



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Tugas Akhir yang dibuat adalah berupa sebuah skenario film pendek yang berjudul SUMPIT. Film bergenre drama dengan durasi 16 menit ini menggambarkan kompleksitas manusia dan kebutuhannya akan pasangan di tengah masalah yang mereka hadapi. Kekompleksitasan cerita ini tergambar dengan digunakannya tujuh karakter, lima protagonis, lima *subplot*, dan satu *main plot*.

3.1.1 Sinopsis

Babeh (Tionghoa, 60 tahun), seseorang pedagang dan pemilik kedai bakmi yang menjadi saksi perselingkuhan antar pelanggannya di kedainya. Sebagai *outsider* dari lingkaran perselingkuhan keenam orang pelanggannya ini, Babeh hanya dapat mengamati dan menarik kesimpulan bahwa manusia memang ditakdirkan untuk berpasangan, namun manusia tetap dapat memilih untuk tetap sendiri.

Seorang bapak dengan dua anak, Jarwo (45 tahun) telah ditinggal oleh istrinya karena sakit. Sebagai seorang bapak, ia berusaha untuk menjaga Lintang (18 tahun) yang masih SMA agar tidak masuk kedalam pergaulan yang salah. Anak pertamanya, Mega (26 tahun) telah menikah dengan seorang laki-laki

bernama Bayu (30 tahun). Ia merasa sudah saatnya untuk mengenalkan pacarnya, Sisy (30 tahun), sebagai calon istri dan juga mama bagi kedua anaknya.

Keputusan Jarwo akan mengenalkan Sisy sebagai calon mama untuk anak-anaknya, membuat Sisy lepas dan semakin yakin atas keputusannya menceraikan Bayu. Hubungan mereka berjalan sangat tidak harmonis karena Sisy terlalu dominan, ditambah lagi dengan perkawinan mereka belum juga memiliki keturunan. Sisy selalu menyalahkan Bayu sebagai penyebab mereka tidak memiliki anak.

Kehidupannya bersama Sisy membuat Bayu tertekan, lemah, dan selalu mengalah. Tidak ada lagi motivasi yang dapat menyelamatkan hubungan mereka. Berbeda dengan perkawinannya dengan Sisy, Bayu menjadi kepribadian yang sangat berbeda ketika sedang menjadi suami Mega. Hubungan perkawinan mereka sangat harmonis, namun Bayu yang telah dituduh tidak dapat memiliki anak oleh Sisy menciptakan kekhawatiran sendiri. Kondisi tubuh Mega yang berbadan besar juga menjadi kekhawatiran Mega. Mega berusaha keras untuk menurunkan berat badannya, sedangkan Bayu tidak pernah tega untuk melihat Mega begitu tertekan. Kesabaran mereka, akhirnya membuahkan hasil, Mega positif hamil. Tuduhan Sisy terhadap Bayu, ternyata salah.

Sebagai anak perempuan satu-satunya yang masih menjadi tanggung jawab Jarwo, Lintang merasa kesepian. Kakak perempuannya yang sudah menikah dan berbadan besar membuat hubungan mereka jauh. Lintang tidak ingin seperti kakaknya yang berbadan besar, ia menjadi sangat anti terhadap makanan.

Kalaupun ia makan, diam-diam ia akan memuntahkannya lagi. Kesepian Lintang, membuat ia merasa perlu untuk menantang hidupnya sendiri. Hubungan Lintang dengan Adit (22 tahun) tidak diketahui oleh Jarwo. Diam-diam Lintang melepaskan keperawannya dengan Adit. Masalah mulai serius ketika Lintang ternyata hamil dan Adit menjadi panik, ketika mengetahui bahwa pacar *gay*-nya, Jarwo, adalah ayah dari perempuan yang ia hamili.

3.1.2 Peralatan

Dalam penulisan skenario film pendek SUMPIT, penulis menggunakan sebuah laptop dan komputer dengan *software* khusus penulisan skenario yaitu Celtx. Adapun penulis menggunakan sebuah buku saku yang penulis gunakan untuk mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan skenario film pendek SUMPIT seperti ide, atau kejadian-kejadian unik yang dapat diadopsi kedalam skenario.

3.1.3 Timeline

Hampir setiap minggunya lahir *draft* baru yang lahir dari revisi-revisi *draft* sebelumnya.

Kira-kira seperti inilah, progres penulisan yang penulis lakukan dalam menyelesaikan tugas akhir yang berupa karya skenario dan tugas akhir berupa laporan.

Tabel 3.1.3 Timeline

	Maret '12	April '12	Mei '12	Juni '12	Juli '12
Sinopsis	1				
Writer's Pitching					
Draft	1	2	3	4	5
Proposal TA					
Literatur (Teori)					
Sidang Proposal					
Writer's Statement					
	Agustus '12	September '12	Oktober '12	November '12	Desember '12
Draft	11	12			
Script Lock					
Shooting day 1, 2, & 3					
Literatur (teori)					
Laporan Bab 1 & 2					
Pra Sidang 1					
Laporan Bab 3 & 4					
Pra Sidang 2					
Laporan Akhir					
	Januari '13	Februari '13	Maret '13	April '13	Mei '13
Laporan Akhir					
Sidang Kelayakan					
Persiapan Sidang Akhir					
Sidang Akhir					
Revisi					

3.2 Tahapan Kerja

Penulisan skenario adalah proses yang penting dalam menentukan hasil akhir film. Untuk pertama kalinya penulis mendapat kesempatan untuk menulis skenario sebagai tugas akhir. Akhirnya, skenario ini bukan hanya menentukan hasil akhir film SUMPIT, namun juga menentukan hasil akhir dari tugas akhir penulis.

Tahapan yang penulis lewati sebelum akhirnya menghasilkan skenario film pendek SUMPIT adalah seperti berikut:

3.2.1 Menemukan Ide Cerita

Pencarian ide adalah langkah pertama dari lahirnya skenario. Untuk memulai langkah pertama akan selalu terasa sulit. Ide terkadang datang tanpa diminta, dan hilang ketika diminta. Namun, ide akan selalu bisa muncul ketika berusaha untuk dicari.

Menurut Yoseph Anggi Noen, seorang dosen dan sutradara, agar seorang penulis skenario dapat menguasai setiap unsur cerita yang ia buat, ambillah ide dari hal-hal sederhana yang dapat ditemukan di kehidupan sekitar kita (komunikasi personal, 4 Maret, 2012).

Cara menemukan ide adalah dengan terus berpikir dan berimajinasi. Ide pertama SUMPIT lahir dari pengamatan penulis atas kesederhanaan mengenai pengulangan-pengulangan pelanggan di kedai bakmi di daerah Gading Serpong. Dalam kejadian nyata, penulis adalah pelanggan kedai itu yang terus melakukan pengulangan yang sama dalam hal pemilihan tempat duduk serta makanan yang penulis pesan. Dengan tambahan sedikit imajinasi, sudut pandang diubah.

3.2.2 Penulisan *Premise*

Premise adalah sebuah kalimat yang menjabarkan isi dari keseluruhan cerita. *Premise* skenario film pendek SUMPIT adalah seorang pemilik kedai bakmi yang menjadi saksi perselingkuhan antar keenam pelanggannya.

Setelah mengetahui apa yang akan penulis ceritakan, penulis mulai untuk mengembangkan *premise* ini ketahap selanjutnya.

3.2.3 Penulisan Sinopsis

Ide cerita SUMPIT terus berkembang, dan pada akhirnya harus dibatasi mengingat skenario ini akan direalisasi dalam bentuk film pendek berdurasi 16 menit.

Dari *premise*, penulis mengembangkannya kedalam cerita sepanjang satu halaman, yang disebut sebagai sinopsis. Inti dari sinopsis yang penulis buat adalah menjelaskan bahwa Babeh mengetahui perselingkuhan yang terjadi di kedainya, dan permasalahan yang setiap pasangan ini hadapi.

Dalam tahapan pembuatan skenario SUMPIT, sinopsis ini dijadikan media penilaian apakah cerita-cerita yang sudah terkumpul layak untuk direalisasikan kedalam film pendek dan layak dijadikan sebagai proyek tugas akhir.

Sinopsis-sinopsis yang terpilih, memasuki langkah selanjutnya, yaitu mempresentasikan ide cerita kepada para dosen pembimbing.

3.2.4 *Pitch the Story*

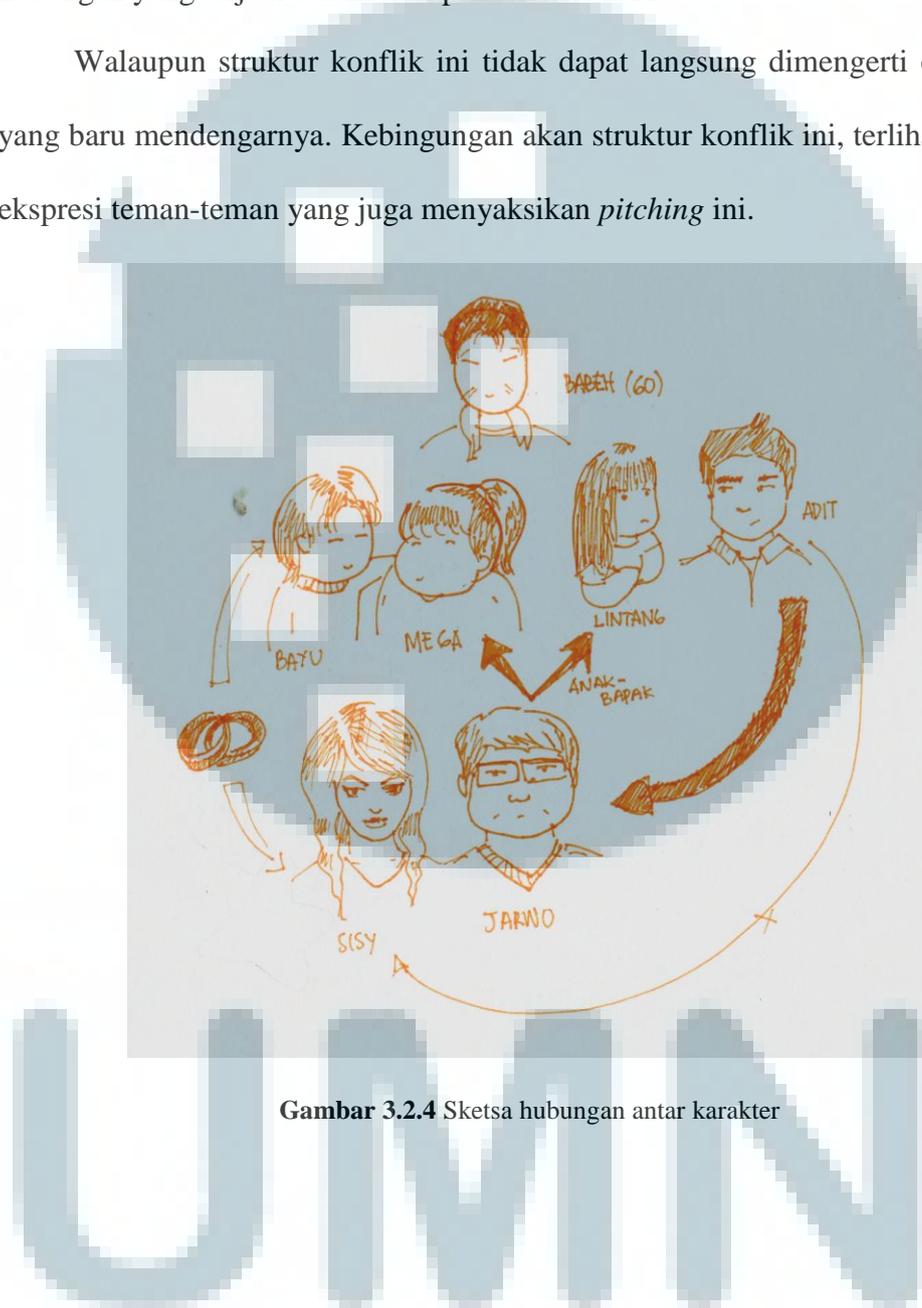
Premise dan sinopsis yang sudah dibuat, digunakan untuk menjual cerita kepada keempat dosen pembimbing dalam waktu singkat ketika *pitching*.

Pitching secara sederhana dapat diartikan sebagai penyampaian dan presentasi gagasan kreatif dan kemudian cerita dipilih untuk di produksi. *Pitching* berlaku untuk memilih cerita atau penulis, sutradara, dan produser.

Selain *premise* dan sinopsis, untuk *pitching* penulis mempersiapkan struktur konflik yang menjadi kunci film SUMPIT dengan cara membuat skema

berdasarkan karakter, lalu ditarik garis-garis yang menghubungkan masalah mereka. Dengan begitu penulis dapat dengan mudah menerangkan skema hubungan yang terjadi dalam film pendek SUMPIT.

Walaupun struktur konflik ini tidak dapat langsung dimengerti oleh orang yang baru mendengarnya. Kebingungan akan struktur konflik ini, terlihat dari raut ekspresi teman-teman yang juga menyaksikan *pitching* ini.



Gambar 3.2.4 Sketsa hubungan antar karakter

3.2.5 Penulisan *Draft*

Dalam penulisan skenario film pendek SUMPIT, dimulai saat ide cerita SUMPIT terpilih untuk diproduksi dan terus berlanjut hingga skenario film pendek SUMPIT di film-kan.

Penulisan *draft* ini terus mengalami perubahan besar dan kecil, dari teknis penulisan, sudut pandang, sampai perubahan kronologi waktu. Saat proses produksi pun, penulis masih harus memutar logika, karena adanya ketidaksesuaian karakter dalam skenario dan pada film.

Perubahan yang terus terjadi pada setiap *draft* yang baru rampung dan akhirnya menghasilkan *draft* baru hingga berjumlah 12 *draft*, sempat membuat penulis kehilangan arah dalam menulis skenario film pendek SUMPIT. Tema pada film inilah yang menjadi penunjuk, akan dibawa kemana skenario ini berjalan. Lahirnya *draft* ke-12 untuk skenario film SUMPIT ini pada akhirnya membawa dampak ketidakpercayaan diri penulis akan cerita SUMPIT.

Tantangan lain pada penulisan skenario ini adalah bagaimana cerita dengan banyak karakter yang berarti melahirkan banyak konflik ini tetap hadir sebagai film pendek yang memiliki panjang skenario yang tidak lebih dari 20 halaman. Ini menjadi tantangan tersendiri karena banyak sekali hal yang penulis ingin ungkapkan namun harus dibatasi sehingga cerita menjadi lebih padat tanpa mengurangi tema utama yang ingin penulis sampaikan.

Observasi di kedai bakmi juga penulis lakukan untuk mendapatkan kemiripan aktivitas dan kebiasaan-kebiasaan para pelanggan sebuah kedai bakmi

yang sedang menunggu pesannya datang. Kebiasaan-kebiasaan yang muncul secara natural pada orang-orang yang ada di kedai bakmi ini, penulis jadikan sebagai bahan untuk dijadikan kebiasaan para karakter pada SUMPIT yang menjadi gambaran kepribadiannya.

Selain observasi dalam bentuk langsung, penulis juga observasi melalui media internet dan diskusi bersama teman-teman berdarah Tionghoa, yang masih percaya terhadap mitos. Observasi melalui internet lebih mengarah kepada mitos tentang sumpit di berbagai negara Asia. Sedangkan diskusi merupakan bentuk pembuktian, mitos seperti apa yang lebih dikenal di Indonesia. Dan hasilnya, mitos yang ada di Asia, tidak berbeda jauh dengan Indonesia.

Mitos yang paling kuat mengenai sumpit adalah larangan menancapkan sumpit diatas mangkok berisi nasi atau makanan pokok. Alasannya karena tindakan itu seperti upacara sembayang untuk orang yang sudah meninggal.

3.3 Referensi

Film dengan *ensemble characters* tentu bukan hal yang baru dalam dunia film. Robert Altman dikenal sebagai sutradara dan penulis spesialis film dengan penggunaan banyak protagonis. Selain Robert Altman, ada juga sutradara dan penulis Paul Thomas Anderson yang gaya filmnya terinspirasi dari Robert Altman. Di Hollywood jenis film seperti ini sudah cukup banyak, namun di Indonesia yang terkenal adalah Arisan.



Gambar 3.3 Film *Watchmen* (2009)

(Sumber: Robinson, 2011)

Contoh film dengan *ensemble character* adalah seperti *Watchmen* (2009), *Pulp Fiction* (1994), *Boogie Nights* (1997), *Elephant* (2003), *The Breakfast Club* (1985), *Reservoir Dogs* (1992), *Traffic* (2000), *Requiem for a Dream* (2000), *Glengarry Glen Ross* (1992), dan *Magnolia* (1999).



Gambar 3.3 Film *Magnolia* (1999)

(Sumber: New Line Cinema, 1999)

Sebagai penulis skenario, adalah penting untuk memiliki visual atas cerita yang ditulis. Visual ini penulis dapatkan dari berbagai macam film. Film yang penulis jadikan referensi untuk gaya penceritaan adalah *500days of Summer*, *Amelie*, *Jakarta Maghrib* dan *Magnolia*.



Gambar 3.3 Film *Amelie* (2001)

(Sumber: Cinemafanatic, 2010)

Terinspirasi dari film *500days of Summer* dan *Amelie*, penulis menjadikan gaya narrator pada film itu sebagai gaya orang ketiga pada film pendek SUMPIT bercerita. Orang ketiga dalam film pendek SUMPIT adalah Babeh.

UMMN



Gambar 3.3 Film (*500 Days of Summer* (2009)

(Sumber: Byington, 2010)

Dari film *Jakarta Maghrib*, penulis lebih mempelajari setiap sisi masyarakat urban Jakarta yang terlihat natural dan dapat dijadikan referensi untuk film pendek SUMPIT. *Magnolia* salah satu karya dari sutradara dan penulis Paul Thomas Anderson, penulis jadikan referensi utama dalam film pendek SUMPIT. Penulis mempelajari beberapa hal yang lalu penulis terapkan pada film pendek SUMPIT seperti narasi, pemilihan *main plot*, dan konflik drama di dalamnya, dan pesan-pesan tersirat pada cerita.

3.4 Temuan Data

Penulis berperan seperti Tuhan dalam film pendek SUMPIT karena penulis skenariolah yang menuliskan takdir dari film pendek SUMPIT, namun pada akhirnya banyak pula hal-hal yang ditemukan tidak sesuai dan terpaksa harus berubah. Saat penulisan skenario SUMPIT berlangsung, penulis menemukan hal-hal yang berbeda dari ekspektasi awal. Penemuan-penemuan itu antara lain:

- 1.) Penulisan skenario yang kurang detil dalam menyampaikan karakteristik setiap karakter.
- 2.) Skenario SUMPIT tidak sepenuhnya mengikuti teori tiga babak yang dikemukakan oleh Syd Field.
- 3.) Luputnya penulis dari detil status pernikahan yang terjadi antara Sisy, Bayu, dan Mega.
- 4.) Film dengan *ensemble characters* tidak aplikatif dalam film pendek.
- 5.) Tidak adanya adegan-adegan penting yang dapat membangun kedalaman pada cerita.
- 6.) Perbedaan karakter Mega yang ditulis pada skenario SUMPIT dengan pemeran Mega pada film.

UMMN