



### **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

*5 Cm* merupakan sebuah film drama yang dirilis pada 12 desember 2012. Film yang berdurasi 126 menit ini, disutradarai oleh Rizal Mantovani yang diadaptasi dari sebuah novel.

Penulisan laporan skripsi pada film *5 cm* menggunakan metode kualitatif sebagai metodologi penelitian dengan pendekatan deskriptif naratif. Seperti yang dikatakan Suyanto dan Sutinah (2011) menjelaskan sebuah penelitian kualitatif adalah penetapan fokus penelitian, menentukan *setting* dan subjek penelitian, pengumpulan data, pengolahan data, menganalisis data, dan penyajian data. (Hlm, 170).

Hal ini membuat penulis menerapkan beberapa teori yang menjadi pembahasan dalam penelitian kualitatif yang akan diuraikan oleh Jacob Marshall (1999) yaitu : *Ethologi* Manusia yang merupakan salah satu metode kualitatif yang mempelajari perilaku manusia dalam kondisi yang alami. Maksudnya dalam konteks mempelajari perilaku manusia, yaitu sesuai dengan film ini, ada beberapa adegan yang menunjukkan atau membuat semua pemain mengetahui perilaku-perilaku antar karakter, bahkan pada saat adegan di alam atau penguungan . Selanjutnya ada interaksi simbolik. Interaksi yang dilakukan manusia selalu menggunakan simbol-simbol yang dikirim kepada orang lain dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada orang lain melalui simbol-simbol itu, salah

satunya pada saat adegan genta ingin mendekati riani, ada beberapa simbol yang dipakai, salah satunya gerak badan, dan cara untuk memberikan sesuatu. Dan terakhir yaitu, psikologi lingkungan yang mempelajari hubungan antara perilaku manusia dengan lingkungan fisiknya. Dalam hal ini metode yang penulis gunakan yaitu metode penelitian kualitatif yang tidak lepas dari sebuah pemahaman melalui deskriptif naratif dan pastinya akan berkaitan dengan pembahasan analisis pada bab IV.

Sama halnya yang dikatakan Jane Stokes (2006) analisis naratif dapat anda jadikan cara untuk meneliti sebuah teks dan menemukan ideologi dibalik struktur tersebut. Apakah pesan-pesan tersembunyi tentang para pahlawan? Anda perlu mendapatkan suatu tinjauan atas teks dalam cara yang sangat abstrak dan harus mengikuti langkah-langkah serupa, tak peduli apakah anda menganalisis sebuah film, lirik lagu, atau sebuah program televisi. (Hlm 74). Sehingga Creswell (2014) berani mengatakan bahwa metode kualitatif itu mengandalkan pada data dan teks. Mempunyai tahapan yang unik dalam menganalisis data dan beragam-ragam desain.

Penulisan metodologi kualitatif pada proposal untuk sebuah penelitian membutuhkan pembelajaran sebagai maksud dari kualitatif serta menandai desain dengan spesifik dan hati-hati agar dapat merefleksikan peran penulis dalam penelitian ini.(Hlm 183).

### 3.3.1. Sinopsis

Genta (Fedi Nuril), Ariel (Denny Sumargo), Zafran (Herjunot Ali), Riani (Raline Shah) dan Ian (Igor Saykoji) adalah lima remaja yang telah menjalin persahabatan sepuluh tahun lamanya. Suatu hari mereka berlima merasa “jenuh” dengan persahabatan mereka dan akhirnya kelimanya memutuskan untuk berpisah, tidak saling berkomunikasi satu sama lain selama tiga bulan lamanya.

Setelah tiga bulan berselang mereka berlima pun bertemu kembali dan merayakan pertemuan mereka dengan sebuah perjalanan penuh impian dan tantangan. Petualangan dalam kisah ini, bukanlah petualangan yang menantang adrenalin, demi melihat kebesaran sang Ilahi dari atas puncak gunung, bahkan bukan hanya itu saja karena petualangan ini juga merupakan perjalanan hati. Hati untuk mencintai persahabatan yang erat, dan hati yang mencintai negeri ini. Segala rintangan dapat mereka hadapi, karena mereka memiliki impian. Impian yang ditaruh 5cm dari depan kening.

### 3.2. Tahapan Kerja

Melakukan riset dan mencari beberapa referensi film merupakan tahap utama yang dilakukan untuk menganalisis sebuah film. Begitu pula penulis selaku peneliti dalam pembahasan film *5 cm* sangat berperan untuk mengetahui atau memahami apa yang akan dibahas lewat film *5 cm* ini.

Pada film ini penulis ingin memvisualisasikan perjuangan dan persahabatan melalui konsep *setting* lokasi, sehingga penulis dapat membayangkan bagian mana yang dapat menimbulkan pengaruh perjuangan dan persahabatan pada suasana set lokasi yang akan dibahas. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan set yang akan diangkat dan *scene* apa saja yang akan dipakai untuk menentukan batasan masalah dan proses analisis yang difokuskan sesuai batasan tersebut, agar dapat dikaitkan dengan perjuangan dan persahabatan dalam film tersebut. Selanjutnya penulis memperdalam dengan pencarian referensi serta teori yang dapat memperkuat konsep *setting* pada film ini. Seperti pemahaman *setting* lokasi dalam konteks film *5 cm* yang dapat menimbulkan suasana perjuangan dan persahabatan.

### **3.3. Data**

Data yang digunakan sebagai dasar pembahasan skripsi ini adalah *setting* lokasi yang berhubungan dengan perjuangan Riani dan persahabatan Genta. Beberapa set lokasi diambil dari film “*5 Cm*” yaitu danau, hutan, gunung.

Tabel 3.1. Data Riani

Scene	Setting lokasi	Cerita	Yang dilakukan
Perjuangan (Riani)  Danau (Ranu kumbolo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ranu kumbolo (set)</li> <li>- Rumput (green)</li> </ul>	Riani adalah wanita yang cantik yang memiliki impian yang ingin dia wujudkan. melalui puncak mahameru	Babak 1: pengenalan tokoh perjuangan. Menggambarkan perjuangan Riani. Riani berenang dan kemudian mencurahkan isi hatinya kepada salah satu temannya.
Hutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pohon (green)</li> <li>- Kayu (action props)</li> <li>- Senter (action props)</li> <li>- Jurang (action props)</li> </ul>	Riani berjuang untuk melewati hutan pada malam hari untuk mencapai puncak gunung mahameru	Babak II : pengenalan tokoh perjuangan melalui setting lokasi. Pertama lokasi hutan menunjukkan Sesuatu yang harus mereka lewati

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tali (hand props)</li> </ul>		<p>untuk mencapai tujuan dan pastinya tidak mudah karena memiliki banyak tantangan.</p>
Gunung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gunung (set)</li> <li>- Jurang (set)</li> <li>- Batu (action props)</li> <li>- Bendera (action props)</li> <li>- Sapu tangan (hand props)</li> <li>-</li> </ul>	<p>Riani hampir tertimpa batu saat mendaki puncak gunung mahameru, tetapi dengan bantuan temannya Riani berhasil melewatinya dan akhirnya sampai di atas puncak gunung dengan keadaan yang masih hidup.</p>	<p>Babak III : gunung (klimaks) dari konflik yang ingin di capai untuk menunjukkan perjuangan Riani dalam proses yang harus di lalui melalui tekanan cinta dan impian sampai berada di atas puncak gunung mahameru.</p>

Table 3.2. Data Genta

Scene	Setting lokasi	Cerita	Yang dilakukan
Persahabatan Danau	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ranu kumbolo (set)</li> <li>- Rumput (action props)</li> <li>- Air (action props)</li> </ul>	Terjadi curahan isi hati Genta terhadap wanita yang dia cintai	Babak I : pengenalan persahabatan. Mengambarkan setting lokasi yang begitu indah melalui pemandangannya.
Hutan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Senter (action props)</li> <li>- Kayu (action props)</li> <li>- Tenda (set prop)</li> <li>- Api unggun (action</li> </ul>	Genta memimpin jalan untuk teman-temannya. Dan lokasi yang sama juga digunakan Genta untuk mengungkapkan isi hatinya kepada wanita yang dicintainya.	Babak II : Pengenalan tokoh persahabatan melalui setting lokasi. Genta membantu temannya saat kedinginan dan saat genta mencurahkan isi



	props)		hatinya, saat itu menjadi suasana yang begitu dramatis.
Gunung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gunung (set)</li> <li>- Jurang (action props)</li> <li>- Batu (action props)</li> <li>- Bendera (action props)</li> </ul>	Genta menolong temannya melalui nafas bantuan. Selanjutnya genta memimpin regu pada saat sampai di atas puncak gunung mahameru	Babak III : Gunung (klimaks) dari maslaah/tujuan yang ingin dicapai. Lokasi yang digunakan sangat mendukung untuk merepresentasikan arti persahabatan.

UMMN