



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

Jenis tulisan ini adalah kualitatif karena topik yang diteliti harus dilakukan eksplorasi (Sugiarto, 2015). Menurut Sugiarto, jenis kualitatif adalah penelitian yang dilakukan terhadap objek alamiah, sehingga kondisi objek relatif tidak berubah ketika peneliti memasuki objek, selama berada di dalam objek, hingga keluar dari objek. Jenis data yang digunakan pada tulisan ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan adalah skenario film *Terbit di Bawah Binar*. Data sekunder yang digunakan adalah buku dan *e-book*. Sugiarto berkata bahwa data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari narasumber, sedangkan data sekunder tidak langsung diperoleh dari narasumber (hlm. 87-90).

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah studi kepustakaan. Menurut Sugiarto (2015), studi kepustakaan adalah teknik mengkaji berbagai literatur dan hasil penelitian yang terkait dengan topik pembahasan. Teknik pengolahan data yang penulis gunakan adalah teknik analisis data. Sugiarto berkata bahwa teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis agar dapat dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain. Ia menambahkan bahwa data-data yang sudah disusun tersebut akan dilakukan analisis dan kemudian disajikan dalam bentuk teks naratif yang berisi jawaban atas pertanyaan di rumusan masalah (hlm. 90-91).

3.1.1. Logline, Tema, Genre, dan *Statement*

Berikut ini adalah logline, tema, genre, dan *statement* film *Terbit di Bawah Binar*;

1. Logline: Seorang *ballerina*, bernama Rani, ingin melakukan tarian audisi, tetapi Pelatih terlalu menekannya.
2. Tema: Penerimaan.
3. Genre: *Psychological Drama*
4. *Statement*: Sosok yang selalu menekan kita dapat dijadikan acuan untuk melakukan yang terbaik.

3.1.2. Sinopsis

Rani adalah seorang remaja yang hendak mengikuti audisi menjadi penari utama balet. Ia adalah seseorang yang tidak percaya diri. Pelatihnya terlalu menekannya sehingga memunculkan halusinasi di otak Rani yang membuat pelatih berwujud figur hitam. Hal ini menunjukkan ketakutan Rani terhadap pelatihnya. Figur hitam ini membuat Rani tidak fokus dan semakin tidak percaya diri. Saat ia di panggung untuk melakukan audisi, ia melihat figur hitam di samping panggung dan mengakibatkan dirinya menjadi kaku saat menari. Tetapi, Rani mampu mengatasinya dengan cara menjadikan kemarahan pelatihnya sebagai acuan untuk menari dengan indah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.1.3. Posisi Penulis

Posisi penulis pada film Tugas Akhir ini adalah sebagai penulis skenario. Menurut Dancyger (2013), penulis skenario adalah seorang *storyteller* yang menulis cerita untuk film. Ia berkata bahwa penulis skenario seakan-akan seperti seorang teknisi. Ia menambahkan penulis skenario harus mampu membentuk struktur pada cerita, maka dari itu dapat dikategorikan seperti seorang teknisi (hlm. 1). Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa penulis skenario memiliki peran untuk melakukan langkah yang paling utama dalam menciptakan film.

3.2. Tahapan Kerja

Pertama-tama, penulis, yang berperan sebagai penulis skenario, membuat lebih dari satu logline. Semua logline tersebut didiskusikan di dalam kru inti beserta dengan bimbingan dosen. Setelah salah satu logline disepakati untuk dibuat menjadi film, statement cerita pun dijabarkan berdasarkan logline tersebut. Tema dan genre yang tepat dan pantas berdasarkan logline tersebut juga disepakati bersama. Setelah langkah-langkah mendasar ini dijalankan, maka penulis dapat mulai membuat 3D Karakter atau Tiga Dimensi Karakter. Dengan tersusunnya Tiga Dimensi Karakter, penulis dapat menyusun cerita menjadi sebuah sinopsis dengan arahan Tiga Dimensi Karakter tersebut. Ketika sinopsis telah berhasil penulis rangkai, penulis langsung menulis skenario.

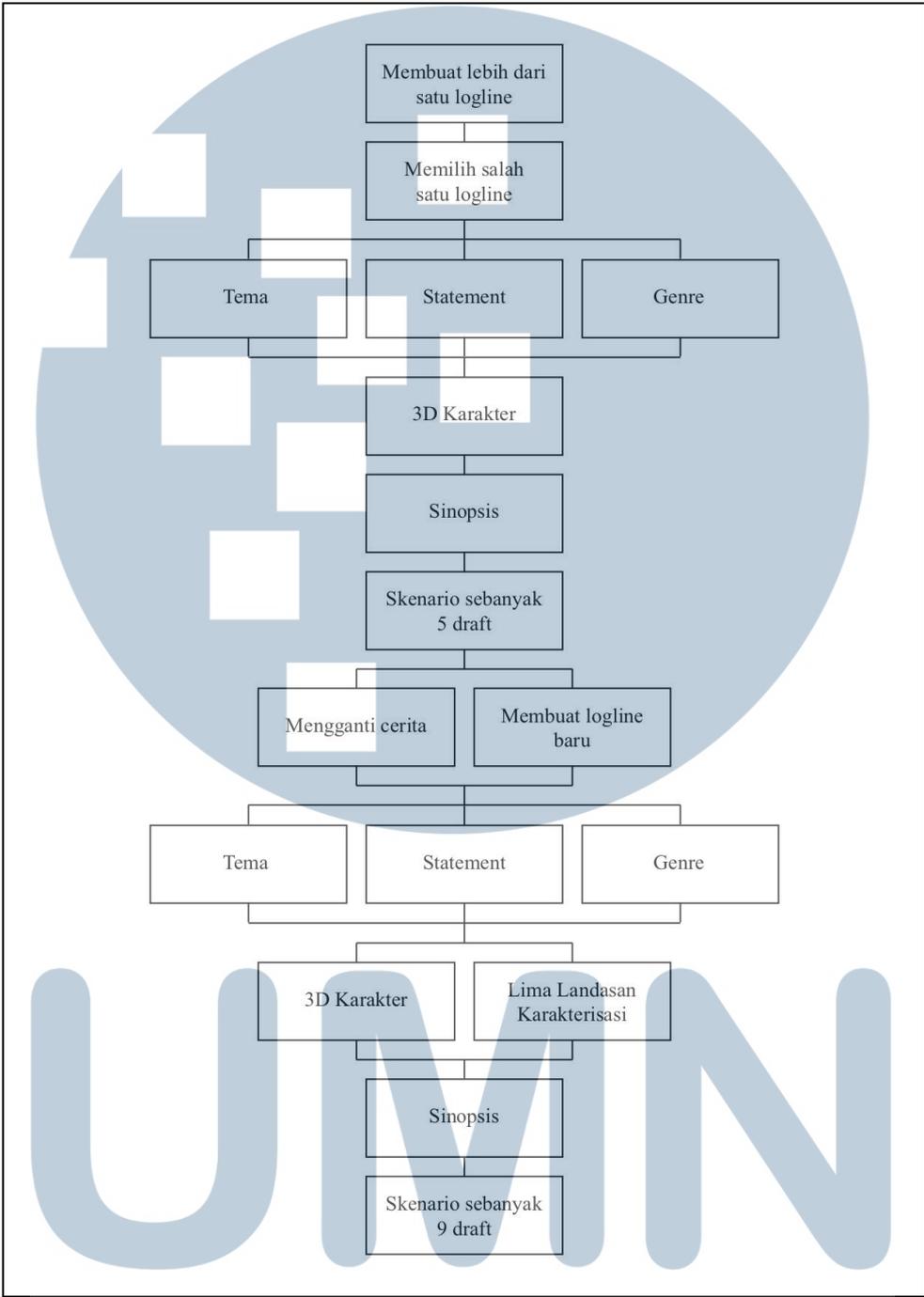
Sepanjang pembuatan skenario terjadi banyak kendala menyangkut cerita dari segi perspektif karakter, rasionalitas kejadian, dan pencantuman isu sensitif di dalam cerita. Akhirnya, seluruh kru inti sepakat untuk mengganti cerita dengan

kisah yang lebih berhubungan dan dekat dengan usia kami. Sebuah logline pun terbentuk; terinspirasi dari kisah nyata sutrada kru inti kami. Mulai dari titik ini, langkah-langkah yang sebelumnya telah dilakukan penulis harus dilakukan kembali; yaitu penentuan statement, tema, genre, serta pembuatan Tiga Dimensi Karakter. Namun, sebelum menulis sinopsis, penulis menambahkan langkah kerja baru yaitu membuat lima landasan karakterisasi karakter. Hal ini dilakukan karena penulis akan membahas teori David Corbett tersebut pada penulisan skripsi, tetapi teori ini tidak jadi dipakai sebagai pembahasan skripsi.

Penulis mulai membuat sinopsis dan dilanjutkan dengan pembuatan skenario berdasarkan logline yang baru. Penulisan skenario pada tahap *pre-production* pun selesai. Penulis juga membuat skenario *teaser* yang diambil dari salah satu *scene* dalam skenario. Penulis sedikit merombaknya agar sesuai dengan ketentuan *teaser*. Skenario *teaser* disepakati bersama dan dilakukan syuting sebagai pembuktian bahwa kru kami mampu menciptakan film ini. Setelah lulus dan mendapatkan perizinan dari dosen untuk melanjutkan karya film ini, penulis tetap merevisi skenario, bahkan mendekati hari syuting. Penulis telah merevisi skenario sebanyak sembilan kali.

Pada halaman berikut ini akan ditampilkan skematika perancangan penulisan skenario yang telah penulis lakukan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



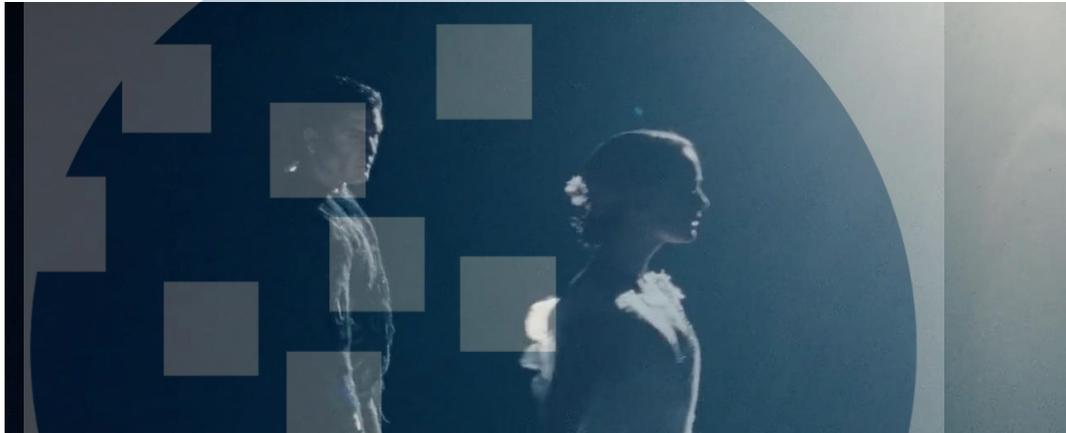
Gambar 3.1. Skematika Perancangan Penulisan Skenario
(sumber: dokumentasi pribadi)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.3. Acuan

Cerita pada film *Terbit di Bawah Binar* terinspirasi dari kisah nyata sutradara di dalam kelompok kami. Sutradara kami pernah mengalami peristiwa terkait pelatih paskibra yang sangat galak kepadanya dan sering menjatuhkan mentalnya, seperti menyiramnya dengan air got dan berkata kasar. Sutradara kami melihat sosok pelatihnya bagaikan *monster*. Namun, pandangannya berubah dengan cara menggunakan kekejaman pelatihnya sebagai acuan untuk bekerja dengan baik. Pada akhirnya, ia dan teman-teman paskibranya berhasil menjalankan upacara pengibaran bendera dengan baik dan benar. Penulis mengemas kisah ini menjadi kisah *ballerina* dan menggunakan film *Black Swan* dan *Whiplash* sebagai referensi untuk film *Terbit di Bawah Binar*.

Pada film *Black Swan*, penulis terinspirasi dari *scene* pertama yang membuka kisah dengan langsung menampilkan dunia karakter secara umum. Penulis juga terinspirasi menggunakan pendahuluan yang langsung menyampaikan kelemahan karakter secara psikologis melalui dunia yang terjadi di dalam benaknya. Film *Black Swan* menampilkannya melalui mimpi, sedangkan pada film *Terbit di Bawah Binar* penulis menampilkannya melalui halusinasi. Selain itu, penulis juga memakai konsep sosok *monster* yang mengganggu karakter sebagai sebuah metafora. Pada *scene* satu, film *Black Swan* menggunakan sosok *sinister man*, sedangkan film *Terbit di Bawah Binar* menggunakan sosok figur hitam. Pada halaman berikut ini akan ditampilkan gambar dan skenario film *Black Swan* pada *scene* satu.



Gambar 3.2. *Scene Satu Film Black Swan*

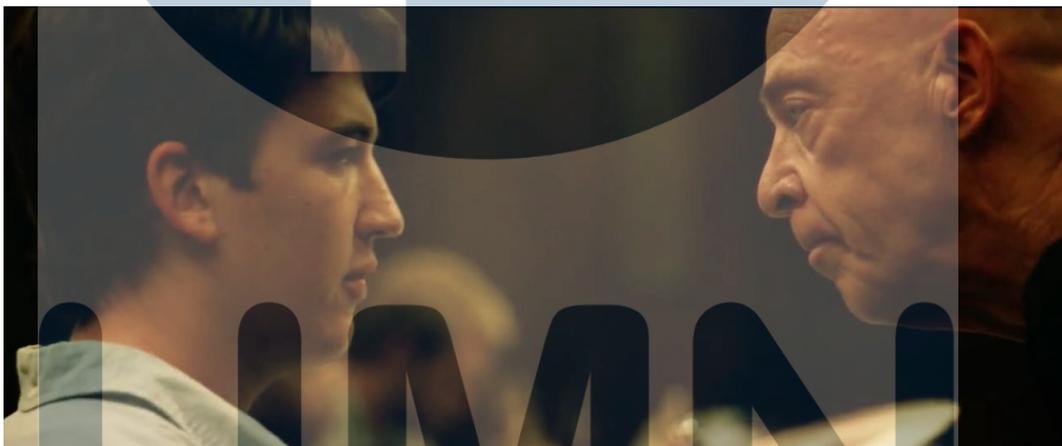
(sumber: Film *Black Swan*, 2010)

1	<p>INT. DARK STAGE - NIGHT</p> <p>OPENING CREDITS:</p> <p>A SPOTLIGHT slices black space.</p> <p>In its beam, a DANCER materializes. She is fair-skinned. Beautiful and pure.</p> <p>The maiden twirls on pointe, a smile on her face, light as air and carefree.</p> <p>She pauses, her face grows worried. Sensing someone watching. Scared, she peers into the darkness.</p> <p>She moves now, looking, growing more frantic.</p> <p>Then, a SINISTER MAN emerges out of the darkness behind her. She stumbles backwards, frightened.</p> <p>She tries to escape, twirling away, but he pursues. His true form is revealed, the demon ROTHBART.</p> <p>He flings his open hand towards her, casting the spell.</p> <p>She wants to scream, but nothing comes out. She looks at her body, sensing something happening to her. Something terrifying.</p> <p>She spins, panicking, but it's too late. She disappears beneath the beast's cape.</p> <p>She emerges as the WHITE SWAN, the iconic protagonist of SWAN LAKE.</p> <p style="text-align: right;">CUT TO BLACK.</p>	1
---	---	---

Gambar 3.3. *Scene Satu Skenario Black Swan*

(sumber: Skenario *Black Swan*, 2010)

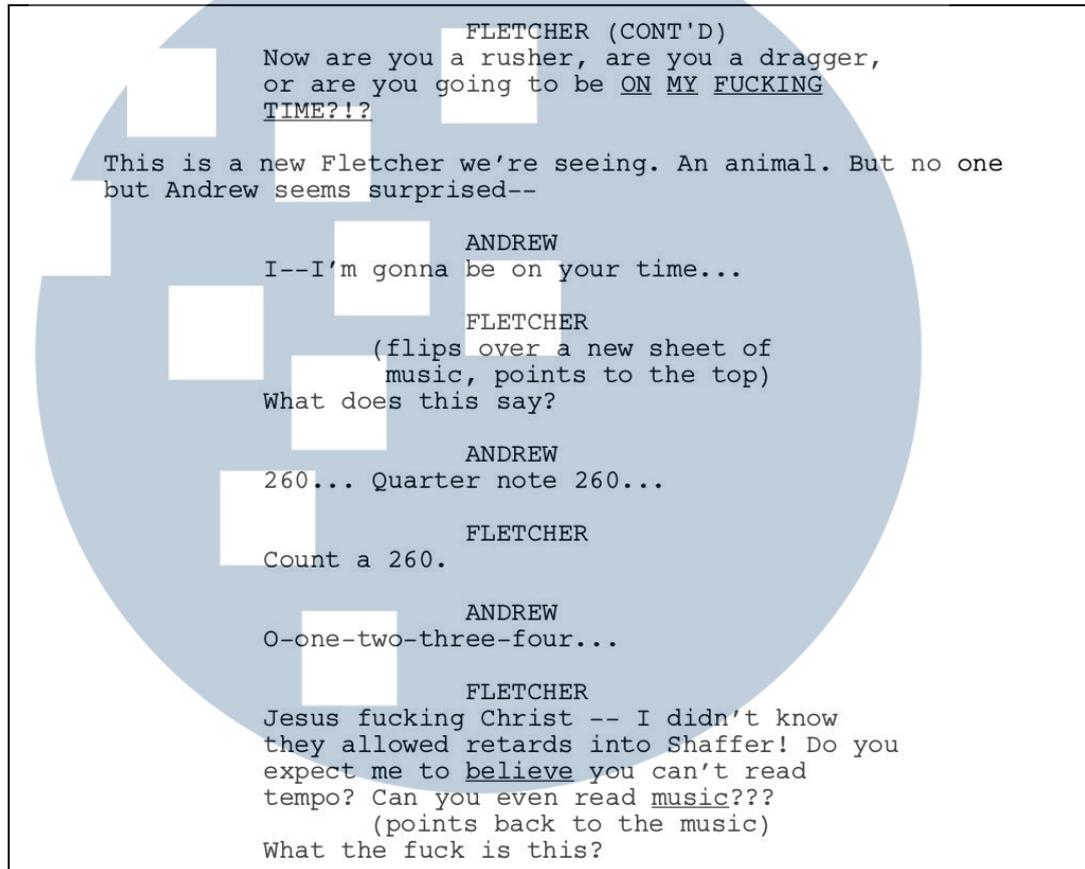
Pada film *Whiplash*, penulis terinspirasi dengan karakter guru yang galak. Guru pada film ini bertutur kata dengan kasar hingga pernah melempari kursi ke arah protagonis dan menamparnya. Kekejaman guru ini memberikan acuan kepada protagonis untuk bermain drum dengan sangat baik. Bahkan, pada bagian menuju *ending*, protagonis melawan perintah sang guru dan tetap memainkan drum. Penulis menggunakan karakterisasi yang dimiliki guru ini pada karakter pelatihnya Rani; seseorang yang mampu mendorong hingga batas maksimal kemampuan Rani. Berikut ini akan ditampilkan gambar dan skenario film *Whiplash* pada *scene* dua puluh tiga.



Gambar 3.4. *Scene* Dua Puluh Tiga Film *Whiplash*

(sumber: Film *Whiplash*, 2014)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.5. *Scene Dua Puluh Tiga Skenario Whiplash*

(sumber: Skenario *Whiplash*, 2014)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA