

# Kriteria Penilaian Skrip CVC

No	Kriteria	Nilai				
1	Ide Cerita*	Bagus Sekali	Bagus	Sedang	Tidak Bagus	Tidak ada
2	Cerita dasar*	Bagus Sekali	Bagus	Sedang	Tidak Bagus	Tidak Ada
3	Penjelasan Karakter	Ada			Tidak Ada	
4	Penjelasan lokasi	Ada			Tidak Ada	
5	Plot/Alur Cerita*	Bagus Sekali	Bagus	Sedang	Tidak Bagus	Tidak Ada
6	Outline/Storyline	Ada			Tidak Ada	
7	Storyboard	Bagus Sekali	Bagus	Sedang	Tidak Bagus	Tidak Ada
8	Dialog*	Bagus Sekali	Bagus	Sedang	Tidak Bagus	Tidak Ada

\*) Wajib ada

Bagus sekali = 5  
 Bagus = 4  
 Sedang = 3  
 Tidak Bagus = 2  
 Tidak Ada = 1

Ada = 3  
 Tidak Ada = 1

Nilai kurang dari 20 tidak lulus kriteria skrip

Di bawah ini kami menjelaskan 7 kriteria serta memberi contoh dari masing-masing kriteria di bawahnya dalam tulisan biru. Skrip Video yang CVC harapkan dari saudara ialah penjelasan singkat seperti yang ditulis dengan warna biru.

**CVC menekankan bahwa isi video yang dibuat tidak boleh mengandung SARA, termasuk menyinggung agama atau kalangan lain.**

## 1. IDE CERITA

Ide cerita adalah satu kalimat yang menjelaskan inti cerita.

Biasanya subyek yang ditulis di awal kalimat selalu manusia. Mungkin ada beberapa yang mau membuat subyeknya non-manusia, seperti binatang, matahari, air, waktu, atau apapun. Namun biasanya akan menemui kesulitan dalam pengembangannya karena subyek-subyek non-manusia kadang tidak bisa melakukan aksi dan jarang sekali memiliki problem yang menarik. Seandainya tetap ingin membuat subyek non-manusia, biasanya subyek tersebut tetap "dimanusiakan", atau dipersonifikasikan, dan tetap memiliki karakter-karakter manusia.

**IDE CERITA - Contoh:** Seorang ayah yang rela berkorban demi anaknya sampai mati.

## 2. CERITA DASAR

Ide cerita yang hanya satu kalimat harus dikembangkan kedalam cerita dasar (basic story), yang isinya tidak lebih dari satu halaman. Biasanya cerita dasar berkisar setengah halaman saja. Isi dari cerita dasar 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.

### CERITA DASAR - Contoh:

Di suatu tempat di tengah kota, tinggalah keluarga kecil yang terdiri dari ayah dan ketiga orang anaknya. Di pagi hari, ayahnya mengajarkan kebenaran Firman Tuhan kepada anak-anaknya. Namun Yosua – anak yang paling besar, terlihat murung dan terpaksa mengikuti kebaktian bersama keluarganya. Di siang hari, Yosua keluar dari rumahnya dengan wajah murung. Ia terus berjalan sampai akhirnya ia bertemu temannya yang sedang minum minuman keras. Kemudian temannya mengajak untuk menghampirinya. Dan ia pun ikut mabuk bersama dengan temannya.

Temannya mengenalkan ia pada preman di sekitar jalanan itu. Preman itu memberi Yosua uang tanpa maksud yang jelas. Yosua seorang anak yang tidak selalu berkecukupan, ketika diberi uang dengan jumlah banyak ia pun senang dan berfoya-foya dengan temannya. Ia menghabiskan uangnya untuk menyewa wanita, merokok, membeli narkoba, dan berjudi.

Ketika Yosua dalam perjalanan pulang, ia bertemu dengan preman yang memberi dia uang. Preman tersebut menagih uang yang diberikan. Yosua pun ketakutan dan memohon ampun kepada preman itu karena dia tidak bisa mengembalikan uang tersebut. Lalu preman itu marah dan mau memukuli Yosua, pada saat yang sama ayah Yosua melihat dan menghampiri Yosua. Ketika ia tahu bahwa Yosua akan dipukuli, ia langsung menyuruh anaknya pergi. Preman tersebut pun langsung menarik ayah Yosua dan memukulinya hingga dia tak berdaya. Lalu mereka pun melarikan diri karena takut ditangkap polisi. Setelah mereka pergi, Yosua kembali dan menghampiri ayahnya yang sudah tak berdaya. Ia pun memangku ayahnya dan berusaha menyadarkan ayahnya. Namun ayahnya tidak kunjung sadar, ia pun menangis dan menyesali perbuatannya.

### **3. KARAKTER**

Dalam skenario yang akan kita buat, akan muncul tokoh-tokoh. Kita harus membuat dan mengenalinya lebih dalam. Gunanya banyak. Kita akan tahu bagaimana tokoh tersebut berdialog, berpikir dan bertindak. Kita akan tahu bagaimana si tokoh akan memecahkan masalah. Juga bagaimana konflik antara satu tokoh dengan tokoh lain.

Pada tahap pencarian pemain (casting), penjelasan karakter juga sangat membantu untuk menemukan pemain yang cocok untuk memerankan tokoh yang dibuat. Selanjutnya, bagi pemain itu sendiri akan lebih mudah untuk memahami karakter tokoh yang harus dimainkannya.

Untuk mengembangkan karakter tokoh, kita bisa melakukannya dengan memberikan data mengenai: nama lengkap dan panggilan, agama, umur, hubungan keluarga dan pertemanan, kegemaran (ilmu pengetahuan, film, musik, olahraga, bacaan, makanan), ciri-ciri fisik, intelegensi, gaya busana, cara berbicara, sifat, tempat tinggal, dan lain-lain.

**PERINCIAN KARAKTER - Contoh:** Yosua, anak SMA yang berusia 18 tahun, tidak terlalu pintar. Murah senyum, bergaya sederhana, dan tubuhnya kurus. Seorang yang senang bergaul. Hobi nongkrong dengan teman-temannya. Ia mudah terpengaruh. Tinggal sebuah rumah yang sangat sederhana dan tergolong miskin. Orang tuanya hanya ayah yang berpegang pada kebenaran Firman Tuhan dan memiliki 2 orang adik. Ibunya sudah meninggal 3 tahun yang lalu.

#### 4. LOKASI

Untuk membuat adegan, kita harus menentukan set dan lokasi (tempat adegan berlangsung) terlebih dahulu. Ini akan memudahkan kita untuk menentukan adegan. Sedang apa, posisinya dimana, dari mana, menuju kemana, melihat apa atau memandangi ke arah mana.

Tempat kejadian berlangsung itu bisa berupa set yang dibangun di studio, misalnya ruang-ruang dalam rumah seperti teras, ruang tamu, ruang tengah, kamar, dapur atau kita menggunakan bagian dari bangunan rumah yang sebenarnya. Yang dimaksud set tidak selalu harus rumah, tapi juga jalan atau tempat lain.

Penjelasan set ini, selain berguna bagi kita ketika membuat skenario, juga berguna sebagai petunjuk bagi set builder untuk membangun set di studio atau bagi unit produksi untuk mencari bangunan yang akan dijadikan sebagai set yang sesuai dengan tuntutan skenario.

**LOKASI - Contoh: Rumah Yosua:** Tempat yang sangat sederhana, sempit, namun masih layak ditinggali. Cat dinding sudah lama tidak dicat ulang. Tempat yang agak gelap, kurang cahaya, dan tidak ada jendela.

#### 5. PLOT

Penyusunan plot yang merupakan alur cerita sangat diperlukan dalam menulis skenario sebagaimana dalam penulisan novel maupun cerpen. Struktur plot lazimnya terdiri dari 3 (tiga) babak yaitu set up atau awal konflik, confrontation atau komplikasi masalah, dan resolution atau penyelesaian masalah. Dengan adanya plot yang disusun terlebih dahulu akan sangat membantu penulis dalam penulisan skenario.

##### **PLOT - Contoh:**

Babak I : Pada pagi hari Sang Ayah sedang membacakan Firman Tuhan kepada anak-anaknya. Namun Yosua tidak mendengarkan didikan ayahnya dan mengabaikan Firman Tuhan. Ia pergi keluar rumah dengan wajah yang murung.

Babak II : Yosua masih labil. Ia bertemu temannya yang membawa perbuatan buruk bagi dirinya. Ia kecanduan miras, rokok, narkoba, dan judi. Sampai akhirnya uangnya habis.

Babak III : Ia ditipu preman dan disuruh mengembalikan uangnya. Ia hampir dipukuli preman dan saat yang sama ayahnya datang menolongnya. Akhirnya ayahnya yang dipukuli. Yosua pun menyesal, akibat perbuatannya ayahnya luka parah tidak sadarkan diri.

#### 6. OUTLINE

Outline adalah susunan urutan adegan per adegan secara lebih rinci. Jadi bisa dikatakan bahwa outline adalah penjabaran dari plot. Contoh outline adalah sebagai berikut :

##### **OUTLINE - Contoh:**

1. Di Rumah Yosua :

1.1. Ayah membacakan Firman Tuhan dengan lembut,

1.2. Kedua adiknya senang mendengarkan Firman Tuhan,

1.3. Yosua murung dan tidak mau mendengarkan ayahnya,

- 1.4. Ayahnya tetap sabar menghadapi anak-anaknya,
- 1.5. Yosua mengabaikan ayahnya dan berjalan keluar rumah, dst

## 7. STORYBOARD

Terdiri dari Scene, Action, Dialog – biasanya juga terdapat pengambilan visual, lama waktu (durasi) dan tertera audio yang sedang berlangsung dengan kolom yang sama dengan dialog. Storyboard dapat dibuat berupa tabel.

### STORYBOARD – Contoh:

No.	Scene	Komposisi Visual	Durasi	Action	Dialog
1.	INT. Rumah Yosua - Pagi	(gambar penempatan kamera, posisi talent, arah pengambilan, lightning, dll)	00:00:25	Ayah mengajarkan Firman Tuhan kepada ketiga anaknya.	Ayah (V.O) Nah, Firman Tuhan mengatakan “karena masa depan sungguh ada dan harapan pun tidak akan hilang” Jadi ... dst
2.	EXT. Jalan depan rumah - Siang	SDA*	00:00:07	Yosua berjalan murung tanpa arah	-

\*) Sama Dengan di Atas

## 8. SCENE

Scene atau scene heading merupakan informasi tentang adegan. Scene heading umumnya terdiri dari nomor scene, INT/EXT, lokasi adegan, dan waktu adegan. INT singkatan dari interior digunakan apabila pengambilan gambar dilakukan di dalam ruangan. sedangkan EXT singkatan dari exterior digunakan apabila pengambilan gambar dilakukan di luar ruangan. Adapun bentuk scene heading adalah sebagai berikut :

### SCENE – Contoh:

1. INT. RUMAH YOSUA – PAGI

## 9. ACTION

Action atau aksi adalah keterangan mengenai kejadian dalam setiap scene atau adegan yang merupakan penjabaran dari outline yang sudah dibuat sebelumnya. Untuk Scene 1 dapat ditulis sebagai berikut :

### ACTION – Contoh:

## INT. RUMAH YOSUA – PAGI

Ayah mengajarkan Firman Tuhan di depan ketiga anaknya.

### 10. DIALOG & PARENTHETICAL

Dialog adalah kata atau kalimat yang harus diucapkan oleh karakter dalam adegan. Sedangkan parenthetical adalah petunjuk aksi atau ekspresi yang harus dilakukan oleh karakter dalam mengucapkan dialog. Misalnya emosi, sedih, menangis, tersenyum, tertawa, dan sebagainya. Adapun dialog yang mengiringi perjalanan scene yang menunjukkan suara hati atau pikiran dari karakter tanpa melafalkan dialog digunakan istilah Voice Over (V.O), sedangkan dialog tanpa menampilkan karakter dalam adegan digunakan istilah Off Screen (O.S). Contoh dialog dan parenthetical adalah sebagai berikut :

#### DIALOG & PARENTHETICAL – Contoh:

##### 1. INT. RUMAH YOSUA – PAGI

Ayah Yosua dengan bersemangat membacakan Firman Tuhan dihadapan ketiga anaknya. Dengan penuh kesabaran ayahnya memberi nasihat kepada anaknya dalam menghadapi hidup yang sulit. Anaknya yang paling kecil tersenyum dan mengangguk-anggukan kepalanya. Kecuali Yosua, ia terlihat murung dan tidak mensyukuri hidupnya.

Ayah (V.O)

Nah, Firman Tuhan mengatakan “karena masa depan sungguh ada dan harapan pun tidak akan hilang” Jadi walaupun kita susah, walaupun kita miskin kita harus berpegang pada Firman Tuhan bahwa masa depan itu sungguh ada. Jadi kita harus tetap semangat supaya hidup kita diubahkan supaya kita dapat mencapai masa depan yang penuh harapan.