

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI EDITOR NASKAH FILM ATAU DRAMA BERORIENTASI PADA ELEMEN-ELEMEN NASKAH

Gogo Tio Pandang Tambunan¹, Gregorius Satia Budhi², Djoni Haryadi Setiabudi³
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya 60236
Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) - 8417658
E-mail: godofmyforever@gmail.com¹, greg@petra.ac.id², djonih@petra.ac.id³

ABSTRAK

Naskah yang standar menjadi tolak ukur tidak tertulis bagi industri film atau pentas profesional. Namun, penggunaan naskah drama (*stageplay*) atau naskah film (*screenplay*) yang standar terkadang menjadi masalah bagi *scriptwriter* pemula dalam memulai karir mereka. Adapun aplikasi yang sudah dibuat dapat membantu para *scriptwriter* pemula dirasa kurang mampu menopang kendala ini. Berdasarkan latar belakang permasalahan itu, penulis merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu pada *scriptwriter* pemula untuk membuat naskah yang standar.

Aplikasi ini menambahkan berbagai kemudahan yang tidak ditawarkan aplikasi sejenis serta menambahkan fitur yang sesuai dengan kebutuhan *scriptwriter*. Penulis menggunakan teknologi Java Swing GUI dalam pengimplementasian apa yang telah Penulis pelajari mengenai elemen-elemen standar pada naskah film atau pun naskah drama.

Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi ini dapat bersaing dengan aplikasi *scriptwriting* lainnya.

Kata Kunci

Aplikasi Menulis Naskah, Naskah Drama, Naskah Film.

ABSTRACT

Standarization Play became the unwritten benchmark for professional industry of Film Making or Theater Performance. But, the creating of Standarization Stageplay or Screenplay sometimes be a problem for novice scriptwriters in starting their career. The applications can help the novice scriptwriter is less able to sustain these constraints. Based on the background of the problem, The Author designed an application that can help the beginner to create a standar script.

This application adds the convenience that is not offered similar applications as well as added features that fit the needs of scriptwriters. The Author used Java Swing GUI technology to implement anything that The Author have been researched about either Screenplay or Stageplay.

Based on the test results, this application can compete with other scriptwriting application.

Keywords

Scriptwriting Software, Stageplay, Screenplay.

1. PENDAHULUAN

Film dan drama adalah media yang dapat dipakai oleh seseorang atau sekelompok orang untuk menyampaikan suatu pesan. Dengan paduan gerakan tubuh, postur tubuh, ekspresi, suara, dan

pencahayaan, sebuah pesan dapat disampaikan melalui film maupun drama kepada setiap orang yang melihatnya; entah itu secara terang-terangan maupun tersembunyi.

Namun, sering kali produksi film dan pagelaran pentas drama amatir tidak berjalan efisien – dan bahkan kandas di tengah jalan. Hal ini disebabkan karena naskah yang dipakai oleh tim kurang informatif bahkan cenderung membingungkan. Banyak hambatan, seperti miskomunikasi antar divisi dalam tim, dapat diakibatkan dengan penggunaan naskah yang buruk. Cerita yang baik hampir selalu menceritakan tentang konflik[1] dan konflik adalah esensi dari sebuah drama[2]. Penonton tidak mungkin dapat mengerti konflik suatu cerita jika tim produksi sendiri memiliki persepsi yang berbeda-beda. Untuk mengurangi resiko tersebut, sebuah naskah yang sesuai standar dibutuhkan oleh tim produksi karena kejelasan alur cerita dan proses produksi telah terinci dengan sebuah naskah standar.

Selain untuk mempermudah proses produksi, naskah standar ternyata menjadi syarat tidak tertulis yang wajib digunakan ketika sebuah naskah ingin dijual kepada suatu rumah produksi. Menurut Beck[3] dan La Volpe[4], tingkat keprofesionalan seorang penulis cerita diuji dengan naskah standar secara tidak langsung. Bahkan, industri film tidak akan memberi perhatian kepada naskah yang tidak standar.

Walaupun demikian, pembuatan naskah yang sesuai standar tidaklah mudah. Naskah standar terdiri dari beberapa elemen. Format penggunaan *alignment* dan *spacing* untuk setiap elemen memiliki perbedaan sehingga, semakin panjang naskah yang dibuat, semakin merepotkan pula penulisan naskah standar. Hal ini telah menjadi batu sandungan para penulis naskah. Karena itu, aplikasi *editor* naskah digunakan oleh sebagian besar penulis naskah profesional, terutama aplikasi *editor* naskah yang berorientasi kepada pemberian format setiap elemen tersebut.

Pada umumnya, aplikasi yang berorientasi kepada pemberian format setiap elemen naskah menggunakan 2 fitur utama: fitur *Shorcut*, untuk memberikan elemen sebuah *line* naskah dengan sejumlah *hotkeys* dan fitur *Quicktype*, untuk menuliskan sejumlah kata seperti nama karakter dan istilah-istilah umum yang sering digunakan. Fitur lainnya yang cukup penting adalah *Scene-based Navigation*. Ada juga fitur tambahan seperti *Character Development* dan *Format Customize*. Namun, dari sekian banyak aplikasi editor yang telah ada, hanya sedikit yang mempunyai seluruh fitur tersebut dan cenderung memiliki fitur yang kurang tepat sasaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibuatlah sebuah aplikasi editor baru yang juga berorientasi pada pemberian format standar

setiap elemen dari naskah tersebut. Aplikasi ini akan menggunakan fitur yang akan membuat pengerjaan naskah menjadi jauh lebih efisien. Fitur-fitur itu adalah *Quicktype*, *Shortcut*, *Character Development*, *Element Orientation Customize*, dan *Script Navigation*. Beberapa fitur merupakan fitur adopsi dari fitur yang telah ada namun diberi pengembangan sehingga menjadi lebih berguna.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Format Standar Elemen Naskah Film dan Drama

2.1.1 Format Standard dan Penjelasan Elemen Naskah Film

Menurut Beck, naskah film atau *Screenplay* terdiri dari 2 macam: *Spec Scripts* dan *Shooting Scripts*. *Spec Scripts* adalah naskah awal yang diberikan pada Produser sedangkan *Shooting Scripts* adalah naskah yang dipakai saat produksi. Yang membedakannya ialah elemen-elemen *Screenplay* yang digunakan. Menurut La Volpe, *Spec Script* memakai 3 elemen dasar di dalamnya: *Scene Heading*, *Narrative Description (Action)*, *Dialogue Block (Character Name, Parenthetical, dan Dialogue)* sedangkan *Shooting Script* menggunakan elemen yang lebih kompleks.

Beck mendeskripsikan bahwa *Screenplay* ditulis dengan font Courier (atau Courier New) 12 point. *Screenplay* ditulis di kertas berukuran letter dengan left margin sebesar 1,5 inci dan 1 inci pada margin yang lain. *Line Spacing screenplay* seluruh elemen yang ada adalah *Single Spaced*.

Beck mendeskripsikan bahwa sebuah *Screenplay* mempunyai 7 elemen yang dapat digunakan. Elemen itu adalah *Scene Heading*, *Action*, *Character Names*, *Dialogue*, *Parenthetical*, *Shots*, dan *Transition*.

Tabel 1 dan Tabel 2 menunjukkan perbandingan cara penulisan setiap elemen berdasarkan *aligned*, *left indent*, *right indent*, dan format penulisan yang berbeda dengan yang lain.

Tabel 1. Perbandingan Format Standar Setiap Elemen *Screenplay* (bagian 1)

Elemen	Aligned	Left Indent	Right Indent
Scene Heading	Left	None	None
Action	Left	None	None
Character Name	Left	2 inches	None
Dialogue	Left	1 inches	1,5 inches
Parenthetical	Left	1,5 inches	2,5 inches
Shots	Left	None	None
Transitions	Right (except "FADE IN" is Left)	None	None

Tabel 2. Perbandingan Format Standar Setiap Elemen *Screenplay* (bagian 2)

Elemen	Capitalization	Special Format
Scene Heading	All capitalized	-

Action	First letter of each sentences capitalized	-
Character Name	All capitalized	-
Dialogue	First letter of each sentences capitalized	-
Parenthetical	First letter of each sentences capitalized	Appears in parentheses
Shots	All capitalized	-
Transitions	All capitalized	-

2.1.2 Format Standar dan Penjelasan Elemen Naskah Drama

Stageplay atau naskah drama memiliki semua elemen yang dimiliki oleh *screenplay* kecuali *Shots*. Namun, elemen-elemen *stageplay* memiliki beberapa elemen yang memiliki penamaan yang berbeda. Elemen *stageplay* ada 8, yaitu: *Act*, *Scene*, *Setting Description*, *Transition*, *Character Names*, *Dialogue*, dan *Stage Direction*.

Stageplay ditulis di kertas berukuran letter dengan left margin sebesar 1,5 inci dan 1 inci pada margin yang lain. Tabel 3 dan Tabel 4 menunjukkan perbandingan cara penulisan setiap elemen berdasarkan *aligned*, *left indent*, *line spacing*, dan format penulisan yang berbeda dengan yang lain.

Tabel 3. Perbandingan Format Standar Setiap Elemen *Stageplay* (bagian 1)

Elemen	Left Indent	Line Spacing
Act	2,5 inches	Double spaced
Scene	2,5 inches	Double spaced
Setting Description	2,5 inches	Double spaced
Transition	2,5 inches	Double spaced
Character Name	2,5 inches	Single spaced
Dialogue	None	Single spaced
Stage Direction	1,25 inches	<ul style="list-style-type: none"> In Character's dialogue: single spaced Between 2 Characters: double spaced

Tabel 4. Perbandingan Format Standar Setiap Elemen *Stageplay* (bagian 2)

Elemen	Capitalization	Special Format
Act	All capitalized	Underscored
Scene	All capitalized	-
Setting Description	All capitalized	Followed by a colon
Transition	All capitalized	Appears in parentheses
Character Name	All capitalized	-
Dialogue	First letter of each sentences capitalized	-
Stage Direction	First letter of each sentences capitalized	Should not extend past approximately 2.5 inches before

		wrapping to the next line
--	--	---------------------------

2.2 Knuth-Morris-Pratt String Matching

Algorithm

Algoritma Knuth-Morris-Pratt (KMP) adalah salah satu *string matching*. Algoritma ini diciptakan oleh 3 orang: Donald Knuth, Vaughan Pratt, dan James H. Morris. Algoritma ini menerapkan Deterministic Finite Automaton (DFA) dari pola kalimat yang dicari. Dengan penggunaan DFA, algoritma KMP tidak mencocokkan pola yang dicari dengan bagian yang tidak mungkin; berbeda dengan Brute Force String Matching yang mencocokkan pola yang dicari dengan setiap kata atau karakter dari kalimat yang ada.

Algoritma KMP tergolong salah satu *String Matching Algorithm* yang handal. Itu dapat dibuktikan dari perbandingan algoritma KMP dengan algoritma lainnya[5].

2.3 Aplikasi Editor Naskah Yang Sudah Ada

Aplikasi *editor* naskah sudah banyak beredar di pasaran. Tabel 5 akan membandingkan antara fitur-fitur Aplikasi Skripsi yang akan dibuat dengan tiga aplikasi *editor* naskah yang sudah ada. Dua dari 3 *editor* naskah yang dibahas tersebut adalah aplikasi tidak berbayar; yaitu Celtx dan Trelby, sedangkan *editor* naskah terakhir adalah *editor* naskah yang tidak berorientasi pada elemen naskah; yaitu Microsoft Office Word 2010.

Tabel 5. Perbandingan Ketersediaan Fitur Antar Aplikasi

Fitur	Aplikasi Skripsi	Celtx	Trelby	Word 2010
Screenplay's Element Orientation	Yes	Yes, except Setting Description Element	Yes	Manual Customize
Stageplay's Element Orientation	Yes	No	No	Manual Customize
Quicktype	Yes	Yes	Yes	Yes
Shortcuts (for elements)	Yes	No	Yes	Manual Customize
Navigation	Based all lines (Script Navigation)	Based on Scene Heading Only	No	Based on Style
Character Development	Yes	Yes	No, but have Names Database	No
E.O. Customize	Yes	No	No	No

3. ANALISIS DAN DESAIN PROGRAM

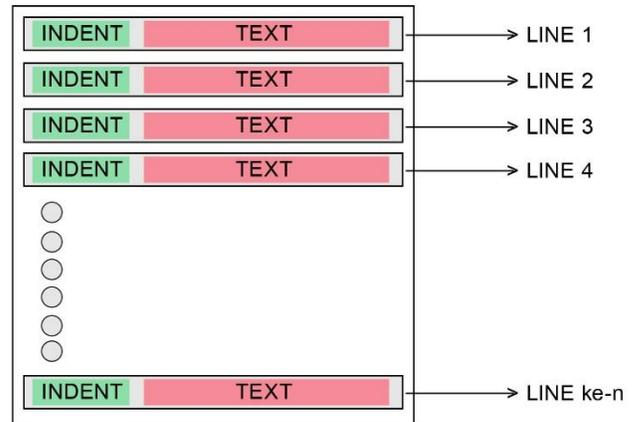
3.1 Desain Struktur Data

Aplikasi ini akan memakai tiga struktur data buatan utama; *Script*, *Character*, dan *Style*.

3.1.1 Struktur Data Script

Struktur data Script adalah struktur data yang menyimpan data naskah yang dikerjakan. Tipe data ini menyimpan 2 informasi; yaitu *Line* dan *Tree*.

Line adalah informasi yang ditampilkan pada *editor*. Naskah terdiri dari sejumlah *line*. Pemisah tiap *line* adalah *break line*. Setiap *Line* terdiri dari *indent* dan *text*, di mana jika panjang *indent* ditambahkan dengan panjang *text* akan setara dengan lebar *editor*. Panjang sebuah *indent* tergantung dari elemen *Line*. Gambaran sederhana sebuah *Line* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Gambaran sederhana sebuah Line

Tree adalah informasi yang ditampilkan pada *Script Navigation*. *Tree* memiliki potongan kata dari tiap *Line* dan level kedalaman layaknya sebuah tipe data *tree*.

3.1.2 Struktur Data Character

Struktur data *Character* adalah struktur data yang menyimpan data fitur *Character Development*. Pada *Character Development*, ada 5 jenis informasi yang disimpan. Informasi itu adalah:

- *General Informations*, yang meliputi informasi nama lengkap, nama panggilan, dan deskripsi umum tentang karakter.
- *Physical Informations*, yang meliputi informasi umur, gaya rambut, warna rambut, warna mata, warna kulit, tinggi, dan berat tubuh karakter.
- *Background Informations*, yang meliputi informasi masa lalu karakter, agama/ kepercayaan, pendidikan, kebiasaan, hobi, kepribadian, kesukaan dan yang tidak disukai oleh karakter tersebut.
- *Relationship Informations*, yang meliputi informasi hubungan karakter dengan keluarga dan sesamanya.
- *G.O.T.E. per Scene*, yang merupakan informasi *Goals*, *Obstacles*, *Tactics*, dan *Expectations* karakter tiap *scene*.

3.1.3 Struktur Data Style

Struktur data *Style* adalah struktur data yang menyimpan informasi *shortcut* elemen-elemen naskah. Tiap elemen akan mempunyai 1 *shortcut* dengan menekan tombol Control (ctrl) dengan sebuah tombol angka.

Struktur data ini juga menyimpan informasi terhadap orientasi elemen sebuah *line*; baik *line* yang bersangkutan atau *line* baru yang akan ditambahkan. Jika *user* mengerjakan sebuah *screenplay* dan *line* saat ini adalah *Scene Heading*, ketika *line* ditambahkan – dengan memberi *break line* dengan tombol Enter, *line* baru akan otomatis mendapat elemen tergantung dari *customize* dari *user*. Tiap *line* juga dapat diganti elemennya dengan menekan tombol Tab. Penggantian elemen dengan tombol Tab hampir serupa dengan *shortcut* menggunakan tombol Control. Bedanya, tombol

Tab hanya bisa mengubah menjadi 1 elemen saja dan tergantung dari elemen *line* yang bersangkutan. Tabel 6 menunjukkan *default element orientation* pada pengerjaan *screenplay*, sedangkan Tabel 7 menunjukkan *default element orientation* pada pengerjaan *stageplay*.

Tabel6. Default Element Orientation Untuk Pengerjaan Screenplay

Element	If users press ENTER	If users press TAB
Scene Heading	Action	Action
Action	Action	Character
Character	Dialogue	Action
Dialogue	Character	Parenthetical
Parenthetical	Dialogue	Dialogue
Shot	Action	Transition
Transition	Scene Heading	Shot

Tabel 7. Default Element Orientation Untuk Pengerjaan Stageplay

Element	If users press ENTER	If users press TAB
Act	Setting (Setting Description)	Scene
Setting (Setting Description)	At Rise (Setting Description)	At Rise (Setting Description)
At Rise (Setting Description)	Stage Direction (between 2 Character's name)	Setting (Setting Description)
Scene	Setting (Setting Description)	Act
Stage Direction (between 2 Character's name)	Stage Direction (between 2 Character's name)	Character
Character	Dialogue	Stage Direction (between 2 Character's name)
Dialogue	Character	Stage Direction (in Character's dialogue)
Stage Direction (in Character's dialogue)	Dialogue	Dialogue
Transition	Scene	Stage Direction (between 2 Character's name)

3.2 Garis Besar Sistem Kerja Perangkat Lunak

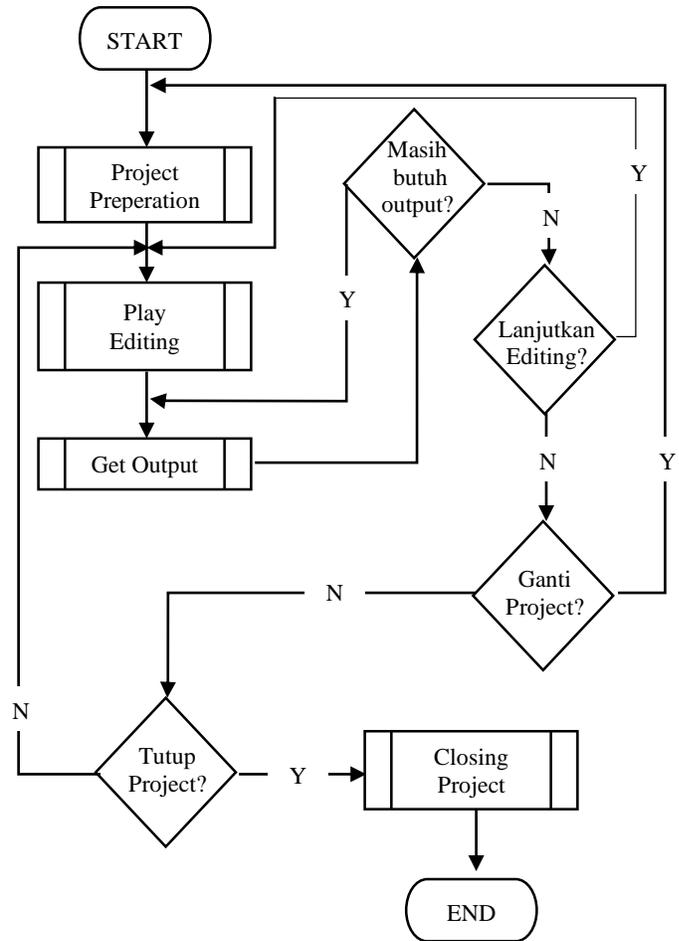
Secara garis besar, aplikasi *editor* ini terdiri 4 sub proses. Satu sub proses untuk proses persiapan. Dua sub proses untuk proses pengerjaan. Satu sub proses untuk proses penutup. Adapun desain sistem aplikasi ini ditunjukkan Gambar 4.

Dikarenakan aplikasi ini adalah aplikasi *editor*, maka diagram alir aplikasi ini memperhitungkan semua kegiatan yang dilakukan *user*. Karena itu, diagram alir di atas mengandung banyak sekali pengulangan.

Proses *Project Preparation* adalah proses mempersiapkan *project* yang akan dikerjakan. Sebelum dapat melakukan pengerjaan, maka

user harus mempersiapkan terlebih dahulu *project* mana yang akan dikerjakan.

Proses *Play Editing* adalah salah satu dari proses pengerjaan. Pada *Play Editing*, *user* akan melakukan pengetikan ataupun kustomasi terhadap naskah yang dikerjakan.



Gambar 4. Diagram Alir Garis Besar Sistem Kerja Perangkat Lunak

Proses *Get Output* adalah salah satu prses pengerjaan yang berfungsi menghasilkan *output* bagi *user*. *Output* aplikasi ini adalah *PLAY (*.ply)*.

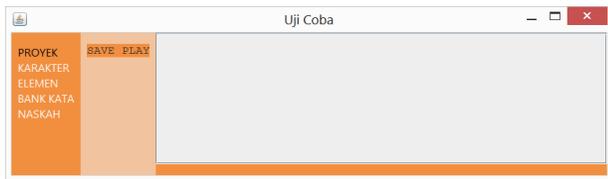
Proses *Closing Project* adalah proses penutup. Proses ini berfungsi ketika suatu *project* akan ditutup. Proses *Closing Project* akan mengecek setiap *project* yang ditutup; apakah sudah disimpan atau tidak.

4. Pengujian Sistem

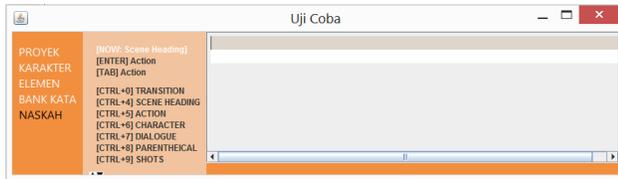
Pengujian diujicobakan pada notebook dengan spesifikasi prosesor Intel® Core™2Duo CPU P7350 @ 2.0 GHz, memori 3 GB dan sistem operasi Windows Vista™ Home Premium.

4.1 Penggunaan Aplikasi

Aplikasi Skripsi memiliki 5 menu. Gambar 5 menampilkan menu Proyek. Gambar 6 menampilkan menu Naskah.



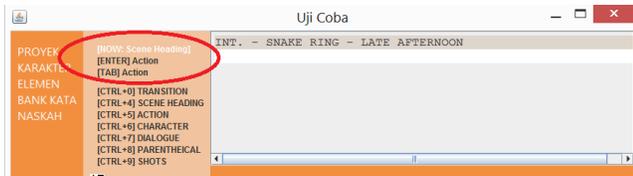
Gambar 5. Menu Proyek



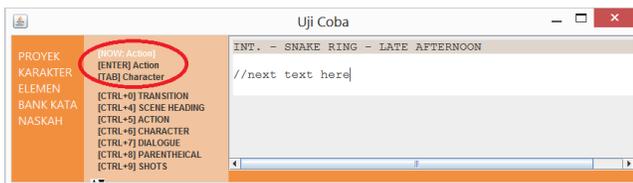
Gambar 6. Menu Naskah

4.2 Pengujian Fitur *Play Typing* Pada Pengerjaan *Screenplay*

Aplikasi ini sudah berorientasi pada elemen naskah. Hal ini dibuktikan dengan penawaran *line* oleh aplikasi. Penawaran itu berupa tipe *line* yang akan muncul berikutnya ketika menekan tombol *enter* atau *tab*. Pengujian dilakukan menggunakan naskah film Rambo 4: Pearl of The Cobra[6]. Gambar 7 dan Gambar 8 adalah *screenshot* penerapan *Screenplay's Element Orientation* Aplikasi Skripsi. Gambar 7 adalah kondisi aplikasi sebelum menekan tombol *Enter* sedangkan Gambar 8 adalah kondisi aplikasi setelah menekan *Enter*.

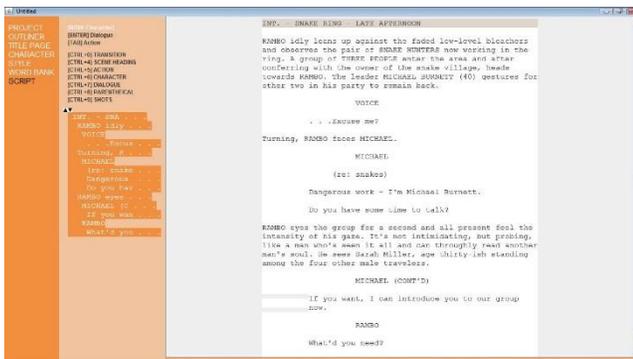


Gambar 7. Kondisi Sebelum Menekan Tombol *Enter*



Gambar 8. Kondisi Sesudah Menekan Tombol *Enter*

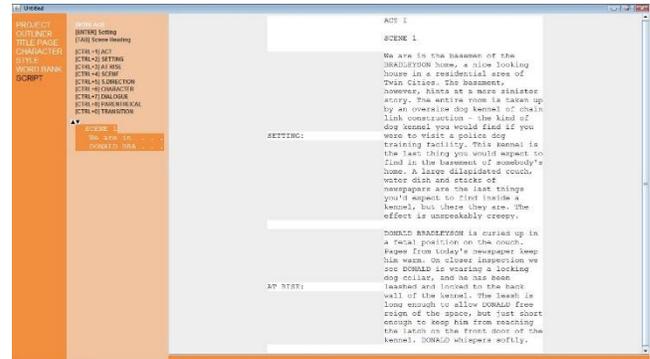
Aplikasi dapat memberikan hasil yang baik dalam pengerjaan naskah yang diujikan. Gambar 9 adalah *screenshot* hasil akhir pengerjaan.



Gambar 9. *Screenshot* Hasil Akhir Pengerjaan Pada *Screenplay*

4.3 Pengujian Fitur *Play Typing* Pada Pengerjaan *Stageplay*

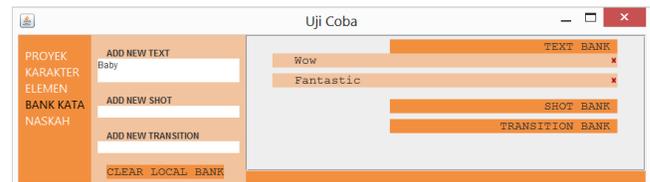
Pengujian pada pengerjaan *Stageplay* tidak jauh beda dengan pengerjaan *Screenplay*. Yang membedakan adalah elemen dan format yang digunakan khususnya elemen *Setting Descriptions* (At Rise and *Setting*). Pengujian dilakukan dengan menggunakan naskah drama The Boys in The Cage[7]. Gambar 10 adalah *screenshot* hasil akhir pengerjaan *Stageplay*.



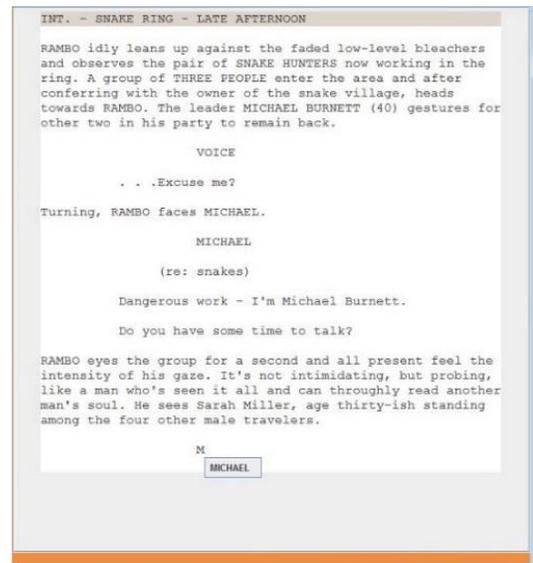
Gambar 10. *Screenshot* Hasil Akhir Pengerjaan Pada *Stageplay*

4.4 Pengujian Fitur *Quicktype*

Fitur *Quicktype* memberikan sugesti kata ketika *user* mengetikkan sebuah kata yang memiliki awalan sama dengan yang ada di dalam *Word Bank*. Gambar 11 adalah *screenshot* untuk penggunaan fitur *Word Bank* yang dapat diakses dari menu Bank Kata. Gambar 12 adalah *screenshot* untuk fitur *Quicktype*.



Gambar 11. *Screenshot* Penggunaan Fitur *Word Bank*



Gambar 12. *Screenshot* Fitur *Quicktype*

5. Kesimpulan

Dari hasil pembuatan aplikasi *editor* naskah film atau drama berorientasi pada elemen-elemen naskah yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

- Pembuatan aplikasi *editor* untuk membuat naskah drama atau film cukup sukar karena aplikasi *editor* yang telah ada sudah efisien. Namun, aplikasi ini mampu bersaing dengan aplikasi lain. Aplikasi ini memiliki semua fitur standar yang dimiliki aplikasi lain dan ditambah dengan beberapa fitur yang tidak ada di aplikasi lainnya.
- Penulisan naskah bagi *scriptwriter* amatir akan menjadi lebih mudah karena *shortcut* yang bisa digunakan ditampilkan secara jelas.
- Pembuatan beberapa elemen naskah belum dapat sesuai dengan standar yang ada

6. Referensi

- [1] Kennedy, X. J. and Dana Gioia. (2013). *Literature: An Introduction to Fiction, Poetry, Drama, and Writing Part 3* (12th ed. Chapter 34, pp. 1169). University of Southern California.
- [2] Rabiger, Michael and Mick Hurbis-Cherrier. (2013). *Directing: Film Techniques and Aesthetics* (Part 2, pp. 34).
- [3] Beck, Kristen Brooke. (2007). *Script Formating*. 21 Januari 2013, dari http://www.kristensguide.com/Writing/script_formatting.asp
- [4] La Volpe, Louis. *Script Format*. 21 Januari 2013, dari http://www.filmschoolonline.com/sample_lessons/sample_lesson_format.htm
- [5] Sedgewick, Robert and Kevin Wayne. (2007). *Pattern Matching*. 20 Januari 2013, dari <http://www.cs.princeton.edu/~rs/AlgsDS07/21PatternMatching.pdf>
- [6] Stallone, Sylvester. (2006). *Pearl of The Cobra (Rambo 4)*. 2 Juni 2014, dari <http://www.screenplaydb.com/film/scripts/rambo.pdf>
- [7] Doe, Jane. (1950). *The Boys in The Cage*. 1 November 2013, dari http://www.gordonstate.edu/PT_Faculty/lking/CPF_play_formatting2.pdf/