



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

Film *RINDU MALAM* adalah sebuah film pendek dengan genre drama percintaan, yang diproduksi sebagai Tugas Akhir dan syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Film ini menceritakan tentang bagaimana seorang perempuan yang selama ini menunjukkan dirinya dengan kuat, mandiri, dan memberikan sandaran hidup bagi orang lain, tapi ternyata ia hanya berpura-pura kuat dan juga membutuhkan sandaran hidup bagi dirinya sendiri. Lili seorang *single parent* yang mempunyai profesi sebagai seorang supir taksi, bertemu dengan penumpangnya Anton, seseorang yang akan menimbulkan keraguan pada diri Lili untuk mencoba mencari sandaran hidup pada diri Anton. Pada penulisan ini, penulis sebagai sutradara yang menulis naskah film *RINDU MALAM* versi *directors script* akan membahas tentang *character's journey* dari karakter Lili dan Anton dengan metodologi kualitatif dalam pendekatan deskriptif. Menurut Creswell (2009) bahwa metodologi kualitatif bersifat meninjau kembali data-data dan menguji teori-teori yang sudah ada (hlm. 3). Sedangkan deskriptif merupakan sebuah penggambaran dari hasil analisa (Creswell, 2009, hlm. 28).

3.1.1. Sinopsis

Lili (35) adalah seorang supir taksi perempuan yang selalu mengambil penumpang di bandara Soekarno-Hatta. Suatu saat ia baru saja tiba di parkir bandara dan mencoba

untuk beristirahat sejenak. Baru saja ingin beristirahat, tiba-tiba ia dipanggil oleh radio untuk segera menuju terminal bandara dan mengambil penumpang. Disitu ia bertemu dengan Anton (43) seorang pengusaha mebel dari Yogyakarta yang meminta Lili untuk mengantarkannya ke hotel di daerah Tangerang. Anton yang merasa kagum dengan Lili, mencoba memberikan uang lebih sebagai hasil bayaran taksi malam itu. Namun Lili yang mempunyai sifat yang mandiri terus saja menolaknya, hingga akhirnya Anton memberikan kartu namanya sebagai ganti uang tersebut untuk menjemputnya di bandara minggu depan. Setelah sekian lama Anton menjadi penumpang Lili setiap kali ia datang ke Jakarta, Lili mulai memiliki rasa ketergantungan kepada Anton. Hingga waktunya tiba di mana Anton mengajak Lili untuk menginap di hotelnya, dan Anton tidak pernah ada kabar lagi setelah hari itu. Lili yang merasa dikecewakan, berusaha untuk lebih menutup dirinya lagi dan kembali seperti Lili yang dahulu kala.

3.1.2. Posisi penulis

Posisi penulis dalam film pendek *RINDU MALAM* adalah sebagai penulis naskah versi *directors script* dan sebagai sutradara. Disini penulis, menulis ulang sebuah naskah dari *scriptwriter* dan dikembangkan dengan pendekatan sutradara untuk menjadi acuan bagi departemen lain dalam proses membuat sebuah film pendek menjadi satu kesatuan yang utuh.

3.1.3. Peralatan

Peralatan yang digunakan adalah *script* yang telah dibuat oleh *scriptwriter* kemudian ditulis ulang dengan pengembangan sutradara dan menjadikannya sebagai *directors script*.

3.2. Tahapan kerja

Dalam membuat sebuah naskah versi *directors script*, terdapat sebuah proses bagaimana ide-ide dikembangkan. Dalam perancangan *character's journey* penulis melewati proses ini:

3.2.1. Menganalisa *script* dari *scriptwriter*

Setelah penulis menerima *script* yang telah dibuat oleh *scriptwriter* film *RINDU MALAM* yang mempunyai tema *independent*. Penulis merasa bahwa karakter kurang dikembangkan, sehingga penulis yang memiliki jabatan sebagai sutradara, mencoba melakukan pengembangan cerita berdasarkan pandangan sutradara.

3.2.2. Menentukan tema

Kemudian penulis menentukan tema pada film *RINDU MALAM*. Tema itu adalah sandaran hidup. Tema itu dipilih karena karakter Lili yang berprofesi sebagai seorang supir taksi dan juga sebagai ibu *single parent* yang mencoba untuk terus kuat menjalani hidupnya. Ditambah lagi adanya sebuah benda di dalam dunia Lili yang dapat dijadikan

sebuah elemen visual sebagai penggambaran tema, yaitu sandaran kepala dari sebuah kursi taksi.

3.2.3. Membuat *statement*

Penulis kemudian membuat *statement* berdasarkan tema sandaran hidup, yang berisikan: Terkadang penulis merasa bahwa perjalanan hidup ini cukup berat. Ditambah lagi kita semua mempunyai masalah masing-masing baik dari internal maupun eksternal. Penulis adalah salah satu orang yang percaya jika kita mencoba untuk bersandar kepada sesuatu yang lainnya, kita bisa memberhentikan sejenak kelelahan hidup ini. Mungkin kita tidak harus menjadi kuat atau berpura-pura kuat, dan tidak masalah jika kita sebenarnya tidak kuat untuk menghadapinya. Kalian pasti sering mendengar sebuah asumsi yang mengatakan bahwa semua perempuan itu lemah dan laki-laki itu kuat, itu adalah sebuah kesalahan besar! Penulis sendiri sebagai laki-laki merasa penulis bukanlah orang yang kuat, terkadang penulis juga butuh bersandar kepada perempuan. Penulis bukanlah orang yang berpura-pura menjadi kuat, tetapi mungkin diluar sana masih ada orang yang berpura-pura kuat. Maka dari itu film ini akan menunjukkan tentang seseorang yang berpura-pura kuat tetapi sebenarnya dia butuh bersandar kepada seseorang. Penulis yakin jika script ini dikembangkan secara pribadi, script ini bisa menjadi sesuatu yang universal.

3.2.4. Merancang *script* versi *directors script*

Setelah memiliki tema yang dapat dijadikan panutan dalam sebuah *script*. Penulis mencoba menulis ulang *script* dengan versi *directors script*, dan mencoba membentuk *script* berdasarkan tema yang ada, dengan cara:

1. Merancang setiap karakter

Penulis merancang *character's journey* setiap karakter mengenai isu dari tema sandaran hidup.

2. Menentukan *want* karakter

Menentukan *want* setiap karakter, dan kemudian dibaginya lagi untuk menentukan *want* setiap *scene*. Perancangan *want* dibentuk berdasarkan 3d *character*, *background story* dan *given circumstances*.

3. Menentukan *beat* setiap *scene*

Setelah terdapat *want* disetiap *scene*, penulis menentukan *beat* disetiap *scene*, yang dapat membantu pembentukan relasi antar karakter. Perancangan *beat* akan berubah ketika *want* sebuah karakter terjadi perubahan.

4. Merancang *blocking*

Setelah setiap *scene* mempunyai *want* dan *beat*. Penulis merancang *blocking* yang dapat dihubungkan dengan tema sandaran hidup pada setiap karakter. Adanya *want* dan *beat* akan membantu pembuatan *characters movement*.