



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

Penulis akan membahas bagaimana struktur naskah paralel akan digunakan pada naskah film pendek *Ping Pong*. Film pendek *Ping Pong* merupakan karya Tugas Akhir yang dibuat oleh mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Universitas Multimedia Nusantara. Film pendek *Ping Pong* adalah merupakan penggambaran buruknya sistem birokrasi di Indonesia, terutama di sector pelayanan masyarakat. Birokrasi tersebut akan digambarkan, salah satunya dengan permainan tenis meja. Film ini berdurasi 7 hingga 10 menit. Pembahasan akan terfokus kepada struktur naskah paralel.

Laporan karya Tugas Akhir ini merupakan laporan kualitatif. Penelitian kualitatif mempunyai arti dimana peneliti melakukan pendekatan intensif terhadap sang subyek. Subyek tersebut dapat berupa seorang individu, grup atau komunitas, atau sebuah institusi. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dapat berupa *interview*, perbincangan biasa, gosip, atau pendekatan intensif lainnya

Pendekatan yang dipakai oleh penulis adalah pendekatan naratif. Pendekatan naratif adalah salah cara mendapatkan informasi dalam bentuk cerita atau narasi. Informasi yang berupa cerita ini lebih mudah untuk diinterpretasikan

dan dijelaskan. Dengan begitu, hasil penelitian kualitatif tersebut dapat dipahami dengan mudah pula.

3.1.1. Logline

Film ini bercerita akan sepasang suami istri yang ingin mengganti kependudukan KTP, tetapi diperlama oleh pegawai kantor kelurahan. Di sisi lain, para pegawai kelurahan sedang bermain tenis meja.

3.1.2. Sinopsis

Film *Ping Pong* adalah sebuah film dengan *genre* drama-komedi yang bercerita tentang keadaan birokrasi di Indonesia. Berawal dengan Jona yang ditemani oleh istrinya yang bernama Bebie. Mereka pergi ke kantor kelurahan untuk mengurus penggantian kependudukan KTP Jona.

Bebie yang ditengah proses tergesa-gesa karena sebuah urusan memaksa Jona untuk mencari jalan cepat, namun para pegawai yang dihadapi Jona sangatlah lamban dan tidak peka, seolah mempersulit dan memperlambat Jona.

Jona ditekan oleh dua sisi yang berbeda, dimana disatu sisi sang istri meminta Jona untuk mempercepat proses itu namun para pegawai memperlambat proses itu.

3.1.3. Posisi Penulis

Penulis memosisikan dirinya sebagai *scriptwriter* di dalam proyek Tugas Akhir yang berupa film pendek berjudul *Ping Pong*. Penulis bekerja sama dengan tim untuk mengubah naskah ini menjadi sebuah film pendek berdurasi 7 hingga 10 menit.

3.1.4. Peralatan

Dalam penulisan naskah film pendek *Ping Pong*, penulis memakai sebuah laptop Macintosh dengan *software* penulisan naskah *Celtx*. Selain itu, penulis juga menggunakan program *TextEdit* dan *Microsoft Word* untuk menuliskan ide tambahan yang berpotensi untuk dimasukkan ke dalam naskah akhir.

3.2. Tahapan Kerja

Penulisan naskah merupakan sebuah tahap penting dalam tercapainya hasil akhir sebuah film. Tetapi, di dalam penulisan naskah, terdapat pula tahapan-tahapan yang harus diikuti. Tahapan yang harus diikuti penulis dalam menulis naskah ini adalah sebagai berikut:

3.2.1. Penemuan Ide

Ide untuk naskah ini muncul pertama kali ketika penulis bersama editor menonton film pendek *Bruce Lee Played Badminton Too*. Hal ini menginspirasi penulis untuk membuat sebuah film *sports*. Penulis mengganti olah raga badminton dengan tenis meja, dimana permainan tersebut terasa lebih *comical* dan simbolis.

Penulis melakukan riset mengenai permainan tenis meja. Tanpa disengaja, penulis menemukan sebuah artikel berita mengenai birokrasi pada pengurusan SIM (Surat Izin Mengemudi) dan STNK (Surat Tanda Kendaraan Bermotor) yang dikatakan bagai ‘di ping-pong’. Artikel ini beserta dengan persetujuan dosen membuat penulis mengembangkan naskah film *Ping Pong* untuk menjadi sebuah naskah dengan struktur paralel dimana birokrasi kantor kelurahan digambarkan dengan permainan tenis meja.

3.2.2. Pitching

Penulis bersama tim melakukan pitching kepada tim dosen dengan membawa beberapa ide. Pada sesi pitching pertama penulis membawakan ide awal yang berupa sebuah sinopsis film *sports*. Cerita ini dinilai terlalu besar dan klise untuk dilakukan oleh tim penulis.

Pada sesi pitching kedua, penulis bersama tim kembali setelah mendapatkan ide dari artikel berita mengenai birokrasi yang menyerupai tenis meja. Ide ini telah kami buat sebagai naskah, lalu penulis bersama tim menjelaskan ide tersebut kepada para dosen. Ide ini diterima dengan beberapa perubahan untuk membuatnya lebih baik.

3.2.3. Desain dan Riset

Penulis melakukan riset berupa *interview* dan bacaan artikel pada *internet*. Penulis bersama salah satu anggota tim melakukan *interview* terhadap salah satu pegawai kantor kelurahan di daerah Tangerang. Pegawai tersebut menjelaskan tahapan-

tahapan serta dokumen yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai pelayanan masyarakat di kantor tersebut.

Penulis juga menemukan artikel-artikel dan situs web yang menjelaskan tahapan pengurusan Kartu Tanda Penduduk (KTP). Kedua riset ini membantu penulis dalam menyusun naskah film pendek *Ping Pong* dan membuatnya lebih *realistic*.

3.2.4. Penulisan Naskah

Naskah *Ping Pong* dimulai dengan penulisan *premise*. *Premise* adalah sebuah kalimat yang menjelaskan isi dari keseluruhan naskah. *Premise* dari film *Ping Pong* adalah sepasang suami istri yang dipersulit oleh birokrasi kantor kelurahan.

Setelah *premise* telah ditulis dan pasti, penulis mulai membuat sebuah sinopsis. Dari *premise* tersebut, penulis mengurutkan kejadian-kejadian yang akan terjadi pada naskah film ini. Kemudian urutan kejadian tersebut dirangkai menjadi kalimat dan paragraf. Pada akhirnya, penulis telah membuat sinopsis yang mempunyai panjang sekitar satu halaman. Sinopsis ini ditulis dengan singkat, tapi jelas, agar pembaca dapat mengerti isi cerita tersebut dengan singkat.

Dengan adanya *premise* dan sinopsis, penulis mulai membuat *draft*. Penulisan *draft* untuk naskah *Ping Pong* selalu mendapatkan perubahan atau masukan dari pihak lain maupun pihak penulis dari segi perubahan struktur, alur, karakter, dan metafora. Beberapa masukan dinilai tidak relevan dan koheren dengan pesan yang ingin disampaikan, maka penulis harus bias menerima dan

memilih masukan atau ide yang cocok untuk naskah film *Ping Pong*. Pada akhirnya, naskah film *Ping Pong* telah mencapai 12 buah.

3.3. Acuan

Naskah film *Ping Pong* mendapatkan acuan dari sebuah artikel berita yang menceritakan birokrasi menyulitkan yang menyerupai permainan tenis meja. Selain itu, penulis mendapatkan bimbingan dari beberapa dosen mengenai struktur dan alur cerita naskah ini.

3.4. Temuan

Penulis menemukan bahwa di antara kedua plot yang terdapat pada naskah *Ping Pong*, kurang terdapat hubungan dan interkoneksi. Walau kedua plot membantu dan memperkuat tema utama naskah, kedua plot ini tidak mempunyai koneksi yang kuat antar sesamanya. Hubungan antar *plot* pada naskah ini juga terjadi tanpa sengaja, dimana *plot* tenis meja secara tidak sengaja mempersulit *plot* suami istri yang mengurus KTP. Mereka tidak mempunyai keinginan secara langsung untuk menyulitkan sang suami istri.

Selain itu, penulis menemukan kekurangannya struktur pada plot tenis meja di dalam naskah *Ping Pong*. Plot tenis meja akhirnya hanya mendapat *treatment* sebagai plot pembantu dan penguat *plot* suami istri yang mengurus KTP. Para pegawai pada *plot* tenis meja tidak mempunyai *goals* atau *wants* yang jelas yang menyebabkan kelemahan *plot* tersebut.

BAB IV

ANALISA

4.1. Pendahuluan

Pada bab ini, penulis akan melakukan analisa terhadap temuan yang didapatkan dengan teori yang telah tertera pada Bab II. Analisa yang dilakukan akan melihat kesinambungan antara teori, temuan dan batasan masalah yang telah disebutkan sebelumnya oleh penulis. Penulis membatasi masalah pada penggunaan struktur naskah paralel. Struktur ini dipakai oleh penulis karena dinilai dapat membantu proses penguatan tema yang terdapat pada naskah *Ping Pong*. Penulis akan menganalisa teori plot *dude with a problem*, struktur naskah tiga babak, dan terutama struktur naskah paralel. Penulis berharap struktur naskah paralel yang dipakai dapat menunjukkan dua sisi buruknya sistem birokrasi di Indonesia, yaitu; sistem, struktur, dan pegawai yang menyulitkan, serta paradigma masyarakat umum akan sulitnya sistem birokrasi itu sendiri.

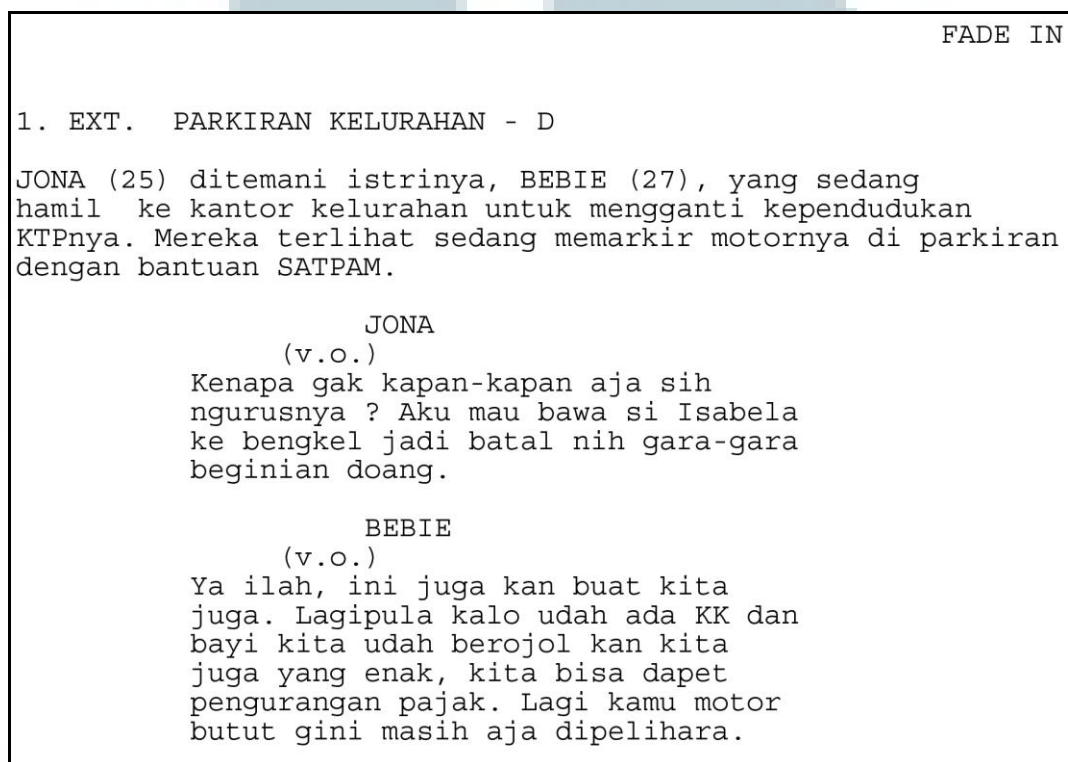
4.2. *Dude with a Problem*

Major plot yang dipergunakan oleh penulis adalah *dude with a problem*. Menurut Snyder (2005), *major plot* ini adalah situasi dimana seorang manusia biasa, mendapati dirinya di dalam sebuah masalah luar biasa (hlm. 31-32). Di dalam naskah, penulis menjadikan para suami istri yaitu; Jona dan Bebie, sebagai manusia biasa atau *everyday people*. Kemudian penulis menempatkan mereka di

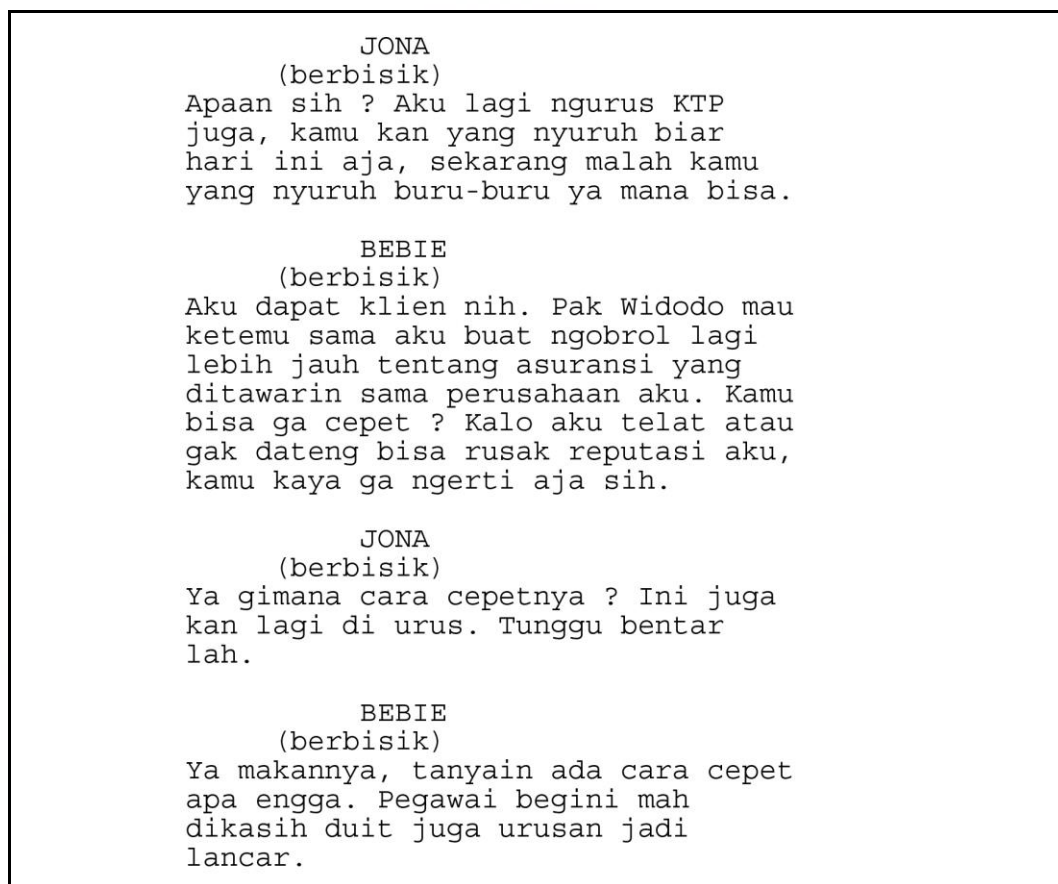
sebuah situasi yang luar biasa, yaitu proses pengurusan KTP yang diperlama dan dipersulit.

Jona dan Bebie merupakan sepasang orang biasa yang sudah menikah.

Kebiasaan mereka dapat dilihat pada kedua gambar naskah berikut ini.



Gambar 4. 1. Jona ingin membawa motornya ke bengkel
(Sumber: naskah *Ping Pong*)



Gambar 4. 2. Bebie memaksa Jona untuk cepat.
(Sumber: naskah *Ping Pong*)

Dari kedua gambar di atas terlihat bahwa Jona dan Bebie adalah sepasang orang biasa. Dapat dilihat kalau Jona ingin membawa motornya yang bernama 'Isabela' ke sebuah bengkel. Kemudian Bebie ingin bertemu dengan seorang klien dan terburu-buru. Kemudian keduanya tetap harus menghadapi pengurusan KTP yang semua orang biasa alami.

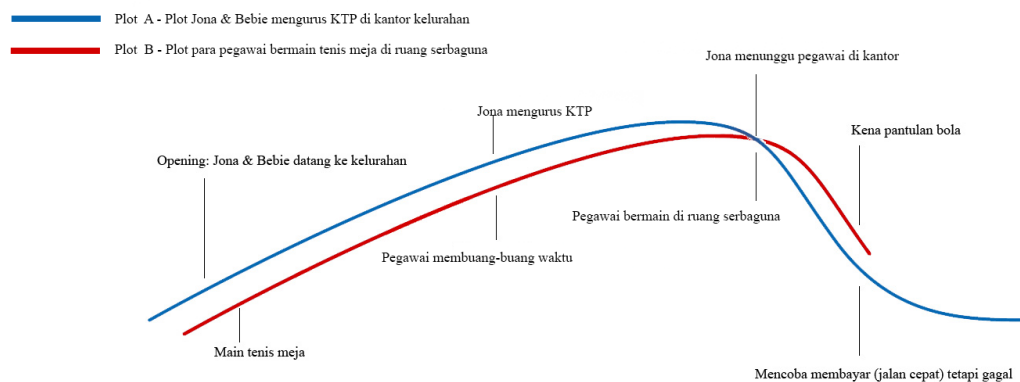
4.3. Struktur Naskah Paralel

Penulis mencoba memakai struktur naskah paralel untuk menunjukkan dua sisi atau perspektif akan buruknya sistem birokrasi di Indonesia. Perspektif yang akan dipelihatkan adalah dari sisi sistem, struktur dan pegawai yang menyulitkan, serta dari sisi paradigma masyarakat terhadap birokrasi pelayanan. Gambaran yang dimiliki oleh masyarakat dan struktur birokrasi itu sendiri adalah faktor utama buruknya sistem birokrasi di Indonesia.

Untuk menunjukkan dua perspektif ini, penulis menggunakan struktur paralel. Menurut Schmidt (2005), struktur naskah paralel adalah sebuah struktur naskah yang mempunyai dua atau lebih *plot* cerita yang terjadi pada waktu yang bersamaan (hlm. 49). Naskah *Ping Pong* mempunyai dua buah *plot* yang menceritakan hal berbeda di waktu bersamaan. Satu *plot* menunjukkan perjuangan sepasang suami istri; Jona dan Bebie, untuk mengurus KTP dan mereka mempunyai pemikiran tersendiri akan sulitnya sistem birokrasi di kantor kelurahan tersebut. *Plot* lainnya memperlihatkan para pegawai kelurahan yang sedang bermain tenis meja dan tidak teratur dalam mematuhi peraturan struktur birokrasi. Selain itu, penulis juga ingin menguatkan kesulitan dari sistem birokrasi dengan memakai *scene* tenis meja.

Tetapi seperti yang penulis temukan dalam pembuatan naskah *Ping Pong*, kurang kuatnya *plot* tenis meja menjadikan pemakaian struktur paralel di naskah *Ping Pong* tidak optimal. Oleh sebab itu, penulis melakukan beberapa perubahan

pada *plot* tenis meja. Pada awalnya, tiap *scene* pada *plot* tenis meja pada naskah *Ping Pong* hanyalah merupakan deskripsi sebuah bola tenis meja yang dipantulkan dan dipukul saja tanpa unsur naskah lainnya. Kemudian dikarenakan kekurangan itu, penulis mengubah dan menambahkan beberapa hal di dalam *plot* tenis meja tersebut. Penulis membuat sebuah percakapan dan kegiatan lain yang dilakukan para pegawai di dalam ruang serbaguna saat mereka bermain tenis meja. Selain itu, penulis membuat para pegawai yang mengurus Jona di kantor (*plot* kantor kelurahan/suami istri) memperlama proses dengan bersantai dahulu di ruang serbaguna (*plot* tenis meja). Dengan ini, *plot* tenis meja tidaklah selemah sebelumnya dan mempunyai kesinambungan dengan *plot* kantor kelurahan/ suami istri.



Gambar 4. 3. Diagram struktur naskah paralel Schmidt yang ideal.

Gambar 4.3 di atas menunjukkan struktur naskah paralel ideal jika diaplikasikan pada cerita naskah *Ping Pong*. Walau penulis telah membuat beberapa perubahan dan perbaikan pada naskah, tetap saja pada akhirnya naskah *Ping Pong* tidak memiliki struktur naskah paralel yang optimal. Penulis

seharusnya menguatkan *plot-B* dengan memberi *plot* tersebut sebuah *goal* atau tujuan. Kemudian tujuan tersebut akan dicapai oleh karakter-karakter pada *plot-B* melalui *rising tension*. *Rising tension* ini adalah sebuah peningkatan intensitas cerita atau konflik pada sebuah *plot*. Dengan adanya *goal* dan *rising tension*, *plot-B* akan menjadi *plot* kedua di dalam struktur paralel yang berjalan sejajar dan saling berdampingan.

Tetapi kedua buah *plot* pada naskah *Ping Pong* tetap bisa dipakai untuk menguatkan rasa kesulitan dalam proses birokrasi, serta menunjukkan dua sisi atau perspektif penyebab buruknya birokrasi Indonesia. Dua perspektif pada struktur paralel ini ditunjukkan melalui *cutting* pada naskah *Ping Pong*, dimana sebuah *scene* berpidah dengan transisi *cut* ke *scene* berikutnya. Dalam kasus naskah *Ping Pong*, *scene* pasangan suami istri di kantor akan dipotong kemudian berganti ke *scene* pegawai yang bermain tenis meja di ruang serbaguna, dan sebaliknya pula.

U M N

Jona mendapat nomor panggilan '40'. Jona dan Bebie duduk menunggu untuk dipanggil.

BEBIE

Ini kantor sepi banget ya ? Mending kamu tanya aja tuh ke loket.

Dengan malas, Jona berjalan ke arah Loket #1 namun di sana tidak ada orang yang menjaga. Jona menoleh ke arah satpam.

JONA

Pak, ini yang jaga lagi ga ada apa gimana ?

SATPAM

Wah, lagi ga ada orangnya ya ? Sebentar ya, tak panggilin dulu.

Satpam pun pergi ke gedung serbaguna.

4. INT. RUANG SERBAGUNA - DAY

Satpam sampai ke ruang serbaguna, ia melihat si PEGAWAI #1 sedang bermain tenis meja sendirian.

SATPAM

Eh, ada yang mau... Wih, udah jago nih backhandnya.

Sambil tetap bermain tenis meja. Ia bermain tenis meja dengan tenang dengan teknik backhand

Gambar 4. 4. Perpindahan *scene* 3 ke *scene* 4 naskah *Ping Pong*.
(Sumber: naskah *Ping Pong*)

Gambar di atas merupakan bagian dari naskah *Ping Pong* yang menunjukkan penggunaan struktur paralel. Struktur paralel pada bagian tersebut menunjukkan salah satu sisi dari birokrasi yang buruk, yaitu pegawai yang menyulitkan dan malas. *Scene* kantor kelurahan berganti ke *scene* tenis meja untuk menunjukkan alasan dibalik sulitnya pengurusan KTP di kantor kelurahan.

Akhirnya Jona menanyakan jalan cepat kepada Pegawai #3. Jona mengetuk kaca loket tiga.

JONA

Pak, ini saya lagi buru buru. Istri saya lagi hamil, mau ketemu klien pula. Lewat jalan cepat aja deh pak, ada kan pasti ?

Pegawai #3 terdiam. Dia menurunkan korannya dengan pelan. Dia menutup korannya lalu menaruhnya di atas meja. Pegawai #3 menatap Jona. Dia menaruh kedua tangannya di atas meja.

PEGAWAI #3

Jalan cepat maksudnya gimana ya ini ?

JONA

Ya, bapak kaya ga ngerti aja. Berapa deh pak ?

Pegawai #3 tidak tahu apa apa, Jona mengisyaratkan 'uang' dengan jarinya. Pegawai #3 mengerti apa yang dimaksud Jona.

PEGAWAI #3

Oh...

JONA

Iya, berapa pak ?

PEGAWAI #3

Aduh gimana ya...

Pegawai #3 melihat ke arah Jona. Dia melihat ke arah tangan Jona, lalu ke arah tangannya sendiri, lalu ke arah hiasan Pancasila di dinding.

10. INT. RUANG SERBAGUNA - DAY

Jona dan Bebie berjalan pulang melewati ruang serbaguna.

Seorang pegawai sedang bermain tenis meja sendirian. Dia melakukan teknik smash. Bola tenis meja itu memantul dari meja mengenai dirinya.

Gambar 4. 5. Perpindahan *scene* 9 ke *scene* 10 naskah *Ping Pong*.

(Sumber: naskah *Ping Pong*)

Gambar di atas adalah struktur paralel yang menunjukkan sisi lain dari birokrasi Indonesia yang buruk. Sisi yang ditunjukkan adalah persepsi dan paradig masyarakat terhadap sistem dan proses birokrasi. Jona dan Bebie menganggap proses tersebut dapat dipercepat dengan memberikan suapan.

Mereka berfikir buruk akan sistem birokrasi dan menganggapnya akan sebuah keharusan yang menyulitkan.

Dari gambar 4.4 dan 4.5 di atas, terlihat dua sisi dari birokrasi Indonesia yang disebutkan yaitu; struktur dan pegawai yang menyulitkan, serta paradigma atau mental masyarakat yang sesat pula. Dengan ini penulis telah memasukkan dan memperlihatkan kedua sisi tersebut di dalam naskah *Ping Pong* dengan struktur naskah paralel.



UMN