

## 1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini menggunakan teori proses *script breakdown* dari Paula Landry, di mana penulis membatasi masalah pada adegan yang terdapat dalam scene 5 dan 7.

## 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi proses *script breakdown* sebagai pedoman penyusunan *shooting schedule* pada film pendek *Rintangan Kasih*.

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. PRODUSER

Menurut Gates (2013), salah satu masalah pertama yang harus dipecahkan oleh produser adalah bagaimana mencapai perkiraan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan proses produksi. Cara terbaik untuk mendapatkan perkiraan yang lebih tepat mengenai kemungkinan lama waktu yang diperlukan untuk memproduksi sebuah film adalah dengan melakukan perincian naskah (*script breakdown*). Menurut Muchnik (2017), produser perlu melakukan perincian naskah film dengan banyaknya adegan, aktor, dan lokasi menjadi jadwal syuting yang efektif, efisien, dan strategis. Terlebih lagi, produser harus bisa menjadwalkan atau mengatur adegan yang berlangsung di dalam ruangan, di luar ruangan, siang atau malam, dengan tiga atau bahkan tiga ratus aktor. Sejak masa awal perfilman, produser telah menggunakan metode yang sama untuk perincian naskah menjadi unit-unit yang dapat dikelola. Metode perincian naskah (*script breakdown*) ini telah teruji untuk waktu lama dapat membuat jadwal syuting yang efisien. Ini adalah metode yang ditemukan oleh para pembuat film lebih dari satu abad yang lalu dan para produser terus menggunakannya hingga sekarang.

### 2.2. SCRIPT BREAKDOWN

Menurut Rea dan Irving (2015), *script breakdown* adalah proses mencatat setiap elemen penting yang diperlukan untuk produksi sebuah adegan ke dalam *script breakdown sheet* demi menciptakan sarana komunikasi dan dokumentasi antara tim produksi dan departemen-departemen lain.

### 2.2.1. PROSES SCRIPT BREAKDOWN

Menurut Landry (2018), berikut ini adalah tahapan *script breakdown*.

1. Membaca keseluruhan naskah

Membaca naskah sekali, secara lengkap, akan memberikan pengenalan awal terhadap materi. Membaca keseluruhan naskah merupakan hal yang disarankan karena dengan begitu produser bisa mendapatkan kesan pertama (*first impression*) dan menikmati cerita sebagai penonton. Menurut Clevé (2018), dengan pembacaan awal naskah, seorang produser yang berpengalaman dapat memperoleh perkiraan yang baik mengenai ukuran sebuah produksi yaitu, berapa lama periode syuting, berapa banyak pemeran yang diperlukan, betapa mahal properti dan *set*, dan masih banyak lagi.

2. Identifikasi nomor *scene*

Untuk mengidentifikasi *scene* pertama, buat garis di akhir *scene* tersebut lalu beri nomor (1). Nomor *scene* harus tetap sama. Ini adalah fondasi yang menjadi dasar pembuatan *shooting schedule* dan *budget* produksi.

3. Menandai seperdelapan halaman

Menghitung segmen halaman naskah sebagai seperdelapan adalah cara untuk mengukur progres *shooting* dan menunjukkan seberapa banyak halaman yang dicakup oleh suatu *scene*. Lipat halaman skrip dari atas ke bawah sebanyak 3 kali untuk membaginya menjadi delapan, setiap bagian panjangnya sekitar satu inci. Dimulai dari bagian atas halaman naskah, *scene* berukuran sekitar satu kali lipat (1 inci) = 1/8 halaman. Jika sebuah *scene* panjangnya persis satu halaman, maka itu adalah 1 halaman (8/8). Untuk *scene* yang memiliki panjang lebih dari 1 halaman, maka jumlahnya adalah  $1 + 2/8 = 1 \frac{2}{8}$ ,  $2 + 5/8 = 2 \frac{5}{8}$ . Sebuah *scene* yang telah 2/8 di bagian bawah halaman 1 dan + 2/8 di bagian atas halaman 2 = 4/8.

4. Identifikasi setiap elemen dalam *scene*

Setiap *scene* berisi satu atau lebih elemen visual atau audio. Menurut Merzbacher (2018), mengidentifikasi elemen dalam sebuah *scene* bergantung sepenuhnya pada sistem berbasis warna. Mengidentifikasi elemen dilakukan dengan menggarisbawahi atau memberikan *highlight* pada elemen tersebut dengan warna tertentu. Sistem berbasis warna yang dipakai adalah sebagai berikut: *cast* (merah), *extras* (hijau), *props* (oranye), *vehicles* (biru), *sound*

(kuning), *makeup & hair* (merah muda), *wardrobe* (ungu), *stunts* (coklat), *special effects* (magenta), *camera/grip* (hitam).

5. Transfer Informasi ke *Breakdown Sheets*

*Breakdown Sheets* adalah formulir yang mencantumkan daftar bahan dan personil yang dibutuhkan untuk suatu *scene* atau sekelompok *scene* (Merzbacher, 2018). Langkah ini bisa dilakukan dilakukan secara manual atau menggunakan program *scheduling*. Menurut Ohanian dan Phillips (2013), untuk setiap *scene* naskah, produser perlu menguraikan daftar aktor, *extras*, properti, dan lokasi. Selain itu, mengidentifikasi apakah *scene* tersebut berada di interior atau eksterior dan siang atau malam. Informasi inilah yang membantu menentukan *shooting schedule*.

6. Lanjut ke *scene* berikutnya (lakukan secara berurutan), ulangi langkah 2-5 hingga mencapai akhir naskah.

### 2.3. SHOOTING SCHEDULE

*Shooting schedule* adalah dokumen yang memungkinkan semua orang (kru dan pemain) yang terlibat dalam produksi sebuah film dapat mengetahui adegan apa yang sedang diambil, di lokasi apa pada tanggal tertentu, anggota kru mana yang terlibat, dan peralatan apa yang akan tersedia (Hughes, 2012). Menurut Wales (2017), berikut ini adalah langkah-langkah membuat *shooting schedule*.

1. Ubah *breakdown sheet* menjadi *strip* (*Production Board*)

*Strip* atau *production board* adalah representasi dari *breakdown sheet*, di mana setiap *breakdown sheet* sama dengan satu *strip*. *Strip* juga diberi kode warna berupa garis kuning untuk *ext day*, putih untuk *int day*, hijau untuk *ext night*, dan biru untuk *int night*. Sistem pengkodean warna ini memungkinkan produser melihat dengan lebih mudah apa yang terjadi siang, malam, eksterior, dan interior, sehingga memudahkan penataan ulang *strip*. Transfer informasi ke *strip*, satu *breakdown sheet* di satu waktu. Informasi yang perlu dimasukkan adalah *breakdown page*, *day or night (D/N)*, *interior or exterior (INT/EXT)*, *scene*, *page count (eight of page)*, *location*, sinopsis singkat adegan, dan *extras/vehicle*.

## 2. Mengelompokan parameter penjadwalan

Parameter penjadwalan adalah pertimbangan yang dibuat saat memutuskan apa yang akan diambil dan kapan akan diambil. Parameter penjadwalan antara lain: *set, cast, day/night, dan ekst/int*. *Set*, urutan *strip* menurut *set* sehingga tidak perlu kembali ke lokasi yang sama lebih dari sekali. Melakukan hal tersebut tidak efisien. *Cast*, terdapat pemain/talent tertentu yang tidak diperlukan di setiap hari *shooting*. Dalam kondisi anggaran rendah, jika menggunakan aktor non-serikat pekerja, praktik ini membantu mengurangi perjalanan aktorke dan dari lokasi.

*Day/Night*, saat menjadwalkan adegan produser harus memperhatikan *turnaround*. *Turnaround* adalah waktu antara *wrap* kamera dan *crew call* keesokan paginya. *Ekst/Int*, karena cuaca tidak dapat diprediksi lebih bijaksana untuk memotret bagian *exterior* terlebih dahulu. Jika harus membatalkan hari karena cuaca, produser mempunyai pilihan untuk melakukan syuting *interior* hingga cuaca cerah.

## 3. Menyatukan jadwal

Setelah mempertimbangkan parameter jadwal, atur ulang *strip*. Ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan dan semuanya harus dievaluasi secara cermat. Beberapa hal yang harus diperhatikan adalah *scene* penting yang mungkin memerlukan tekanan emosional pada aktor. Biasanya yang terbaik adalah tidak menjadwalkan *scene* yang berat terlebih dahulu dalam jadwal. Kru mana pun akan membutuhkan waktu beberapa hari untuk bisa masuk ke mode kerja yang lancar. Sebaiknya memulaisyuting dengan *scene* yang mudah terlebih dahulu.

## 4. Cetak jadwal dalam format yang mudah dibaca dan distribusikan ke kru. *Shooting schedule* sudah jadi.

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis dan tim memilih membuat karya berupa film pendek fiksi berjudul *Rintangan Kasih*. Film pendek *Rintangan Kasih* berdurasi 11 menit dan memiliki genre drama. Film pendek ini dikerjakan dalam format digital dengan resolusi 1920 x 1080 *pixels* dengan *aspect ratio* 16:9. Film pendek