



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

Simbiosis merupakan film pendek dengan genre drama – *adventure*. Tokoh dalam film *Simbiosis* memiliki karakter yang berbeda satu sama lain. Dengan *background* Kakak dan Adik sebagai pelajar, berasal dari keluarga *broken home*. Mereka memulai petualangan mereka. Dunia petulangan mereka janggal, aneh dan sunyi. Kondisi tersebut ditampilkan dalam pemilihan *setting* dan *blocking* pendukung cerita ini.

3.2. Sinopsis

Adik (9) dan Kakak (14) sedang mendayung perahu panjang di tengah danau luas. Mereka berdua mengenakan seragam sekolah dengan atribut lengkap dari topi hingga sepatu. Awalnya mereka tampak berdebat mengenai seseorang, guna menjaga kerahasiaan perjalanan mereka, tetapi tidak lama Adik dan Kakak diam tak mengeluarkan suara apapun. Perjalanan terasa sunyi dan janggal sampai akhirnya Adik mengeluarkan radio miliknya untuk memecah keheningan. Mereka akhirnya mendarat dan sampai di pulau yang mereka tuju. Dengan sebuah peta harta karun dan kompas, mereka masuk ke dalam hutan dan memulai perjalanan mereka mencari harta karun tanpa banyak kata. Sang Adik tiba-tiba mengingat apa yang pernah diucapkan ibunya ketika melihat burung. Adik dipanggil Kakak menggunakan sebuah peluit sebanyak dua tiupan. Perjalanan

mereka dilalui tanpa banyak bicara. Obrolan bukan hal penting bagi mereka. Kakak sering acuh tak acuh terhadap si Adik. Ia berjalan di depan Adik tanpa memperhatikan Adik. Adik diam, dan mengandalkan radio yang dibawanya, untuk memecah keheningan bahkan pada saat tidur.

Keesokan harinya, mereka bertengkar karena peta harta karun sobek. Pertengkar tersebut menciptakan ketegangan di antara mereka. Namun, perjalanan mencari harta karun tetap dilanjutkan. Sobekan peta kemudian dipegang Kakak. Tetapi Adik mengambil kembali peta miliknya dari tangan Kakak. Suatu saat mereka bertemu dengan seorang Pria yang membawa keranjang penuh dengan botol berisi susu. Kakak yang penuh rasa curiga bersembunyi, sedangkan Adik yang nampak tenang justru berbincang dengan Pria tersebut. Kakak melihat Adik memberikan peta harta karun kepada Pria tersebut dari tempat persembunyiannya. Seketika Kakak langsung berdiri, mengeluarkan pistol dan mengancam Pria tersebut untuk mengembalikan peta yang dipegangnya. Pria pun bingung, Kakak mengusirnya dengan pistol dan menyita keranjang berisi botol susu.

Sore harinya mereka beristirahat, Adik mengisi perut dengan bekal bawaan berupa roti, sedangkan Kakak asyik memainkan pistol mainan dan meminum sebotol susu di tangan kirinya. Adik yang masih merasa lapar mengorek isi tas Kakak untuk menyantap sebuah roti lagi. Namun Kakak memukul tangan Adik karena Kakak ingin menyimpan guna perjalanan pulang. Malam hari, ketika Adik tertidur pulas. Kakak memakan secara diam-diam roti

dan meneguk sebotol susu bawaan karena lapar tanpa sepengetahuan Adik. Radio berbunyi sepanjang malam.

Keesokan harinya, mereka melanjutkan perjalanan. Mereka menemukan tanah lapang dengan satu pohon besar di tengahnya. Merasa yakin tempat tersebut adalah tempat harta karun yang dicari berada sesuai peta, mereka mulai menggali. Tak lama, Adik menemukan sebuah peti yang masih terkubur setengahnya. Ia memanggil Kakak, kemudian menggalnya bersama dengan perasaan senang. Peti berat akhirnya dapat dikeluarkan, tetapi mereka tak dapat membukanya. Tidak mampu membuka peti itu, Adik memilih untuk membawanya pulang bersama. Sedangkan Kakak memilih untuk tinggal karena merasa sangat bebas berada di tempat tersebut. Adik kemudian marah karena merasa telah dibohongi Kakak. Kakak kembali meneguk sebotol susu namun dengan segera memuntahkannya karena susu tersebut sudah basi. Mereka kembali bermalam, hanya saja tanpa suara radio. Keheningan menyelimut sepanjang malam. Adik masih terjaga dari tidurnya.

Esok paginya, Kakak terbangun dan tidak menemukan Adik yang seharusnya tidur di sampingnya. Kakak berusaha mencari sosok Adik tetapi tidak dapat menemukannya. Kakak kemudian mengeluarkan sobekan peta dan kompas dari sakunya. Kakak baru menyadari kompas miliknya juga sudah tidak ada.

Adik bersusah payah menarik peti kembali ke kapal. Ia kelelahan dan duduk di atas peti. Adik marah dan berusaha membuka gembok peti dengan paksa. Ia mengeluarkan isi tasnya dan berusaha membukanya dengan sekop yang ia bawa. Usaha Adik sia-sia karena gembok tetap tidak terbuka. Adik kemudian

berusaha membuka paksa gembok tersebut dengan radio yang berada di dekatnya. Kakak terus berlari berusaha mencari Adik. Setelah berlari cukup jauh, Kakak kelelahan. Ia pun menyerah dan meniupkan peluit panjang.

3.3. Posisi Penulis

Pada proyek pembuatan Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai sutradara. Penulis bekerja sama dengan *scriptwriter* agar setiap karakter yang ditampilkan dalam film memiliki hubungan kuat satu sama lain. Melalui film *Simbiosis*, penulis ingin menunjukkan bahwa 3 dimensi karakter (dalam hal ini hubungan Kakak dan Adik) bisa disampaikan melalui visual (*mise en scene*) tanpa harus menyampaikannya secara verbal. Kemudian yang menjadi faktor penting dalam mendukung terciptanya *blocking* yang baik, dibutuhkan *setting* yang tepat sesuai dengan kebutuhan cerita.

3.4. Peralatan

Peralatan yang digunakan oleh sutradara selama proses pembuatan film pendek *Simbiosis* adalah:

1. *Hardware* – MacBook Pro 15”
2. *Software* – Microsoft Word 2013 (untuk pembuatan shotlist).

3.5. Proses Kerja

Dalam pengerjaan proyek film pendek *Simbiosis*, penulis melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

3.5.1. Membaca Naskah

Hal pertama yang harus dilakukan oleh setiap pembuat film adalah membaca naskah kemudian mengulasnya secara menyeluruh. Sutradara bertugas menyampaikan cerita secara detail baik melalui karakter hingga lokasi kejadian film tersebut berada. Karena itulah penulis terlebih dahulu membaca dan mengulas naskah secara mendalam agar film yang dibuat menjadi lengkap.

Pada naskah film *Simbiosis*, mengetahui gambaran detil bagaimana hubungan Kakak dan Adik serta bagaimana keadaan keluarga mereka baik secara ekonomi maupun psikologi sebelum film tersebut dimulai sangatlah penting. Hal ini akan menentukan sutradara dalam mengarahkan *talent* untuk berinteraksi satu sama lain. Detail-detail dalam film seperti reaksi ketika Kakak mendengar Adik menyinggung soal Ayah menjadi salah satu faktor penting. Karena melalui hal tersebut sutradara menyampaikan apa yang terjadi antara Kakak dan Ayah, dan dampak perlakuannya kepada Adik. Hal ini dapat menjadi adegan yang menjelaskan 3 dimensi karakter. Berikut contoh naskah *Simbiosis*.

```

                                KAKAK
Lu ga bilang ke dia kan, kita ke
sini?

                                ADIK
Ga ada yang tau kok.

Adik yang sedang mendayung tiba-tiba berhenti. Ia meletakkan
dayung sampan ke atas kapal. Adik memijat-mijat tangannya
sendiri.

                                ADIK (CONT'D)
Coba ajak papa, pasti cepet sampe.

Kakak menatap Adik yang berada di belakang dengan sinis.
```

Gambar 3.1. Naskah Film *Simbiosis*, scene 1

Pada naskah film *Simbiosis*, penulis mengerti dunia yang dialami setiap karakter sehingga penulis dapat menentukan bagaimana tingkah laku dan respon yang dimiliki masing-masing karakter. Melalui langkah-langkah seperti inilah penulis dapat menentukan dunia pada film *Simbiosis* termasuk perilaku setiap karakter yang ada di dalamnya. Perlakuan Kakak terhadap Adik menjelaskan hubungan mereka terlihat pada gambar naskah di bawah ini.

Adik mengganti saluran radio. Tiba-tiba Kakak melempar roti ke arah Adik. Adik menangkap dan memakannya.
Mereka berdua menyantap makanan mereka sambil menatap api di sela-sela tumpukan kayu tanpa obrolan.

Gambar 3.2. Naskah Film *Simbiosis*, scene 6

Sutradara harus memahami karakter pada film layaknya seorang manusia yang benar-benar ada. Dengan demikian sutradara bisa mengarahkan aktor untuk memerankan karakter semaksimal mungkin. Sikap Kakak tersebut menjelaskan bahwa ia memiliki ego tinggi dan dominan terlihat pada naskah di bawah ini.

12 INT. TENDA - MALAM

12

Adik dan Kakak tidur semakin berjauhan. Tak lama, Kakak terbangun. Ia meraih tasnya dan mengambil sebuah roti dan sebotol susu. Ia memakannya dengan lahap tanpa sepengetahuan Adik yang tertidur pulas.

Gambar 3.3. Naskah Film *Simbiosis*, scene 12

3.5.2. Riset

Penulis melakukan riset tentang pengaruh *blocking* dalam menyampaikan hubungan antar karakter. Riset ini dilakukan mulai dari pencarian definisi *blocking* itu sendiri, jenis-jenisnya dan film yang berkaitan. Ketika melakukan

riset penulis membaca beberapa buku tentang *blocking*. Kemudian dari teori yang didapatkan penulis menyimpulkan bahwa sebuah *blocking* yang tepat dapat mendramatisir sebuah adegan, menjelaskan latar belakang karakter tanpa harus menjelaskan secara verbal. Penulis juga melakukan riset pada beberapa film mengenai *blocking* untuk menunjukkan karakter dominan harus diposisikan di tempat yang lebih tinggi daripada karakter lain. Bisa pula dengan penempatan karakter dominan lebih dekat dengan kamera dibanding karakter lainnya. Sedangkan untuk menunjukkan ketidak-akraban, diciptakan ruang luas antar karakter.

Sesudah mengetahui definisi dan jenis *blocking*, penulis membuat *blocking* apa saja yang cocok untuk menggambarkan hubungan Kakak – Adik yang tidak akur. Setelah menentukan beragam *blocking* pada film *Simbiosis* barulah ditentukan *setting*. *Blocking* untuk menggambarkan hubungan Kakak dan Adik yang tidak akur adalah jarak antar karakter yang jauh. Kemudian ada pula *blocking* penanda keegoisan Kakak. Kakak jauh di depan meninggalkan Adik di belakang. *Blocking* yang menunjukkan Kakak bersikap dominan diperlihatkan dengan cara menempatkan Kakak berada di atas *frame* di bandingkan dengan Adik.

Kemudian *setting* yang dibutuhkan pada film *Simbiosis* berupa hutan tropis. Hutan tropis berkarakter daun lebat, pepohonan tinggi, dasar hutan ditutupi oleh rerumputan dan lumut. Melalui ciri tersebut, *setting* hutan tropis cocok untuk menggambarkan petualangan Kakak-Adik di dunia yang jauh dari peradaban manusia. Selain itu hutan tropis memberikan fungsi naratif pada film *Simbiosis*;

apa yang Kakak-Adik cari di tengah hutan mustahil ditemukan. Hal ini bisa terlihat dari pepohonan tinggi. Secara *shot*, puncak pohon tidaklah terlihat. Ini memberikan makna bahwa impian mereka yang tidak akan pernah tercapai.



Gambar 3.4. Lokasi harta karun

3.5.3. Meninjau Lokasi Syuting

Lokasi syuting merupakan salah satu faktor pendukung dalam menciptakan suasana pada sebuah film. Pemilihan lokasi yang tepat merupakan faktor utama agar film terlihat nyata. Pada film *Simbiosis* dipilih lokasi berdasarkan kepentingan cerita dan juga dapat membantu penciptaan *blocking* yang tepat.

Pencarian lokasi dimulai dari kebutuhan film. Dalam hal ini berlatar hutan. Pertama, sutradara membicarakan gambaran lokasi sesuai kebutuhan *blocking* kepada produser. Ketika beberapa lokasi tampak cocok dengan kebutuhan sutradara, kru inti melakukan *location scouting*. Sewaktu meninjau lokasi, sutradara kembali melihat apakah lokasi tersebut bisa atau tidak untuk diimplementasikan *blocking* yang sudah dibuat.

Terkadang dalam memilih *setting* (*outdoor*) hal-hal tidak terduga terjadi. Ketika *scouting*, *setting* hutan sesuai dengan kebutuhan cerita dan akan digunakan untuk proses syuting beberapa hari ke depan. Namun secara mendadak *setting* berubah tanpa bisa dicegah. Misalnya saja terjadi air pasang, tanah longsor, dan banyak lainnya. Hal ini terjadi pada film *Simbosis*. *Setting* yang tepat sudah didapatkan. Namun saat akan dilakukan *rehearsal*, *setting* berubah drastis karena perubahan cuaca dan penulis harus mencari lokasi lainnya.



Gambar 3.5. Lokasi yang diganti (faktor cuaca)

UMMN



Gambar 3.6. Lokasi yang diganti (faktor cuaca)

Selain faktor cuaca pengubah *setting* (*outdoor*), hal keamanan dan keselamatan para *talent* perlu diperhatikan. *Setting* yang berbahaya harus sangat dipertimbangkan dari berbagai sisi. Apakah ada kemungkinan untuk menggantinya dengan lokasi lain yang mirip dengan lokasi semula. Setelah terjadi beragam masalah di atas, penulis membahas dengan kru untuk mencari solusi. Akhirnya penulis dan kru sepakat untuk memanfaatkan efek visual pencipta *setting* berbahaya tetapi dilakukan di tempat aman.

UMMN



Gambar 3.7. Lokasi yang diganti (faktor keamanan)

Salah satu *setting* yang tidak jadi digunakan dalam film *Simbiosis* setelah mempertimbangkannya melalui segi keamanan (gambar 3.7.).

Proses panjang dalam pencarian *setting* membuahkan hasil baik. Salah satu *setting* yang sesuai dengan kebutuhan *blocking* dan cerita terlihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8. Lokasi yang digunakan



Gambar 3.9. Lokasi yang digunakan

Setting pada gambar 3.9. dinilai cocok untuk sebuah *scene* karena *blocking* karakter yang diinginkan dapat dengan mudah dilakukan. Dalam *setting* tersebut terdapat banyak semak pemberi kesan bahwa adalah sebuah hutan tak terjamah manusia.

3.6. Acuan

Selain melakukan riset mengenai teori tentang *blocking*, penulis juga menjadikan film lain sebagai acuan yaitu, film dengan *genre* serupa dan jumlah karakter yang hampir sama. Penulis memperhatikan *blocking* dalam film-film tersebut dan menganalisa *blocking* yang ada pada film tersebut cocok diterapkan ke dalam film *Simbiosis*. Selain menjadi referensi *blocking*, penulis juga menggunakan *setting* yang ada pada film-film lain sebagai acuan lokasi yang akan dicari. Dengan cara inilah penulis dan produser dapat berkomunikasi dengan mudah dan memiliki visi sama terhadap *setting* yang akan digunakan. Adapun jenis *blocking* dan film yang

menjadi acuan penulis adalah dari film *The Kings of Summer* (Jordan Vogt-Roberts, 2013)



Gambar 3.10. Screenshot *The Kings of Summer*

Shot di atas menceritakan rahasia yang disembunyikan Joe (kanan) akhirnya diketahui Patrick (kiri). Hal ini menimbulkan ketegangan di antara mereka. *Shot* ini mengawali perpisahan mereka saat satu per satu rahasia terungkap. Penulis menjadikan *shot* di atas sebagai referensi hubungan Adik-Kakak yang tidak akur, di mana jarak antar karakter sangat besar.

Penulis juga menjadikan *Stand by Me* sebagai referensi lokasi. *Setting* pada *Stand by Me* memperlihatkan jenis hutan dengan banyak pohon dan semak-semak. Penulis menilai bahwa *setting* seperti ini cocok untuk petualangan karakter yang penuh misteri rahasia.



Gambar 3.11. Screenshot *Stand By Me*

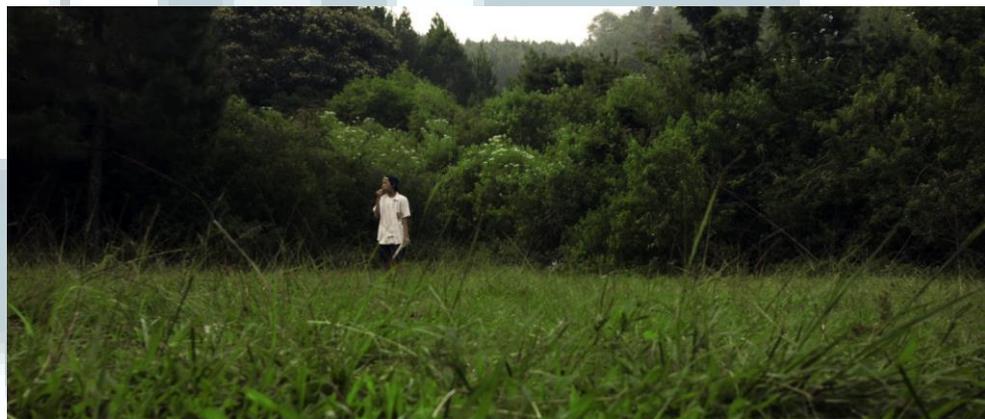
3.7. Temuan

Tidak semua persiapan semasa *pre-production* berjalan lancar hingga *production*. Masalah-masalah tidak terduga bisa saja terjadi. Seperti yang telah penulis jabarkan di atas, faktor cuaca adalah penyebab perubahan drastis sehingga lokasi tidak bisa lagi digunakan.



Gambar 3.12. Lokasi yang diganti (faktor cuaca)

Lokasi di atas cocok menjadi *setting* pada *scene* 18 di mana Kakak mencari Adik berada di padang luas. Namun saat ingin melakukan *rehearsal*, sisa hujan semalam membuat permukaan tanah lokasi sangat becek sehingga penulis dan kru terpaksa mencari lokasi pengganti dan melakukan *rehearsal* pada saat itu juga.



Gambar 3.13. Kakak mencari Adik di padang luas

Penulis mengganti lokasi pada gambar 3.12. dengan lokasi pada gambar 3.13. Hal ini penulis lakukan karena penulis melihat adanya persamaan fungsi naratif yaitu, untuk menunjukkan Kakak yang mencari Adik di tengah padang luas sehingga membuatnya putus asa.

Pada saat *location scouting*, terdapat beberapa *setting* yang sudah ditentukan sutradara ketika menulis *script* tidak sesuai dengan yang telah ditentukan. Sutradara melakukan beberapa pertimbangan dengan melihat apakah *blocking* yang sudah ditentukan bisa terwujud dengan lokasi baru, apakah lokasi tersebut memiliki fungsi naratif yang sama dengan lokasi yang sutradara pikirkan pada saat menulis *script*. Dengan beberapa pertimbangan tersebut sutradara

memutuskan untuk mengganti lokasi yang ada pada *script* dengan lokasi baru tanpa menghilangkan fungsi naratif dan *blocking* yang telah tercipta.

9 **EXT. JALANAN BERCABANG - SIANG**

Kakak tampak melihat Adik yang belum juga menyusul dirinya. Ia kemudian meniupkan peluit sebanyak dua kali. Adik muncul dari balik semak-semak sambil memukul-mukulkan batang pohon ke sekelilingnya.

Kakak memperhatikan kompas dan peta. Kakak terus berjalan meninggalkan Adik yang masih berada di belakang.

Gambar 3.14. *Screenshot script Symbiosis*

Gambar 3.14. memperlihatkan bahwa *setting* yang dipikirkan oleh sutradara ketika membaca naskah adalah sebuah jalanan yang bercabang. Kemudian karakter ditempatkan di kedua jalur tersebut yang berbeda. Tetapi pada kenyataannya saat melakukan *location scouting* sutradara tidak menemukan *setting* yang sesuai dengan apa yang dipikirkan oleh sutradara. Setelah melakukan beberapa kali survei lokasi di beberapa tempat, sutradara menemukan sebuah *setting* yang dapat menciptakan *blocking* serta fungsi naratif yang sama dengan yang ingin disampaikan oleh sutradara.



Gambar 3.15. *Setting* baru dengan fungsi naratif sama