



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film pendek "Boncengan" mengangkat sudut pandang remaja perempuan yang menyadari kebebasannya sangat minor meskipun ia tumbuh di lingkungan mayoritas. Kausalitas antara Nadia dan Abah dalam lingkup eksklusivitas yang serba salah, menampilkan bahwasanya manusia adalah entitas yang selalu berproses. Film pendek "Boncengan" adalah film fiksi yang mengeksplorasi pendekatan *neorealis* dengan tujuan untuk menyajikan realitas tanpa melebih-lebihkan. Cerita berdasarkan pengalaman, menggunakan lokasi langsung, dan bekerja sama dengan *non-professional actor*.

Metode kualitatif dengan penelitian eksploratif digunakan dalam penulisan skripsi ini. Menurut Moleong (2007), metode kualitatif yaitu metode penelitian berdasarkan data yang diperoleh melalui kalimat deskriptif untuk menggambarkan suatu objek penelitian. Sedangkan, penelitian eksploratif menurut Arikunto (2010), adalah penelitian yang berupaya menggali pengetahuan baru dengan metode menelusuri penyebab atau faktor yang mempengaruhi suatu kejadian (hlm. 14).

Metode penelitian tersebut digunakan penulis untuk memahami, mengidentifikasi dan menjelaskan karakteristik *neorealis* yang digunakan sebagai pendekatan dalam penyutradaraan. Data-data yang disajikan penulis bersifat informatif dengan menggunakan pengalaman penulis yang terjadi di lapangan. Data-data tersebut diolah dengan melakukan analisis dengan teori-teori yang

didapatkan melalui literatur. Penulis berperan sebagai sutradara dan penulis skenario dalam film pendek "Boncengan", bertanggung jawab dari tahap *development, pre-production, production* dan *post-production*.

3.2. Sinopsis

Kota Palu, tepat tujuh bulan pasca bencana, yang seharusnya berada dalam tahap rekonstruksi. Meskipun sempat lumpuh, aktivitas sudah mulai berjalan seperti sedia kala, walaupun belum pulih dengan konflik sosial. Di antara perasaan kehilangan sebagian orang sudah mulai menerima keadaan. Namun, keadaan tidak mudah bagi NADIA (15), remaja yang sedang dalam transisi pendewasaan diri menyikapi ABAH (50), sosok ayah religius yang didikannya tegas.

Semenjak keduanya kehilangan sosok “rumah” yaitu istri sekaligus ibu akibat bencana, Nadia kesulitan untuk membuka diri, begitu pun Abah sulit memahami bahwa Nadia butuh didengarkan. Nadia merasa tertekan dengan keputusan Abah berupaya mengirimkannya ke pesantren usai Ujian Nasional SMP berakhir. Nadia selama ini berusaha untuk mencari kebebasannya di luar rumah secara diam-diam. Ia menyembunyikan segala aktivitasnya termasuk hubungannya yang sudah hampir setahun dengan pacarnya ZIDAN (15).

Dua hari sebelum di kirim ke pesantren, Nadia sengaja berbohong pada Abah bahwa besok ia masih harus mengurus berkas di sekolahnya. Padahal ia hendak menikmati hari perpisahan terakhirnya bersama pacarnya. Namun, malam itu terjadi konflik yang membuat rasa kekecewaan Abah terhadap Nadia meluap. Begitu pun dengan Nadia mempertanyakan arti kasih sayang.

Keesokan harinya, Nadia tetap nekad menghabiskan waktu terakhirnya dari siang sampai sore bersama Zidan sebelum dijemput oleh Abah. Mereka boncengan keliling kota Palu. Singgah ke pantai bekas tsunami yang sudah hancur, bernostalgia hingga ke bukit. Mereka menikmati dan merayakan kebebasan yang sederhana berdua. Sebelum akhirnya, Nadia dan Zidan mengalami berbagai kesialan dan harus menghindari polisi. Sementara dalam perjalanan Abah berusaha menghubungi Nadia yang tidak mengangkat panggilan. Padahal Abah hendak memberitahukan bahwa ia tertilang. Disaat yang sama, keputusan Zidan dan Nadia menerobos jalan raya membuat mereka ditilang oleh polisi.

3.3. Tahapan Kerja

Film pendek "Boncengan" dalam pengerjaannya memiliki tahapan yang dilalui oleh penulis dalam mewujudkan *neorealism* sebagai pendekatan dalam penyutradaraan. Adapun tahapan penelitian yang dilalui penulis adalah sebagai berikut:

3.3.1 Observasi

Penulis melakukan observasi untuk menjabarkan urgensi penggunaan *neorealism* sebagai gaya penyutradaraan. Observasi tersebut dilakukan dengan melihat kecenderungan pola gaya penyutradaraan yang selama ini digunakan penulis sebagai sutradara. Pengalaman menyutradarai tersebut berpengaruh besar terhadap penggunaan *real location* dan *non-professional actor*. Penulis menyadari bahwa penyutradaraan tersebut memiliki gaya *neorealism*.

Setelah mengobservasi gaya penyutradaraan berdasarkan pengalaman penulis. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi mengenai

gaya *neorealis* yang akan diwujudkan melalui penyutradaraan. Pada tahapan ini, penulis membaca literatur mengenai sejarah *neorealisme* dan melakukan pengamatan dengan menonton pelopor film-film *neorealis*. Adapun film-film yang diamati oleh penulis yaitu *Roma città aperta* (1945) Roberto Rossellini dan *Ladri di biciclette* (1948) Vittorio De Sica.

Tahap observasi dilakukan penulis untuk memahami bagaimana karakteristik *neorealis*, teknik penyutradaraan yang digunakan, dan apa saja yang ingin dicapai film-film *neorealis*. Observasi *neorealis* sebagai gaya penyutradaraan menjadi tahap dasar, sebelum penulis melakukan interpretasi terhadap cerita, identifikasi lokasi dan *non-professional actor*, dan realisasi penyutradaraan di lapangan.

3.3.2 Interpretasi

Penulis selain berperan sebagai sutradara, juga berperan sebagai penulis skenario. Penulis melakukan interpretasi skenario untuk membantu menerapkan karakteristik *neorealis* sebagai pendekatan dalam proses penyutradaraan. Interpretasi skenario dilakukan melalui *treatment* dan *director's note*. *Treatment* berfungsi untuk mengetahui apa yang ingin dicapai penulis sebagai sutradara, selain itu untuk dapat merancang *mise en scène*.

Treatment pada film "Boncengan" mengambil kata kunci persinggahan atau *in transition* yang diterjemahkan sebagai salah satu pengalaman dalam hidup, berupa peralihan menuju pendewasaan diri dan proses menanggapi persoalan-persoalan sosial yang ada di sekeliling. Proses tersebut dalam film ini digambarkan

melalui situasi pindah, menggunakan kendaraan dan perjalanan. Semuanya diibaratkan sebagai persinggahan. Kata kunci *treatment* kemudian didiskusikan bersama departemen kamera, artistik, suara dan penyunting. Kata kunci tersebut dikembangkan oleh setiap departemen dan disepakati sutradara sehingga menghasilkan hasil *treatment* yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Treatment*

Departemen	<i>Treatment</i>
Penyutradaraan	Akting yang ingin dicapai pada karakter Nadia dan Abah, adalah karakter yang humanis. Manusia adalah makhluk multidimensi yang tidak hanya sekadar dapat dilabeli benar atau salah. Manusia makhluk berproses, dan memiliki dimensi.
Sinematografi	Secara visual menerjemahkan konsep persinggahan dengan mengeksplorasi kompleksitas antara Nadia dan Abah. Melalui pergerakan kamera, didikan Abah yang kaku digambarkan dalam rumah, sementara tingkah Nadia yang bebas digambarkan di jalanan.
Artistik	Secara artistik menampilkan dominasi antara dua dunia, yaitu dunia Nadia yang menginginkan kebebasan dari kekangan Abahnya, dan dunia Abah yang eksklusif mengurung Nadia. Tata artistik dalam film ini akan menggunakan elemen warna,

	bentuk, tekstur, dan desain tertentu untuk menunjukkan perbedaan kedua dunia ini.
Suara	Menampilkan perspektif Nadia yang hanya fokus pada hal-hal yang ia inginkan yang berkaitan dengan kebebasannya.
Penyunting	Realitas terjadi di kehidupan, pembawaan cerita tidak bisa acak atau mundur, penyunting membawakannya secara <i>linear</i> atau berurutan. Proses pendewasaan, tidak bisa mundur melainkan harus jalan terus ke depan.

Penulis kemudian membuat *director's notebook*, untuk merincikan kebutuhan yang ingin dicapai pada setiap adegan. Sehingga, setiap departemen dapat menggunakannya sebagai acuan menerapkan *treatment* ke dalam *mise en scéne*. Selain itu *director's notebook* digunakan untuk menentukan bagaimana posisi karakter digambarkan pada adegan. Penggunaan *director's notebook*, berfungsi untuk menjaga konsistensi adegan, karena penulis dan sinematografer tidak bergantung kepada *storyboard*. Sinematografer merencanakan *shotlist* namun bersama sutradara mengeksplorasi kemungkinan yang ada di lapangan. Adapun aspek-aspek yang meliputi *director's notebook* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 *Director's Note*

Adegan	Catatan
Urutan adegan: (Menuliskan penjelasan yang ringkas untuk setiap adegan)	a. <i>Synopsis</i> : Apa yang terjadi di adegan ini? Siapa yang menginginkan? Apa konfliknya?
	b. <i>Time</i> : Bagaimana keadaan dan kapan situasi sehingga mempengaruhi sikap karakter?
	c. <i>Imaginary & Tone</i> : Visualisasi seperti apa yang menggambarkan keadaan tersebut? Bagaimana visualisasi dan gestur tubuh memberikan makna pada adegan?
	d. <i>The Core</i> : Apa yang sutradara ingin tunjukkan untuk mengefektifkan adegan? Apa yang diinginkan dan dibutuhkan karakter? Bagaimana adegan tersebut ditempatkan dari keseluruhan cerita?
	e. <i>Pitfalls</i> : Bagaimana sutradara mengacaukan adegan? Bagaimana sutradara menyabotase upayanya untuk dapat mengefektifkan adegan?

3.3.3 Identifikasi

Identifikasi dilakukan untuk menentukan pemilihan lokasi dan aktor. Pemilihan lokasi dilakukan penulis dengan turun langsung ke lokasi di Palu. Dikarenakan kendala biaya produksi, departemen lainnya seperti produksi, sinematografi, artistik, dan penata suara yang berada di Tangerang tidak dapat turun langsung ke

lapangan. Penulis melakukan identifikasi lokasi eksterior berupa *scouting* bersama kru lokal di Palu, yaitu *art director* dan *location manager*. Terdapat pilihan lokasi bukit, jalanan dan pos polisi.



Gambar 3.1 *Scouting* bukit bersama *art director* dan *location manager*
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2 *Scouting* pos polisi bersama *art director* dan *location manager*
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 3.3 *Scouting* lokasi rawan kena tilang
(sumber : dokumentasi pribadi)

Identifikasi juga dilakukan dalam pemilihan aktor berdasarkan *3Dimensional Character*. Penulis bertujuan untuk mendapatkan aktor dengan karakteristik tertentu: raut wajah, gaya berbicara dan latar belakang karakter. Berdasarkan pendekatan *neorealis* karakteristik tersebut hanya bisa didapatkan secara alami melalui *non-professional actor* di Palu.

Tabel 3.3 *3Dimensional Character*

3D Character	Aspek Acuan
Fisiologi	1. Penampilan fisik: Raut wajah, warna kulit, tinggi, berat badan.
Sosiologi	1. Kelas sosial 2. Pekerjaan/Komunitas

Psikologi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Frustrasi/kekecewaan 2. Sikap/perilaku 3. Kemampuan interaksi/nalar
-----------	--

Proses pencarian *non-professional actor*, dilakukan langsung oleh penulis sebagai sutradara secara subyektif. Pemilihan secara subyektif diawali dengan melakukan identifikasi secara fisiologis, berupa tampilan raut wajah, ekspresi, dan proporsi badan yang terlihat dari luar. Identifikasi fisik tersebut dilakukan penulis melalui penelusuran media sosial yaitu *Instagram* dan *Facebook* serta rekomendasi kerabat terdekat. Setelah itu dilakukan identifikasi secara sosiologis, yakni latar belakang sosial, dan riwayat pendidikan atau pekerjaan.

Penulis memperkenalkan diri, menjelaskan maksud dan tujuan, kemudian mendiskusikan premis dan mendengarkan pendapat mereka. Penulis sebagai sutradara mendiskusikan hal-hal di kehidupan kepada *non-professional actor*. Penulis berusaha memahami kepribadian *non-professional actor* untuk merealisasikan kesamaan ciri psikologis yang dimiliki karakter. Selain itu, penulis melakukan test look kostum untuk mendapatkan kesan pertama *non-professional actor* terhadap karakter yang akan diperankan masing-masing.



Gambar 3.4 *Test Look*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Karakter Nadia diperankan oleh Andiqu Inayah atau dikenal sebagai Diqu dan dipilih oleh penulis secara langsung. Diqu adalah seorang mahasiswa jurusan ekonomi di Universitas Tadulako, dan memiliki kegiatan sampingan sebagai penyanyi dan penari di Palu. Diqu belum pernah terlibat dalam dunia akting maupun syuting film. Secara fisik Diqu memenuhi kriteria yang diinginkan penulis, meskipun sudah dewasa namun wajahnya masih terlihat seperti remaja.

Selain itu, Diqu memiliki mata yang tajam, meskipun hanya diam namun ekspresinya wajahnya dapat berbicara seolah-olah mewakili perasaannya. Secara sosiologis, Diqu memahami budaya dan bahasa *kaili*, yaitu suku di Palu. Faktor pendukung lainnya yaitu, Diqu pernah bersekolah di tempat yang sama dengan penulis yaitu di SMP Negeri 1 Palu. Di mana film "Boncengan" berdasarkan pengalaman pribadi penulis ketika masih duduk di bangku SMP, ditransformasikan melalui karakter, lalu dikembangkan menjadi premis cerita.

Abah diperankan oleh Hamlan sebagai adalah salah satu seorang Pegawai Negeri Sipil di Dewan Kesenian Kota Palu. Penulis mengenal Hamlan melalui akun pertemanan *Facebook*. Penulis langsung memutuskan Hamlan yang memerankan Abah, ketika pertama kali terkesan melihat perawakan beliau yang berjanggut dan memakai kopiah hitam melalui foto di *Facebook*. Kharisma yang terlihat dari guratan-guratan raut wajah, mewakili ketegasan sikap Abah yang telah melewati asam garam kehidupan. Penulis semakin yakin setelah mengetahui latar belakang beliau dari suku *kaili* dan dua puluh tahun silam pernah berkecimpung di dunia teater Palu. Namun semenjak berkeluarga ia sudah meninggalkan dunia teater, dan tidak pernah lagi berakting.

Zidan diperankan oleh Sayaf Murtazar atau akrab di sapa Tezar. Tezar adalah seorang mahasiswa jurusan Teknik Pertanian di Universitas Tadulako. Penulis pertama kali melihat Tezar melalui akun *Instagram*, kemudian langsung terkesan ketika melihat ekspresi wajah dan gerak-geriknya yang terlihat sangat teduh dan santai. Keputusan penulis untuk mengajak Tezar menjadi pemeran Zidan, dibulatkan setelah mencari tahu latar belakangnya yang ramah dan memiliki pemikiran terbuka. Sehingga, menurut penulis memudahkan untuk diskusi dan membahas isu pada film "Boncengan" yang dianggap tabu untuk dibahas bagi sebagian masyarakat agamis di Palu.

Usai melakukan identifikasi, semua bahan tersebut penulis bawa ke Tangerang untuk didiskusikan dan diolah bersama departemen produksi, sinematografi, artistik, dan penata suara. Keputusan syuting dilakukan secara terpisah untuk adegan eksterior dan adegan interior. Secara produksi dan kreatif,

adegan eksterior diputuskan harus diproduksi di Palu. Sementara, adegan interior diproduksi di Tangerang. Keputusan kolektif berdasarkan kebutuhan dari segi kebutuhan kreatif dan biaya produksi.

3.3.4 Realisasi

Realisasi dilakukan ketika penulis telah menyepakati pemilihan lokasi dan menemukan *non-professional actor* yang tepat. Recce bersama sinematografer dan artistik dilakukan tiga hari menjelang syuting di lokasi-lokasi eksterior yang telah ditentukan. Begitu pun dengan *reading* dan *rehearsal* bersama *non-professional actor*.

Rutinitas keseharian para *non-professional actor* telah mendukung karakter dalam film, sehingga sutradara membiarkan *reading* dan *rehearsal* yang minim dengan tujuan mendapatkan improvisasi pada saat syuting dilakukan. Proses *reading* dan *rehearsal* bersama *non-professional actor* dilakukan penulis beberapa hari mendekati waktu syuting.

Pada saat syuting eksterior berlokasi di Palu maupun interior berlokasi di Tangerang, ketika departemen kamera dan artistik sedang menyiapkan peralatan dan latar adegan, penulis menggunakan waktu luang untuk berdiskusi dengan *non-professional actor*. Diskusi dilakukan seperlunya apabila *non-professional actor* kebingungan melihat penyesuaian di lapangan. Namun, improvisasi menjadi prioritas yang didiskusikan sutradara, sehingga tidak memberikan tekanan kepada *non-professional actor* untuk takut keliru melafalkan dialog dalam *beat* maupun bertingkah laku ketika melakukan blocking adegan.

3.4. Acuan

Acuan penulis dalam proses perancangan dan penyutradaraan bersumber dari film *Ladri di biciclette* (1948) yang disutradarai oleh Vittorio De Sica. Penyutradaraan dilakukan dengan menempatkan *non-professional actor* ke dalam penceritaan naratif, yang teridentifikasi melalui lokasi langsung sebagai latar sehingga mempengaruhi performa karakter. Realitas ditonjolkan dengan lokasi yang memiliki kontribusi pada karakter dalam mencapai tujuannya. Hal tersebut yang kemudian menjadi acuan pendekatan *neorealis* bagi penulis dalam menyutradarai pada film "Boncengan".

Kisah *Ladri di biciclette* bermula ketika Antonio memulai hari kerja pertamanya. Sepedanya dicuri, sehingga ia harus menghabiskan hari berkeliaran dengan putranya Bruno. Sulitnya situasi ekonomi dan keadaan sosial sepanjang pencarian pencuri sepeda yang sia-sia, pada akhirnya mendorong Antonio untuk mencuri sepeda.

Penulis berpendapat, film *Ladri di biciclette* menimbulkan pengalaman naratif yang realistis namun dirasakan secara estetis. Perhatian tidak berpusat terhadap tentang siapa yang memerankan karakter, atau seberapa luar biasa cerita yang dihadirkan. Tetapi bagaimana *non-professional actor* sebagai karakter dapat membawa cerita berjalan, sehingga menghasilkan realitas pengalaman yang memiliki gagasan.