



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

Indonesia adalah negara yang memiliki keberagaman yang bersifat multidimensional, artinya, keberagaman dalam masyarakat Indonesia tidak hanya terbatas pada level suku dan etnis, melainkan juga mencakup keberagaman agama dan kelas sosial. Hal-hal menyangkut keberagaman ini mejadi pertimbangan yang sangat berpengaruh dalam berbagai *event* yang menyangkut hubungan keluarga, termasuk pernikahan.

Menurut Gunarsa (2004), sebagian besar orang tua di Indonesia memilih pasangan untuk anaknya dengan mempertimbangkan agama, etnis, dan kelas sosial. (hlm. 121) Dampaknya, anak-anak yang didoktrin oleh orang tuanya tentang pemilihan pasangan akan mengalami kecanggungan dalam berinteraksi dengan orang lain yang berbeda agama, etnis, dan kelas sosial. Hal ini akan terus menerus berulang dan terjadi pada generasi selanjutnya apabila tidak ada perubahan ideologi dan sikap dari individu tersebut.

Prolog merupakan film pendek yang dibuat untuk keperluan tugas akhir. Film ini menceritakan tentang seorang wanita bernama Lia yang beragama islam dengan kelas sosial bawah dan beretnis Sunda memiliki hubungan dengan Gio yang beragama katolik dengan kelas sosial atas dan beretnis Tionghoa. Hubungan mereka menjadi rumit saat orang tua Gio mempermasalahkan perbedaan-

perbedaan tersebut. Lia merasa canggung ketika dia berinteraksi dengan Ibu Gio, Meta yang berbeda agama. Meta pun merasakan kecanggungan yang sama dalam menanggapi perbedaan yang dimiliki keluarganya dengan Lia.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Santana (2007), penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang subjektif, dapat diperoleh pengalaman atau pendapat seseorang mengenai suatu objek tanpa merasa menjadi Tuhan (hlm. 31). Metode penelitian ini penulis gunakan untuk menghubungkan teori-teori yang ada pada bab II dengan pesan yang ingin disampaikan pada film *Prolog*. Ketika penulis ingin menimbulkan kecanggungan pada film *Prolog*, maka penulis harus merasakan kecanggungan tersebut pada suatu kejadian dan kecanggungan saat menonton film. Setelah itu penulis mencari literatur tentang kecanggungan.

3.2. Sinopsis

Gio (Tionghoa, 26 tahun) menjalin hubungan dengan wanita bernama Lia (Sunda, 25 tahun). Mereka berdua menjalin sebuah hubungan beda agama. Gio memeluk agama Katolik, sedangkan Lia memeluk agama Islam. Orangtua Gio tidak mengetahui hubungan antara Gio dengan Lia. Suatu saat, Gio terpaksa membawa Lia kerumahnya untuk mengambil ponsel yang tertinggal. Pada saat itu, Gio meminta agar Lia tidak usah turun dari mobil karena ia tidak siap memperkenalkan Lia kepada ibunya. Akan tetapi, Lia tidak ingin menunggu di mobil karena merasa hal tersebut tidak sopan. Akhirnya Gio turun bersama

dengan Lia, mereka bertemu dengan ibu Gio yang bernama Meta (Tionghoa, 55 tahun). Ketika Gio sedang mengambil ponsel, Lia dan Meta duduk di teras. Di teras itu terjadi percakapan antara Lia dan Meta, sehingga Meta mengetahui bahwa Lia berasal dari kelas sosial yang lebih rendah dari dirinya dan Gio.

Pertemuan Lia dan Meta yang kedua terjadi saat Lia membantu Gio membawakan buku-buku untuk riset tulisannya. Pada saat itu terjadi perbincangan antara Lia dan Meta di ruang tamu. Dari perbincangan itu Meta mengetahui bahwa profesi Lia sama dengan Gio dan mereka menjalin sebuah hubungan.

Pertemuan ketiga Lia dan Meta terjadi ketika Lia sengaja datang membawa makanan kesukaan Meta. Gio, Lia, dan Meta makan bersama di meja makan. Saat makan bersama itu Meta mengetahui bahwa Lia beragama Islam. Hal ini membuat munculnya penolakan Meta terhadap Lia ketika Lia membantu Meta di dapur. Pada saat yang bersamaan, Lia menawarkan diri untuk membantu menggantikan gas kompor yang habis di dapur Meta. Akan tetapi, selang gas yang Lia pasang tidak terlalu kencang sehingga menimbulkan bau gas. Hal ini menimbulkan kemarahan pada Meta.

3.3. Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang dilalui penulis dalam proses pembuatan film Prolog, yaitu sebagai berikut:

3.3.1. Script Breakdown

Setelah mendapat skenario dari penulis skenario, penulis membedah skenario dengan memisahkan lokasi, waktu, aktor, kostum, properti, suara, dan pengambilan gambar yang akan digunakan. Ada delapan lokasi yang digunakan pada film ini, masjid, mobil Gio, teras rumah, ruang tamu, ruang kamar, ruang makan, dapur, dan taksi. Lokasi masjid, teras rumah, dan mobil Gio mengambil waktu siang hari, sedangkan lokasi lain mengambil waktu sore hari.

Jumlah aktor di film ini tiga orang, kostum yang disiapkan berjumlah 12, karena perbedaan lokasi menandakan adanya perubahan hari. Properti yang digunakan mayoritas digunakan untuk di dalam rumah. Suara di film ini lebih banyak untuk suara yang ditimbulkan dari atmosfer lingkungan dan suara pergerakan dari karakter. Ada empat jenis pengambilan gambar pada film ini, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, dan *close up*.

3.3.2. Recce

Setelah pemilihan lokasi sudah ditetapkan, penulis, penata kamera, dan penata suara datang ke lokasi yang telah ditetapkan untuk mencoba peletakan kamera, lampu, dan peletakan suara. Lokasi rumah yang dipilih memiliki banyak pintu, bersekat, dan sedikitnya cahaya matahari yang masuk ke dalam rumah. Pemilihan lokasi seperti ini bertujuan berhubungan dengan mood kecanggungan dari film ini. Perbedaan kelas sosial diperlihatkan dari luas rumah dan sekat-sekat, sedangkan perbedaan agama dapat dilihat dari hiasan rumah yang bersifat keagamaan sangat mendukung terbentuknya kecanggungan pada film ini.

Luas rumah juga diperhatikan untuk menampilkan kekuasaan karakter Meta dan jarak antar karakter. Peletakan kamera, lampu, dan suara digunakan untuk mempercepat proses *shooting* dan memudahkan penulis untuk menentukan pergerakan pemain. Percobaan peletakan kamera, lampu, dan suara disiapkan dalam waktu sehari. Ketika peletakan kamera, lampu, dan suara telah siap, penulis melanjutkan tahapan kerja ke *storyboard*.

3.3.3. *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* diperlukan untuk mempermudah komunikasi antara penulis yang berperan sebagai sutradara dengan penata kamera. Gambaran film secara kasar dapat dilihat pada *storyboard*, ini juga bertujuan untuk melihat tata letak pencahayaan dari film ini. Supaya pada saat produksi, tim dari penata kamera mudah untuk menyusun dan menata kamera dan lampu.

Storyboard mempermudah penulis untuk memberi arahan pergerakan atau *blocking* pemain dan melihat properti apa yang akan terlihat pada *scene* tersebut. Untuk memperlihatkan kecanggungan antar pemain pada film tersebut penulis menggunakan long take dan slow pace. Jadi pemilihan gambar, *master shot* dengan *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, dan *close up* dipilih penulis untuk menyampaikan kecanggungan pemain dari film *Prolog*. Pada *storyboard* yang telah penulis buat, setiap karakter memiliki jarak yang berbeda-beda. Karakter Meta dengan karakter Lia digambarkan berhadapan dan berjauh-jauhan untuk menampilkan kecanggungan. Sedangkan jarak Gio dengan Meta sama dengan jarak Gio dengan Lia.

3.3.4. *Casting*

Pemilihan tokoh Gio, Meta, dan Lia perlu dipilih secara detail dan teliti. Alasannya peran yang bermain pada film ini akan terlihat sangat buruk ketika tidak dipilih secara detail dan teliti. Penggunaan *long take* dan *slow pace* akan membuat para pemain terlihat lama di layar dan mengharuskan para pemain berkonsentrasi dengan peran yang dimainkan. Hal ini yang membuat penulis akhirnya menentukan Maria Oentoe tetap bermain sebagai Meta, Jocelyn yang berperan sebagai Lia, dan Agustin tetap memainkan peran Gio.

Pengalaman dan pengetahuan ketiga peran ini terhadap film, membuat penulis yakin kalau mereka dapat memerankan peran di film *Prolog*. Maria Oentoe sudah sering bermain di film pendek maupun film panjang Indonesia, karirnya berkembang sejak dia SMA dan masih bergabung di Sanggar Pratiwi. Jocelyn merupakan anggota teater sastra UI dan jurusan yang diambilnya adalah sastra Perancis yang membuat pengetahuan tentang film dengan tempo yang lambat yang menjadi tipikal film-film klasik Perancis. Agustin mempunyai karir yang baru, film panjang pertamanya adalah *Jokowi Adalah Kita* (2014) karya Ronny Mepet.

3.3.5. *Reading*

Proses *reading* dilakukan untuk mengenalkan para pemain dan mendengar para pemain membaca skenario dan berdialog. Penulis juga memberitahu ke pemain bagaimana intonasi pada dialog antara Lia dengan Gio, Lia dengan Meta, dan Gio dengan Meta. Selain itu penulis juga menentukan *mood* masing-masing pemain

di film ini. Meta harus bisa menjadi tegas dan keras terhadap Lia, ketika dia harus menentukan pasangan dari Gio, tetapi ketidak sukaan Meta terlihat dari cara dia ragu-ragu dalam mempertimbangkan Lia. Lia yang berusaha untuk diterima oleh Meta akan berperan lemah, sopan, dan ragu-ragu. Sedangkan Gio berada pada situasi bingung, ragu-ragu, dimana dia harus memilih untuk mengikuti ajaran orang tuanya atau dia mempertahankan Lia menjadi pasangan hidupnya. Reading juga dilakukan oleh para pemain sekali, tempo bicara dan intonasi diubah kembali pada saat shooting. Penulis hanya melakukan sekali reading karena penulis membatasi interaksi dan hubungan antar pemain.

3.3.6. Rehearsal

Film sudah siap *di-shooting* atau belum ditentukan pada tahap *rehearsal*. *Rehearsal* merupakan proses dimana para pemain melihat dan beradaptasi dengan lokasi shooting dan mencoba pergerakan pemain pada lokasi. Cara duduk, cara berjalan, kecepatan bergerak, dan kecepatan berbicara para pemain dicoba dan dilatih pada saat rehearsal. Penulis memberi gambaran berupa *storyboard* ke pemain untuk dapat membayangkan pergerakan dan penempatan para pemain pada lokasi, hal ini digunakan supaya pemain dapat mengembangkan ide dari penulis. Pergerakan dan posisi pemain ditandai untuk membantu pemain mengingat sampai mana para pemain harus bergerak dan sampai mana pemain berhenti. Penulis juga membatasi rehearsal supaya para pemain masih terlihat kaku dan belum akrab ketika shooting. Waktu rehearsal hanya sehari, dalam sehari pemain harus sudah menghafal pergerakan dan dialog mereka. Ketika

rehearsal, penulis meminta pemain berlatih pergerakan sendiri-sendiri. Setelah para pemain sudah hafal pergerakan dan dialog, mereka dikumpulkan dan penulis melihat pergerakan mereka secara bersamaan. Hal ini akan membuat para pemain akan fokus pada pergerakan diri sendiri dan canggung dengan pemain yang lain.

3.3.7. Shooting

Pada *shooting*, penulis memastikan kembali pengambilan gambar dan pergerakan pemain. Penggunaan tempo yang pelan dalam pergerakan dan berdialog membuat situasi kecanggungan lebih tervisualisasikan. Oleh sebab itu penulis menggunakan *slow pace* dan *long take* untuk memberikan kesan kecanggungan antar pemain.

Selain itu penulis memberi arahan kepada pemain secara individual, tidak dengan cara mengumpulkan semua pemain dan memberi arahan ke semua pemain bersamaan. Cara ini penulis gunakan untuk mengatur keintiman para pemain, juga memberi kesempatan kepada pemain untuk melakukan *individual abilities*. Oleh sebab itu penulis memberi arahan kepada masing-masing secara individual. Dengan cara itu kedekatan pemain tidak rekat dan menimbulkan kecanggungan antara satu pemain dengan yang lain ketika berada di lokasi *shooting*.

3.3.8. Editing

Penulis sebagai sutradara juga bertanggung jawab dan mengurus editing pada film ini. Durasi film prolog adalah dua puluh menit. Pemilihan gambar saat editing merupakan master shot dengan durasi satu sampai dua menit yang diambil waktu

shooting. Hal ini bertujuan sebagai penggunaan long take yang dipilih untuk menimbulkan kecanggungan kepada pemain-pemainnya.

Pada saat rough cut, ada penempatan close up muka Lia dan Meta ketika mereka sedang berinteraksi. Tetapi setelah dilihat kembali, kesan kecanggungan dan keragu-raguan dari film ini kurang terasa. Tempo film menjadi kurang lambat yang mengakibatkan kesan kecanggungan dan keragu-raguan jadi setengah-setengah.



UMN