuannya.
- Adegan/ *Scene*** : Suatu segment pendek dari berkesenambungan yang diikat karakter, atau motif. keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi oleh ruang, waktu, isi, dan tema
- Audio Visual** : Sebutan untuk perangkat yang Menggunakan unsur suara dan gambar

B

: -

C

- Continuing (CONT'D)*** : Kelanjutan dialog sebelumnya dengan tokoh yang sama.
- Cast*** : Istilah lain dari pemain/tokoh
- Cliffhanger*** : Akhir babak yang menggantung
- Close Up*** : Pengambilan gambar dari jarak dekat

D

- 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, membayangkan sesuatu yang akan terjadi
- Dreaming*** : Adegan yang ada di dalam mimpi
- Durasi** : Waktu yang diberikan atau dijalankan.

E

- Episode** : Bagian tertentu dari serial film/dram biasanya diakhiri dengan situasi cliff hanger sehingga membuat penonton penasaran menonton kelanjutannya

<i>Estabilishing shot</i>	: Gambar yang memperlihatkan suasana dan lokasi secara keseluruhan.
Exterior (EXT)	: Menunjukkan sebuah <i>scene</i> terjadi di luar ruangan.
<i>Extreme Close Up</i>	: Pengambilan gambar dari jarak dekat
F	
<i>Fade in</i>	: Transisi gambar dari gelap ke terang dengan cara lambat.
<i>Fade Out</i>	: Transisi gambar dari terang ke gelap dengan cara lambat.
<i>Flashback</i>	: Kilas balik, adegan yang dimunculkan sebagai kenangan seseorang atau menunjukan sebuah adegan masa lalu.
G	: -
H	: -
I	
Interior (INT)	: Menunjukan sebuah <i>scene</i> terjadi di dalam ruangan.
<i>Insert</i>	: Shot atau adegan yang disisipkan ditengah adegan.
J	: -
K	
Katarsis	: Penjernihan.
Keris	: Senjata tajam bersarung, berujung tajam, dan bermata dua (bilahnya ada yg lurus, ada yg berkeluk- keluk)
Klimaks	: Puncak cerita.

Koleris : Sifat-sifat dasar yang hidup keras, mudah marah dan kasar.

Konflik : Pertikaian dua kehendak atau berlawanan.

L

Leptosome : Tubuh yang tinggi dan kurus.

M

Melankolis : Sifat pemurung, penuh angan-angan, muram, dan pesimis, bila mengerjakan sesuatu harus dipikirkan dengan matang.

Montage : Beberapa gambar yang menunjukkan adegan berkesinambungan dan mengalir, bisa beberapa lokasi yang berbeda tapi menyatu dalam rangkaian.

N : -

O

Off screen (O.S) : Menggambarkan bahwa pembicara tidak ada dalam adegan.

P

Pancak : Permainan (keahlian) untuk mempertahankan diri dengan kepandaian menangkis, mengelak, dsb

Piknis : Tipe fisik orang gemuk yang pendek.

Plot : Alur cerita yang di desain untuk direkayasa untuk mencapai tujuan tertentu.

Point Of View (P.O.V) : Arah pandang tokoh yang diwakilkan melalui posisi kamera.

Protagonis	: Tokoh utama Film
<i>Premise</i>	: Intisari cerita.
Q	: -
R	: -
S	
Sasaran Silek	: Tempat berlatih silek
Silek	: Seni olahraga bela diri yang tumbuh dan berkembang di wilayah Minangkabau
Skenario	: Naskah cerita yang di desain untuk disajikan sebagai film.
<i>Slow Motion</i>	: Sebuah adegan yang digambarkan dengan lambat.
Sanguinis	: Sifat yang hangat, suka menolong orang, obsesi.
<i>Scene</i>	: Satuan penuturan dalam skenario. Satu scene adalah satu kejadian yang berlangsung dalam satu tempat dan waktu tertentu.
<i>Sequence</i>	: Sekelompok scene yang merupakan satu persoalan, misalnya sequence kejar-kejaran.
<i>Suspense</i>	: Ketegangan yang terjadi dalam cerita, dialami oleh penonton.
Surau	: Tempat (rumah) umat Islam melakukan ibadatnya (mengerjakan salat, mengaji, dsb); langgar
<i>Surprise</i>	: Kejutan yang terjadi dalam cerita, dialami oleh penonton.
<i>Setting</i>	: Dalam film dipahami sebagai tempat kejadian.
Sinopsis	: ikhtisar cerita yang disusun secara ringkas tapi sudah memuat unsur penting cerita, problema,

tokoh utama, antagonis, plot utama, sub plot, tokoh-tokoh pendukung penting, klimaks dan penyelesaian.

T

Treatment : Kerangka skenari. Format dan bentuk menyerupai skenario namun tanpa dialog

U

Uni : Panggilan pada kakak perempuan di Minangkabau.

V

Vimeo : Situs layanan berbagi video yang memungkinkan penggunaanya untuk mengunggah, berbagi, dan menonton video

Voice over (V.O) : Dialog yang terdengar tapi tidak tampak di gambar, berbicara dalam hati.

W

: -

Webisode : Drama serial yang masing-masing durasinya hanya beberapa menit

Webseries : Bentuk tayangan program serial seperti serial televisi namun distribusinya berbasis *website*

X

: -

Y

: -

Z

: -

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara

Lampiran 2. Data Informan

Lampiran 3. Desain Poster dan Desain Cover *Garak jo Garik*

Lampiran 4. Dokumentasi Pameran Karya Buku Skenario *Garak jo Garik*

Lampiran 5. Biodata Penulis