



### **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

Karya Tugas Akhir penulis berupa naskah film pendek berjudul *We Are Boffins*. Fokus pembahasan laporan Tugas Akhir ini adalah visualisasi *property* yang meningkatkan *believability* naskah dan terdapat dalam dua *set* utama cerita *We Are Boffins*, yaitu laboratorium dan ruang rahasia.

Sesuai deskripsi Suryana (2010), Tugas Akhir ini merupakan penelitian dengan metode kualitatif yang bertujuan mengeksplorasi dan memahami makna di balik data yang tampak (Hlm. 35). Hasilnya berupa data yang bersifat deskriptif, yaitu berupa tulisan atau lisan dari subjek atau perilaku yang diamati (Bogdan & Taylor, dalam Moleong, 2013, Hlm. 4). Dari metode pengumpulan data sekunder hasil studi pustaka, terkumpul informasi yang diterapkan ke dalam metode *screen-writing* penulis untuk meningkatkan *believability* naskah *We Are Boffins*.

##### 3.1.1. Sinopsis

Hari (10 tahun) dan Fika (8 tahun) adalah dua ilmuwan cilik yang bekerja sebagai asisten laboratorium peracikan ramuan di rumah Profesor (60 tahun). Hari dan Fika mendapat izin untuk menyentuh semua benda di laboratorium, kecuali Bahan Berharga yang berwujud seperti lumpur. Hari dan Fika dilarang Profesor mencobanya, dengan alasan bahan itu bukan untuk anak-anak. Hal ini membuat Hari dan Fika menjadi penasaran.

Ketika mengoleksi contoh Bahan Berharga secara diam-diam, kedua anak itu mencicipi bahan tersebut. Hasilnya, kulit mereka ditumbuhi jamur-jamur coklat menjijikkan yang membuat gatal luar biasa. Mendengar tangisan mereka, Profesor datang untuk menyita contoh dan memberi obat penawar.

Alih-alih jera, kejadian tadi membuat Hari dan Fika makin penasaran. Hari dan Fika telah mencuri alfalfa, daun kelor, kacang hijau, serta beberapa bahan dan alat percobaan lain tanpa sepengetahuan Profesor—semua demi meracik Ramuan Pendewasa Instan. Ramuan ini diharapkan akan mempercepat pertumbuhan Hari dan Fika dalam sekejap, agar kemudian mereka dapat mencoba Bahan Berharga tanpa terkena efek samping.

Setelah Ramuan Pendewasa Instan sukses digunakan pada Gusgus—tikus peliharaan Fika—Hari dan adiknya itu berniat melaksanakan rencana selanjutnya. Pada jam istirahat makan siang, mereka hendak mencuri Bahan Berharga sebelum Profesor kembali lagi ke laboratorium.

Namun, kedua anak itu tertangkap basah di tengah aksi. Kemudian terkuaklah kebenaran bahwa skenario tadi hanya khayalan Hari dan Fika. Profesor adalah Nini mereka yang memiliki usaha toko camilan bergizi, dan mereka biasa membantu beliau di dapur. Bahan Berharga ternyata adalah lelehan coklat yang disukai pelanggan-pelanggan Nini. Hari dan Fika tentu ingin sekali mencobanya, tapi tidak boleh, karena mereka alergi coklat.

### 3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai *screenwriter* film pendek *We Are Boffins*. Penulis bertanggung jawab meningkatkan *believability* dengan mendesain filmnya secara visual melalui kata-kata.

### 3.1.3. Peralatan

Dalam mengerjakan Tugas Akhir, ada alat-alat yang tidak lepas dari penulis dan membantu pelaksanaan riset serta pembuatan karya. Alat-alat itu adalah *laptop*, buku catatan, pena, *modem* internet, buku referensi, dan telepon genggam untuk berkomunikasi dengan dosen pembimbing dan sesama peserta Tugas Akhir.

## 3.2. Tahapan Kerja

Untuk sampai ke laporan Tugas Akhir ini, penulis melewati beberapa tahap yang meliputi pencarian dan pengajuan ide, desain, riset, dan pengembangan naskah. Lebih lengkapnya, penulis jabarkan tahapan-tahapan itu sebagai berikut:

### 3.2.1. Penemuan Ide

Bu Ina Listyani Riyanto (dosen *Digital Cinematography* Universitas Multimedia Nusantara) dan Mas Yosep Anggi Noen (dosen *Script Writing* dan *Documentary* Universitas Multimedia Nusantara) sering mengingatkan para mahasiswa untuk membuat film yang jujur. Artinya, film itu membagi dan mengungkapkan hal-hal yang dipahami atau dekat keberadaannya dengan sang *filmmaker*. Oleh sebab itu, cerita *We Are Boffins* diangkat dari pengalaman pribadi penulis sewaktu masih duduk di bangku SD.

Rumah Aki dan Nini dari ibu penulis merupakan tempat bermain yang luas bagi anak-anak. Beberapa ruang yang tak terpakai dan misteriusnya sejumlah area dalam rumah membuat imajinasi para cucu berkembang. Tak terkecuali imajinasi penulis dan seorang sepupu pada masa itu.

Suatu waktu, penulis dan sepupu membayangkan diri sebagai ilmuwan-ilmuwan cilik yang meracik ramuan di laboratorium rahasia, mirip seperti dalam cerita *We Are Boffins*. Penulis dan sepupu beradu akting seharian dan membuat lantai rumah licin akibat tumpahan “ramuan-ramuan”. Konsekuensinya, penulis dan sepupu dihukum mengepel lantai oleh Nini.

Pengalaman inilah yang membekas di benak penulis, dan akhirnya dikembangkan menjadi naskah *We Are Boffins*. Hasil akhirnya berbeda dari keseluruhan imajinasi penulis kala SD, tapi penulis bermaksud menangkap semangat, *mood*, dan kenakalan yang sama.

### **3.2.2. Pitching**

Sebelum Tugas Akhir ini dilaksanakan, penulis terlebih dahulu mengutarakan ide cerita berupa sinopsis, *logline*, dan premis kepada tim dosen. Dari tiga cerita yang diajukan oleh tiga orang berbeda dalam kelompok Tugas Akhir penulis, *We Are Boffins* terpilih untuk dilanjutkan ke tahap produksi. Namun, terjadi ketidaksepakatan dalam pembagian *job desk* beberapa anggota. Maka berdasarkan potensi dan pilihan topik Tugas Akhirnya, kelompok tersebut pun dipecah menjadi tiga. Atau lebih tepatnya, menjadi dua kelompok dan satu orang. Kebetulan, penulis adalah

satu orang tersebut—meski penulis akhirnya juga membantu salah satu kelompok untuk mewujudkan proyek mereka.

Ketika itu, ide *We Are Boffins* masih *underdeveloped*. Ide awal yang disampaikan penulis dalam *pitching* adalah jauh lebih sederhana dari segi visualisasi maupun plotnya dibanding sekarang, sehingga terkesan *feasible* untuk diproduksi. Tetapi, setelah ditelaah lebih dalam, *We Are Boffins* ternyata memerlukan ruang sendiri untuk berkembang dengan kebutuhan riset yang tidak sedikit. Karena itu, penulis berpikir bahwa keputusan tim dosen dan penulis untuk menjadikan karya Tugas Akhir ini sebagai tugas individu merupakan hal yang tepat.

### 3.2.3. Desain dan Riset

Sejak awal, penulis berniat membangun naskah *We Are Boffins* menggunakan visualisasi. Tidak banyak penjelasan terungkap lewat dialog dalam cerita tersebut. Seringkali, adegan-adegannya diimajinasikan seperti film bisu. Sebab itu, banyak waktu digunakan untuk mendesain tampilan setiap adegan—tata letak, ragam furnitur, serta bentuk ruangan, terang atau gelap, warna domina, serta atmosfer yang harus ditimbulkan. Penampilan karakter-karakter dalam *We Are Boffins* dan warna yang mewakili mereka juga dipikirkan dengan seksama.

Sambil mengerjakan desain visualnya, riset dilakukan untuk mendapatkan unsur-unsur *verisimilitude* yang berguna bagi setiap adegan. Terutama riset mengenai laboratorium dan percobaan kimia, nutrisi untuk pertumbuhan manusia, khasiat tanaman obat, psikologi warna, serta fungsi dari setiap *set* dan *property* yang signifikan terhadap penyampaian tema dan jalannya cerita.

Desain dan riset adalah tahapan terpenting dalam pengembangan cerita *We Are Boffins*. Jika dibandingkan dengan penulisan naskah, desain dan riset membutuhkan waktu lebih panjang, serta menyita lebih banyak perhatian dan tenaga penulis. Karena, desain dan riset adalah elemen yang menyempurnakan naskah, bila dikerjakan dengan telaten.

#### **3.2.4. Penulisan Naskah**

Berbeda dengan naskah-naskah lain yang pernah penulis buat, *We Are Boffins* memakan waktu lebih lama akibat visualisasi *set* dan *prop* yang berpengaruh pada alur cerita. Penulis juga mengalami *writer's block*, hingga penulisan naskah ini sempat diselingi proyek film lain yang berlangsung hingga berbulan-bulan.

Bisa dikatakan, penulisan naskah dan riset penulis berjalan bersamaan dan saling melengkapi. Terkadang untuk kebutuhan cerita, penulis harus melakukan riset mengenai suatu benda atau ilmu. Di lain kesempatan, hasil riset membuat penulis melakukan perbaikan terhadap cerita ataupun obyek yang membangun cerita. Oleh karena itu, proses penulisan *We Are Boffins* adalah suatu rangkaian kejadian yang merupakan petualangan tersendiri bagi penulis.

### **3.3. Acuan**

Selain dari pengalaman pribadi—warna dan atmosfer *We Are Boffins* terinspirasi dari buku karya Astrid Lindgren (1907-2002) yang berjudul *Kalle Blomkvist och Rasmus*, beserta versi pertunjukkan teaternya, *Kalle Blomkvist ja Rasmus*.



Gambar 3.1. Kalle Blomkvist ja Rasmus (2010)

(<http://www.nuku.ee/english>)

Novel tersebut terbit pertama kali tahun 1951 di Swedia. Namun, penulis mereferensi versi terjemahan bahasa Indonesia yang terbit pada 1993. Sedangkan, versi teatrikal sebagai referensi lainnya disutradarai oleh Vahur Keller pada 2010 dan dipertunjukkan di *Estonian State Puppet Theatre*, kota Tallinn, Estonia.

Buku mengenai detektif cilik Kalle Blomkvist ini adalah salah satu buku favorit penulis dari kecil hingga sekarang. Gaya bertutur Astrid Lindgren dan penyalangan tokoh-tokohnya merupakan fusi kenak-anak dengan kerumitan pola pikir orang dewasa. Lindgren tidak membuat dunia dan imajinasi anak selalu terkesan ceria, sederhana, atau lugu. Sebaliknya, malah digambarkan penuh intrik, candaan yang *witty*, hasrat terpendam, serta hal-hal yang gelap dan dramatis. Bagi penulis, penggabungan sifat polos alami anak-anak dengan kemuraman imajinasi mereka adalah ide yang menarik.





Gambar 3.2. Flubber (1997)

(<http://upload.wikimedia.org>)

Karya lain yang menjadi inspirasi penulis adalah film *science fiction* dan komedi, *Flubber* (1997), yang ditulis oleh Samuel W. Taylor dan John Hughes, serta disutradarai oleh Les Mayfield. Penulis menyadari bahwa laboratorium Profesor Phillip Brainard banyak menggunakan elemen kayu dan terkesan nyaman walau berantakan. Atmosfer seperti itu diyakini penulis sebagai elemen yang lebih cocok untuk memvisualisasikan laboratorium dan ruang rahasia dalam naskah *We Are Boffins*, dibanding laboratorium pabrik yang serba formal dan steril.

Persamaan dari pertunjukkan teater *Kalle Blomkvist ja Rasmus* dan film *Flubber* sebagai sumber inspirasi adalah kuatnya penggunaan warna hijau. Dalam pertunjukkan teater tersebut, atmosfer panggung dibangun menggunakan pencahayaan dan *set props* serba hijau. Sementara, tokoh *Flubber* sendiri juga terdiri dari zat aneh berwarna hijau.

Terlebih lagi, hijau mewakili hal-hal *iconic* bernuansa *spooky*, misterius, *quirky*, dan saintifik. Seperti rawa-rawa, lumut, alien, *Poison Ivy* dalam *Batman and Robin* (1997), Yoda beserta *lightsaber* miliknya dalam *Star Wars franchise*, dan *Polyjuice Potion* dalam *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (2002).



Gambar 3.3. Polyjuice Potion

(<http://bellatrixcurse.blogspot.com>)

Film tahun 1989 berjudul *The Cook, The Thief, His Wife, and Her Lover* pun menggunakan warna untuk menyimbolkan tema (LoBrutto, 2002). Restoran merah bermakna dekadensi atau kemerosotan moral, eksterior biru merepresentasikan kota, toilet putih menandakan kemurnian dan kepolosan, kuning digunakan pada buku antik yang mewakili tokoh kekasih, sementara hijau pada dapur mengindikasikan pertumbuhan (Hlm. 9). Seperti hijau pada *We Are Boffins*.



Gambar 3.4. *The Cook, the Thief, His Wife, and Her Lover* (1989)

(<http://browndmt.blogspot.com>)

### 3.4. Temuan

Setelah mengalami proses panjang, penulis menyadari bahwa cerita dalam naskah *We Are Boffins* berbeda dari ekspektasi awal penulis, dan tidak sesederhana yang penulis inginkan. Banyak kesulitan dan ketidaksempurnaan ditemukan dalam perencanaan dan perampungan naskah ini, yang sebetulnya memiliki nilai manfaat sebagai pengalaman tersendiri. Temuan-temuan tersebut antara lain adalah:

1. Belum ditemukannya teori yang secara khusus merumuskan aspek-aspek pembangun *believability* naskah ataupun film. Kebanyakan buku mengenai *screenwriting* membahas *believability* secara terpisah pada desain karakter, dialog, plot, *setting*, visualisasi, dan lain-lain.
2. Pertimbangan mengenai data yang perlu diriset untuk memenuhi kebutuhan *verisimilitude* naskah memakan waktu cukup lama. Perlu dipikirkan bagaimana kontribusi masing-masing data terhadap cerita.

3. Teori-teori ilmiah sebagai unsur pendukung *believability* bahan dan cara meracik Ramuan Pendewasa Instan ternyata jauh lebih banyak dibanding perkiraan. Ada sejumlah istilah ilmiah yang tidak dipahami sebelumnya, sehingga diperlukan riset tambahan untuk hal-hal tersebut.

