



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 pendek “Anjing Kampung” adalah film pendek yang digarap untuk penyelesaian tugas akhir di Universitas Multimedia Nusantara. Film ini membawakan tema mengenai *father complex* pada seorang anak laki-laki dalam lingkup sosial perkampungan. Karakter utama memiliki hubungan yang tidak erat dengan ayahnya, menciptakan perasaan benci terhadap ayahnya dan hilangnya sosok ayah dalam hidupnya. Namun, kepergian ayahnya membuat ia merasakan sesal belum sempat mendapatkan kesempatan dengan ayahnya. Untuk menemukan kesempatannya yang hilang, tokoh utama mengambil *image* dari sang ayah menjadi kepala desa, dengan harapan menyenangkan hati ayahnya yang sudah meninggal. Ini semua ia lakukan untuk menemukan kedamaian dalam dirinya sendiri. Kehadiran warga kampung menjadi *peer pressure* untuk tokoh utama dalam pengambilan keputusannya.

Penulis kemudian merasa *staging* bisa menjadi alat untuk menggambarkan kekuatan sosial baru ini. Selain sebagai sarana pembelajaran bagi penulis mengolah aktor, *staging* juga memberikan bahasa *visual* yang bisa menggambarkan kekuatan sosial dari para tokoh dalam film pendek “Anjing Kampung”. Penulis kemudian mengumpulkan data-data untuk mengkonkritkan bahasan ini.

Metode penelitian yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan teks dan gambar, serta memiliki cara-cara unik untuk mendapatkan data-data tersebut (Creswell, 2014, hlm. 205). Beberapa cara yang bisa digunakan adalah :

a. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara mengamati. Peneliti membuat catatan-catatan mengenai aktifitas para partisipan. Peneliti bisa menjadi bagian luar dari partisipan atau menjadi partisipan itu sendiri. Peneliti bisa memberikan pertanyaan yang bersifat terbuka untuk mendapatkan pandangan dari partisipan (hlm. 212). Data yang didapat bersifat secara langsung dan nyaman bagi partisipan. Namun, peneliti bisa dianggap mengganggu, atau ditemukannya data pribadi yang tidak bisa dilaporkan (hlm. 214).

b. Wawancara

Wawancara bersifat lebih fokus dalam interaksinya dengan partisipan. Pertanyaan yang diberikan masih bersifat terbuka karena butuh pandangan dan opini dari partisipan. Wawancara bisa dilakukan dengan membuat *focus group* yang berisikan 6-8 orang (hlm. 212). Data yang didapat bersifat lebih dalam, partisipan bisa menyediakan data yang lebih historis. Peneliti juga memiliki kontrol dalam memberikan pertanyaan. Disaat yang sama data yang didapat bisa terlalu bias oleh pandangan partisipan. (hlm. 214).

c. Dokumen

Dokumen memiliki dua jenis, dokumen umum dan dokumen pribadi. Dokumen umum contohnya adalah koran, laporan, atau MoM. Dokumen pribadi adalah jurnal, buku harian, surat ataupun email (hlm. 213). Dengan cara ini, peneliti memiliki kebebasan waktu yang lebih banyak. Sebagai bentuk data tertulis, peneliti mendapatkan data yang diberikan perhatian khusus oleh partisipan. Di saat yang sama data dokumen mungkin bersifat rahasia dan sulit didapat. Ada juga kemungkinan data-data yang tidak otentik (hlm. 214).

d. *Audio Visual*

Data *audio visual* dapat berbentuk karya seni, foto, video, laman web, atau segala bentuk *audio*. Anekdote, narasi visual, dan asip digital juga masuk ke cara ini (hlm. 213). Data *audio visual* menyajikan realita yang partisipan alami. Kemasannya yang kreatif juga akan menangkap perhatian. Namun, akan ada data-data yang sulit untuk ditafsir. Juga keberadaan fotografer ataupun videografer bisa mengganggu dan membuyarkan respon partisipan (hlm.215).

Dari sini kemudian penulis memutuskan untuk mencari data-data dengan cara observasi, dokumen, dan *audio visual*. Penulis membutuhkan data-data yang menunjukkan perilaku masyarakat dalam sebuah kampung dan mengenai *staging*, maka penulis mengunjungi lokasi syuting dan kampung halaman penulis untuk mencari tahu perilaku masyarakat kampung. Penulis juga mengumpulkan tinjauan pustaka untuk menemukan penggunaan *staging* yang paling tepat untuk

menggambarkan relasi kekuatan sosial dalam sebuah kampung. Penulis juga menonton beberapa film untuk dijadikan bahan referensi *staging* dan penggambaran suasana kampung.

3.1.1 Sinopsis

Kusmawi (laki-laki, 45), seorang kepala desa dan bapak dari Rugun (laki-laki, 21), meninggal dengan mata terbelalak memandang bintang. Tubuhnya bersandar ke pohon dan bersimbah darah bekas bacok. Tangannya terlilit dengan tali yang terhubung dengan seekor kambing.

Rugun menjadi kepala desa sementara setelah kematian bapaknya, yang selalu menolak menjual tanah kampung mereka untuk perusahaan swasta. Rugun meneruskan pekerjaan sang bapak sebisanya dan menghimbau warga yang tersisa di kampung untuk tetap tinggal. Jarwo (laki-laki, 31) dan Gatot (laki-laki, 35) berencana pergi dari kampung bersama beberapa warga yang lain. Rugun melarang mereka untuk pergi dan bersikeras meminta mereka untuk tetap tinggal dan menghargai tanah mereka. Gatot tetap pergi membawa beberapa warga dengannya, sedangkan Jarwo akhirnya menetap karena kebingungannya.

Surati (perempuan, 42), Ibu Rugun sendiripun juga pergi dari kampung. Hingga pada akhirnya tersisa beberapa warga yang masih tinggal. Ditengah emosinya Rugun, melihat sebuah papan milik perusahaan swasta yang mengakuisisi tanah kampung. Ia melampiaskan amarahnya dengan membakar papan itu. Tak lama, warga-warga datang untuk melihat asap yang mengebul. Rugun yang masih membara melampiaskan amarahnya ke para warga, sementara

para warga hanya bisa diam melihat. Dipuncak orasinya, Surati berdiri di belakangnya. Emosi Rugun padam seketika melihat ibunya pulang.

Malam itu, mereka terdiam di rumah. Rugun menemukan ketenangan lagi, saat Surati meminta maaf. Mereka tidur tenang, saat di depan rumahnya terdengar suara embikan.

Di depan rumah Rugun terdapat seekor kambing, sebuah suapan dari perusahaan swasta luar yang sama ketika Kusmawi bersikeras tidak ingin menjual tanahnya. Rugun memutuskan untuk melakukan hal yang sama seperti bapaknya, menolak suapan dan mengembalikan kambing tersebut pada perusahaan swasta luar.

3.2. Tahapan Kerja

Film pendek “Anjing Kampung” memiliki tahapan kerja seperti film pada umumnya. Yaitu, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan kerja akan membahas tentang penerapan *staging* untuk menggambarkan relasi kekuatan sosial para karakter.

3.2.1 Pra Produksi

Dalam pra produksinya, diperlukan analisa skenario, pembedahan karakter, dan perencanaan *blocking* dalam bentuk *story board* dan *floor plan*. Semua perencanaan dilakukan untuk mendapatkan gambaran terakurat dan pemakaian yang diinginkan oleh sutradara.

a. Analisis Skenario

1. SCENE 3 EXT. PINGGIR TAMBAK – SIANG

i. Pesan

Tanah menjadi isu di dalam cerita ini, dan Rugun memaksa Gatot dan Jarwo untuk mengurus tambak dan kebun milik bapaknya yang sebentar lagi menjadi milik perusahaan swasta. Karakter Rugun semakin terlihat delusional disini dengan idealismenya yang kuat, ia merasa bahwa kampung ini masih bisa diselamatkan dan memaksakan kehendaknya kepada Gatot dan Jarwo. Gatot tidak menyetujui keputusan ini dan memutuskan untuk diam-diam membuat sebuah pelarian yang mengajak beberapa warga kampung, termasuk Jarwo. Jarwo disini tidak tega melihat Rugun dan dengan jujur tetap mengurus tambak yang diberikan tanggung jawab kepadanya itu. Bentrok dialog antara Rugun dan Gatot dibumbui dengan rokok yang menjadi simbol kekuasaan atas Jarwo. Rugun tetap memaksa kedua orang itu untuk merawat tanah bapaknya dan meninggalkan mereka. Namun saat hendak pergi, motor Rugun bermasalah, menandakan petaka besar yang ada dihadapannya.

ii. Karakter

Karakter yang ada di dalam *scene* ini adalah Rugun, Gatot, dan Jarwo.

iii. Setting

Setting adalah tambak dan kebun.

iv. Props

Beberapa *main props* yang penting adalah rokok, handuk, dan motor.

v. Make Up

Make up untuk karakter di *scene* ini adalah *natural*.

2. SCENE 7 EXT. JALAN DEKAT RUMAH RUGUN – SUBUH

i. Pesan

Losbak datang untuk menjemput beberapa keluarga, tampak Jarwo dan Gatot yang membantu keberangkatan itu. Rugun datang untuk menghentikan aksi mereka. Namun Gatot kembali melawan Rugun. Jarwo mulai gundah, tidak ada yang menghalanginya selain rasa kasihan dan kepolosannya sendiri. Rugun berteriak-teriak kepada warga di atas losbak sampai tiba-tiba Ibu Surati berdiri dibelakangnya. Ibu mempertanyakan motivasi Rugun dan Rugun meledak lagi berusaha menjelaskannya kepada Ibu. Sementara itu Gatot yang sudah lelah dengan semua ini menyalakan mobilnya, meninggalkan Jarwo yang masih terdiam bingung. Jarwo pun hanya bisa melihat ke arah tumpangnya pergi. Beberapa warga yang masih tinggal mulai keluar dari rumah menyaksikan kejadian berisik ini, dan tak lama menjadi saksi akan perbuatan Rugun yang mengutuki ibunya sendiri. Ibu Surati yang terkejut mendengar perkataan anaknya menjadi patah hati. Ia hanya bisa pergi secara perlahan dari lokasi dan Rugun tak menyadari kesalahannya.

ii. Karakter

Karakter dalam *scene* ini adalah Rugun, Ibu Surati, Gatot, Jarwo, dan 17 *extras* masyarakat.

iii. Setting

Setting adalah sebuah tanah lapang di depan rumah beberapa warga.

iv. Props

Main props di *scene* ini adalah barang-barang pergi dan kemeja kades.

v. Make Up

Make up untuk karakter di *scene* ini adalah *Natural*.

3. SCENE 15 EXT. JALANAN – MALAM

i. Pesan

Rugun dengan obornya berjalan mencari ibunya, namun ia tidak mendapati ibunya dimana-mana. Ia makin emosi saat di tengah perjalanan ia mendapati papan dari perusahaan swasta sudah terpasang di pinggir jalan, mengklaim bahwa tanah ini milik mereka. Konflik batin yang ia miliki memuncak, membuat ia menghajar papan itu seperti orang gila. Tak lama, Jarwo datang dengan membawa jirigen berisikan bensin yang Rugun minta ia belikan. Rugun mengambil jirigen itu, dan menyiramkan seluruh isinya ke papan itu, melemparkan obornya ke arah papan itu dan membakar papan itu. Kerusuhannya membuat para warga yang masih menetap keluar dari kampung dan melihat Rugun dan Jarwo yang terdiam melihat papan terbakar. Rugun melihat ke arah warga dan ia berteriak-teriak seperti orang gila. Ia bersedih sangat dalam akan kepergian kedua

orang tuanya, ia sudah kalah dalam semua perjuangannya. Saat ia sedang mengutuki para warga yang ada disitu, Ibu ada dan memanggil namanya. Rugun terdiam, seolah-olah ia melihat lagi harapan dari semua kegagalannya. Ia merasa bersalah pertama kalinya.

ii. Karakter

Karakter dalam *scene* ini adalah Rugun, Jarwo, 10 *extras* warga, dan Bu Surati.

iii. Setting

Setting adalah jalan di dekat lapangan.

iv. Props

Main props di *scene* ini adalah obor, jirigen, dan barang-barang ibu (*duffle bag*, tas selempang).

v. Make Up

Make up untuk karakter di *scene* ini adalah *natural*, berantakan, berkeringat.

b. 3D Character

3D character dari para karakter diramu dari cerita dan dunia nyata. Kemudian, diambil juga beberapa karakteristik dari karakter film Turah (2016). Karakter dilihat memiliki kemiripan dari segi relasi sosial dan lingkungan hidup. Menurut Egri (2004), *3D character* harus terdiri dari fisik, sosial dan psikologi. Urutan dalam penentuan latar belakangnya adalah penggambaran fisik, lalu dunia sosial dari karakter itu, kemudian psikologinya yang merupakan hasil penggabungan dari fisik dan sosialnya (hlm. 33-37). Untuk

itu, *3D character* dari karakter dalam film pendek “Anjing Kampung” adalah sebagai berikut :

1. Rugun

i. Fisiologi :

Rugun adalah laki-laki berumur 21 tahun yang memiliki tubuh yang sehat. Tingginya sekitar 167-172 cm dengan berat badan 53-58 kg. Ia memiliki kulit sawo matang dengan rambut pendek lurus. Matanya hitam kecoklatan. Ia selalu mengenakan baju yang membuatnya terlihat dewasa semenjak kematian bapaknya.

ii. Sosiologi :

Lahir dengan ekonomi berkecukupan, Rugun cukup dimanja oleh keluarganya. Ia dipandang karena ia adalah anak dari kepala desa, tapi dia cukup dijauhi karena sikapnya yang sombong. Kematian bapaknya membuat Rugun mengambil alih tugas kepala desa. Ibunya juga sering memanjakan dia karena dia anak satu-satunya di keluarga. Kesehariannya berisikan nongkrong karena ia belum memiliki pekerjaan. Dengan para tangan kanan bapaknya, Jarwo dan Gatot, Rugun juga tidak begitu dekat. Rugun sempat mempertimbangkan kuliah, namun masih tertahan saat bapaknya mulai sibuk mengurus perusahaan swasta yang berusaha mengambil tanah mereka.

iii. Psikologi :

Rugun tidak begitu percaya diri dengan dirinya. Menghabiskan banyak waktu di rumah dengan minim sosialisasi, ia jadi memiliki banyak

keresahan. Rugun memiliki kecanggungan dalam berkomunikasi. Namun saat ia mendapati berita kematian bapaknya, ia merasa bersalah tidak bisa menjadi anak yang baik. Ia merepresi dirinya untuk melanjutkan mandat dari bapaknya untuk menjaga kampung mereka. Rugun mengambil peran sebagai kepala desa tanpa benar-benar memahami bagaimana menjadi seorang pemimpin.

2. Gatot

i. Fisiologi :

Gatot adalah laki-laki dewasa berumur 35 tahun yang memiliki tubuh yang kuat. Tinggi badannya 168-175 cm dengan berat badan 60-70 kg. Warna kulitnya sawo matang dengan rambut pendek lurus. Matanya hitam kecoklatan. Ia memiliki suara yang keras dan sering terlihat merokok.

ii. Sosiologi :

Gatot menghabiskan masa hidupnya bekerja. Dari kecil ia sudah terpaksa bekerja karena kebutuhan hidupnya. Ia sempat memiliki bisnis yang pailit. Di saat inilah Kusmawi menawarkan pekerjaan ke Gatot. Gatot merasa tertolong atas bantuannya ini, namun dirinya yang sudah merasakan enakya memiliki bisnis sendiri tidak menginginkan kembali ke kondisi kembali sebagai pekerja. Ia menghormati Kusmawi, tapi ia selalu memiliki rencananya sendiri. Gatot cukup akrab dengan para warga dan bisa membuat suasana berbincang jadi asik. Meskipun begitu, Gatot masih melajang hingga sekarang. Gatot

hanya tamat SMP, namun ia sudah bekerja dan banyak bergaul dengan orang-orang yang lebih tua darinya. Orang tua Gatot meninggalkan dirinya dari umur kecil.

iii. Psikologi :

Gatot memiliki jiwa kepemimpinan yang membuatnya dipercaya menjaga kebun milik Kusmawi. Saat kematian Kusmawi, Gatot merasa kehilangan, namun disaat yang sama ia mulai mengambil keputusannya sendiri. Ia terbiasa dengan rasa sakit, membuat dirinya menjadi cukup keras, tegas, dan taktis. Hilangnya sosok pemimpin dalam hidupnya tidak membuatnya hilang jalan, ia sudah selalu siap mengambil langkahnya sendiri.

3. Jarwo

i. Fisiologi :

Jarwo adalah laki-laki berumur 31 tahun dengan perawakan yang sedikit bungkuk. Tinggi tubuhnya 155-165 cm dengan berat badan 68-75 kg. Kulitnya berwarna sawo matang dengan rambut ikal pendek. Suaranya pelan dan halus mengeluarkan kesan pemalu.

ii. Sosiologi :

Jarwo memiliki masa lalu yang sedikit berbeda dengan Gatot. Ia menghabiskan masa kecilnya dengan bekerja. Namun, ia kurang cekatan yang membuat dirinya selalu menunggu perintah dari orang. Ia hidup jujur dan baik dengan teman-temannya. Ia sering membantu warga sekitar walaupun terkadang itu merugikannya. Saat bekerja

dibawah Gatot, Jarwo mengagumi dua pemimpin yang ada di atasnya. Kusmawi terlihat adil dan berwibawa dan Gatot dianggap sebagai pemimpin yang tegas dan baik. Ia masih lajang dengan ibu yang sakit di rumahnya. Jarwo hanya tamat SD saat dia sudah mulai bekerja.

iii. Psikologi :

Jarwo tidak memiliki pendirian yang cukup teguh. Ia mudah mengubah hatinya mengikuti suara orang-orang yang ia hormati. Semenjak kematian Kusmawi, Jarwo menghargai usaha Rugun untuk menggantikan bapaknya. Ia memiliki harapan kecil bahwa Rugun bisa menjadi pengganti bapaknya. Disaat yang sama, Jarwo tahu betul bahwa kampung mereka tidak akan bisa melawan perusahaan swasta yang secara kuasa lebih besar. Akibat jarang mendengar suaranya sendiri, ia menjadi memiliki dualitas yang tidak mudah ia pecahkan.

4. Surati

i. Fisiologi :

Surati adalah perempuan umur 42 tahun yang berpostur tegap. Ia memiliki tinggi 158-163 cm dengan berat badan 55-65 kg. Kulitnya sawo matang dengan warna mata hitam kecoklatan. Rambutnya panjang dan lurus. Ia selalu berhijab dan rapi untuk menjaga citranya sebagai istri kepala desa.

ii. Sosiologi :

Menikah dengan Kusmawi, ia dilamar sebelum Kusmawi menduduki posisinya sebagai kepala desa. Melewati masa-masa susah dengan

suaminya, ia memahami betul cara pikir Kusmawi. Saat sampai dimana suaminya menjadi kepala desa, Surati tidak berubah sedikitpun. Ia lahir di dalam keluarga yang harmonis sebagai anak tunggal. Sehari-hari ia mengurus pekerjaan rumah tangga termasuk berbelanja, bersih-bersih rumah, dan memasak.

iii. Psikologi :

Surati adalah pribadi yang simpel dan emosional. Berdampingan dengan pasangan yang bekerja keras, ia belajar satu dua hal mengenai kepemimpinan daerah. Saat ia ditinggal oleh suaminya, ia merasakan kesedihan yang mendalam. Namun ia sadar betul bahwa saat ini yang memimpin keluarga adalah Surati. Melihat anaknya yang sulit dimengerti, Surati termakan perasaannya dan khilaf. Ia memiliki jiwa keibuan yang kuat.

5. Kusmawi

i. Fisiologi :

Kusmawi adalah laki-laki berumur 45 tahun yang berperawakan tegap. Tingginya 158-163 cm dengan berat badan 48-50 kg. Kulitnya sawo matang dengan rambut pendek lurus. Matanya hitam kecoklatan. Ia tidak pernah terlihat dengan pakaian tidak rapi.

ii. Sosiologi :

Kusmawi terlahir sebagai anak pertama dari 4 bersaudara yang laki-laki semua. Ayahnya pekerja keras, dan sifat itu menurun kepadanya. Memiliki gengsi sebagai seorang pria, Kusmawi kurang bisa

menyampaikan perasaannya. Ia dan saudaranya kemudian berpencar untuk mengadu nasib. Namun sejak saat itu, komunikasi diantara mereka malah merenggang, sedangkan Kusmawi sibuk mengurus urusannya sekarang. Ia melamar Surati dengan pemahaman betul bahwa calon istrinya bisa memahami dia suatu saat nanti. Ia bekerja dengan jujur dan memiliki jiwa kepemimpinan, membuat warga disekitarnya mempercayai dia untuk jadi kepala desa. Kematianya banyak meninggalkan kesedihan diantara para warga, keinginannya untuk terus menjaga kampung inipun tersalurkan ke beberapa orang, termasuk anaknya. Kusmawi tidak pernah menginginkan kekerasan, ia hanya berusaha menjaga suasana kampung yang sudah damai. Sifatnya yang keras terkadang salah ditangkap anaknya sebagai cuek.

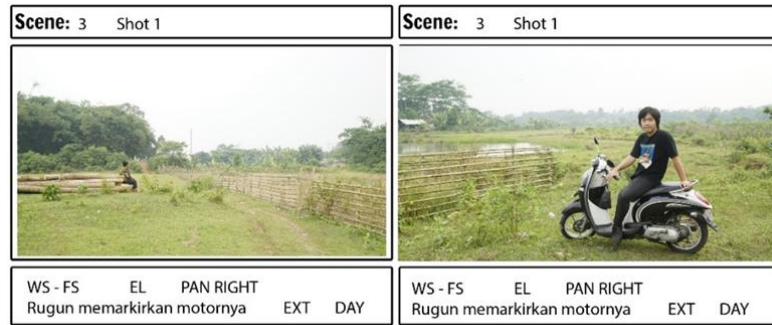
iii. Psikologi :

Kusmawi berwibawa dan berpikiran dengan logika yang jelas. Ia kuat terhadap tekanan dan bisa memimpin dengan baik. Tapi waktunya banyak habis di pekerjaan mengurus warga sehingga ia tidak banyak waktu untuk keluarganya.

c. Story Board

Saat pra produksi, tim penyutradaraan dan tim kamera mempersiapkan *story board* yang dibuat menggunakan foto-foto. *Story board* ini menjadi acuan awal dari penulis untuk menyusun *blocking* berdasarkan lokasi asli, sekaligus mengatur pergerakan dan peletakan kamera. Beberapa *shot* tertulis berulang untuk menunjukkan pergerakan dari kamera.

i. *Scene 3 - Pembicaraan di tambak*



Gambar 3.1 Story Board *Scene 3*
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2 Story Board *Scene 3*
(dokumentasi pribadi)

ii. *Scene 7 - Perdebatan di depan rumah*



Gambar 3.3 Story Board *Scene 7*
(dokumentasi pribadi)

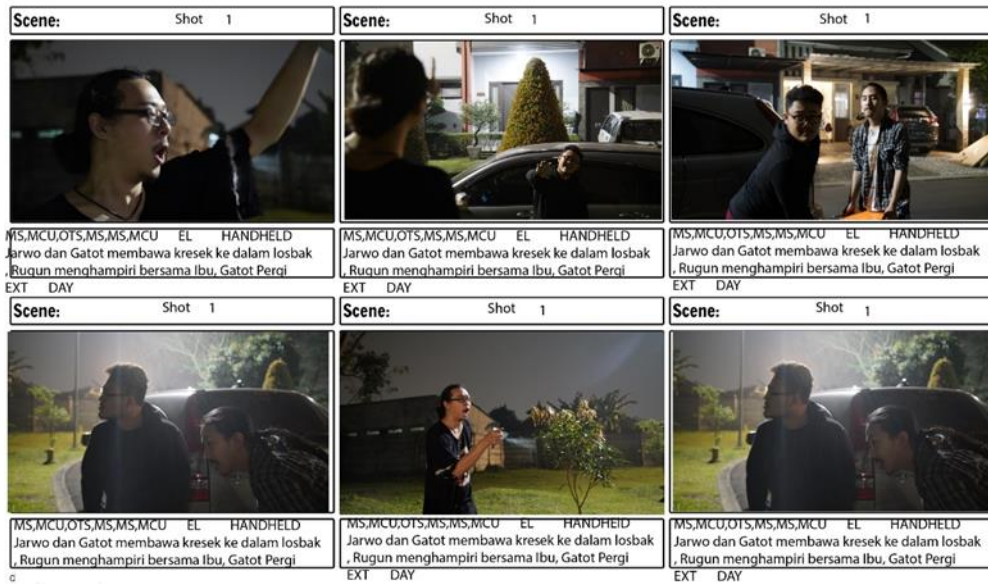


Gambar 3.4 Story Board *Scene 7*
(dokumentasi pribadi)

ANJING KAMPUNG

SUTRADARA : STEVEN VICKY SUMBODO

DOP : MUHAMMAD ANGGA AULIA SULTAN



Gambar 3.5 Story Board Scene 7

(dokumentasi pribadi)



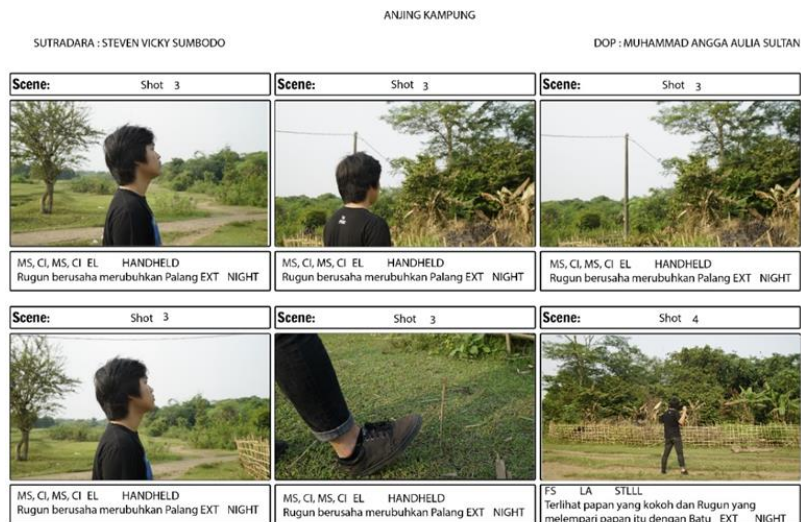
Gambar 3.6 Story Board Scene 7

(dokumentasi pribadi)

iii. *Scene 15 - Rugun memaki-maki warga di depan papan yang terbakar*



Gambar 3.7 Story Board *Scene 15*
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.8 Story Board *Scene 15*
(dokumentasi pribadi)

ANJING KAMPUNG

SUTRADARA : STEVEN VICKY SUMBODO DOP : MUHAMMAD ANGGA AULIA SULTAN

Scene: Shot 5	Scene: Shot 5	Scene: Shot 5
		
MS, MS, MFS, CI, MS EL HANDHELD Jarwo datang, Rugun mengambil jerigen EXT NIGHT	MS, MS, MFS, CI, MS EL HANDHELD Jarwo datang, Rugun mengambil jerigen EXT NIGHT	MS, MS, MFS, CI, MS EL HANDHELD Jarwo datang, Rugun mengambil jerigen EXT NIGHT
Scene: Shot 5	Scene: Shot 6	Scene: Shot 5
		
MS, MS, MFS, CI, MS EL HANDHELD Jarwo datang, Rugun mengambil jerigen EXT NIGHT	OTS EL HANDHELD Jarwo terlihat bingung EXT NIGHT	MS, MS, MFS, CI, MS EL HANDHELD Jarwo datang, Rugun mengambil jerigen EXT NIGHT

Gambar 3.9 Story Board *Scene 15*
(dokumentasi pribadi)

ANJING KAMPUNG



SUTRADARA : STEVEN VICKY SUMBODO DOP : MUHAMMAD ANGGA AULIA SULTAN

Scene: Shot 7	Scene: Shot 8	Scene: Shot 8
		
OTS EL HANDHELD Rugun memaksa Jarwo untuk memegang obor EXT NIGHT	MS EL HANDHELD Rugun berjalan membawa jerigen EXT NIGHT	MS EL HANDHELD Rugun berjalan membawa jerigen EXT NIGHT
Scene: Shot 9	Scene: Shot 10	Scene: Shot 11
		
CI HA STILL kaki papan terlihat di guyr dengan bensin EXT NIGHT	CI EL HANDHELD Papan di guyr EXT NIGHT	MS, FS EL HANDHELD Rugun membakar papan EXT NIGHT

Gambar 3.10 Story Board *Scene 15*
(dokumentasi pribadi)

ANJING KAMPUNG

SUTRADARA : STEVEN VICKY SUMBODO DOP : MUHAMMAD ANGGA AULIA SULTAN

<p>Scene: Shot 11</p>  <p>MS, FS EL HANDHELD Rugun membakar papan EXT NIGHT</p>	<p>Scene: Shot 11</p>  <p>MS, FS EL HANDHELD Rugun membakar papan EXT NIGHT</p>	<p>Scene: Shot 12</p>  <p>MFS, FS EL HANDHELD PAN LEFT Rugun dan Jarwo mengamati papan yang terbakar, terdengar suara warga berteriak EXT NIGHT</p>
<p>Scene: Shot 12</p>  <p>MFS, FS EL HANDHELD PAN LEFT Rugun dan Jarwo mengamati papan yang terbakar, terdengar suara warga berteriak EXT NIGHT</p>	<p>Scene: Shot 13</p>  <p>MS, MS, MS, MCU EL HANDHELD Rugun berjalan mundur ke arah papan, tak lama kemudian Rugun meledak dan mengusir warga EXT NIGHT</p>	<p>Scene: Shot 13</p>  <p>MS, MS, MS, MCU EL HANDHELD Rugun berjalan mundur ke arah papan, tak lama kemudian Rugun meledak dan mengusir warga EXT NIGHT</p>

Gambar 3.11 Story Board Scene 15
(dokumentasi pribadi)

ANJING KAMPUNG

SUTRADARA : STEVEN VICKY SUMBODO DOP : MUHAMMAD ANGGA AULIA SULTAN

<p>Scene: Shot 13</p>  <p>MS, MS, MS, MCU EL HANDHELD Rugun berjalan mundur ke arah papan, tak lama kemudian Rugun meledak dan mengusir warga EXT NIGHT</p>	<p>Scene: Shot 13</p>  <p>MS, MS, MS, MCU EL HANDHELD Rugun berjalan mundur ke arah papan, tak lama kemudian Rugun meledak dan mengusir warga EXT NIGHT</p>	<p>Scene: Shot 14</p>  <p>CI EL STILL Ekspresi beberapa warga EXT NIGHT</p>
<p>Scene: Shot 15</p>  <p>CI EL STILL Beberapa warga namun matanya terpotong frame bagian atas EXT NIGHT</p>	<p>Scene: Shot 16</p>  <p>CI EL STILL ekspresi 4 orang warga EXT NIGHT</p>	<p>Scene: Shot 17</p>  <p>CI EL STILL Ekspresi 1 warga yang tua EXT NIGHT</p>

Gambar 3.12 Story Board Scene 15
(dokumentasi pribadi)

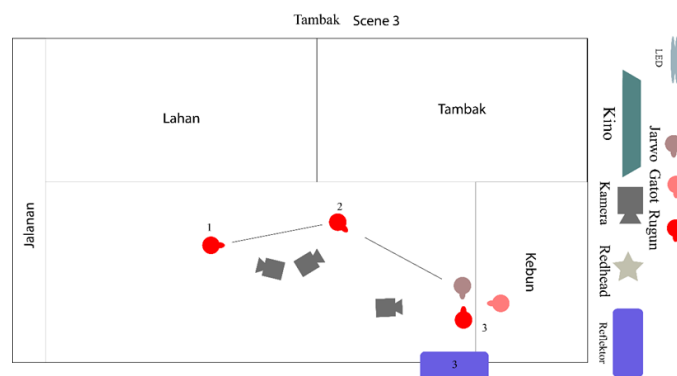
Scene: Shot 18	Scene: Shot 19	Scene: Shot 20
		
MS EL STILL Ibu Rugun memanggil Rugun EXT NIGHT	CU EL STILL Ekspresi Rugun EXT NIGHT	WS EL STILL Ibu Surati dan Rugun saling bertatapan, suasana hening EXT NIGHT

Gambar 3.13 Story Board *Scene 15*
(dokumentasi pribadi)

d. *Floor Plan*

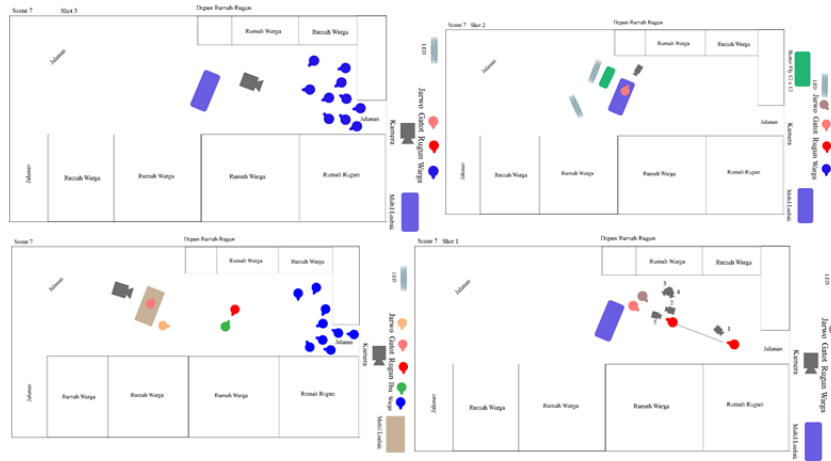
Floor plan disusun untuk DoP mengerti penyusunan lampu dan pergerakan kamera dan bagi penulis mengerti peletakkan dan pergerakan aktor. *Floor plan* digunakan sebagai pedoman bagi kru agar mengerti susunan dari lampu.

i. *Scene 3*



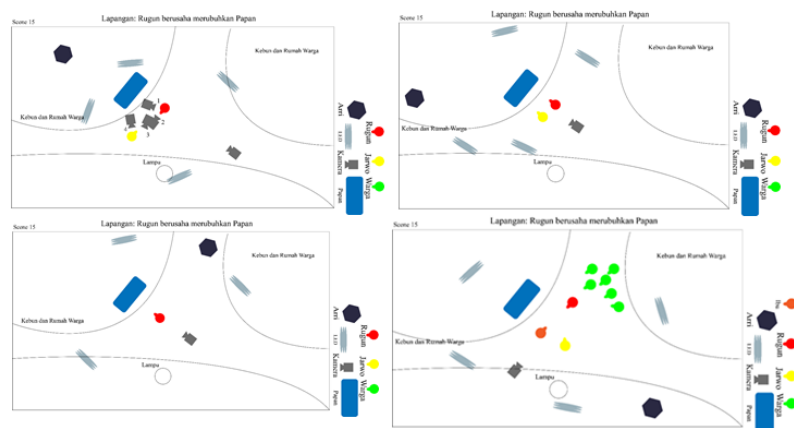
Gambar 3.14 Floor Plan *Scene 3*
(dokumentasi pribadi)

ii. *Scene 7*



Gambar 3.15 Floor Plan *Scene 7*
(dokumentasi pribadi)

iii. *Scene 15*



Gambar 3.16 Floor Plan *Scene 15*
(dokumentasi pribadi)

3.2.2 Produksi

Penerapan *staging* menyulut banyak diskusi diantara sutradara, aktor, dan DP. Ide-ide baru bermunculan saat pelaksanaan syuting. Penulis memposisikan diri sebagai sutradara yang memiliki visi untuk tetap menjaga ide-ide yang baru tidak mengganggu gagasan awal yang ingin disampaikan.

a. *On Set Directing*

i. *Scene 3 - Pembicaraan di tambak*

Scene 3 memerlukan Rugun, Gatot, dan Jarwo yang berdebat di samping tambak. Dalam pelaksanaannya, penulis banyak bertukar ide dengan para aktor dari segi pergerakan dan aksi. Fokus utama dari *scene* ini adalah untuk memperlihatkan keberadaan dari perusahaan swasta yang ingin mengambil tanah itu, dan juga Rugun yang mulai terlihat delusional. Kendala *scene* ini adalah set yang sangat luas dan cuaca yang terik, membuat tenaga dari para kru dan aktor cepat terkuras

ii. *Scene 7 - Perdebatan di depan rumah*

Dalam pelaksanaannya, *scene 7* melibatkan semua aktor dan banyak *extras*. Selain itu ada juga pergerakan *prop* mobil losbak dan pergerakan masyarakat. Penulis menerapkan *story board* dan *floor plan* yang sudah di rencanakan untuk menyusun pergerakan kamera dan *blocking* para aktor dan *extras*. Penulis dibantu oleh asisten sutradara dalam mengatur *extras*, sehingga penulis bisa fokus dengan para aktor. Kendala di *scene 7* hadir dari banyaknya hal yang terjadi

tidak sesuai dengan rencana. Mulai dari lupakan aktor tentang *blocking* atau dialog, banyaknya warga kampung yang bukan *extras*, dan pengoprasian losbak.

iii. Scene 15 - Rugun memaki-maki warga di depan papan yang terbakar

Scene 15 adalah *scene* yang paling berat untuk dilakukan karena berbagai macam hal yang harus disiapkan. Setiap take memiliki waktu yang kecil dikarenakan api yang membakar di papan hanya tahan dalam kurun waktu 3-5 menit. Selain itu *scene* ini melibatkan Rugun, Jarwo, dan Surati, serta banyak *extras*.

3.2.3 Pasca Produksi

Penulis sebagai sutradara mengikuti dan mensupervisi editor pada pasca produksi. Tahap-tahap yang dilakukan adalah *offline editing*, *online editing*, *dubbing*, dan *sound design*. Ada juga pengambilan gambar lagi untuk kepentingan *scene 3*. Gambar yang diambil digunakan untuk menggambarkan kehadiran perusahaan swasta yang mengambil tanah itu.

3.3. Referensi

Acuan penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah film *Turah* (2016) karya Wicaksono Wisnu Legowo dan *Memories of Murder* (2003) karya Bong Joon-ho. Dari segi *mise-en-scène*, penulis banyak mengambil dari film *Turah* yang dilihat memiliki visual yang mirip dengan tugas akhir penulis. *Turah* memperlihatkan suasana daerah *rural* di Jawa Tengah yang terisolir dari

masyarakat luar. *Mise-en-scène* yang dibangunpun memperkuat rasa teror di kampung ini, seperti tidak adanya listrik sehingga suasana malam menjadi sangat gelap, juga terbatasnya sampan untuk pergi keluar dari kampung mereka. Film Turah juga memiliki beberapa *scene* dengan penerapan *staging* yang meletakkan seorang karakter di antara banyaknya *extras*. Untuk pelaksanaan *staging* sendiri penulis banyak menarik acuan dari film *Memories of Murder*. Di dalam film itu, perhatian dari penonton diarahkan melalui aksi-aksi aktor yang variatif dan tersusun.



Gambar 3.17 Tokoh Jadag
(Turah 2016)



Gambar 3.18 Adegan bar
(*Memories of Murder* 2003)

3.4. Temuan

Penulis menemukan beberapa kendala saat *shooting* tugas akhir, terutama yang mempengaruhi penulis untuk mendapatkan *staging* dari sebuah adegan. Beberapanya adalah kurangnya pelafalan bahasa Jawa dari aktor utama, lelahnya para kru, juga waktu yang terbatas.

Masalah lain yang dihadapi adalah adanya warga yang merusak beberapa properti syuting. Salah satunya, papan yang ada di *scene* 15 sempat dicabut beberapa kali dikarenakan tulisannya yang mungkin meresahkan warga sekitar. Semua permasalahan ini menghambat keinginan penulis untuk memilikim waktu yang cukup guna melaksanakan *staging* dalam film “Anjing Kampung”. Pada akhirnya beberapa *shot* yang sudah direncanakan terpaksa dibuang dan diganti dengan *shot* yang lebih praktis.

Scene 7 diambil di awal hari di hari pertama sehingga masih ada beberapa kru yang kagok dengan persiapan alat. Penulis juga beberapa kali meminta para aktor melafalkan ulang dialog mereka masing masing.

Scene 3 diambil di lapangan yang cukup terik pada hari syuting. Cuaca yang panas membuat para aktor dan kru mudah lelah. Walaupun dalam kondisi ini, syuting berjalan lancar.

Beberapa kali penulis harus berkompromi dengan semua kendala yang dihadapi saat syuting, tapi *staging* yang sudah direncanakan tetap berhasil digapai untuk menggambarkan relasi kekuatan sosial antar tokoh dalam film “Anjing Kampung”.