

**PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA
DI KOMUNITAS *MONTASE FILM*
DALAM PRODUKSI FILM-FILM
BERTEMA BUDAYA JAWA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



**OLEH
PURWOKO AJIE
NIM. 15148121**

**PROGRAM STUDI S-1 TELEVISI DAN FILM
JURUSAN SENI MEDIA REKAM
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

**PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA
DI KOMUNITAS *MONTASE FILM*
DALAM PRODUKSI FILM-FILM
BERTEMA BUDAYA JAWA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Televisi dan Film,
Jurusan Seni Media Rekam



**OLEH
PURWOKO AJIE
NIM. 15148121**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS *MONTASE FILM* DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA

Oleh

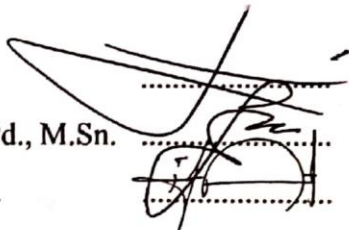
PURWOKO AJIE

NIM. 15148121

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 9 Juli 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji : Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang : Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
Pembimbing : Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A.



Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 2 September 2019
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Purwoko Ajie

NIM : 15148121

Menyatakan bahwa Tugas Akhir (Skripsi/Karya) yang berjudul;

PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI
KOMUNITAS *MONTASE FILM* DALAM PRODUKSI FILM-FILM
BERTEMA BUDAYA JAWA

Adalah murni karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari ditemukan indikasi hasil dari jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan dan undang-undang yang berlaku.

Selain itu, saya juga menyetujui laporan Tugas Akhir Skripsi ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk kepentingan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 9 September 2019



Yang menyatakan,

Purwoko Ajie

NIM. 15148121

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk ibunda tercinta, Samirah (Erayani), yang telah memberikan motivasi terbesar kepada penulis untuk tetap berjuang menyelesaikan studi, baik secara moril dan materiil. Ayah penulis, Alm. Syarib Paijan (Arief Prasetyo), yang selalu memberikan masukan betapa pentingnya sekolah untuk masa depan dan semoga beliau diterima disisi Allah SWT. Adikku tersayang, Mulad Kuncoro Adi, yang telah membantu banyak dalam menyokong keuangan penulis selama masa studi sekaligus penyemangat hingga penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.

MOTTO

“Apapun pekerjaan orang tua saya, bukan berarti siapa saya dan apa yang bisa saya perbuat”

“Aku memang tak bisa mengubah Takdir, tapi aku berjuang mengubah Nasib”

“Biarkan yang di sana menggonggong. Karena menolongnya tak mengubah apapun atas kebaikan sepotong tulang.”

(Puralex dan Patjingsung, 2019)

ABSTRAK

PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS *MONTASE FILM* DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA (Purwoko Ajie, 2019) Skripsi S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Latar belakang masalah yang mendasari penelitian ini adalah keingintahuan bagaimana budaya Jawa menjadi salah satu proses kreatif praproduksi sutradara kedalam film-film di komunitas *Montase Film*. Konsep budaya Jawa yang akan dikembangkan tidak lepas dari kebiasaan dan adat istiadat yang ada pada masyarakat Jawa. Analisis yang digunakan mengacu pada proses kreatif menurut Ed Gaskell pada bukunya berjudul *Make Your Own Hollywood Movie* dan dijelaskan melalui ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi dalam film. Selanjutnya, penelitian ini dijabarkan menggunakan metode kualitatif. Teknik *purposive sampling* yang digunakan mengacu pada potongan *scene-scene* budaya Jawa dan proses kreatif praproduksi sutradara. Hasil yang diperoleh dari penelitian bahwa komunitas *Montase Film* mampu mengembangkan proses kreatif budaya Jawa kedalam film-film produksinya antara tahun 2013 hingga 2018. Proses kreatif budaya Jawa yang muncul dalam film produksi *Montase Film* seperti *Rembugan*, *Nyumbang*, bahasa Jawa baik *Ngoko* maupun *Krama*, kain batik, musik gamelan, tembang Jawa, sistem bertani tradisional dan rumah beratap kampung yang sesuai dengan visual kebiasaan masyarakat di Jawa.

Kata kunci : proses kreatif, budaya jawa, komunitas, montase.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di Komunitas *Montase Film* dalam Produksi Film-Film Bertema Budaya Jawa dengan lancar.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, mudah-mudahan penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh sehingga mampu bermanfaat untuk orang lain. Penyusunan skripsi ini tidak dapat berjalan lancar apabila tidak didukung oleh pihak-pihak yang telah membantu selama menjalani proses penelitian dan penulisan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada;

1. Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A, selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi.
2. Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn, selaku Dosen Penguji Bidang.
3. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Ketua Penguji.
4. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Jurusan Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Surakarta.
6. Stephanus Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn, selaku dosen Pembimbing Akademik.
7. Himawan Pratista selaku Kepala Divisi Website dan Penasehat di *Montase Film* yang telah membimbing dan mengarahkan penulis untuk menjadi kritikus film yang kompeten dan objektif.
8. Agustinus Dwi Nugroho selaku Kepala Divisi Penerbitan *Montase Press* yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk menjadi bagian dari keluarga *Montase Film*, serta Rahma Nurlinda Sari dan Dwi Saputro yang telah sudi memberikan waktu dan pikirannya dalam membahas film-filmnya.

9. Direktorat Jenderal BELMAWA yang telah menyalurkan bantuan beasiswa Bidikmisi kepada penulis selama 8 semester penuh.
10. Kedua orang tua yang selalu mendukung penulis baik moral maupun materiil.
11. Semua teman-teman Televisi dan Film angkatan 2015 yang telah membantu pelaksanaan, penelitian dan penulisan skripsi hingga selesai, dan.
12. Semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kesempurnaan hanya milik Tuhan semata, apabila ada kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini mohon dijadikan maklum. Penulis sangat menerima kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan penulis di masa mendatang.

Surakarta, September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Kerangka Konseptual	13
1. Proses Kreatif Film	13
2. Riset Praproduksi Film	22
3. Budaya Jawa	22
G. Metode Penelitian	38
1. Jenis Penelitian	39
2. Objek Penelitian.....	39
3. Jenis Data.....	40
4. Teknik Pengumpulan Data	41
5. Teknik Analisis Data	47

	H. Sistematika Penulisan.....	53
BAB II	KOMUNITAS <i>MONTASE FILM</i>	55
	A. Sejarah komunitas <i>Montase Film</i>	55
	B. Struktur Organisasi	57
	C. Gaya Film-Film Produksi <i>Montase Film</i>	58
	D. Biografi Pendiri <i>Montase Film</i>	61
	E. Biografi Sutradara di <i>Montase Film</i>	63
	1. Rahma Nurlinda Sari (Film <i>Nyumbang</i>).....	63
	2. Agustinus Dwi Nugroho (Film <i>Reco</i>).....	64
	3. Dwi Saputro (Film <i>Sawah Terakhir</i>)	65
	F. Susunan Kru Produksi Film	67
	1. Susunan Kru Film <i>Nyumbang</i>	67
	2. Susunan Kru Film <i>Reco</i>	67
	3. Susunan Kru Film <i>Sawah Terakhir</i>	68
BAB III	PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS <i>MONTASE FILM</i> DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA	69
	A. Budaya Jawa dalam film Produksi <i>Montase Film</i>	69
	1. Budaya Jawa dalam Film <i>Nyumbang</i>	69
	2. Budaya Jawa dalam Film <i>Reco</i>	85
	3. Budaya Jawa dalam Film <i>Sawah Terakhir</i>	104
	B. Proses Kreatif Praproduksi Sutradara.....	110
	1. Proses Kreatif Film <i>Nyumbang</i>	110
	2. Proses Kreatif Film <i>Reco</i>	121
	3. Proses Kreatif Film <i>Sawah Terakhir</i>	134

BAB IV	PENUTUP.....	146
	a. Kesimpulan.....	146
	b. Saran.....	152
DAFTAR ACUAN	153
LAMPIRAN	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Model analisis data Miles dan Huberman dalam Sugiyono	51
Gambar 02. Alur Pikir Penelitian Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di komunitas <i>Montase Film</i> dalam Produksi Film-Film bertema Budaya Jawa.....	52
Gambar 03. Logo <i>Montase Film</i>	55
Gambar 04. Himawan Pratista	61
Gambar 05. Rahma Nurlinda Sari.	63
Gambar 06. Agustinus Dwi Nugroho	64
Gambar 07. Dwi Saputro.....	66
Gambar 08. Dialog Pak Bejo berbicara dengan istrinya menggunakan bahasa Jawa <i>Ngoko</i>	71
Gambar 09. Dialog Pak Bejo, Sutini dan Drs. Susanto di Puskesmas dengan bahasa Jawa <i>Kromo</i>	73
Gambar 10. Tembang dari Pak Bejo dan Sutini dengan bahasa Jawa	83
Gambar 11. Tembang dari Pak Kikiswantoro dengan bahasa Jawa... ..	84
Gambar 12. Dialog Pak Bejo berbicara dengan istrinya menggunakan bahasa Jawa <i>Ngoko</i>	87
Gambar 13. Dialog Dwi dan warga desa menggunakan bahasa Jawa <i>Madya</i> . ..	89
Gambar 14. Dialog Pak Sarno dan warga desa menggunakan bahasa Jawa <i>Krama Inggil</i>	93
Gambar 15. Poster film <i>Nyumbang</i>	110
Gambar 16. Peta jarak lokasi riset dan tempat produksi di dusun Tanggulangun.....	116
Gambar 17. Suasana desa di dusun Tanggulangun.....	116
Gambar 18. Rumah warga di dusun Tanggulangun.....	116
Gambar 19. Puskesmas desa di dusun Tanggulangun	117
Gambar 20. Poster film <i>Reco</i>	121

Gambar 21. Kasting dengan Hadi Manuto dan kru produksi.	131
Gambar 22. Kasting dengan Hadi Manuto, warga desa dan kru produksi.....	131
Gambar 23. Poster film <i>Sawah Terakhir (Once Upon a Time in Yogyakarta)</i>	134
Gambar 24. Kameramen (Antonius Rah Utomo) mengambil <i>shot</i> di saluran irigasi.....	140
Gambar 25. Kameramen (Antonius Rah Utomo) mengambil <i>shot</i> di areal persawahan.	140
Gambar 26. Data luas lahan pertanian di BPS Provinsi D.I Yogyakarta.....	143

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Pengambilan <i>sampling</i> film <i>Montase Productions</i> untuk penelitian	42
Tabel 02. Struktur organisasi <i>Montase Film</i>	57
Tabel 03. Susunan kru produksi film <i>Nyumbang</i>	67
Tabel 04. Susunan kru produksi film <i>Reco</i>	67
Tabel 05. Susunan kru produksi film <i>Sawah Terakhir</i>	68
Tabel 06. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Nyumbang</i> – Pak Bejo berbicara dengan istrinya	70
Tabel 07. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Nyumbang</i> – Pak Bejo, Sutini dan Drs. Susanto berbincang di Puskesmas.	72
Tabel 08. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Nyumbang</i> – visual rumah Pak Bejo....	75
Tabel 09. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Nyumbang</i> – interior rumah Pak Bejo	77
Tabel 10. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Nyumbang</i> – Pak Bejo dan Sutini menghadiri hajatan tetangganya	78
Tabel 11. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Nyumbang</i> – Pak Bejo dan Sutini <i>nyumbang</i> dan disumbang tetangganya	80
Tabel 12. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Nyumbang</i> – Pak Bejo dan Sutini <i>nembang</i>	82
Tabel 13. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Nyumbang</i> – Pak Kikiswantoro <i>nembang</i> ..	84
Tabel 14. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Reco</i> – Pak Bejo berbicara dengan istrinya tentang <i>wangsit</i>	86
Tabel 15. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Reco</i> – Dwi dan warga berbincang menggunakan bahasa Jawa <i>Madya</i>	88
Tabel 16. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Reco</i> – Pak Sarno (Kepala Dusun), Drs. Susanto (Kepala Cagar Budaya) dan warga desa.	92

Tabel 17. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Reco</i> – rumah-rumah kampung khas pedesaan yang berada di dusun Tanggulangin, desa Ngablak, Magetan, Jawa Tengah.....	95
Tabel 18. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Reco</i> – ruang dapur Pak Pono.....	96
Tabel 19. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Reco</i> – Pak Bejo dan Pak Pono berbincang di pekarangan.....	97
Tabel 20. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Reco</i> – Pak Sarno (Kepala Dusun), Drs. Susanto (Kepala Cagar Budaya) dan warga desa <i>rembugan</i> ...	99
Tabel 21. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Reco</i> – Pak Bejo menunjukkan patung <i>reco</i> kepada istrinya.....	101
Tabel 22. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Reco</i> – warga demo ke rumah Pak Sarno.....	102
Tabel 23. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Reco</i> – sidak dari Tim Dinas Cagar Budaya.....	103
Tabel 24. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Once Upon a Time</i> – Pak Sarjono mencangkul di sawah.....	105
Tabel 25. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Once Upon a Time</i> – Pak Sarjono <i>tandur pari</i>	106
Tabel 26. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Once Upon a Time</i> – Pak Sarjono menggunakan <i>caping</i>	107
Tabel 27. Potongan <i>scene</i> dalam film <i>Once Upon a Time</i> – Pak Sarjono merokok <i>tingwe</i>	108
Tabel 28. Riset lokasi untuk produksi film <i>Reco</i>	127
Tabel 29. Luas lahan pertanian sawah di Kabupaten Kota D.I Yogyakarta tahun 2012-2016	143
Tabel 30. Film <i>Umbul, A Tribute to Akira Kurosawa</i>	n/a
Tabel 31. Film <i>Grabag, A Short Tale of Earth and Human</i>	n/a
Tabel 32. Film <i>Superboy</i>	n/a
Tabel 33. Film <i>05:55</i>	n/a

Tabel 34. Film <i>Tungku Nenek</i>	n/a
Tabel 35. Film <i>The Sacred of Kudus</i>	n/a
Tabel 36. Film <i>Arca</i>	n/a
Tabel 37. Film <i>Nyumbang</i>	n/a
Tabel 38. Film <i>Ngelimbang</i>	n/a
Tabel 39. Film <i>Ambarrukmo</i>	n/a
Tabel 40. Film <i>The Letter</i>	n/a
Tabel 41. Film <i>Reco</i>	n/a
Tabel 42. Film <i>The Colors of Mind</i>	n/a
Tabel 43. Film <i>The Paintings of War: Aggression in the Eyes of Children</i>	n/a
Tabel 44. Film <i>Journey to The Darkness</i>	n/a
Tabel 45. Film <i>Dongeng Pak Bagong</i>	n/a
Tabel 46. Film <i>Once Upon a Time in Yogyakarta</i>	n/a
Tabel 47. Film <i>15,7 KM</i>	n/a

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Label *indie* semakin berkembang karena pengaruh teknologi digital yang semakin maju. Kemajuan ini mendorong industri kreatif berkembang tidak hanya di Jakarta, namun juga menyebar di kota-kota besar di seluruh Indonesia. Perubahan ini memicu komunitas-komunitas film semakin banyak. Salah satu alasan berkembangnya fenomena komunitas film independen adalah fleksibilitas dan kebebasan untuk mengekspresikan ide. Ekspresi bukan saja dalam hal ide, namun ekspresi juga mampu menjadikan alat-alat produksi semakin bervariasi serta produksi film semakin banyak. Perkembangan ini tentu mempermudah komunitas dalam memperjuangkan ideologi serta gagasan-gagasannya. Pada praktek produksinya, komunitas cenderung lebih fleksibel mulai dari kegiatan perencanaan hingga proses perwujudan, dan semuanya mengikuti pada permasalahan yang akan dibuat sehingga dapat dikatakan relatif efisien (Barry, 2016: 125). Pada lembaga pendidikan prosesnya berlangsung dengan mengikuti atau berbasis teori pengetahuan perfilman yang telah ada (baku) dan terkesan kaku.

Pada dekade era 1990-an produksi film Indonesia mengalami penurunan 10-30 judul film pertahun, terutama setelah tahun 1992. Tahun 1996, empat sutradara film Rizal Mantovani, Riri Riza, Nan T. Achnas dan Mira Lesmana dengan

produser Shanty Harmyn, membuat film *Kuldesak* (1998) (Cheng & Barker, 2011: 2). Pada era 90-an, banyak sutradara film mulai menggunakan teknologi digital sebagai standar produksi baru yang awalnya masih analog menggunakan pita seluloid. Bersamaan dengan munculnya perusahaan-perusahaan film baru, pembuat film dalam komunitas maupun alternatif mulai bermunculan. Mereka mulai bekerja lintas jenis film seperti film panjang, film pendek, film dokumenter hingga iklan. Salah satu sutradara film independen yang paling menonjol adalah Edwin.

Pasca tahun 1998, keterbukaan peluang untuk berkarya secara masif mulai berkembang di Indonesia, terutama di kota Jakarta, Bandung, Cirebon, Purbalingga, Yogyakarta, Surabaya dan Bali. Rumah produksi yang berangkat dari komunitas di Yogyakarta seperti *Lima Enam Films*, *Fourcolours Film* dan *Studio Kasat Mata* (animasi) (Jogja Film, 2014: 4). Tercatat juga organisasi kajian perfilman non pemerintah seperti *Kinoki*, *Montase Film*, *Rumah Sinema* dan *Kunci Cultural Studies*. Fenomena keterbukaan ini melahirkan banyak komunitas-komunitas film dalam mengangkat budaya dan kearifan lokal menjadi sebuah karya audio visual yang mahal nilai estetikanya. Salah satu komunitas film berkembang di Yogyakarta hingga saat ini adalah *Montase Film*.

Komunitas *Montase Film* berdiri sejak tahun 2006 dan awalnya adalah sekumpulan pemuda penikmat film yang menyalurkan apresiasinya kedalam sebuah ulasan dan review. Seiring berkembangnya waktu, kemampuan review dan gagasan-gagasan karya dari para anggota komunitasnya memunculkan ide untuk dikembangkan menjadi sebuah film pendek. Tahun 2013, *Montase Film* dengan

segala keterbatasan mulai mengawali produksi film-film pendek dengan biaya produksi rendah, mulai dari Rp. 100.000,- hingga Rp. 3.000.000,-.

Keberhasilan dalam komunitas film juga tidak terlepas dari adanya aturan serta berbagai elemen pendukung. Dimulai dari perencanaan, produksi hingga pasca produksi. Salah satu dasar proses kreatif dalam praproduksi film adalah proses dan perencanaan sutradara dan produser dalam menentukan ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi dalam film. Elemen ini dibagi kedalam beberapa divisi mulai dari produser, sutradara, penulis naskah dan sub-divisi pendukung lainnya yang kemudian lebih mudah disebut *crew* (kru).¹

Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab atas aspek kreatif, baik yang bersifat penafsiran maupun teknik pada pembuatan sebuah film. Sutradara juga mengontrol akting dan dialog para pemain di depan kamera dan mengarahkan para kru produksi. Ruang lingkup kerja sutradara selain aspek kreatif juga meliputi aspek teknis dan isi (Ilham Zoebazary, 2010: 80). Sutradara memegang peranan yang besar dalam menerjemahkan naskah menjadi bentuk visual. Hal yang paling penting untuk seorang sutradara adalah kreatifitas, keuletan dan kemampuan untuk mendorong tim bekerja dari praproduksi, produksi dan tahap pasca produksi.

¹. *Crew/Crew members* adalah orang atau sekelompok orang yang terlibat dalam produksi film atau program televisi, namun tidak muncul di layar. Istilah ini lebih mengacu pada jajaran pekerja di tingkat bawah. (Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi & Film*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010, hlm. 68).

Film adalah bagian dari merefleksikan makna kehidupan dan juga mencerminkan nilai-nilai yang ada di dalamnya. Di dalam sebuah karya film merupakan suatu pelajaran yang mengandung pesan-pesan yang bisa saja bernilai moral, pendidikan, sosial, kemanusiaan, sejarah, kebudayaan, religi, filsafat dan sebagainya. Daya tarik dalam sebuah produksi di komunitas film independen *Montase Film* terletak pada ide cerita, budaya atau *urban legend* yang dirangkai secara unik. Unik yang dimaksud meliputi segi seni, dialek, bahasa maupun keragaman budaya lokal yang semuanya memiliki tujuan untuk memberikan hiburan serta edukasi kepada khalayak. Salah satu yang paling menonjol dari film-film produksi komunitas *Montase Film*, dengan hal ini menamai rumah produksinya sebagai *Montase Productions*, rata-rata mengangkat tema budaya Jawa baik secara naratif maupun visualnya yang khas.

Atas dasar latar belakang tersebut, maka fungsi komunitas film independen *Montase Film* sangat menarik. Fungsi tersebut menjadi bentuk konkrit melihat seberapa jauh peran sebuah komunitas dalam mengembangkan budaya dan kearifan lokal suatu daerah, khususnya budaya Jawa, menjadi sebuah film. Fungsi tersebut nantinya dapat menjadi sebuah pengetahuan baru mengenai budaya Jawa seperti *Rembugan*, *Nyumbang*, bahasa Jawa baik *Ngoko* maupun *Krama*, kain batik, musik gamelan, tembang Jawa, sistem bertani tradisional dan rumah beratap kampung, serta pengembangan untuk ilmu pengetahuan dan menemukan formula proses kreatif baru dalam memajukan ilmu pengetahuan baik dunia televisi maupun perfilman di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang sudah dijabarkan pada latar belakang, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada:

1. Bagaimana budaya Jawa dimunculkan dalam film-film produksi komunitas *Montase Film* melalui sistem bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem religi dan kesenian pada masyarakat Jawa?
2. Bagaimana proses kreatif perencanaan konseptual sutradara diterapkan melalui ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi kedalam film-film bertema budaya Jawa produksi komunitas *Montase Film*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan yaitu:

1. Mendeskripsikan bentuk budaya Jawa dalam film-film produksi komunitas *Montase Film* melalui sistem bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem religi dan kesenian pada masyarakat Jawa.
2. Mendeskripsikan proses kreatif perencanaan konseptual sutradara melalui ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan

riset produksi di komunitas *Montase Film* dalam produksi film-film bertema budaya Jawa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian mengenai Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di Komunitas *Montase Film* dalam Produksi Film-Film Bertema Budaya Jawa adalah;

1. Manfaat secara akademis

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan dan pengkajian bidang ilmu perfilman, serta mendapatkan penjelasan data-data baru terkait proses kreatif produksi film dalam komunitas film independen.
- b. Data hasil penelitian yang diperoleh dapat dijadikan sumber untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai proses kreatif bertemakan kearifan lokal dalam komunitas film independen dan diterapkan pada ranah studi televisi dan film, sehingga mampu kembali mengkaji dan menganalisa objek serta film lain yang masih dalam lingkup film atau dalam kategori program televisi dan film.

2. Manfaat secara praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan data referensi bagi mahasiswa televisi dan film mengenai proses kreatif di komunitas film, serta dapat menjadi pengetahuan dan wawasan akan pengaplikasian kearifan budaya lokal dalam pembuatan film.

- b. Memberikan pengenalan kepada masyarakat mengenai proses kreatif bertema budaya lokal dalam produksi film.

E. Tinjauan Pustaka

Ada beberapa skripsi dan buku yang didapat berdasarkan pencarian melalui studi pustaka maupun internet yang dapat dijadikan sebagai kajian dan referensi dalam proses penelitian Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di Komunitas *Montase Film* dalam Produksi Film-Film Bertema Budaya Jawa diantaranya;

1. Skripsi dengan judul “Proses Kreatif Tonny Trimarsanto sebagai Sutradara Film *The Road* pada tahap Praproduksi” oleh Nopsi Marga Handayani Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2019.

Skripsi ini membahas proses kreatif Tonny Trimarsanto dalam menciptakan film berjudul *The Road*. Tujuan penelitian ini untuk untuk melihat proses kreatif Tonny Trimarsanto sebagai sutradara film *The Road* pada tahap praproduksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan (1) reduksi data, (2) sajian data, (3) verifikasi dan proses penarikan kesimpulan.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah membahas proses kreatif pembuatan karya film pada tahap praproduksi, sedangkan pembaharuannya adalah penelitian menggunakan pendekatan proses

kreatif dengan unsur tema budaya Jawa yang dilakukan komunitas *Montase Film* di Yogyakarta.

2. Skripsi dengan judul “Analisis Representasi Budaya Lokal Banyumas melalui *Mise En Scene* dan Dialog dalam Film *Sang Penari*” oleh Dewi Puspita Sari Lantu Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017.

Penelitian tersebut membahas unsur-unsur budaya lokal Banyumas dalam film fiksi *Sang Penari*. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, metode yang sama digunakan dalam penelitian ini. Unit penelitian *scene* yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Populasi sebanyak 120 *scene* diambil sebanyak 50 *scene*, yaitu *scene-scene* yang hanya merepresentasikan budaya lokal Banyumas. Analisis data dilakukan dengan cara pemaparan secara deskriptif *scene*, *mise en scene*, dan atau dialog, lalu dianalisis dengan menggunakan budaya lokal yang direpresentasikan dalam *scene* tersebut. Budaya lokal dapat dilihat berdasarkan unsur-unsur kebudayaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film *Sang Penari* merupakan film yang merepresentasikan budaya lokal Banyumas. Budaya lokal tersebut meliputi kesenian Ronggeng dan Calung, Bahasa Jawa dengan dialek Banyumasan, batik khas Banyumas, makanan tradisional tempe bongkrek, dan *lagéyan* Banyumas. Film *Sang Penari* memuat tujuh unsur kebudayaan yaitu, sistem kepercayaan, sistem

kemasyarakatan, sistem mata pencaharian, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian, dan sistem teknologi dan peralatan.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dan unsur budaya lokal, sedangkan pembaharuannya adalah penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan proses kreatif yang dilakukan komunitas film *Montase Film* di Yogyakarta dalam pembahasannya.

3. Skripsi dengan judul “Konsep Perencanaan dan Perancangan - Wadah Komunitas Film Independen di Jakarta dengan Penerapan Karakteristik Film” oleh Shabrina D’lasttrie Anita Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret, 2012.

Skripsi ini membahas persoalan mengenai karakter film *indie* yang berkembang di Jakarta. Film independen yang berkembang sekarang turut andil dalam meramaikan industri film di Indonesia. Selain itu juga melibatkan banyak kalangan sineas profesional dan amatir, baik pekerja senior maupun junior.

Penelitian lebih menitik beratkan pada konsep Wadah Komunitas Film Independen dalam membuat ruang publik terbuka yang diperuntukkan untuk sineas Jakarta khususnya dan seluruh sineas di Indonesia pada umumnya. Fungsi dari wadah ini nantinya meliputi sistem pendidikan produksi, distribusi hingga eksebsi film. Pembaharuannya adalah penelitian tersebut membahas konsep wadah komunitas film independen, sedangkan penelitian yang dilakukan lebih

fokus membahas proses kreatif bertema budaya Jawa dalam film produksi komunitas *Montase Film* di Yogyakarta.

Selain dari berbagai skripsi, terdapat beberapa referensi dari sumber buku untuk mencari teori dan meningkatkan pemahaman dalam penelitian. Adapun referensi buku yang ada dalam penelitian ini yaitu;

1. Buku dengan judul “Make Your Own Hollywood Movie” oleh Ed Gaskell terbitan The Ilex Press Limited, United Kingdom, 2004.

Buku ini berisi pemahaman tentang proses kreatif praproduksi menurut Ed. Proses kreatif yang digunakan meliputi ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran dan mencari kru produksi film. Buku ini sangat membantu untuk mendeskripsikan pola proses kreatif film-film produksi di *Montase Film*.

2. Buku dengan judul “Metodologi Penelitian Kualitatif (edisi Revisi)” oleh Lexy J. Moleong terbitan PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012.

Buku ini berisi pemahaman tentang metodologi dalam penelitian kualitatif secara lengkap dan mendalam. Bahasan teori yang digunakan dalam buku ini diterapkan pada metode penelitian untuk memperdalam pembahasan penelitian secara ilmiah. Buku ini sangat membantu untuk menegaskan metode-metode dalam penelitian pada proses kreatif film-film produksi di *Montase Film*.

3. Buku dengan judul “Memahami Film edisi II” oleh Himawan Pratista terbitan *Montase Press*, Yogyakarta, 2017.

Buku ini membahas mengenai unsur-unsur pembentuk film dengan lebih sistematis dan rinci. Aspek naratif dan sinematik satu dengan yang lainnya saling berkaitan. Aspek naratif adalah hal-hal yang terkait dengan cerita film serta cara bertuturnya. Sementara untuk aspek sinematiknya adalah hal-hal yang berkaitan dengan perlakuan estetik terhadap cerita filmnya. Buku ini sebagai referensi untuk menambah gagasan yang diteliti dalam film produksi *Montase Film* mengenai film dan unsur-unsur pembentuknya.

4. Buku dengan judul “Kamus Istilah Televisi & Film” oleh Ilham Zoebazary terbitan PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2010.

Buku ini berisi pembahasan singkat terhadap istilah-istilah dalam dunia televisi dan film yang sering digunakan oleh praktisi dan akademisi. Sebagian besar istilah menggunakan bahasa inggris dan perlu diterjemahkan menjadi bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. Buku ini sangat membantu dalam menjelaskan istilah-istilah asing yang diteliti dalam mendeskripsikan proses kreatif film-film produksi di *Montase Film*.

5. Buku dengan judul “Krisis dan Paradoks Film Indonesia” oleh Garin Nugroho dan Dyna Herlina S. terbitan PT. Kompas Media Nusantara, Jakarta, 2015.

Buku ini membahas mengenai kajian historis yang membahas perkembangan sinema di Indonesia yang telaahnya mencakup dimensi sosial, politik, kultural dan ekonomi dengan rentang waktu tahun 1900-

2013. Film tumbuh sebagai suprastruktur kehidupan urban yang terbentuk dari kiprah koloniaslisme maupun sebagai konsekuensi tidak terduga dari perubahan di masyarakat dengan ditandai dengan paradoks. Buku ini sangat membantu dalam menjelaskan sejarah film untuk melihat kembali perkembangan film di Indonesia dan juga menjadi bagian dari latar belakang penelitian mengenai proses kreatif film-film produksi di *Montase Film*.

6. Buku dengan judul “Mistisme Jawa: Ideologi di Indonesia” Niels Mulder terbitan LkiS Yogyakarta, Yogyakarta, 2001.

Buku ini membahas mengenai kebatinan, kepercayaan, simbolisme *slametan*, praktik keagamaan, berbagai kejadian mistis dan penghitungan hari yang ada pada masyarakat Jawa. Hal ini berkaitan dengan pertukaran pikiran, penguji asumsi, penjelajahan imajinasi dan interpretasi yang semuanya berkaitan dengan pandangan mistik. Buku ini sangat membantu dalam menjelaskan mistik dan kebudayaan masyarakat Jawa untuk memperdalam penelitian mengenai proses kreatif film-film produksi di *Montase Film* yang bertemakan budaya Jawa.

Buku-buku yang telah disebutkan di atas hanyalah sebagian dan selanjutnya banyak menggunakan buku-buku lain yang lebih bervariasi untuk menambah referensi hingga selesainya penelitian Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di Komunitas *Montase Film* dalam Produksi Film-Film Bertema Budaya Jawa ini.

Pembaharuan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu pembahasan mengenai proses kreatif komunitas film dalam memproduksi film-

film bertema budaya Jawa, dan penelitian ini tergolong baru sejak *Montase Film* berdiri sebagai komunitas film pada tahun 2005 lalu. Selain itu berdasarkan hasil pengamatan dan pencarian baik dari studi pustaka maupun internet belum ada yang secara khusus membahas proses kreatif mengenai produksi film bertema budaya lokal, dengan objek penelitian komunitas *Montase Film*. Penelitian Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di Komunitas *Montase Film* dalam Produksi Film-Film Bertema Budaya Jawa ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, karena penelitian ini dengan fokus pada proses kreatif praproduksi konseptual sutradara yang digunakan di *Montase Film*.

F. Kerangka Konseptual

Pada bagian kerangka konseptual ini dijabarkan secara lebih mendetail konsep-konsep yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu;

1. Proses Kreatif Film

Kata “kreatif” adalah bentuk sifat dari serapan kata dalam bahasa Inggris “*create*”. *Create* dalam *Kamus Inggris Indonesia* susunan John M. Echols dan Hassan Shadily artinya “menciptakan, menimbulkan, membuat”. Terdapat empat aspek penting yang menandai adanya pembentukan kreativitas menurut pemahaman Rhodes. Menurut Rhodes dalam Utami (1999) mengatakan bahwa:

“Empat aspek itu diantara lain terdapat (1) pribadi yang kreatif (*the creative person*); (2) proses kreatif (*the creative process*); (3) produk kreatif (*the creative product*); (4) dan pendorong atau lingkungan kreatif (*the creative press or environment*). Keempat aspek ini bisa disebut juga *Four P's*

of Creativity: Person, Process, Product, and Press". (Utami, 1999: 20-22)

Aspek ini saling berkaitan dan berhubungan dengan alur berikut: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dengan dukungan pendorong atau lingkungan kreatif, akan dapat menghasilkan produk-produk kreatif.

Proses kreatif dalam merencanakan sebuah film saat praproduksi memiliki poin-poin utama yang dapat dilakukan. Dalam buku yang ditulis oleh Ed Gaskell berjudul *Make Your Own Hollywood Movie*, ada beberapa tahapan praproduksi yang harus dilakukan. Ed Gaskell (Gaskell, 2004: 34-52) mengatakan terdapat 9 tahapan praproduksi yaitu *Hatching your Plot* (Ide Cerita/Plot); *Writing the Screenplay* (Menulis Skenario); *Genre and Drama* (Genre, Tema dan Drama); *Moving the Plot Along* (Mematangkan Plot); *Drawing on Ideas* (Penerjemahan Ide ke Gambar/Storyboard); *Location, Location, Location* (Lokasi, lokasi dan lokasi); *Setting Scene* (Setting dalam Scene); *Stars and Actors* (Aktor dan Pemain); dan *Finding the Crew* (Mencari Kru). Poin-poin yang dimaksud di atas dijelaskan dalam sub-subbab berikut;

a. *Hatching your Plot* (Ide Cerita/Plot)

Merencanakan sebuah cerita dan plot dalam membuat film sangat diperlukan karena plot adalah gambaran awal dalam tahapan praproduksi. Ed Gaskell dalam bukunya yang berjudul *Make Your Own Hollywood Movie* menyatakan;

“Even the most complex movie story has a beginning, a middle and an end—though maybe not in that exact chronological order. The story also needs a resolution, and while that doesn't always mean a happy ending, it does need to end, and through a satisfying arc.” (Gaskell, 2004: 34)

Ed Gaskell menjelaskan bahwa cerita dan plot dalam film yang paling rumit memiliki awal, pertengahan, dan akhir, meskipun cerita tidak dalam urutan kronologis yang tepat. Cerita juga membutuhkan resolusi, cerita tidak selalu berakhir dengan bahagia dan selalu memiliki tangga dramatik yang bagus. Unsur naratif juga tidak hanya terbatas pada cerita dan plotnya, namun ada struktur cerita yang diterapkan dalam film. Salah satu struktur yang paling populer digunakan adalah struktur cerita tiga babak. Struktur cerita tiga babak terbagi dalam tiga tahapan yang masing-masing memiliki durasi baku. Babak pertama (persiapan) berdurasi sekitar seperempat durasi film, babak kedua (konfrontasi) adalah yang paling panjang sekitar separuh durasi dari film dan untuk babak ketiga (resolusi) umumnya kurang dari seperempat durasi akhir filmnya.

b. *Writing the Screenplay* (Menulis Skenario)

Menulis skenario menjadi dasar utama setelah menentukan ide cerita dan plot. Skenario dapat ditulis dalam bentuk naskah asli atau adaptasi dari penulisan yang sudah ada seperti hasil sastra, novel dan adaptasi platform digital (*youtube*, *wattpad* dan *game*). Ed Gaskell menjelaskan mengenai penulisan skenario yang mudah yaitu;

“Writing a script from your organized notes is equally formulaic, and there's a specific way of writing that makes acting, directing and shooting a whole lot easier for

everyone... Whichever way you're writing, the key is always in the first five pages. An A4 page, double-spaced, will work out at about a minutes screen-time, and the first five minutes of any movie on screen is critical to grab attention."
(Gaskell, 2004: 36)

Ed Gaskell mengungkapkan bahwa menulis skrip/naskah dari catatan-catatan yang tersusun rapi adalah formula yang bagus. Terdapat beberapa cara penulisan yang membuat akting pemain, proses penyutradaraan, dan proses syuting lebih mudah dipahami untuk semua orang. Kunci utama dalam penulisan naskah selalu ada di lima halaman pertama. Format penulisannya adalah halaman dengan ukuran A4, spasi ganda, dapat diproduksi dengan kriteria batas waktu, dan yang paling utama adalah lima menit pertama dari setiap film di layar sangat penting untuk menarik perhatian penonton.

c. *Genre and Drama* (Genre, Tema dan Drama)

Film tidak dapat lepas dari unsur *genre* yang kemudian dispesifikasikan kedalam tema. *Genre* dalam film adalah jenis atau klasifikasi yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subjek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood* serta tokoh. Ed Gaskell memberikan formula mengenai tahapan dalam menentukan *genre*, tema dan drama yang sederhana yaitu;

"Genres are incredibly important to an audience. Within the art world are media (literary, theatrical, painting etc.), methods (cut-up, watercolour) and genres (epic, tragic, romantic). Because an audience is made up of a global demographic, genres allow for art to be tailored to specific

groups within that demographic. In the cinema, genre is dependent on the story.” (Gaskell, 2004: 38)

Pernyataan Ed Gaskell di atas dapat diartikan bahwa *genre* sangat penting bagi penonton. *Genre* terdapat dalam dunia seni media (sastra, teater, lukisan dll.), ragam sejenis (*cut-up*, cat air) dan *genre* film (epik, tragis, romantis). Klasifikasi *genre* terjadi karena demografi global yang beragam. *Genre* memungkinkan seni dapat disesuaikan dengan kelompok tertentu dalam sebuah demografis. Di bioskop-bioskop, *genre* film tergantung pada tema dan ceritanya yang bervariasi dan bermacam-macam bentuk dan cara bertuturnya.

d. *Moving the Plot Along* (Mematangkan Plot)

Sebuah film harus memiliki cerita yang menarik serta berhasil mengeksekusi plot dengan alurnya dengan baik. Ide dalam membuat cerita terkadang mirip dengan cerita-cerita lain yang pernah dibuat, namun cara penyampaian dan penyelesaiannya dapat berbeda. Konflik dapat dikatakan sebagai permasalahan yang ada dan menjadi inti dari cerita tersebut. Setelah mematangkan konflik tahap selanjutnya adalah klimaks yaitu puncak dari permasalahan dalam cerita. Penyelesaian konflik diselesaikan dengan antiklimaks. Terdapat dua tipe konflik yaitu konflik fisik dan konflik batin. Ed Gaskell memberikan pernyataan mengenai tahapan dalam mematangkan plot cerita yaitu;

“Beyond genre conventions and classic storytelling, Hollywood has many ways of moving the plot through the

film. Whether you want to reuse them or rework them, you can use these in your own screenplay.” (Gaskell, 2004: 40)

Penjelasan kutipan di atas adalah di luar penggunaan konvensi *genre* dan dongeng klasik, film-film di Hollywood memiliki banyak cara untuk memindahkan plot menjadi sebuah film. Proses ini menggunakan kembali atau mengolah cerita yang sudah ada atau menggunakan plot dari skenario yang telah ditulis. Mematangkan plot adalah hal mutlak dalam untuk membuat benang merah pada sebuah cerita baik itu adaptasi atau orisinal.

e. *Drawing on Ideas* (Penerjemahan Ide ke Gambar/Storyboard)

Proses kreatif setelah mematangkan skenario dan plot adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita. *Storyboard* juga dapat diartikan sebagai naskah yang disajikan dalam bentuk sketsa gambar secara berurutan, berguna untuk memudahkan pembuatan alur cerita maupun pengambilan gambar. Ed Gaskell menjelaskan dalam bukunya mengenai pentingnya *storyboard* yaitu;

“Storyboards are your next stop to finalizing the way that you want to shoot your Hollywood movie. While the actors have their scripts and the producer has the shooting schedule, the most important reference material that you’ll need is your storyboard.” (Gaskell, 2004: 44)

Pengertian *storyboard* menurut Gaskell adalah sebuah tahapan berikutnya untuk menyempurnakan dan memudahkan proses produksi sebelum melakukan syuting film. Seorang aktor sudah memiliki skenario,

produser memiliki jadwal produksi dan sutradara memiliki bahan referensi yang paling penting yaitu *storyboard*.

f. *Location, Location, Location* (Lokasi, lokasi dan lokasi)

Penentuan lokasi untuk produksi didasarkan pada tuntutan naskah dan kebutuhan cerita. Semua lokasi yang akan dijadikan tempat syuting perlu disurvei untuk memastikan kesiapan dan kecocokan dalam cerita. Ed Gaskell memberikan pernyataan dalam bukunya mengenai lokasi untuk produksi yaitu;

“...Your locations are vital for four fundamental reasons. First and foremost, they will take up a critical part of your time and budget. Rigging, prepping, rehearsing talent and crew, shooting and derigging take time-much more time than a shot is really worth in your movie.” (Gaskell, 2004: 46)

Lokasi menurut Gaskell sangat penting karena empat alasan mendasar. Bagian dari survei lokasi yang utama adalah efisiensi dari waktu dan anggaran. Lokasi sangat berguna untuk mempersiapkan, melatih pemain dan kru serta manajemen waktu produksi karena membutuhkan waktu lebih lama saat pengambilan *scene by scene* dalam film.

g. *Setting Scene* (*Setting dalam Scene*)

Setting merupakan salah satu elemen utama dalam mendukung aspek naratif dalam film. Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya. Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan dalam

cerita. Ed Gaskell dalam bukunya menjelaskan mengenai *setting* untuk produksi yaitu;

“A set is any shooting space that has to be artificially lit and dressed in order to become your actor new world. Location are often out of the filmmakers control due to nature (weather, daylight, night hours) or practical aspect (time, budget, batteries).” (Gaskell, 2004: 48)

Gaskell menjelaskan bahwa setiap *setting* dalam film memiliki ruang pengambilan gambar yang harus secara artifisial hidup dan seolah menjadikan aktor dalam dunia yang berbeda. Lokasi terkadang sering di luar kendali pembuat film karena faktor alam (cuaca, siang hari, jam malam) atau aspek praktis produksi (waktu, anggaran, baterai). Sehingga kebutuhan-kebutuhan dalam *scene* harus dipertimbangkan secara matang.

h. Stars and Actors (Aktor dan Pemain)

Dalam proses merancang sebuah film, tahapan yang juga dianggap penting adalah mencari aktor dan pemain pendukung untuk menghidupkan cerita yang sudah ada. Proses pencarian pemain ini dinamakan *casting*. Mengutip dari pernyataan Ed Gaskell mengenai pencarian bintang dan aktor yang berperan dalam film yaitu;

“A true star inspires everyone around them. They create energy and life on set and make other people feel good. There are plenty of people who do this without being actors. If you’re good director, you’ll do this too.” (Gaskell, 2004: 50)

Ed Gaskell menerangkan bahwa setiap bintang sejati/aktor dapat menginspirasi semua orang di sekitar mereka. Aktor dan pemain mampu menciptakan energi dan kehidupan di *set* dan membuat orang lain merasa

nyaman. Ada banyak orang yang melakukan ini tanpa harus menjadi aktor. Sutradara yang berpengalaman akan dapat melakukannya juga.

i. *Finding the Crew* (Mencari Kru)

Tahapan selanjutnya setelah mencari pemain dalam menghidupkan cerita di film, produksi film juga membutuhkan kru. Kru film memiliki tugas dan fungsi yang paling banyak serta tingkat keberhasilan pembuatan film berada ditangan para kru film. Kru film terbagi menjadi beberapa bagian seperti bagian utama (Produser, Sutradara, Penulis Naskah); bagian Seni, Artistik dan *Design*; bagian Kamera dan Suara; serta bagian *Grip*, *Lighting*, dan Editor. Ed Gaskell memberikan pernyataan dalam bukunya mengenai pencarian kru dalam produksi film yaitu;

“...Well, maybe, but if you and you are going to find yourself far too busy to actually shoot anything. If you want to get anywhere near colleting all the shots you need to put a movie together in the edit, you’ll need crew... At minimum, you’ll need another person who will respond quickly to demand. It’s not deal, but it will help. What you could really do with, however, is a camera operator, a sound operator, and a runner (an all-purpose assistant).” (Gaskell, 2004: 52)

Gaskell menjelaskan bahwa jika ingin menyelesaikan semua bagian produksi yang dibutuhkan untuk menyatukan film saat pengeditan, kru yang bekerja untuk divisi-divisi lain sangat dibutuhkan. Minimal membutuhkan orang lain yang dapat menanggapi permintaan dengan cepat seperti operator kamera, operator suara, dan *runner* (asisten serba guna).

2. Riset Praproduksi Film

Sutradara film saat praproduksi memiliki visi dan misi dalam merencanakan konsep visual dari cerita menjadi medium audio visual. Riset menurut Gerzon R. Ayawaila dalam bukunya yang berjudul *Dokumenter: Dari Ide hingga Produksi* menjelaskan bahwa “Yang dimaksud dengan riset adalah mengumpulkan data atau informasi yang dilakukan secara observasi mendalam mengenai subjek, peristiwa dan lokasi sesuai tema yang akan diketengahkan” (Ayawaila, 2017: 51). Riset adalah mencari data dan fakta secara ilmiah pada sebuah peristiwa atau kejadian. Film baik fiksi maupun dokumenter juga memiliki proses riset yang tidak jauh berbeda. Pengembangan penulisan skenario yang dibuat tentu berkaitan erat dengan pengalaman, pencarian fakta atau isu sebagai kekuatan cerita sehingga penting untuk melakukan sebuah riset dalam praproduksi.

Orang-orang yang terlibat dalam riset produksi tergabung dalam divisi *research department*. Menurut Ilham Zoebazary (2010: 214) *research department* adalah “bagian riset yang terdiri atas orang-orang yang menilai otentisitas artikel, benda, kostum, dan peristiwa dalam sebuah film sebelum produksi film tersebut dijalankan”. Riset dalam mempersiapkan konsep visual film idealnya dapat berupa pengalaman empiris, buku-buku dan sumber ilmiah lainnya sesuai kebutuhan cerita.

3. Budaya Jawa

Daerah asal orang Jawa adalah pulau Jawa, yaitu suatu pulau yang panjangnya lebih dari 1.200 Km dan lebarnya 500 Km jika diukur dari

setiap ujung ke ujungnya. Letaknya di tepi sebelah selatan Kepulauan Indonesia kurang lebih tujuh derajat di sebelah selatan garis khatulistiwa (Koentjaraningrat, 1994: 2). Pulau Jawa merupakan bagian dari geologi tua berupa deretan pegunungan yang menyambung dengan deretan pegunungan Himalaya dan pegunungan di Asia Tenggara, dimana arahnya menikung ke arah tenggara kemudian ke arah timur melalui tepian dataran Sunda yang merupakan landasan kepulauan negara Indonesia.

Masyarakat Jawa adalah mereka yang bertempat tinggal di daerah Jawa bagian tengah dan timur, serta mereka yang berasal dari kedua daerah tersebut. Orang Jawa hanya mendiami bagian tengah dan timur dari seluruh pulau Jawa; sebelah baratnya (yang hampir seluruhnya merupakan dataran tinggi Priangan) adalah daerah Sunda. Batas dari daerah Jawa dan Sunda sulit ditentukan secara tepat namun garis batas dapat digambarkan sekitar sungai Citandui dan sungai Cijulang di sebelah selatan dan kota Indramayu di sebelah utara (Koentjaraningrat, 1994: 329-330). Suku bangsa Jawa secara geografis mendiami tanah Jawa yang meliputi wilayah Banyumas, Kedu, Yogyakarta, Surakarta, Madiun, Malang, dan Kediri, sedangkan di luar wilayah tersebut dinamakan pesisir dan ujung timur. Surakarta dan Yogyakarta adalah dua bekas pecahan kerajaan Mataram pada sekitar abad XVI dimana daerah ini menjadi pusat dari kebudayaan Jawa.

Orang Jawa memiliki banyak keanekaragaman budaya dan adat istiadat yang khas, salah satunya adalah bahasa Jawa dengan bermacam

ragamnya. Kodiran di dalam bukunya Darori Amin (2002) menyatakan bahwa:

“Masyarakat Jawa atau tepatnya suku bangsa Jawa secara antropologi budaya adalah orang-orang yang dalam hidup kesehariannya menggunakan Bahasa Jawa dengan berbagai ragam dialeknya secara turun-temurun” (Amin, 2002: 3).

Ragam dialek bahasa Jawa seperti dialek Banten, dialek Cirebon-Indramayu, dialek Tegal-Banyumas, dialek Pekalongan, dialek Kedu dan dialek Surakarta-Yogyakarta.

Budaya Jawa merupakan salah satu warisan peninggalan sejarah di nusantara dan telah ada sejak masa zaman Prehistori yang dihuni oleh manusia purba *Homo Erectus*. Pengaruh berkembangnya budaya Jawa juga berlanjut dengan berdirinya negara-negara Hindu-Jawa dengan ditemukannya prasasti-prasasti dari batu di pantai utara Jawa Barat dan juga adanya pengaruh besar dari kerajaan Majapahit dan Mataram di masa lalu. Menurut Koentjaraningrat terdapat tujuh unsur kebudayaan universal yaitu;

a. Sistem Bahasa

Unsur bahasa atau sistem perlambangan manusia menurut Koentjaraningrat baik secara lisan maupun tertulis digunakan untuk berkomunikasi adalah deskripsi tentang ciri-ciri terpenting dari bahasa yang diucapkan oleh suku bangsa yang bersangkutan beserta variasi-variasi dari bahasa tersebut (Koentjaraningrat, 1990: 339). Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa yang digunakan masyarakat Jawa adalah bahasa Jawa. Adapun bahasa Jawa yang mereka gunakan tidak

sepenuhnya sama. Dalam hal ini, penggunaan bahasa juga memandang status sosial yang membedakan lawan bicara antara orang yang masih seumuran dan orang yang di atas mereka atau orang tua. Terdapat dua bahasa pada prinsip penerapannya, yaitu Bahasa Jawa *Ngoko* dan *Krama*.

Bahasa Jawa *Ngoko* menurut Haryana Harjawiyana dan Th. Supriya (2001) menyatakan bahwa:

“*Basa Ngoko* (lugu) mempunyai beberapa ciri seperti, (1) leksikon yang digunakan adalah leksikon yang baik, yaitu leksikon yang sopan, tidak kasar; leksikon yang umum bukan dialek; leksikon Jawa asli, kecuali tidak ada leksikon Jawa dapat digunakan leksikon bahasa Indonesia; semua menggunakan leksikon *Ngoko*, tidak boleh ada leksikon *Krama* dan leksikon *Krama Inggil*; (2) *Ukara* atau kalimat terdiri atas subjek, predikat, objek atau pelengkap; (3) Susunan kalimat sesuai dengan logika.” (Harjawiyana & Supriya, 2001: 35)

Bahasa Jawa *Ngoko* cenderung digunakan untuk orang yang kenal atau akrab, terutama teman sebaya. Lebih khususnya adalah penggunaan Bahasa Jawa *Ngoko Lugu* dan *Ngoko Andap*.

Bahasa Jawa *Krama* digunakan untuk orang yang belum kenal, sebaya atau juga terhadap orang yang lebih tinggi umur dan status sosialnya. Menurut Suwaji (1994) bahasa Jawa *Krama* adalah:

“*Basa Krama* adalah *basa* yang menggunakan kata-kata *Krama*, awalan dan akhiran juga *Krama*, seperti *dipun-*, *-(n)ipun*, dan *-(k)aken*.” (Suwadji, 1994: 11)

Bahasa Jawa *Krama* biasa digunakan untuk berbicara dengan orang yang statusnya sama, sudah akrab, juga digunakan untuk berbicara dengan

orang yang statusnya lebih rendah, tetapi tidak akrab, atau sudah akrab tetapi untuk menghormati, dan untuk berceramah.

b. Sistem Teknologi

Menurut Koentjaraningrat, pada masyarakat tradisional terdapat delapan macam sistem peralatan dan unsur kebudayaan fisik yang digunakan oleh kelompok manusia yang hidup berpindah-pindah atau masyarakat pertanian (Koentjaraningrat, 1990: 343), antara lain:

- 1) Alat-alat produktif.
- 2) Senjata.
- 3) Wadah.
- 4) Alat-alat menyalakan api.
- 5) Makanan, minuman, bahan pembangkit gairah, dan jamu-jamuan.
- 6) Pakaian (batik, kebaya) dan perhiasan.
- 7) Tempat berlindung dan perumahan, dan
- 8) Alat-alat transportasi.

Rumah dalam kehidupan orang Jawa adalah rumah atau halaman atau persil yang terletak pada suatu titik di suatu wilayah tertentu, dalam bentuk ruang dengan ukuran yang terbatas. Sebagian besar rumah orang Jawa memiliki denah dasar yang sama namun perbedaan jenis atap yang digunakan menunjukkan kedudukan sosial dan ekonomi pemilik rumah. Secara garis besar, tempat tinggal orang Jawa dapat

dibedakan menjadi rumah bentuk joglo, limasan, kampung, masjid dan tajug atau tarub serta *panggang pe*. Pada penerapannya hanya terdapat tiga jenis atap yang utama dan sering digunakan yaitu kampung, limasan dan joglo.

Mengutip pernyataan Ismunandar (2003) dalam jurnal berjudul “Perbandingan Rumah Tinggal Tradisional Jawa dan Rumah Tinggal Modern di Surakarta” yang ditulis oleh Fillia Mutiara Sari dan Dhani Mutiari (2014: 220) bahwa: (1) Atap kampung adalah jenis atap rumah yang paling sederhana berdasar struktur dan dikenal sebagai tempat tinggal orang biasa; (2) Atap limasan merupakan ragam bentuk atap kampung yang lebih rumit dan digunakan untuk rumah keluarga Jawa yang berkedudukan lebih tinggi; (3) Atap joglo secara tradisional dikaitkan dengan tempat kediaman keluarga bangsawan.

Proporsi luasan bangunan rumah Jawa adalah 2:3, 3:4, 3:3 atau 3:5; tinggi bangunan 2,5 kali tinggi manusia rata-rata; sistem perlubangan menggunakan penghalang berupa *seketeng* atau rana, jeruji, tirai kayu, dinding penghalang dan pohon penghalang; terdapat permainan irama, terlihat pada tinggi rendah pohon dan langit-langit ruangan; batas privasi terasa transparan, pagar pembatas pendek, memungkinkan untuk saling berinteraksi namun tetap terbatas; dan fungsi ruang publik maupun privat memiliki perbedaan perlakuan, misalnya ruang publik menggunakan dinding terbuka atau berupa tiang-tiang saja.

c. Sistem Mata Pencaharian

Mata pencaharian atau aktivitas ekonomi suatu masyarakat menjadi fokus kajian penting etnografi. Penelitian etnografi mengenai sistem mata pencaharian mengkaji bagaimana cara mata pencaharian suatu kelompok masyarakat atau sistem perekonomian mereka untuk mencukupi kebutuhan hidupnya (Koentjaraningrat, 1990: 357-365). Sistem ekonomi dan mata pencaharian pada masyarakat tradisional antara lain:

- 1) Berburu dan meramu.
- 2) Beternak.
- 3) Bercocok tanam di ladang.
- 4) Menangkap ikan, dan
- 5) Bercocok tanam menetap dengan sistem irigasi.

Pada zaman perunggu atau sekitar tahun 1000 SM mayoritas masyarakat Jawa diperkirakan telah memiliki sistem pertanian yang baik dengan peralatan yang dibuat dari perunggu dan besi. Orang-orang telah menggarap sawah dengan sistem irigasi yang teratur. Sawah dan ladang yang digarap berasal dari pembukaan hutan. Sawah dan ladang yang dibuka ini disebut tanah *yasan* karena merupakan hasil usaha dan rekayasa masyarakat untuk membuka lahan (Bastomi, 1995: 18). Profesi petani bagi masyarakat Jawa adalah sebuah profesi turun-temurun. Hal ini terjadi karena tanah Jawa memiliki tanah vulkanik yang subur akibat dari banyaknya gunung berapi yang telah beberapa kali meletus jutaan tahun yang lalu. Sistem tanam dan cara pengolahan sawah atau ladang

pada masyarakat Jawa masih menggunakan sistem manual seperti *macul* (mencangkul), *tandur* (tanam mundur), semprot dan panen. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi pola pengerjaan sawah seperti membajak yang dahulu menggunakan sapi atau kerbau sekarang beralih menggunakan traktor.

Masyarakat suku Jawa yang tinggal dan menetap di perkotaan cenderung berprofesi sebagai pegawai negeri sipil, karyawan, pedagang, usahawan, dan lain-lain. Perubahan zaman menuntut perkembangan pola pikir masyarakat untuk mengerti teknologi, sehingga dampaknya sebagian lahan maupun sawah yang produktif berubah menjadi pusat bisnis, toko, *mall* dan fasilitas publik.

d. Sistem Organisasi Sosial

Unsur budaya berupa sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Menurut Koentjaraningrat (1990) menyatakan bahwa:

“Setiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan dimana masyarakat ini hidup dan berbaur.” (Koentjaraningrat, 1990: 366-367)

Tatanan kesatuan sosial yang paling dasar adalah kerabatnya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kerabat yang lain. Manusia digolongkan ke dalam tingkatan-tingkatan lokalitas geografis untuk membentuk organisasi sosial dalam kehidupannya.

Orang-orang Jawa cenderung memiliki kepribadian untuk mengedepankan *unggah-ungguh*, ramah tamah dan sopan santun yang tinggi sehingga mudah berbaur dengan siapa saja. Menurut Albes (2010) orang Jawa memiliki kearifan dalam berperilaku yang disebut dengan ungkapan *adigang, adigung, adiguna*. Ungkapan tersebut berisi nasihat, agar seseorang dalam bertindak tidak berwatak angkuh atau sombong sebagaimana watak binatang.

Menurut Prof. Drs. Suwaji Bastomi dalam bukunya berjudul “Seni dan Budaya Jawa” perilaku masyarakat Jawa yang menunjukkan kerukunan dan gotong royong (Bastomi, 1995: 42). Bentuk gotong royong yang terjadi secara spontan dan memenuhi prinsip kerukunan yaitu:

- 1) Gotong royong membantu dalam kasus kematian (melayat). Bila dalam suatu kampung yang terdapat orang meninggal, maka orang sekampung berbondong-bondong melayat. Para pelayat datang dengan membawa bahan makanan atau uang yang disumbangkan untuk meringankan beban ahli waris yang ditinggalkan.
- 2) Gotong royong melaksanakan proyek kampung yang disebut *gugur gunung, sambatan* atau kerja bakti. Warga dengan ikhlas menyelesaikan pekerjaan proyek dan sebagian warga yang lain menyediakan makan atau minuman untuk orang-orang yang sedang bekerja.

3) *Sumbang surung* atau *nyumbang* kepada orang yang sedang mempunyai hajatan mantu atau sunatan dan acara sejenis. Orang sekampung memberikan sumbangan berupa makanan atau uang menurut kemampuan masing-masing.

Masyarakat Jawa berusaha mencegah emosi yang melekat pada kepentingan-kepentingan pribadi yang bertentangan. Setiap individu berusaha menahan diri dengan bertindak *sareh* (sabar) dan *alus* (lembut). Anak-anak orang Jawa sejak kecil di didik dan dibiasakan berbicara halus dan tidak kasar. Dalam usaha memecahkan masalah bersama dilakukan *rembugan* (musyawarah) untuk mufakat. *Rembugan* merupakan proses pengambilan keputusan dengan saling berkonsultasi. Semua pendapat dari setiap individu yang terlibat harus didengarkan dan dalam musyawarah atau *rembugan* tidak ada pemungutan suara, *rembugan* merupakan proses pertimbangan, pemberian dan penerimaan secara kompromis.

e. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan menurut Koentjoroningrat (1990) menyatakan bahwa:

“Sistem pengetahuan awalnya belum menjadi pokok perhatian dalam penelitian para antropolog karena diasumsikan masyarakat atau kebudayaan di luar bangsa Eropa tidak diperkirakan memiliki sistem pengetahuan yang lebih maju.” (Koentjaraningrat, 1990: 341-342)

Asumsi ini mulai bergeser secara cepat karena kesadaran bahwa tidak ada suatu masyarakat yang dapat hidup apabila tidak memiliki pengetahuan tentang alam sekelilingnya dan sifat-sifat dari peralatan hidup yang digunakannya.

Setiap suku bangsa, terutama masyarakat Jawa memiliki sistem pengetahuan. Koentjoroningrat dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Ilmu Antropologi” (Koentjaraningrat, 1990: 374) menulis 7 sistem pengetahuan antara lain:

- 1) Alam sekitarnya.
- 2) Tumbuhan yang tumbuh di sekitar daerah tempat tinggalnya.
- 3) Binatang yang hidup di daerah tempat tinggalnya.
- 4) Zat-zat, bahan mentah, dan benda-benda dalam lingkungannya.
- 5) Tubuh manusia.
- 6) Sifat-sifat dan tingkah laku manusia, dan
- 7) Ruang dan waktu.

Pengetahuan tentang alam sekitar, berupa *pranatamangsa*, musim, sifat-sifat gejala alam, dan perbintangan digunakan untuk berburu, berladang, bertani, dan melaut. Pengetahuan tentang tumbuhan dan hewan digunakan untuk melengkapi aktivitas mata pencaharian manusia. Pengetahuan tentang sifat-sifat zat yang ada di lingkungan sekitar manusia berfungsi untuk membuat peralatan dan teknologi bagi kebutuhan hidupnya. Pengetahuan tentang tubuh manusia digunakan

untuk kebutuhan pengobatan yang dilakukan dukun yang mempunyai kemampuan untuk menyembuhkan penyakit seseorang

f. Sistem Religi

Koentjaraningrat (1990) dengan pemahamannya mengenai sistem religi menyatakan bahwa:

“Asal mula permasalahan fungsi religi dalam masyarakat adalah adanya pertanyaan mengapa manusia percaya kepada adanya suatu kekuatan gaib atau supranatural yang dianggap lebih tinggi daripada manusia.” (Koentjaraningrat, 1990: 375-377)

Manusia melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi serta mencari hubungan-hubungan dengan kekuatan-kekuatan supranatural yang terjadi secara turun-temurun.

Sebagian besar mayoritas masyarakat Jawa menganut agama Islam. Di antara mereka juga masih banyak yang mewarisi agama nenek moyangnya, yakni beragama Hindu atau Budha, dan sebagian lain ada yang menganut agama Nasrani, baik Kristen maupun Katolik (Koentjaraningrat, 2002: 211). Masyarakat Jawa yang menganut agama Islam dapat dikelompokkan menjadi dua golongan besar, golongan yang menganut Islam murni (sering disebut Islam Santri) dan golongan yang menganut Islam *Kejawen* (sering disebut *Agama Jawi* atau disebut juga *Islam Abangan*). Dengan demikian, terdapat beberapa daerah yang secara kolektif disebut dengan daerah *Kejawen*. Sebelum terbentuk dan terjadi

berbagai perubahan status wilayah seperti sekarang meliputi daerah Banyumas, Yogyakarta, Kedu, Surakarta, Madiun, Malang, dan Kediri.

Di dalam budaya Jawa dan ritual Jawa, agama adalah suatu pedoman bagi manusia untuk mencapai kesejahteraan di dunia dan akhirat. Di sini bentuk kebudayaan yang dimaksud bertujuan untuk menciptakan kerukunan, kebahagiaan, dan kesejahteraan yang dianggap baik dan pantas dalam masyarakat. Berbagai corak budaya dipengaruhi oleh agama dan sebaliknya pemahaman agama dipengaruhi oleh tingkatan kebudayaan.

Mistik dalam budaya *Kejawen* sangatlah kental, sehingga terjadi pada manusia atau benda yang memiliki kekuatan yang diyakini sebagai kekuatan yang lebih dibandingkan dengan manusia atau benda lainnya (Syam, 2005: 260). Secara umum, mistisme kontemporer disebut *Kebatinan*. Kata tersebut berasal dari serapa bahasa Arab yang berarti dalam, di dalam hati, tersembunyi dan penuh rahasia. Clifford Geertz (dalam Mulder, 2001: 63) menginterpretasikan batin sebagai “wilayah dalam pengalaman manusia”. Sehubungan dengan mistisme sebagai pendukung gaya hidup priyayi (gaya orang yang beradab), akan terbentuk atas watak empiriknya.

Dalam praktiknya, mistik *Kejawen* merupakan praktik religi yang diyakini memiliki pengaruh sinkretik dengan agama lain, sedikitnya agama Hindu, Budha dan Islam. Pemujaan tersebut diwujudkan melalui sikap mistik dan *Slametan* (Mulder, 2001: 63). Dalam panggung mistik,

juga terdapat indikasi adanya pergeseran dari upaya tradisional meraih kekuasaan, kekebalan, dan potensi magis, menuju praktik-praktik yang lebih berorientasi psikologis dan spiritual. Hal-hal yang berkaitan dengan mistik maupun kebatinan bisa diterjemahkan menjadi “ilmu batin”, mistisme atau ilmu Jawa. Meskipun secara harfiah mereka memuja pada roh, namun esensinya tetap terpusat pada tuhan. Jadi, agama Jawa yang dilandasi sikap dan perilaku mistik tetap tersentral kepada Tuhan.

Salah satu ritus *Slametan* di Jawa yang masih ada hingga sekarang adalah tradisi *Wiwitan*.² Tradisi *Wiwitan* pada mulanya digunakan untuk persembahan kepada Dewi Sri sebagai wujud rasa syukur masyarakat terhadap hasil panen yang telah diberikan. Saat ini masyarakat Jawa telah melakukan proses modernisasi, sehingga menyebabkan beberapa kebudayaan atau tradisi yang ada dalam masyarakat Jawa hilang (Endraswara, 2012: 100). Ritus-ritus lain yang masih dapat ditemui di masyarakat Jawa adalah *Slametan Manten* (upacara kenduri dalam pernikahan), *Mitoni* (upacara 7 bulanan untuk ibu hamil), *Bancakan* (kenduri untuk keselamatan), atau *Ngruwat* (upacara kenduri untuk menghilangkan kutuk dewa atau tolak bala) yang masih eksis ditengah modernisasi saat ini.

² *Wiwitan* adalah tradisi pada masyarakat petani Jawa dilaksanakan sebagai awal atau memulai tanam padi. Penyebab dari tradisi *Wiwitan* sampai sekarang masih dilaksanakan adalah adanya mitos-mitos yang terdapat di dalam tradisi *Wiwitan*. Hal tersebut disebabkan karena tradisi *Wiwitan* dianggap sakral dalam bercocok tanam padi (Rohim, Wakidi, & Ekwandari, 2018: 5).

g. Kesenian

Perhatian ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi mengenai aktivitas kesenian suatu masyarakat tradisional. Deskripsi yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni, seperti patung, ukiran, dan hiasan (Koentjaraningrat, 1990: 380-381). Penulisan etnografi tentang unsur seni pada kebudayaan manusia lebih mengarah pada teknik-teknik dan proses pembuatan benda seni tersebut. Deskripsi etnografi lebih meneliti perkembangan seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat.

Kesenian dalam budaya Jawa secara garis besar dapat dibagi menjadi 3 yaitu budaya Banyumasan, budaya Jawa Tengah-DIY dan budaya Jawa Timur. Budaya Jawa mengutamakan keseimbangan, keselarasan dan keserasian dalam kehidupan sehari-hari. Budaya Jawa menjunjung tinggi kesopanan dan kesederhanaan. Selain terdapat di Jawa Tengah, DIY dan Jawa Timur, populasi masyarakatnya terdapat juga di daerah perantauan orang yaitu di Jakarta, Sumatra dan Suriname. Bahkan budaya Jawa termasuk salah satu budaya di Indonesia yang paling banyak diminati di luar negeri. Beberapa budaya Jawa yang diminati di luar negeri adalah Wayang Kulit, Keris, Batik, Gamelan dan *Gending* (lagu) Jawa.

Di Malaysia dan Filipina, keris dikenal karena pengaruh dari kerajaan Majapahit. Keris awal mulanya berasal dari kepulauan Jawa dan

keris purba telah dipergunakan antara abad ke-9 dan abad ke-14. Senjata ini terbagi kepada tiga bagian yaitu mata, hulu dan sarung. Keris sering dikaitkan dengan kuasa mistik oleh orang Melayu pada zaman dahulu. Antara lain, terdapat kepercayaan bahawa keris mempunyai kharismaniknya tersendiri. Keris dalam pandangan masyarakat di Jawa dilambangkan sebagai simbol "kejantanan".

Pandangan keris sebagai lambang kejantanan sebenarnya berawal dari kepercayaan masyarakat Jawa, bahwa awal mula eksistensi makhluk di bumi atau di dunia bersumber dari filsafat agraris, yaitu dari menyatunya unsur lelaki dengan unsur perempuan (Warto, 2019: https://njowo.wikia.org/wiki/Makna_Keris_Dalam_Budaya_Jawa). Tuhan menciptakan makhluk dalam dua jenis yaitu lelaki dan perempuan, baik manusia, hewan, maupun tumbuh-tumbuhan. Kepercayaan pada filsafat agraris ini sangat mendasar di lingkungan keluarga besar Keraton di Jawa, seperti Keraton Kasunanan Surakarta, Kasultanan Yogyakarta, dan lain-lain.

Masyarakat Jawa, terutama yang menganut *Kejawen*, mengenal banyak sekali orang atau benda yang dianggap keramat. Biasanya orang yang dianggap keramat adalah para tokoh yang banyak berjasa pada masyarakat atau para ulama yang menyebarkan ajaran-ajaran agama dan lain-lain, sedangkan benda yang sering dikeramatkan adalah benda-benda pusaka peninggalan dan juga makam-makam dari para leluhur serta tokoh-tokoh yang mereka hormati (Marzuki, 2006: 5-6). Di antara tokoh

yang dikeramatkan adalah Sunan Kalijaga dan para wali sembilan yang lain sebagai tokoh penyebar agama Islam di Jawa. Masyarakat Jawa percaya bahwa tokoh-tokoh dan benda-benda keramat itu dapat memberi berkah. Itulah sebabnya, mereka melakukan berbagai aktivitas untuk mendapatkan berkah dari para tokoh dan benda-benda keramat tersebut.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang logis, sistematis, objektif, untuk menemukan kebenaran secara keilmuan (Mukhtar, 2013: 9). Metode penelitian merupakan salah satu proses pengumpulan data dan bahan yang dikaji dengan cara yang logis, sistematis dan objektif untuk menemukan kebenaran secara keilmuan. Penelitian dengan judul Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di Komunitas *Montase Film* dalam Produksi Film-Film Bertema Budaya Jawa dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Bogdan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2012: 4). Selain itu terdapat beberapa kajian yang membahas mengenai penelitian kualitatif dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami sebuah fenomena tentang apa yang dialami sebuah subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya secara holistik. Cara yang dilakukan dengan mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada satu konteks khusus dengan memanfaatkan metode alamiah.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu tanpa perbandingan, atau menghubungkan dengan *social setting* dan subjek yang berbeda (Mukhtar, 2013: 10). Penelitian deskriptif kualitatif yang dimaksudkan adalah mengungkap sebuah fakta empiris yang ditemukan secara objektif, ilmiah berdasarkan pada logika keilmuan, prosedur dan teori yang kuat berdasarkan keilmuan yang ditekuni. Penelitian kualitatif selalu menampilkan dan menyajikan temuannya dalam mendeskripsikan kalimat secara rinci, lengkap dan mendalam mengenai proses bagaimana hal yang diteliti dapat terjadi. Dalam pembahasan kajian penelitian pada film produksi komunitas *Montase Film* ini akan dideskripsikan secara mendalam, lengkap dan terperinci berdasarkan proses kreatif praproduksi sutradara bertema budaya Jawa yang muncul di dalam film-film produksi komunitas *Montase Film* pada kurun waktu 2013-2018.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian menurut Supranto (2000: 21) adalah himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang akan diteliti. Objek yang diteliti dalam penelitian ini difokuskan pada film produksi komunitas *Montase Film*. Pemilihan objek penelitian berupa film didasarkan pada unsur bahasa Jawa, *setting* lokasi di daerah Yogyakarta serta Jawa Tengah serta tahun produksi antara tahun 2015 sampai dengan tahun 2018, sehingga terpilih film *Nyumbang* (disutradarai Rahma Nurlinda Sari produksi tahun 2015), *Reco* (disutradarai Agustinus Dwi Nugroho

produksi tahun 2016) dan *Sawah Terakhir* (disutradarai Dwi Saputro produksi tahun 2017).

3. Jenis Data

Data adalah seluruh informasi baik empiris dan dokumentatif yang diperoleh di lapangan sebagai pendukung ke arah konstruksi ilmu secara ilmiah dan akademis (Mukhtar, 2013: 9). Jenis data yang digunakan untuk penelitian ini adalah data primer dan data sekunder untuk mendukung hasil penelitian yang dilakukan.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dihimpun langsung dari hasil observasi di *Montase Film*, dusun Kregan RT. 02 / RW. 37 Sanggrahan, Wedomartani, Sleman – Yogyakarta 55584. Data primer diperoleh dari data wawancara melalui tatap muka dengan Himawan Pratista selaku pendiri dan eksekutif produser, serta wawancara dengan Rahma Nurlinda Sari, Agustinus Dwi Nugroho dan Dwi Saputro selaku sutradara di *Montase Film* melalui tatap muka, *e-mail* dan media sosial *Whatsapp*. Data yang diperoleh berupa informasi mengenai *Montase Film* dengan film-film produksinya, serta proses kreatif praproduksi sutradara yang dilakukan di *Montase Film* dalam strategi produksi film. Selain itu data primer diperoleh dari hasil *capture* gambar dari 3 file film yaitu *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir (Once Upon a Time in Yogyakarta)* untuk mewakili potongan-potongan *scene* dalam film

produksi komunitas *Montase Film*. Potongan-potongan *scene* dipilih berdasarkan bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem religi dan kesenian pada masyarakat Jawa. Ketiga file film diperoleh dengan cara meminta langsung kepada eksekutif produser di komunitas *Montase Film*.

b. Data Sekunder

Data sekunder bisa juga disebut sebagai data penguat atau pendukung data primer. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data-data pendukung berupa informasi pelengkap mengenai unsur lokalitas budaya Jawa dalam produksi film di komunitas *Montase Film*. Data berasal dari website *Montase Film* www.montasefilm.com, www.montase.org serta media sosial yang dimiliki untuk menjadi data pendukung mengenai *Montase Film*.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan). Teknik pengambilan *sampling* dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk merinci kekhususan yang ada ke dalam ramuan konteks yang unik. Maksud dari kedua *sampling* ialah menggali informasi yang akan menjadi dasar dari rancangan dan teori yang muncul (Moleong, 2012: 165). Contoh *sampling* yang diambil berasal dari semua film hasil produksi *Montase Film*, dalam hal ini menamai rumah

produksinya sebagai *Montase Productions*. Pengambilan *sampling* diambil dari website resmi komunitas *Montase Film* (www.montase.org/shorts).

Tabel 01. Pengambilan *sampling* film *Montase Productions* untuk penelitian.
(Sumber: www.montase.org/shorts, 2019).

NO.	18 FILM TOTAL	8 FILM DIPILIH	3 FILM PILIHAN
1.	1. <i>Umbul, A Tribute to Akira Kurosawa.</i> 2. <i>Grabag, A Short Tale of Earth and Human.</i> 3. <i>Superboy.</i> 4. <i>05:55.</i> 5. <i>Tungku Nenek.</i> 6. <i>The Sacred of Kudus.</i> 7. <i>Arca</i> 8. <i>Nyumbang</i> 9. <i>Ngelimbang</i> 10. <i>Ambarrukmo: Kedhaton dalam Pusaran Waktu</i> 11. <i>The Letter</i> 12. <i>Reco</i> 13. <i>The Colors of Mind</i> 14. <i>The Paintings of War: Aggression in the Eyes of Children</i> 15. <i>Safar be Tariki</i> 16. <i>Dongeng Pak Bagong</i> 17. <i>Sawah Terakhir</i> 18. <i>15,7 KM</i>	1. <i>Umbul, A Tribute to Akira Kurosawa.</i> 2. <i>Superboy.</i> 3. <i>Tungku Nenek.</i> 4. <i>Arca</i> 5. <i>Nyumbang</i> 6. <i>Reco</i> 7. <i>Dongeng Pak Bagong</i> 8. <i>Sawah Terakhir</i>	1. <i>Nyumbang</i> 2. <i>Reco</i> 3. <i>Sawah Terakhir</i>

Data yang dikumpulkan dalam tabel 01 terdiri dari seluruh film produksi *Montase Film*, baik film fiksi, dokumenter dan eksperimental

sejumlah 18 film yang termuat di dalam website. Dari 18 film diseleksi menjadi 8 film dengan melihat unsur bahasa Jawa dan *setting* lokasi di daerah Yogyakarta serta Jawa Tengah. 8 film yang telah diamati kemudian diseleksi menjadi 3 film dengan melihat konteks budaya Jawa melalui ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi yaitu film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir (Once Upon a Time in Yogyakarta)*.

Pada penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data seperti observasi, kajian dokumen dan wawancara dalam pengumpulan data untuk penelitian Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di Komunitas *Montase Film* dalam Produksi Film-Film Bertema Budaya Jawa yaitu;

a. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat dan lokasi, dan benda serta rekaman gambar (Sutopo, 2006: 75). Pada penelitian ini menerapkan observasi untuk mendapatkan sumber data melalui rekaman gambar atau 3 film yaitu *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir*. Menurut H. B Sutopo (2006: 75) menjelaskan bahwa “observasi dapat dilakukan oleh pengumpul data dengan mengambil peran atau tidak berperan”. Penelitian ini memilih observasi tidak berperan dalam melakukan pencarian data guna memperoleh pemecahan masalah. Observasi tak

berperan yaitu kehadiran peneliti sama sekali tidak diketahui oleh subjek yang sedang diamati.

Posisi peneliti dalam hal ini tidak mempengaruhi atau mengubah objek penelitian yaitu film *Nyumbang, Reco* dan *Sawah Terakhir*, sebab observasi dilakukan setelah film tersebut selesai produksi dan distribusi. Observasi dilakukan dengan cara menonton secara berulang objek, lebih khusus mengamati setiap *scene* yang menggunakan unsur budaya Jawa seperti bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem religi dan kesenian, kemudian dihubungkan dengan proses kreatif praproduksi sutradara di komunitas *Montase Film*.

b. Kajian Dokumen

Dokumen tertulis dan arsip merupakan sumber data yang sering memiliki posisi dalam penelitian kualitatif. Fokus utama sasaran kajian mengarah pada latar belakang atau berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau dan sangat berkaitan dengan kondisi atau peristiwa masa kini yang diteliti (Sutopo, 2006: 80). Kajian dokumen dilakukan dengan mengkaji dokumen atau data-data yang telah diperoleh dari *database* komunitas *Montase Film*, baik arsip berupa data foto mengenai sutradara di *Montase Film*, data dokumen berupa skenario film maupun data audiovisual mengenai film di *Montase Film*. Dokumen diamati berulang-ulang kemudian dikaji sesuai dengan teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian. Kajian dokumen juga berhubungan dengan arsip-arsip yang berhubungan dengan penelitian. Arsip-arsip tersebut didapatkan

dari *database* komunitas *Montase Film* maupun dari website *www.montasefilm.com* dan *www.montase.org*.

c. Wawancara

Estenberg sebagaimana dikutip oleh Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* menjelaskan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2009: 231). Wawancara juga dapat digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang ingin diketahui oleh peneliti secara mendalam dan terstruktur. Wawancara dilakukan dengan melibatkan pihak-pihak yang bersangkutan dalam penyusunan proses kreatif praproduksi sutradara yang dilakukan di *Montase Film*. Adapun narasumber dalam penelitian ini adalah;

- 1) Himawan Pratista (46 tahun) selaku Pendiri dan Eksekutif Produser yang bertanggung jawab atas kualitas kontrol produksi di *Montase Film*. Wawancara dilakukan 3 kali pada tanggal 13 Maret 2019, 19 April 2019, dan 27 Juli 2019 yang sebelumnya dilakukan proses pendekatan selama satu setengah bulan lebih sembari melakukan praktek kerja profesi. Wawancara tidak hanya dilakukan dengan tatap muka, tetapi wawancara berlanjut di hari-hari berikutnya untuk memastikan data yang diperoleh melalui media sosial

Whatsapp. Wawancara ini membahas tentang sejarah dan strategi produksi secara umum yang dilakukan di *Montase Film*.

2) Rahma Nurlinda Sari (28 tahun) selaku Sutradara film *Nyumbang* yang bertanggung jawab atas jalannya produksi film. Wawancara dilakukan pada tanggal 2 Mei 2019 dan tidak dilakukan dengan tatap muka, tetapi wawancara melalui media sosial *Whatsapp* yang kemudian direkam. Wawancara ini membahas tentang strategi proses kreatif produksi film *Nyumbang* yang dilakukannya di *Montase Film*.

3) Agustinus Dwi Nugroho (28 tahun) selaku Sutradara film *Reco* yang bertanggung jawab atas jalannya produksi film. Wawancara dilakukan pada tanggal 19 April 2019 dan dilakukan dengan tatap muka di Bakso Gress, Sleman, Yogyakarta. Wawancara ini membahas tentang strategi proses kreatif produksi film *Reco* yang dilakukannya di *Montase Film*.

4) Dwi Saputro (24 tahun) selaku Sutradara film *Sawah Terakhir (Once Upon a Time in Yogyakarta)* yang bertanggung jawab atas jalannya produksi film. Wawancara dilakukan pada tanggal 21 April 2019 dan tidak dilakukan dengan tatap muka, tetapi wawancara melalui media sosial *Whatsapp* yang kemudian direkam. Wawancara ini membahas tentang strategi proses kreatif produksi film *Sawah Terakhir (Once Upon a Time in Yogyakarta)* yang dilakukannya di *Montase Film*.

Pertimbangan memilih sutradara dan produser sebagai narasumber karena 2 subjek ini memiliki kewajiban untuk menentukan konsep cerita yang ada dalam tiga film baik *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir*. Sutradara dan produser memiliki peranan besar dalam tiga tahapan pembuatan film yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Pada tahap praproduksi sutradara dan produser menentukan proses kreatif mulai dari ide cerita, penulisan skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksinya. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dalam menguatkan bentuk budaya Jawa dalam proses kreatif praproduksi sutradara di *Montase Film*.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-memilihnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2012: 248).

Analisis data merupakan tahapan dimana tahapan proses untuk mencari, mengelompokkan data yang telah diperoleh dari hasil wawancara maupun hasil dokumen yang didapatkan. Setelah itu data yang sudah terkumpul dilihat, dibaca, dan dicermati untuk memilah bagian-bagian yang penting menyangkut proses kreatif praproduksi sutradara. Data yang terpilih digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang kasus yang diteliti

dalam menjawab rumusan masalah serta dibuat kesimpulan dari pemahaman peneliti.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilahan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung secara terus menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung (Prastowo, 2012: 242).

Penelitian ini memperoleh data dari lapangan berupa hasil wawancara dan dokumentasi yang jumlahnya cukup banyak. Baik berupa bentuk rekaman suara wawancara dengan Eksekutif Produser dan 3 Sutradara dari film *Nyumbang, Reco* dan *Sawah Terakhir (Once Upon a Time in Yogyakarta)*. Salah satu tahapan reduksi data dilakukan sejak sebelum penelitian dimulai, yaitu pada saat penentuan objek yang dikaji. Reduksi data dilakukan dengan mempertegas, membuang bagian-bagian yang tidak diperlukan serta memfokuskan serta menyusun keseluruhan data yang telah diperoleh sehingga dapat menemukan sebuah kesimpulan akhir.

Dalam penelitian ini reduksi data dilakukan dengan memilih film-film produksi komunitas *Montase Film*. Film-film yang telah dipilih, diklasifikasikan sesuai dengan proses kreatif praproduksi yang diteliti. Film yang terpilih merupakan bagian film untuk mewakili seluruh film-film produksi yang ada di *Montase Film*. Reduksi data dilakukan secara

terus-menerus selama proses penelitian dengan membaca transkrip dan mendengarkan kembali rekaman wawancara, dokumen berupa naskah film dan berita yang termuat di media sosial dan website *Montase Film*. Data-data tersebut kemudian direduksi dengan cara merangkum dan memilah data yang penting serta membuang bagian data yang tidak diperlukan dalam penelitian.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Prastowo, 2012: 248). Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan menjadi bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman (1984) yang dikutip dalam dari Sugiyono dalam bukunya *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* mengemukakan bahwa sajian data yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif yaitu dengan teks yang bersifat naratif (Sugiyono, 2009: 249). Data yang ada berupa hasil rekaman wawancara dan audiovisual yang dideskripsikan menjadi kalimat dilengkapi dengan uraian potongan *scene* pada film *Nyumbang, Reco* dan *Sawah Terakhir* serta naskah filmnya. Penyajian data dirancang serta disusun menjadi sebuah informasi yang saling terkait dan berhubungan.

Penyajian data disusun berdasarkan hasil reduksi data dan mengacu pada rumusan masalah. Data yang disajikan disesuaikan dengan

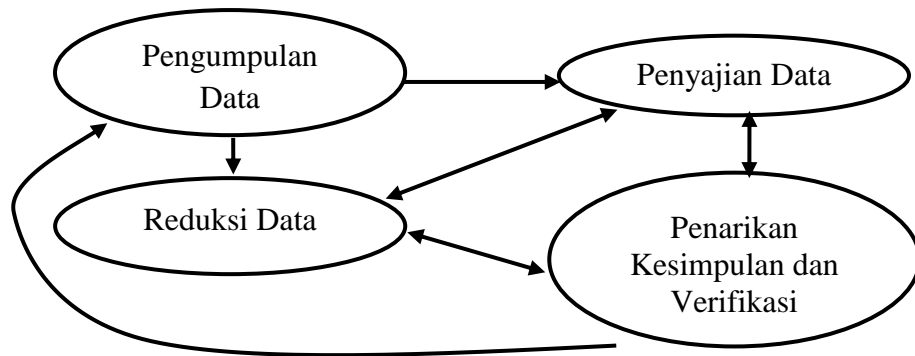
klasifikasi yang telah ditentukan pada reduksi data. Bagian-bagian yang penting dibahas dan disajikan ke dalam teks deskripsi serta proses kreatif praproduksi sutradara yang digunakan di *Montase Film*.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah terakhir yang dilakukan adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahapan ini kesimpulan awal yang diverifikasi merupakan hasil sementara dan dapat berubah jika tidak ada bukti-bukti yang kuat serta mendukung pada tahap pengumpulan data selanjutnya (Sugiyono, 2009: 252). Tahap verifikasi perlu dilakukan agar data dapat dipertanggungjawabkan.

Data-data yang telah diperoleh kemudian dicocokkan kembali melalui uraian pada penyajian data. Verifikasi data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara kepada sutradara dan produser dari ketiga film. Tujuan dari hal tersebut untuk memastikan data yang diperoleh mengenai proses kreatif praproduksi sutradara serta hubungan penggunaan budaya Jawa dalam film. Hasil dari wawancara dihubungkan dengan landasan teori untuk menghindari kesalahan dalam penyajian data.

Tahapan ini berupaya untuk memberikan data seakurat mungkin dari data yang didapat agar temuan-temuan dalam penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini menggunakan teknik model analisis interaktif Miles dan Huberman:

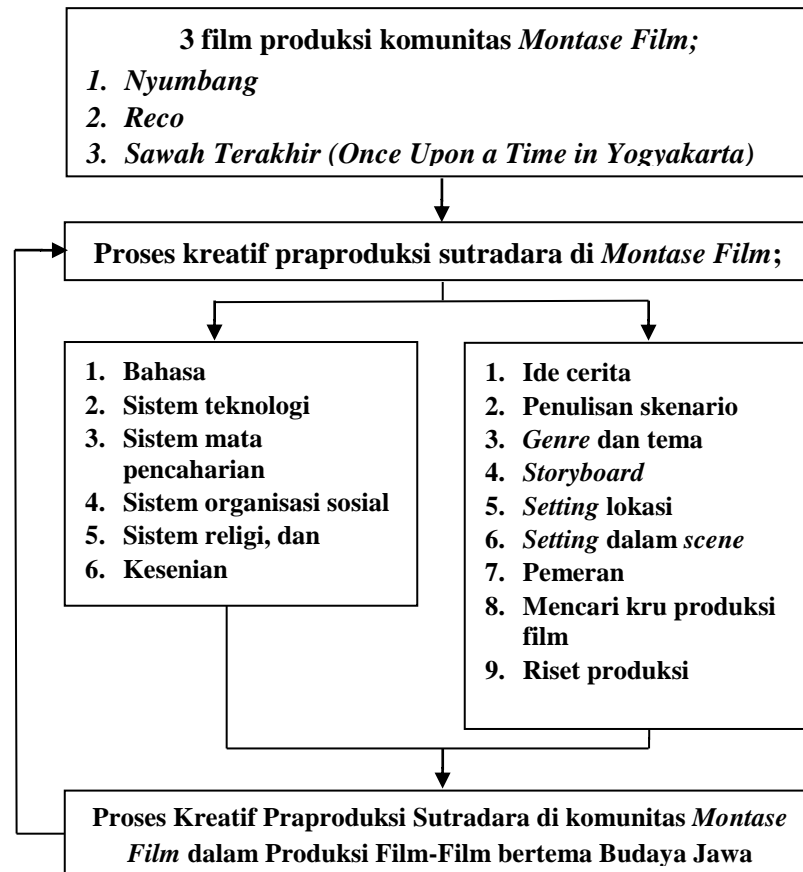


Gambar 01. Model analisis data Miles dan Huberman dalam Sugiyono.
(Sumber: Sugiyono, 2009: 92)

1. Pengumpulan data (*data collection*) yaitu suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.
2. Reduksi data (*data reduction*) yaitu data yang dikelompokkan selanjutnya disusun dalam bentuk narasi-narasi, sehingga berbentuk rangkaian informasi yang bermakna sesuai dengan masalah penelitian.
3. Penyajian data (*data display*) yaitu susunan sekumpulan informasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
4. Penarikan kesimpulan (*conclusion verifications*) dimana kesimpulan tersebut diverifikasi selama proses penelitian. Verifikasi tersebut berupa tinjauan atau pemikiran kembali pada catatan lapangan yang mungkin berlangsung sekilas atau malah dilakukan secara seksama dan memakan waktu lama, serta bertukar pikiran, sehingga makna-

makna yang muncul dari data dapat diuji kebenarannya dan kecocokannya sehingga membentuk validitas yang akurat.

d. Alur Pikir Penelitian



Gambar 02. Alur Pikir Penelitian *Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di komunitas Montase Film dalam Produksi Film-Film bertema Budaya Jawa*.
(Desain: Purwoko Ajie, 2019)

Penelitian diawali dengan mengamati 3 film bertema budaya Jawa produksi komunitas *Montase Film* yaitu film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir (Once Upon a Time in Yogyakarta)*. Analisa lebih lanjut dilakukan dengan mengklasifikasikan bentuk budaya Jawa yang muncul dalam ke-3 film. Bentuk budaya Jawa yang muncul diklasifikasikan

kedalam bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem religi, dan kesenian yang digali proses kreatifnya dalam produksi film *Nyumbang, Reco* dan *Sawah Terakhir (Once Upon a Time in Yogyakarta)*. Proses kreatif dibatasi pada proses praproduksi sutradara yang berisi Ide cerita, penulisan skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi. Dari pengamatan tersebut dapat ditarik kesimpulan mengenai proses kreatif praproduksi sutradara di komunitas *Montase Film* dalam produksi film-film bertema Budaya Jawa.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

BAB I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori yang digunakan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Kemudian dipaparkan juga mengenai metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB II KOMUNITAS MONTASE FILM

Pada BAB ini berisi mengenai deskripsi dari komunitas *Montase Film* dan prestasi antara tahun 2013-2018. Terdiri atas sejarah *Montase Film*, struktur organisasi, gaya produksi film, profil pendiri komunitas, profil sutradara yang

diteliti dan susunan kru produksi dari 3 film *Nyumbang, Reco* dan *Sawah Terakhir* dari *Montase Film*, dengan rumah produksi *Montase Productions*.

BAB III PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS *MONTASE FILM* DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA

BAB III berisi penjabaran hasil dari penelitian yang dilakukan berkaitan dengan bentuk-bentuk budaya Jawa dan proses kreatif praproduksi sutradara yang diimplementasikan di dalam film-film bertema budaya Jawa hasil produksi komunitas *Montase Film*. Bentuk budaya Jawa yang dimaksud meliputi sistem bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem religi dan kesenian pada masyarakat Jawa. Proses kreatif praproduksi sutradara berisi ide cerita, penulisan skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksinya.

BAB IV PENUTUP

BAB ini berisi kesimpulan dan saran. Pada subbab kesimpulan merangkum secara singkat dan ringkas seluruh hasil temuan dalam penelitian. Di subbab saran dituliskan saran-saran terkait dengan penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

KOMUNITAS *MONTASE FILM*

A. Sejarah komunitas *Montase Film*

Montase Film adalah komunitas film independen yang dibentuk pada akhir tahun 2005 di kota Yogyakarta. Awalnya, Himawan Pratista, Bagus Pramutya, F. Taftazany, dan Goegik Poerwanto adalah sekumpulan para penikmat film yang berbagi info dan berdiskusi tentang film. Nama *Montase* (bermakna editing) muncul ketika wacana pembuatan buletin sinema mulai terealisasi.



Gambar 03. Logo *Montase Film*.
(Sumber: *Montase Film*, 2019)

Himawan Pratista selaku pendiri sekaligus kritikus film di *Montase Film* menjelaskan dalam sebuah wawancara mengenai latar belakang terbentuknya komunitas *Montase Film* yaitu;

“...Intinya itu kami cuma sekumpulan orang yang suka nonton *aja*, nonton film. *Ngobrol*, ketemu di rental DVD, di kampus, sering ketemu. Orangnya ya itu-itu (Bagus Pramutya, F. Taftazany dan Goegik Poerwanto) terus akhirnya orang-orang itu saya gabungin *gitu lho*, saya *gabungin* di satu tempat. Terus akhirnya kita sepakat untuk membuat buletin itu (*Buletin Sinema Independen Montase*). Nah jadi awalnya komunitas itu ya *pas* buat buletin pertama kali itu, ya *Montase*.”
(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 13 Maret 2019)

Sejak tahun 2006, komunitas *Montase Film* memiliki media buletin bernama *Buletin Sinema Independen Montase* bersama blog www.montase.blogspot.com. *Buletin Montase* terbit hingga 27 edisi, berisi pengetahuan dan ulasan film baik mancanegara maupun lokal, dan artikel lepas yang terkait dengan film. *Buletin Montase* vakum sejak tahun 2012 dan pertengahan tahun 2015 digantikan oleh website www.montasefilm.com.

Dalam perjalanannya, anggota komunitas *Montase Film* semakin bertambah. Latar belakang anggota *Montase Film* juga semakin bervariasi yakni, pengajar film, praktisi film, mahasiswa film & televisi, mahasiswa ilmu komunikasi, penikmat film, dan wiraswasta. Komunitas *Montase Film* mulai membuat film dokumenter, film *art*, film fiksi/cerita, serta mengadakan pelatihan produksi film untuk beberapa instansi serta kampus. Saat ini, komunitas *Montase Film* dengan hal ini menamai rumah produksinya sebagai *Montase Productions*, masih memproduksi film fiksi dan dokumenter pendek dan, telah meraih puluhan penghargaan serta nominasi.

Komunitas *Montase Film* juga memiliki beberapa *partner* produksi baik lembaga maupun komunitas film lainnya, yaitu *Becuas Film*, Sanggar Boneka Pak Bagong, *Rudan Pictures*, *Omah Dhuwur Productions*, *Dicti Art Laboratory*, *Ark Circle*, Museum Dullah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan *PJS Indo Pictures*.

Pada tahun 2015 komunitas *Montase Film* meraih penghargaan sebagai *Komunitas Film Terbaik* dalam ajang bergengsi *Apresiasi Film Indonesia* (AFI). Komunitas *Montase Film* selalu tetap eksis memproduksi serta mengapresiasi film,

dan kini menjadi salah satu komunitas terbaik dan terlengkap yang ada di Indonesia serta terus meramaikan dan memberikan sumbangsih bagi dunia perfilman di tanah air.

B. Struktur Organisasi

Kepengurusan *Montase Film* periode tahun 2018 – 2019 disajikan dalam tabel sebagai berikut;

Tabel 02. Struktur organisasi *Montase Film*.
(Sumber: www.montase.org/team-2, 2019)

No.	Jabatan	Posisi	Nama Pengurus
1.	Anggota Dewan	Kepala Divisi	1. Himawan Pratista
			2. Agustinus Dwi Nugroho
			3. Dewi Prastiningrum
			4. Febrian Andhika
			5. Luluk Ulhasanah
			6. Melati Puspitasari
			7. Mohammad Mozafari
			8. Rian Apriansyah
2.	Sekretaris & Bendahara		1. Melati Puspitasari
3.	Divisi Humas & Marketing	1. Kepala Divisi	1. Mohammad Mozafari
		2. Asisten 1	2. Yosua Aji Febrianto
		3. Asisten 2	3. Alicia Gunawan
		4. Asisten 3	4. Debby Dwi Elsha 5. Febrian Andhika
4.	Divisi Penerbitan	1. Kepala Divisi	1. Agustinus Dwi Nugroho
		2. Asisten	2. Melati Puspitasari
5.	Divisi Website	1. Kepala Divisi	1. Himawan Pratista
		2. Asisten 1	2. Luluk Ulhasanah
6.	Divisi Produksi & Distribusi	1. Kepala Divisi	1. Rian Apriansyah
		2. Asisten	2. Pekik Wenang
7.	Anggota Aktif		1. Ade Irwansyah
			2. Andi Siti Hardianty
			3. Antonius Rah Utomo

			4. Bernadeta Adventia
			5. Dwi Saputro
			6. Eka Prasetya Hendrawan
			7. Fandri Lis Malindra
			8. Fathan Arief Harjanto
			9. Fitri Indah Susanti
			10. Ika Dede Yuniar
			11. Masdhika Dwi Rahmad Husain
			12. Maskhun Setiawan
			13. Pradipta Trimaryadi
			14. Purnawan Prastio
			15. Sawitri
			16. Teguh Arif Kristianto
			17. Wahyu Sri Palupi Ningsih

C. Gaya Film-Film Produksi *Montase Film*

Pada awalnya para anggota *Montase Film* memproduksi beberapa film pendek menggunakan *handycam* untuk sekedar bersenang-senang. Sebagian film diproduksi di *basecamp Montase*. Produksi skala kecil ini didasari dari pengetahuan dan referensi film yang kuat. Semua film-film yang diproduksi memiliki standar acuan yang dikontrol oleh para anggotanya, tentu dengan kemampuan yang berbeda-beda.

“Sebenarnya kita semua ini ya *qualify controlnya*, termasuk saya, mas Dwi, mas Rian. Maksudnya masing-masing paling *enggak* ada dari sisi konsep sama ide... Karena memang tujuan kita ke festival... Jadi kualitas kontrolnya ya dari kita masing-masing. Biasanya cerita sama konsep itu saya sama mas Dwi (Agustinus Dwi Nugroho), kalau teknis itu ya mas Bawor (Antonius Rah Utomo) sama Rian (Rian Apriansyah). Ya kita berdiskusi secara intens-*lah*. Mencari hasil yang baik.”
(Wawancara Himawan Pratista – Tanggal 19 April 2019)

Di *Montase Film* terdapat beberapa orang yang menjadi barometer kualitas *output* dari semua produksi film-filmnya. Secara khusus, 3 film (*Nyumbang, Reco* dan *Sawah Terakhir*) yang secara kuat membahas tema budaya Jawa telah melalui uji kualitas, juga memastikan dari 3 film ini dapat dengan mudah diterima penonton baik secara cerita maupun sinematikannya. Tanggung jawab Himawan Pratista dan Agustinus Dwi Nugroho lebih kepada ranah konsep dan ide cerita. Ide-ide yang sudah ada kemudian dikembangkan agar dapat masuk dalam ranah kontestasi festival film baik nasional maupun internasional.

Selain dari konsep dan ide cerita, juga ada peran Antonius Rah Utomo dan Rian Apriansyah yang bertanggung jawab atas teknis dan hasil gambar. Hal ini untuk mematangkan persiapan produksi di lapangan serta menjaga kualitas gambar agar sesuai dengan yang diharapkan atas konsep dan kebutuhan cerita. Pengetahuan yang kaya dari film-film sebagai referensi memengaruhi hasil karya film-film dari *Montase Productions*. Dengan konten dan cerita sederhana, *Montase Film* mulai mengemas sebuah karya film dengan budaya lokal namun dengan gaya visual *tribute* kepada Akira Kurosawa.³

“Sebenarnya dari awal kita pakai *handycam* itu udah buat sekitar ada 20 film atau lebih, hanya film pendek. Paling antara 3-5 menit itu sudah ada. Nah, sebenarnya dari situ *style*-nya *Montase* sudah keliatan. Nah, sebenarnya dari film *Montase*

^{3.} *Tribute to Akira Kurosawa* merupakan salah satu cara pembuat film untuk memberi penghormatan kepada Akira Kurosawa. Kurosawa adalah sutradara berpengaruh dari Jepang yang telah membuat 30 film, 8 diantaranya dianggap sebagai *masterpiece* atau karya agung (salah satunya *Seven Samurai* produksi tahun 1954). Contoh ciri-ciri film dari gaya Akira Kurosawa adalah *tatami shot* (teknik pengambilan gambar), *axial cut* (teknik pengambilan gambar), *cutting on motion* (bagian editing), *wipe* (efek transisi), *image-sound counterpoint* (*soundtrack* film) dan lain sebagainya. Beberapa karya dan proses produksi dari Akira Kurosawa juga dapat dibaca di buku *The Warrior's Camera - The Cinema of Akira Kurosawa* karya Stephen Prince terbitan Princeton University Press, United Kingdom tahun 1991.

yang awal-awal itu, dari yang pakai *handycam*, sudah keliatan kalau kita suka bermain *pakai* bahasa visual. Kita *nggak* ke tema, tapi ke bahasa visual... Di awal-awal ya, karena bahasa visualnya kuat banget *kayak* film saya *Umbul* itu lebih ikut gaya Akira Kurosawa. Ya karena memang saya *ngefans* sama Kurosawa, jadi itu yang saya *ikutin* terus.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 13 Maret 2019)

Gaya dari Akira Kurosawa yang dipadukan dengan budaya lokal inilah yang menjadi keunikan film-film produksi *Montase Film*. Salah satu kesuksesan film produksi dari *Montase* yaitu, *Umbul*, dengan meraih 4 piala dalam *Festival Film Independen Yogyakarta* tahun 2013 serta nominasi film terbaik *Piala Maya* 2013. Sejak saat itu, komunitas *Montase Film* dengan nama rumah produksi *Montase Productions* aktif memproduksi film-film pendek, baik fiksi maupun dokumenter yang hasilnya memuaskan dan meraih apresiasi sangat baik di berbagai festival bergengsi di Indonesia bahkan festival film internasional. Beberapa film pendek karya *Montase Productions* juga pernah diputar di bioskop dengan format DCP.

Anggota komunitas *Montase Film* yang secara keseluruhan adalah pecinta berat film serta terdiri dari beberapa kritikus film menjadikan film produksi *Montase* memiliki gaya yang unik. Kekuatan bahasa visual dari Akira Kurosawa dan kemasan sinematik dengan memperlihatkan konten budaya lokal menjadi penekanan gaya produksinya. Biaya produksi yang rendah juga menjadi ciri khas dari film-film yang diproduksi. Hampir keseluruhan film diproduksi secara independen dengan biaya antara Rp. 100.000,- hingga Rp. 3.000.000.-, sama dengan klarifikasi Himawan Pratista dalam sebuah wawancara;

“...Sejauh ini memang kebanyakan, film yang kita buat itu pasti di bawah 5 juta ya. Memang konsep dasarnya kita *nggak* suka wah, kita *nggak* mampu untuk buat (bersama *crew*) 20 orang, 30 orang, ini duitnya kita *nggak* bisa patungan segitu. Arahnya

lebih kearah karena memanfaatkan apa yang kita punya, tapi hasilnya semaksimal mungkin. Dan *so far*, kalau bicara soal pesaing, ya itu di film kita hampir *nggak* ada yang *nggak official selection* dan diapresiasi festival. Hampir semuanya dapat, paling tidak satu pasti ada. Ada yang satu film sampai 20 penghargaan.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 13 Maret 2019)

Montase Productions memproduksi film dengan peralatan sederhana dan seadanya, sesuai dengan biaya produksi yang ada. Karya-karya film *Montase Productions* baik fiksi maupun dokumenter, sebagian besar mengangkat tema kearifan lokal dengan ide cerita yang sederhana. *Montase Productions* terus memproduksi film-film berkualitas tinggi yang nantinya dapat bersaing di tingkat dunia serta mengharumkan nama bangsa di kancah perfilman dunia.

D. Biografi Pendiri *Montase Film*



Gambar 04. Himawan Pratista.
(Sumber: https://montase.org/mt_team/himawan-pratista/, 2019)

Himawan Pratista lahir di Yogyakarta pada tanggal 3 Maret 1974. Sejak kecil sudah menyukai dan menonton film. Himawan menempuh pendidikan di Jurusan Arsitektur Universitas Atmajaya, namun selama kuliah tetap konsisten

menonton film. Berbekal pengetahuan serta referensi filmnya yang luas, Himawan ditarik menjadi dosen film yang mengampu mata kuliah Sejarah Film di Akademi Komunikasi Indonesia, Yogyakarta sejak tahun 2003. Tahun berikutnya Himawan juga mengajar mata kuliah Pengantar Seni Film dan Teori Film. Tahun 2008 Himawan menulis buku film berjudul *Memahami Film*, yang memilah seni film menjadi unsur naratif dan sinematik. Buku ini menjadi acuan referensi literatur film bagi SMK hingga Program Studi Televisi, Film, serta Komunikasi di seluruh Indonesia.

Tahun 2006, Himawan bersama rekan-rekannya mendirikan komunitas *Montase Film*. Komunitas ini menerbitkan buletin independen yang terbit hingga 27 edisi yang berisi pengetahuan, artikel, informasi, serta ulasan film, baik dalam dan luar negeri. Film pendek pertama yang disutradarainya adalah *Umbul* (fiksi/2013) dan *Grabag* (dokumenter/2013). Tahun 2015, Himawan berhasil membawa komunitas *Montase Film* menjadi komunitas film terbaik se-Indonesia dalam ajang festival film bergengsi, *Apresiasi Film Indonesia* (AFI) 2015.

Pada tahun 2017, Himawan Pratista mendirikan CV. *Montase Press* bersama rekan-rekannya di komunitas *Montase Film* yang merupakan divisi khusus untuk menerbitkan buku dan ditulis oleh anggota *Montase* (Montase, 2019: https://montase.org/mt_team/himawan-pratista/).

E. Biografi Sutradara di *Montase Film*

Dalam sebuah komunitas terdapat beberapa divisi besar sebagai salah satu bagian untuk menjalankan roda organisasi. Begitu juga pada divisi produksi yang terbagi ke sub-divisi seperti produser, sutradara, penulis naskah dan pekerja pendukung lainnya. *Montase Film* memiliki beberapa sutradara yang filmnya telah sukses di ranah festival, baik nasional maupun internasional diantaranya;

1. Rahma Nurlinda Sari (Film *Nyumbang*)



Gambar 05. Rahma Nurlinda Sari.
(Sumber: <https://montase.org/nyumbang/>, 2019)

Rahma Nurlinda Sari lahir di Yogyakarta pada tanggal 11 Desember 1991 dan saat ini tinggal di Yogyakarta. Pada pertengahan tahun 2014 menempuh pendidikan *Broadcast Film* di Akademi Komunikasi Indonesia (2014). Pada akhir tahun 2014 mulai bergabung dengan *Montase Film* dan belajar menyutradarai film *indie*. Hobi yang dimilikinya adalah menonton film dan beberapa kali terlibat produksi film fiksi pendek produksi *Montase*

Productions, antara lain *Nyumbang* yang meraih film terbaik di *Festival Film Korupsi* (ACFFEST 2015), lalu juga *Game, The Letter* (2015), dan *Arca* (2016) (Montase, 2019: <https://montase.org/nyumbang/>).

2. Agustinus Dwi Nugroho (Film Reco)



Gambar 06. Agustinus Dwi Nugroho.
(Sumber: https://montase.org/mt_team/agustinus-dwi-nugroho/, 2019)

Agustinus Dwi Nugroho lahir di Temanggung pada tanggal 27 Agustus 1990. Menempuh pendidikan Program Studi Film sejak tahun 2008 di sebuah akademi komunikasi di Yogyakarta. Semasa kuliah mulai mengenal lebih dalam soal film, baik dari sisi kajian maupun produksi. Dwi mulai masuk komunitas *Montase Film* pada tahun 2008, yang saat itu masih fokus pada bidang apresiasi film melalui *Buletin Montase*. Dia menjadi editor buku *Memahami Film - edisi kedua* (2017), menjadi salah satu penyusun dan penulis buku *Kompilasi Buletin Film Montase Vol.1 – 3* (2018) serta *30 Film Indonesia Terlaris 2002 – 2018* (2019). Dwi saat ini fokus menjadi pengajar tetap di Institut Seni Yogyakarta (ISI), Jurusan

Media Rekam, Program Studi Film dan Televisi dan mengampu mata kuliah Kritik Film. Selain aktif mengampu mata kuliah juga memberikan pelatihan, kuliah umum, seminar di beberapa kampus, serta menjadi pemakalah dalam konferensi internasional.

Beberapa film pernah disutradarai antara lain *The Sacred of Kudus* (2014), *Ambarrukmo: Kedaton dalam Pusaran Waktu* (2016), *Arca* (2015), serta *Reco* (2016). Film-film tersebut berhasil menembus *official selection* dan finalis di berbagai festival film nasional maupun internasional. *Arca* mendapatkan *official selection* di *14th International Short & Independent Film Festival Dhaka* 2016. *The Paintings of War: Aggression in the Eyes of Children* berhasil menjadi finalis di ajang *12th Belize International Film Festival* 2017, yang sebelumnya juga telah mendapatkan nominasi film dokumenter terbaik dalam ajang *Apresiasi Film Indonesia* (AFI) 2016 (Montase, 2019: https://montase.org/mt_team/agustinus-dwi-nugroho/).

3. Dwi Saputro (Film *Sawah Terakhir*)

Dwi Saputro atau yang lebih sering dipanggil Jono lahir di Sragen, tanggal 15 Agustus 1994. Ia menempuh kuliah di Agribisnis Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Pembangunan Nasional (UPN), Yogyakarta. Pengalaman pertama dalam produksi film adalah memproduksi tugas film fiksi pendek bertema pertanian dari kampusnya. Film ini membuatnya tertarik untuk terlibat dalam produksi film dan menjadi salah satu alasan bergabung dengan komunitas *Montase Film*. Jono bergabung dengan *Montase Film* sejak awal tahun 2015, dan selalu aktif terlibat hampir semua

film produksi *Montase Productions*. Baik sebagai pemain, penata artistik, perekam audio, maupun asisten penata kamera. Film-film yang dikerjakannya seperti *Reco* (2016), *The Colors of Mind* (2016), *The Paintings of War* (2016), *Dongeng Pak Bagong* (2017), dan *Journey to the Darkness* (2017).



Gambar 07. Dwi Saputro.
(Sumber: https://montase.org/mt_team/dwi-saputro/, 2019)

Jono memulai profesi sebagai sutradara dalam film fiksi pendek *Once Upon a Time in Yogyakarta/Sawah Terakhir* (2017). Film yang bertema tentang alih fungsi lahan pertanian menjadi pemukiman yang sekarang tengah menjadi isu serius di kota Yogyakarta. Film pendek ini banyak mendapat apresiasi dari festival film lokal maupun internasional (Montase, 2019: https://montase.org/mt_team/dwi-saputro/).

F. Susunan Kru Produksi Film

Montase Productions memiliki sistem susunan kru yang berubah-ubah untuk mengeksplorasi dan memberikan kesempatan dari setiap anggota dalam berkreasi dan memaksimalkan potensi serta bakat. Dari 3 film yang bertema budaya Jawa yaitu *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir* memiliki susunan kru produksi seperti berikut:

1. Susunan Kru Film *Nyumbang*

Tabel 03. Susunan kru produksi film *Nyumbang*.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Producer</i>	Melati Puspitasari & Himawan Pratista
<i>Director</i>	Rahma Nurlinda Sari
<i>Assistant Director</i>	Agustinus Dwi Nugroho
<i>Script Writer</i>	Agustinus Dwi Nugroho & Moh. Azry
<i>Story</i>	Maryoso
<i>Cinematographer</i>	Antonius Rah Utomo
<i>Assistant Camera</i>	Rian Apriansyah
<i>Acting Coach</i>	Wimbo Arifiyanto
<i>Audio & Boomer</i>	Gregorius Yogaswara Murti & Iqbal Ramadhan
<i>Property and Artistic</i>	Teguh Arief Kristiyanto
<i>Editor</i>	Moh Azry
<i>Music Illustration</i>	G. Yogaswara Murti
<i>Documentation</i>	Fandri Lis Malindra

2. Susunan Kru Film *Reco*

Tabel 04. Susunan kru produksi film *Reco*.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Producer</i>	Himawan Pratista
<i>Director</i>	Agustinus Dwi Nugroho
<i>Script Writer</i>	Himawan Pratista & Agustinus Dwi Nugroho

<i>Assistant Director</i>	Rian Apriansyah & Dewi Prastiningrum
<i>Cinematographer</i>	Antonius Rah Utomo
<i>Assistant Camera</i>	Fandri Lis Malindra
<i>Casting Director</i>	Hadi Manuto
<i>Location Manager</i>	Sugeng Riyanto
<i>Artistic</i>	Andi Siti Hardianti
<i>Costum</i>	Tiara Kristiningtyas
<i>Make Up</i>	Tania Tora
<i>Audio & Boomer</i>	Gregorius Yogaswara Murti & Iqbal Ramadhan
<i>Editor</i>	Moh Azry
<i>Music Illustration</i>	G. Yogaswara M
<i>Documentation</i>	Dewi Prastiningrum

3. Susunan Kru Film *Sawah Terakhir*

Tabel 05. Susunan kru produksi film *Sawah Terakhir*.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Producer</i>	Himawan Pratista & Mohammad Mozafari
<i>Director</i>	Dwi Saputro
<i>Script Writer</i>	Dwi Saputro
<i>Cinematographer</i>	Antonius Rah Utomo
<i>Assistant Camera</i>	Fandri Lis Malindra
<i>Audio & Boomer</i>	Rian Apriansyah
<i>Property and Artistic</i>	Iqbal Ramadhan
<i>Editor</i>	Moh. Azry
<i>Music Illustration</i>	Geogrius Yogaswara M.
<i>Still Photos</i>	Antonius Rah Utomo, Endang Mulyaningsih dan Elanto Wijoyono

BAB III
PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA
DI KOMUNITAS *MONTASE FILM*
DALAM PRODUKSI FILM-FILM
BERTEMA BUDAYA JAWA

A. Budaya Jawa dalam film Produksi *Montase Film*

Konten budaya Jawa membahas secara umum isi dari ketiga film yaitu *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir (Once Upon a Time in Yogyakarta)*. Pembahasan ini berisi tentang budaya Jawa yang muncul dalam film dan dijelaskan dengan beberapa *shot* dan *scene* yang mewakilinya. *Shot* dan *scene* ini kemudian dideskripsikan dalam tabel lengkap dengan *timecode* dan isi penjelasannya.

1. Budaya Jawa dalam Film *Nyumbang*

Konten budaya Jawa yang ada dalam film *Nyumbang* terdapat dari beragam aspek tentang kehidupan masyarakat Jawa baik masa lampau dan masa sekarang. Pembahasan konten ini fokus pada data dari hasil observasi film *Nyumbang* beserta naskahnya. Data literatur buku yang digunakan salah satunya tulisan Prof. Drs. Suwaji Bastomi berjudul *Seni dan Budaya Jawa*, sehingga visual yang ada dalam film *Nyumbang* sesuai dengan referensi budaya Jawa.

a. Sistem Bahasa (Bahasa Jawa *Ngoko*, *Madya* dan *Kromo*)

Film *Nyumbang* menggunakan bahasa Jawa, baik Jawa *Ngoko* dan Jawa *Kromo*. Pada website www.montase.org/nyumbang/ dijelaskan secara spesifik tentang penggunaan bahasa dalam film yaitu *Javanese*/Indonesia. Hal ini juga dapat dilihat dari penjelasan tabel dan *scene* dari *timecode* berikut;

Tabel 06. Potongan *scene* dalam film *Nyumbang* – Pak Bejo berbicara dengan istrinya.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:02:23,0 - 00:02:49,0	
Deskripsi	Sutini berbincang dengan suaminya, Pak Bejo tentang jualan gorengannya yang tidak laku di pasar. Pak Bejo juga menjelaskan bahwa hasil sawah juga belum dapat dipanen untuk menutupi kebutuhan sehari-hari.

Dari tabel 06 di atas, mulai dari *timecode* 00:02:23,0 - 00:02:49,0 mengadegankan Sutini berbincang dengan Pak Bejo membahas pekerjaan masing-masing. Penggalan dialog yang digunakan dalam pembicaraan antara Pak Bejo dan Sutini menggunakan bahasa Jawa *Ngoko*. Bahasa *Ngoko* dapat digunakan oleh mereka yang sudah akrab dan oleh mereka yang merasa dirinya lebih tinggi status sosialnya daripada lawan bicara.

Biasanya digunakan untuk berbicara antara orang-orang sebaya, kerabat dekat yang seumuran (akrab) dan atau suami istri ekonomi menengah ke bawah. Penggalan *scene* di atas kemudian dicuplik dari skenario film *Nyumbang* lengkap dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia di gambar 08 sebagai berikut;

...

03.INT. RUANG KELUARGA - SORE

Terlihat Pak Bejo pulang dan masuk ke rumahnya lalu melepaskan caping dan cangkulnya. Ia duduk sambil meminta kopi pada istrinya. Sutini juga baru saja pulang dan sedang membereskan barang dagangannya yang tak begitu laku. Mereka saling menyapa soal hasil kerja hari ini.

Pak Bejo

Bu kopine endi?

Sutini

Iki kopine pak, ati-ati panas.

Pak Bejo meminum kopi yang ada di cangkir.

Pak Bejo

Seger... wah mak byar!!...

Sutini membereskan barang dagangannya.

Sutini

Pak... (Bapak), Iki lho dodolan mung entuk duit enem ewu. Iki. Mung enem ewu lho pak! Ki dagangane isih akeh kae. (Ini tadi dagangan kita cuma dapat enam ribu. Ini. Cuma enam ribu pak. Sisa dagangan masih banyak sekali).

Pak Bejo

(bingung)

Sutini

Terus sawah sing sisih wetan kae tandurane kepiye? Wis ono panenane opo durung? (Lalu sawah yang ada di sebelah timur itu bagaimana? Sudah panen atau belum?)

Pak Bejo
<i>Urung</i> (Belum)
Sutini
<i>Urung ono?</i> (Belum ada?)
Pak Bejo
<i>Urung!</i> (Belum)
...

Gambar 08. Dialog Pak Bejo berbicara dengan istrinya menggunakan bahasa Jawa *Ngoko*.

(Sumber: *Database Montase Film – Skenario Film Nyumbang*, 2019)

Selain menggunakan bahasa Jawa *Ngoko*, juga terdapat penggunaan bahasa Jawa *Krama* di salah satu adegan dialog antara Drs. Susanto dengan Pak Bejo dan Sutini. Dialog ini terjadi di Puskesmas saat Pak Bejo pura-pura sakit dan kemudian berobat.

Tabel 07. Potongan *scene* dalam film *Nyumbang* – Pak Bejo, Sutini dan Drs. Susanto berbincang di Puskesmas.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:10:43,0 - 00:11:25,0	
Deskripsi	Pak Bejo dan Sutini menghampiri Drs. Susanto untuk meminta obat di Puskesmas. Pak Bejo mengeluhkan sakit kepala dan perut.

Dari tabel 07 di atas, potongan *scene* dari timecode 00:10:43,0 - 00:11:25,0 mengadegankan pak Bejo berobat ditemani istrinya ke Puskesmas dan dilayani oleh Drs. Susanto. Penggalan dialog yang

digunakan dalam pembicaraan antara Pak Bejo, Sutini dan Drs. Susanto menggunakan bahasa Jawa *Krama*. Bahasa *Krama* dapat digunakan oleh mereka yang statusnya sama, sudah akrab, juga digunakan untuk berbicara dengan orang yang statusnya lebih rendah, tetapi tidak akrab, atau sudah akrab tetapi untuk menghormati, dan untuk berceramah. Dialog dalam *scene* puskesmas di *timecode* ini memperlihatkan Drs. Susanto berbicara menggunakan bahasa Jawa *Krama Lugu* kepada Pak Bejo. Penggalan *scene* di atas kemudian dicuplik dari skenario film *Nyumbang* lengkap dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia pada gambar 09 di bawah sebagai berikut;

...

06.INT. RUANG PERIKSA DOKTER - SIANG

Terlihat Sutini dan Pak Bejo memasuki ruang pemeriksaan dokter. Terlihat Sutini menggandeng Pak Bejo yang berjalan perlahan-lahan. Sesampainya di ruang pemeriksaan ia langsung diperiksa dokter sambil mengutarakan keluhannya.

Sutini

Ati-ati pak mlakune.

Pak Bejo

Iya bu. Aduh...

Dokter mempersilahkan pasien untuk berbaring.

Dokter

Enggih monggo... Kagem sare
nggih mbah, mriki.

Pak Bejo mengerang kesakitan dan pelan-pelan berbaring di tempat tidur.

Pak Bejo

Aduhhh.. hiyung.

Dokter

Sing diraosake napane mbah? (apa yang dirasakan kakek?)

Pak Bejo
Weteng pak dokter, kalih niki sirah kula mumet. (Perut dan kepala saya ini sakit pak dokter)

Dokter
Sampun wiwit kapan? (Mulai dari kapan?)

Pak Bejo
Sampun wingi sonten pak. (Sudah sejak kemarin sore pak)

Dokter memeriksa pasien dengan stetoskop.

Dokter
Priksa sik nggih? (Diperiksa dulu ya?)

Pak Bejo
Nggih. (Iya)
 (sambil berakting kesakitan)

Dokter
Tarik nafas mbah! (Kakek tarik nafasnya!)

Sutini
Pripun Dok, parah mboten bojo kula Dok? (Bagaimana Dok, apakah suami saya parah sakitnya?)

Dokter
Nggih sekedhap. (Iya sebentar)

Pak Bejo mengerang kesakitan.

Pak Bejo
Aduh! Aduh! Kulo niku sakite parah pak Dokter. Nggih niki pegel sewengi mboten mari. (Saya itu sakit parah pak Dokter. Pegal dari semalam tidak sembuh)

Dokter
Mboten. Mboten napa-napa niki.
 (Tidak. Ini tidak apa-apa)

...

Gambar 09. Dialog Pak Bejo, Sutini dan Drs. Susanto di Puskesmas dengan Bahasa Jawa Kromo.

(Sumber: *Database Montase Film – Skenario Film Nyumbang*, 2019)

Secara keseluruhan, film *Nyumbang* menggunakan tingkatan bahasa Jawa yang berbeda-beda baik itu bahasa Jawa *Ngoko* maupun *Krama*. Penggunaan bahasa Jawa *Madya* sendiri tidak dominan dalam film dan hanya muncul di beberapa dialog ringan dari tetangga Pak Bejo.


b. Sistem Teknologi

1) Rumah Kampung khas Jawa

Sebagian besar rumah orang Jawa memiliki denah dasar yang sama namun perbedaan jenis atap yang digunakan menunjukkan kedudukan sosial dan ekonomi pemilik rumah. Secara garis besar, tempat tinggal orang Jawa dapat dibedakan menjadi rumah bentuk joglo, limasan, kampung, masjid dan tajug atau tarub serta *panggung pe*. Pada penerapan di film *Nyumbang*, rumah-rumah masyarakat Jawa dominan menggunakan atap jenis kampung.

Menurut Ismunandar atap kampung adalah jenis yang paling sederhana berdasar struktur dan dikenal sebagai tempat tinggal masyarakat biasa dan ekonomi rendah.

Tabel 08. Potongan *scene* dalam film *Nyumbang* – visual rumah Pak Bejo.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:02:01,0 - 00:02:03,0	

Deskripsi	Visual eksterior rumah kampung khas pedesaan yang dipakai untuk tinggal Pak Bejo dan istrinya.
------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------


Tabel 08 di atas menjelaskan *scene* pada *timecode* 00:02:01,0 - 00:02:03,0 memperlihatkan gambaran eksterior rumah beratap kampung milik Pak Bejo. Rumah seperti ini dapat dilihat di berbagai desa di lereng gunung maupun desa-desa pesisir di Jawa Tengah, Jawa Timur maupun Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam film *Nyumbang* rumah beratap kampung ditampilkan beberapa kali. Ciri-ciri rumah jenis ini antara lain memiliki bentuk bangunan persegi panjang, bertiang dengan dua buah atap persegi panjang; pada sisi samping atas ditutup dengan tutup *keyong*.

Secara struktural, bentuk atap rumah kampung merupakan bentuk yang paling sederhana. Rumah kampung terdapat empat tiang tengah dan dua lapis tiang pengikat yang berfungsi sebagai tempat bersandar atap puncak rumah.

2) Perabotan Interior Rumah Orang Jawa

Susunan perabotan rumah orang-orang Jawa sangatlah sederhana baik itu *dipan*, lampu petromak, kerajinan anyaman dan sekat dinding dari bambu. Isi dari perabotan ini tergantung dari tingkat ekonomi masing-masing penghuninya.

Tabel 09. Potongan *scene* dalam film *Nyumbang* – interior rumah Pak Bejo.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:03:30,0 - 00:03:59,0	
Deskripsi	Visual interior dalam rumah yang dipakai untuk tinggal Pak Bejo dan istrinya.

Data yang disajikan pada tabel 09, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa perabotan sederhana yang mengisi setiap sudut ruangnya. Jika dianalisa, keluarga Pak Bejo termasuk golongan dari keluarga ekonomi rendah. Hal ini merujuk dari properti yang ada di dalam rumahnya, sangat sederhana dan jauh dari kesan mewah.

Tempat duduk dan berbincang antara Pak Bejo dan istrinya adalah *Dipan*. *Dipan* dalam film *Nyumbang* juga digunakan sebagai tempat tidur yang terbuat dari bambu dan dialasi oleh tikar. Sekat dan dinding rumah yang ada di dalam film adalah *gedek* (dinding dari anyaman bambu) dan papan triplek. Terdapat properti visual pendukung lain seperti *dingklik* (kursi kecil dari kayu), *tenggok* (wadah serbaguna), *caping* (topi lebar terbuat dari anyaman bambu atau rotan), *tebok* (semacam nampan berbentuk bulat yang terbuat dari anyaman bambu), dan lampu petromaks (sejenis alat penerangan yang

menggunakan bahan bakar minyak tanah bertekanan, dan dalam menyalakannya dibantu dengan spirtus). Semua properti ini sangatlah khas dan dapat ditemui hampir di semua rumah-rumah masyarakat Jawa ekonomi rendah.

3) Pakaian Batik dalam *Kondangan*

Sudah menjadi rahasia umum bahwa batik merupakan peninggalan budaya Jawa yang diakui dunia. Kata batik berasal dari bahasa Jawa, dari kata “*amba*” yang berarti menggambar dan “*tik*” yang berarti kecil (Suwanto, 1998: 8). Membatik diatas kain menggunakan canting yang ujungnya kecil memberi kesan “orang menulis dengan titik-titik”. Pakaian batik sering digunakan baik acara formal maupun non-formal.

Kain batik telah mengalami perubahan dan perkembangan desain yang sangat pesat baik itu batik tulis maupun cap. Desain batik juga beragam dan mulai diterapkan pada mode pakaian mulai dari baju, gaun dan kebaya.

Tabel 10. Potongan *scene* dalam film *Nyumbang* – Pak Bejo dan Sutini menghadiri hajatan tetangganya.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:05:48,0 - 00:06:01,0	

Deskripsi	Pak Bejo menggunakan baju batik dan istrinya, Sutini, menggunakan kebaya motif batik parang dalam menghadiri hajatan pernikahan.
------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 10 di atas dapat dilihat Pak Bejo dan Sutini menggunakan baju batik. Penggunaan batik dikalangan masyarakat desa dominan digunakan untuk acara-acara formal di berbagai jenis hajatan seperti pernikahan atau sunatan. Dalam jurnal berjudul *Batik sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia di Era Globalisasi* tulisan Iskandar dan Eny Kustiyah (2017: 2458) menyebutkan bahwa “Batik yang awalnya hanya dipakai di lingkungan keraton saja mulai melebarkan sayapnya ke luar keraton seiring dengan kebutuhan dan perkembangan jaman dari kebutuhan individual menjadi industrial”. Pak Bejo adalah perwakilan dari kebiasaan masyarakat Jawa yang menjunjung tinggi nilai luhur warisan budaya dengan menggunakan pakaian batik. Selain itu para warga yang ada dalam film *Nyumbang* juga mengenakan busana batik, namun dengan motif dan jenis yang berbeda-beda.

c. Sistem Organisasi Sosial (Budaya *Nyumbang*)

Masyarakat Jawa memiliki tradisi yang bermakna memberikan sesuatu kepada orang lain pada waktu-waktu tertentu. Kegiatan tradisi ini disebut “*nyumbang*”. Di beberapa daerah di Jawa bagian Tengah, Timur dan Daerah Istimewa Yogyakarta masih terdapat tradisi menyumbang pada momentum khusus dengan penyebutan yang berbeda-

beda. Sebagian masyarakat di Jawa Timur ada yang menyebutnya “*mbecek*”, “*buwuh*”, “*ewuh*”, dan ada pula yang menyamakan dengan istilah “*jagong*”.

Nyumbang atau bisa disebut juga sumbang-menyumbang merupakan tradisi yang dilakukan oleh warga masyarakat Jawa untuk rangka berpartisipasi dalam hajatan yang diselenggarakan oleh salah satu warga masyarakat setempat (Raza, 2014: 32). Wujud partisipasi *nyumbang* dapat berupa uang tunai dalam amplop, juga dapat berupa barang (beras dan mie su’un, minyak goreng, kue kering & basah, gula, rokok, dan lain sebagainya). Nilainya beragam, mulai dari yang senilai 15 ribu sampai dengan tidak terhingga, tergantung tingkat kemampuan masing-masing individu, dan tergantung status sosial individu tersebut dalam masyarakat.

Tabel 11. Potongan *scene* dalam film *Nyumbang* – Pak Bejo dan Sutini *nyumbang* dan disumbang tetangganya.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

No.	Timecode	Screenshot dalam Film
1.	00:05:30,0 - 00:06:48,0	
	Deskripsi	Pak Bejo memberikan amplop kepada Sutini untuk <i>nyumbang</i> di hajatan pernikahan anak pak Amir.

2.	00:14:26,0 - 00:16:45,0	
	Deskripsi	Warga dari tetangga Pak Bejo membesuk ke rumah untuk <i>menyumbang</i> (meringankan beban Pak Bejo dan Sutini).

Pada tabel 11 nomor 1 terdapat potongan *scene* dari *timecode* 00:05:30,0 - 00:06:48,0 yang memperlihatkan kegiatan Pak Bejo dan istrinya menyumbang di tempat hajatan. Pak Bejo menyumbang dengan memberikan amplop berisi uang tunai sesuai kemampuannya. Hal lain tentang *nyumbang* yang ada di film ini juga dapat dilihat pada tabel 11 nomor 2 pada potongan *scene* dari *timecode* 00:14:26,0 - 00:16:45,0, dimana ketika Pak Bejo dan Sutini membuat pernyataan sakit palsu ke para tetangganya. Adegan ini yang menjadi pemicu para tetangga untuk membesuk Pak Bejo dan memberikan amplop serta bantuan bahan makanan berupa buah dan sayur. Aksi sumbang-menyumbang dalam film ini sangat relevan dengan kegiatan masyarakat Jawa di pedesaan tentang gotong-royong dan hidup rukun berdampingan.

d. Kesenian

1) *Tembang* Jawa

Tembang merupakan salah satu kesenian dalam budaya Jawa dari peninggalan leluhur. Menurut Rahyono (2009: 94) dalam

bukunya yang berjudul *Kearifan Budaya dalam Kata* dapat diartikan sebagai, “sebuah bentuk puisi, sajak atau syair Jawa tradisional yang dilantunkan dalam Bahasa Jawa. Setiap baitnya mempunyai baris kalimat (*gatra*) tertentu dan disetiap *gatra* mempunyai jumlah suku kata (*guru wilangan*) tertentu, dan berakhir pada bunyi sajak akhir (*guru lagu*; *guru suara* tertentu)”. *Tembang* Jawa terdapat beragam bentuk dan jenisnya seperti *Tembang Gedhe* atau *Sekar Agung*, *Tembang Tengahan* atau *Sekar Tengahan* dan, *Tembang Macapat* atau *Sekar Alit*.

Dalam film *Nyumbang*, *Tembang* (*nembang*) dinyanyikan sebanyak dua kali sepanjang film. *Tembang* berbahasa Jawa ini dinyanyikan oleh dua suara, baik pria dan wanita di awal serta akhir film.

Tabel 12. Potongan *scene* dalam film *Nyumbang* – Pak Bejo dan Sutini *nembang*.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:00:05,0 - 00:01:59,0	
Deskripsi	Pak Bejo mengolah ladang yang belum panen diselingi dengan <i>tembang</i> Jawa. Setelah itu, Sutini juga meneruskan <i>nembang</i> dengan kegiatannya di pasar saat berjualan gorengan.

Tabel nomor 12 yang disajikan di atas dapat dilihat bahwa pada potongan *scene* dari *timecode* 00:00:05,0 - 00:01:59,0 terdapat adegan pekerjaan Pak Bejo yang sedang menggarap ladangnya. Pak Bejo mengolah ladang yang belum panen diselingi dengan *nembang* Jawa. Setelah itu, Sutini juga meneruskan *nembang* dengan kegiatannya di pasar saat berjualan gorengan.

Dua lagu *tembang* yang dinyanyikan oleh Pak Bejo dan Bu Sutini dalam film *Nyumbang* ditulis lengkap dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia pada gambar 10 di bawah ini;

Pak Bejo	<i>Duh uripku...</i> <i>Rasane dadi wong nggunung.</i> <i>Sasat tanpo guna.</i> <i>Nggonku nandur ora dadi.</i> <i>Kaya ngene uripku kang sarwa jingkrang.</i> (Oh hidupku... Rasanya menjadi orang gunung. Sama sekali tidak ada gunanya. Tempatku bertani tidak ada hasilnya. Seperti ini hidupku yang selalu susah.)
Bu Sutini	<i>Pangrasaku,</i> <i>Tandang gawe sarwa kleru.</i> <i>Mboten sah rekasa.</i> <i>Ngoni bakul ora bathi.</i> <i>Ngalor-ngidul uripe kaya gasingan.</i> (Perasaanku, Bekerja selalu keliru. Tidak perlu susah-susah. Daganganku tidak dapat untung. Hidupku kesana kemari, seperti gangsing.)


Gambar 10. Tembang dari Pak Bejo dan Sutini dengan bahasa Jawa.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Syair dari *tembang* yang ditulis lengkap dengan artinya di gambar 10 adalah lagu pembuka dari film *Nyumbang* menggunakan

bahasa Jawa dengan cengkok dan nadanya yang khas. Pak Bejo berkeluh kesah dengan hasil bercocok tanamnya yang belum membuahkan hasil, sedangkan Bu Sutini yang berjualan gorengan di pasar juga kurang mendapatkan untung karena dagangannya tidak habis terjual.

Tabel 13. Potongan *scene* dalam Film *Nyumbang – Pak Kikiswantoro nembang*.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:19:45,0 - 00:20:22,0	
Deskripsi	Pak Kikiswantoro menyanyikan <i>tembang</i> penutup untuk film <i>Nyumbang</i> .

Tabel 13 dari *timecode* 00:19:45,0 - 00:20:22,0 adalah potongan *credit scene* atau juga bagian dari penutup film. Visual yang muncul adalah orang-orang yang berperan dan *crew* dalam bentuk daftar nama. Lagu *Tembang* penutup yang dinyanyikan oleh Pak Kikiswantoro ditulis lengkap dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia pada gambar 11 di bawah ini;

Pak Kikiswantoro	<i>Tansah sukur...</i> <i>Samumbarang wis diukur.</i> <i>Gusti kang kuwasa.</i> <i>Kasunyatan maha adil, nggone andum derajat, pangkat, banda dunya...</i>
------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	(Bersyukurlah... Segala sesuatu telah ditentukan. Tuhan yang maha kuasa. Sudah pasti Maha Adil, dalam membagi derajat, pangkat, dan harta dunia...)
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Gambar 11. Tembang dari Pak Kikiswantoro dengan bahasa Jawa.
 (Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Syair dari *Tembang* yang ditulis lengkap dengan artinya di gambar 11 adalah *Tembang* penutup yang dibawakan oleh Pak Kikiswantoro sebagai pesan-pesan untuk manusia agar tetap bersyukur atas nikmat tuhan, sehingga *tembang* yang diciptakan di film *Nyumbang* sangat cocok dengan pesan dari film ini tentang rasa bersyukur.

2. Budaya Jawa dalam Film *Reco*


Konten budaya Jawa yang ada dalam film *Reco* terdapat dari beragam aspek tentang kehidupan masyarakat Jawa baik masa lampau dan masa sekarang. Budaya Jawa yang muncul dalam film *Reco* meliputi bahasa Jawa baik Jawa *Ngoko*, *Madya* maupun *Krama*. Hal ini dapat dilihat dari seluruh dialog di dalam film yang menggunakan bahasa Jawa. Visual dalam film juga didukung dengan rumah-rumah kampung khas pedesaan yang berdinding kayu maupun *gedek* (anyaman bambu) dan benda-benda peninggalan kerajaan Mataram kuno. Secara keseluruhan, lokasi, *setting* dan para pemain yang berperan di film *Reco* sama dengan film *Nyumbang*, sehingga perbedaannya hanya berada pada isu yang diangkat yaitu tentang cagar budaya.

a. Sistem Bahasa (Bahasa Jawa *Ngoko*, *Madya* dan *Kromo*)

Film *Reco* menggunakan bahasa Jawa campuran antara *Ngoko*, *Madya* dan *Kromo*. Pada website www.montase.org/reco/ dijelaskan secara spesifik tentang penggunaan bahasa dalam film yaitu *Javanese/Indonesia*. Hal ini terjadi karena terdapat tingkatan lawan bicara orang yang satu dengan yang lainnya sesuai dengan strata ekonomi dan umur. Penjelasan mendalam dapat dilihat pada potongan *scene* dari *timecode* dari tabel 14 di bawah ini;

Tabel 14. Potongan *scene* dalam film *Reco* – Pak Bejo berbicara dengan istrinya tentang *wangsit*.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:02:00,0 - 00:02:16,0	
Deskripsi	Pak Bejo menjelaskan kepada istrinya, Sutini, bahwa ia mendapatkan <i>wangsit</i> dalam mimpi dan menemukan <i>reco</i> dibelakang rumahnya.

Dari tabel 14 di atas, mulai dari *timecode* 00:02:00,0 - 00:02:16,0 mengadegankan pembicaraan antara Pak Bejo dan Sutini tentang *wangsit* yang diterima. Ternyata Pak Bejo menemukan patung *reco* dibelakang rumahnya. Dialog berlangsung menggunakan bahasa Jawa *Ngoko*. Bahasa *Ngoko* dapat digunakan oleh mereka yang sudah akrab dan oleh

mereka yang merasa dirinya lebih tinggi status sosialnya daripada lawan bicara. Biasanya digunakan untuk berbicara antara orang-orang sebaya, kerabat dekat yang seumuran (akrab) dan atau suami istri ekonomi menengah kebawah. Penggalan *scene* di atas kemudian dicuplik dari skenario film *Nyumbang* lengkap dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia di gambar 12 sebagai berikut;

...

02. INT. RUANG KELUARGA-PAGI

Setelah ia menemukan patung Ganesha tersebut ia letakkan di atas meja. Ia berbincang dengan istrinya Sutini mengenai patung temuannya itu. Mereka berbincang sambil mengamati patung tersebut.

Sutini

Piye, ono opo pak? (Bagaimana? Ada apa pak?)

Pak Bejo

*Deloken bu, kene lap'e.
(Lihat bu, sini lapnya bu.)*

Sutini

Entuk opo to pak?(Dapat apa pak?)

Pak Bejo

*Lha iki buktine aku entuk reco
gajah ngene ki. Bu lehku ngimpi
wingi ki wangsit tenan bu.
(Ternyata mimpiku kemarin itu
benar-benar sebuah pertanda bu.)*

Sutini

*Iki reco opo yo pak. Gajah ning
kok irunge ilang? Wangsit sing
kepiye? (Pertanda yang seperti
apa?)*

Pak Bejo

*Lho iki aku oleh reco ki lho. (Ini
buktinya aku dapat patung arca ini
lho).*

...


Gambar 12. Dialog Pak Bejo berbicara dengan istrinya menggunakan bahasa Jawa *Ngoko*.

(Sumber: *Database Montase Film – Skenario Film Reco*, 2019)

Selain menggunakan bahasa Jawa *Ngoko*, juga terdapat penggunaan bahasa Jawa *Madya*. Bahasa Jawa *Madya* merupakan bahasa Jawa campuran antara *Ngoko* dan *Krama*, bahkan bahasa Jawa *Madya* dapat juga dipengaruhi oleh bahasa Indonesia. Bahasa Jawa *Madya* lebih mudah dipahami dan dimengerti untuk semua orang. Bahasa Jawa *Madya* yang digunakan dalam film *Reco* terdapat pada adegan dialog saat beberapa warga dan Dwi (petugas cagar budaya) membahas penemuan benda berbentuk patung di pekarangan rumah masing-masing warga. Penemuan ini menggemparkan para warga sekitar sehingga setiap orang menggali halaman dengan harapan menemukan *reco* dan benda-benda cagar budaya lainnya untuk dijual.

Tabel 15. Potongan *scene* dalam film *Reco* – Dwi dan warga berbincang menggunakan bahasa Jawa *Madya*.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:12:08,0 - 00:13:26,0	
Deskripsi	Dwi (petugas cagar budaya) membahas penemuan benda berbentuk patung dengan warga di angkringan.

Potongan *scene* yang dimuat pada tabel 15 mulai dari *timecode* 00:12:08,0 - 00:13:26,0 menunjukkan visual warung akringan yang khas terutama diselingi minum kopi dan obrolan ringan seputar penemuan *reco* yang sedang gempar. Kegiatan seperti ini sangat sering ditemui pada masyarakat Jawa di desa untuk sekedar basa-basi atau membuka percakapan. Penggalan *scene* di atas kemudian dicuplik dari skenario film *Nyumbang* lengkap dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia di gambar 13 sebagai berikut;

...

11. INT. ANGKRINGAN-SORE

Bebeberapa warga terlihat berdiskusi di warung Angkringan untuk membahas penemuan patung yang sedang gempar sambil makan dan minum kopi.

Pak Broto

Pak Saiki desane awake dewe malah geger ngene kiye gara-gara pak Bejo nemu reco.

Pak Tejo

Lha ora geger ki pie to, wong reco ki nek didol yo payu larang. Aku ki yo nganti melu nggolek ning ngarep ngomah karo ning mburi omah. (Tidak ribut bagaimana, patung tersebut jika dijual juga laku mahal. Aku juga ikut mencari di depan dan dibelakang rumah.)

Pak Broto

Lha yo payune penak. Entuk akeh? (Memang lakunya mahal. Dapat banyak?)

Pak Tejo

Entuk munthu tugel. (Dapat potongan ulekan.)

Penjual Angkringan

Jarene pak Ali yo oleh reco gede banget lho ning pinggir kali kono. Didol yo payu larang lho. (Katanya

pak Ali juga menemukan patung besar di pinggir sungai. Dijual katanya laku mahal.)

Pak Tejo

Jan teko urup kwi. (Wah untung betul itu.)

Terlihat Dwi sedang meluangkan waktu makan di angkringan, tampak seksama mendengarkan perbincangan mereka. Ia adalah seorang dosen arkeologi. Lalu ia mulai penasaran dan bertanya.

Penjual Angkringan

Monggo mas. (Mari mas.)

Dwi

Nggih pak. (Iya pak)

Penjual Angkringan

Ajeng ngunjuk napa? (Mau minum apa?)

Dwi

Kopine pak setunggal. (Kopinya pak satu)

Tejo

Eh kang, nek pak Ali nemu gede iso nggo mbangun omah gedhong no. (Kalau begitu, pak Ali bisa membuat rumah besar)

Broto

Iso no. (Bisa, bisa)

Tejo

Lha nggone dewe ki tak kiro yo akeh reco-reco sing do kependem kui. (Tempat kita aku pikir juga ada banyak patung terpendam)

Penjual Angkringan

Monggo mas. (Silahkan mas)

Dwi

Oh nggih pak. (Oh iya pak)

Pak Tejo

Monggo mas unjukane mas. (Mari mas minumannya)

Pak Broto

Sing oleh yo wong bejo. (Yang dapat seperti itu hanya orang beruntung)

Pak Tejo
Karo rejeki. Opo-opo kan yo rejeki kui. (Sama rejeki. Namanya juga rejeki)

Dwi
Nuwun sewu pak, niku sing ditemokne napa kemawon nggih? (Permisi pak, kalau boleh tahu itu yang ditemukan apa saja?)

Pak Tejo
Sing ditemokne niku enten reco, lajeng enten guci, lajeng enten ukir-ukiran. (Yang ditemukan itu ada patung, guci dan ukir-ukiran)

Dwi
Oh ngaten, lha sak niki barang-barangipun wonten pundi? (Oh begitu, sekarang barang-barangnya ada dimana?)

Pak Tejo
Sampun disade samian mas. (Sudah dijual semua mas)

Dwi hanya termangu-mangu mendengar penjelasan dari warga tersebut.
 ...

Gambar 13. Dialog Dwi dan warga desa menggunakan bahasa Jawa *Madya*.
 (Sumber: *Database Montase Film – Skenario Film Reco*, 2019)

Pada gambar 13 secara bahasa, jelas penggunaan bahasa Jawa *Ngoko* dan *Krama* ini dicampur. Perbincangan antara 3 warga desa terasa lebih dekat dan akrab karena mereka saling kenal. Dialog dan intonasi bahasa warga kemudian berubah ketika Dwi (petugas cagar budaya) berbaur bersama warga. Para warga cenderung menggunakan bahasa *Krama* karena pada *scene* ini para warga belum mengenal sosok Dwi.

Pembahasan mengenai penggunaan bahasa Jawa *Ngoko* dan Jawa *Madya* setidaknya telah mewakili beberapa adegan yang ada dalam film *Reco*. Kemudian juga ada penggunaan bahasa Jawa *Krama* pada adegan warga yang ingin meminta kejelasan kepada Kepala Dusun atas isu mengenai relokasi warga. Hal ini terjadi berawal dari keresahan warga atas penggusuran rumah yang dilakukan oleh Tim Cagar Budaya karena ditemukannya *reco* serta barang-barang kuno. Pembahasan detailnya dijabarkan pada tabel 16 sebagai berikut;

Tabel 16. Potongan *scene* dalam film *Reco* – Pak Sarno (Kepala Dusun), Drs. Susanto (Kepala Cagar Budaya) dan warga desa.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:18:55,0 - 00:19:36,0	
Deskripsi	Pak Sarno (Kepala Dusun), Drs. Susanto (Kepala Cagar Budaya) dan warga desa berkumpul di rumah kepala dusun meminta kejelasan tentang penggusuran rumah.

Potongan *scene* yang dimuat pada tabel 16 mulai dari *timecode* 00:18:55,0 - 00:19:36,0 menunjukkan adegan penggalan dialog yang digunakan dalam pembicaraan antara Pak Sarno (Kepala Dusun), Drs. Susanto (Kepala Cagar Budaya) dan warga desa menggunakan bahasa *Krama Inggil*. Bahasa *Krama Inggil* dapat digunakan untuk berceramah

atau sosialisasi karena kalimatnya yang halus dan sopan. Dialog dalam *scene* rumah Pak Sarno memperlihatkan Pak Sarno berbicara menggunakan bahasa Jawa *Krama Inggil* kepada para warganya dalam memberikan pencerahan atas isu penggusuran rumah warga. Penggalan *scene* di atas kemudian dicuplik dari skenario film *Nyumbang* lengkap dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia di gambar 14 sebagai berikut;

...

17. INT.BALAI DUSUN - SIANG (Pertemuan warga)

Terlihat warga berjalan berbondong-bondong menghampiri rumah Pak Sarno (Kepala Dusun) untuk melayangkan aksi demo menolak penggusuran yang dilakukan oleh BPCB. Mereka berhenti didepan rumah dan memanggil Kepala Dusun untuk menjawab keresahan warga.

Warga 1
Pak kadus! Pak Kadus!. (Pak kadus! Pak Kadus!)

Pak Kadus
Wonten napa niki? (Ada apa ini?)

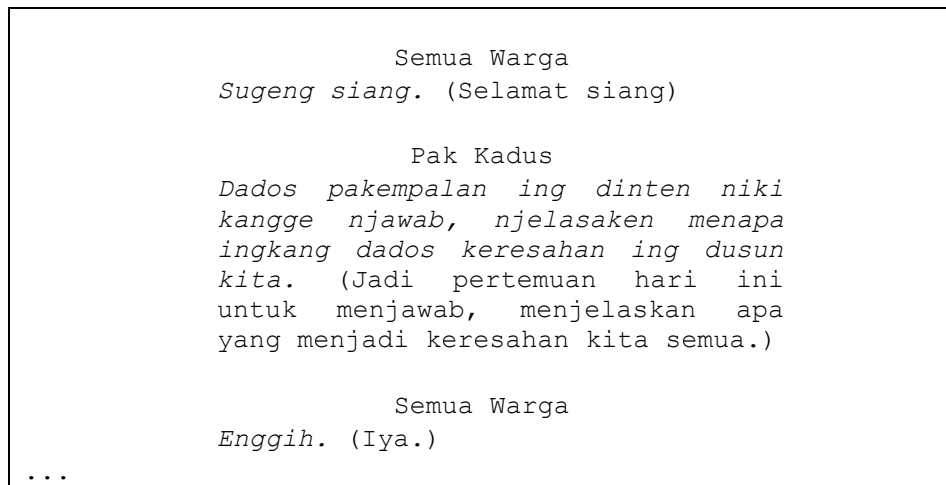
Warga 2
Dusun niki ajeng digusur tiang niki!. (Dusun kita mau digusur oleh orang ini!)

Warga 1
Sabar, man sami dirembakne, monggo pinarak mlebet mawon. (Sabar dulu, mari kita bicarakan baik-baik di dalam.)

Semua Warga
Oh nggih-nggih. (Oh iya-iya.)

Warga, kepala dusun dan kepala BPCB berkumpul di ruang tamu untuk berdiskusi.

Pak Kadus
Sugeng siang bapak-bapak sedoyo. (Selamat siang bapak-bapak semua.)



Gambar 14. Dialog Pak Sarno dan warga desa menggunakan bahasa Jawa *Krama Inggil*.
(Sumber: *Database Montase Film – Skenario Film Reco*, 2019)

Pada gambar 14 secara bahasa, jelas sekali menggunakan bahasa Jawa *Krama Inggil* saat Pak Sarno selaku kepala dusun menjelaskan maksud dan tujuan dari Drs. Susanto selaku Kepala Cagar Budaya untuk menasehati warganya. Secara keseluruhan, film *Reco* menggunakan tingkatan bahasa Jawa yang berbeda-beda baik itu bahasa Jawa *Ngoko*, *Madya* maupun *Krama*. Penggunaannya jelas berbeda-beda menyesuaikan lawan bicara serta situasi dan kondisi.


b. Sistem Teknologi

1) Rumah Kampung khas Pedesaan Jawa

Film *Reco* menggunakan *setting* lokasi dan rumah-rumah warga yang berbentuk rumah kampung. Lokasi yang digunakan berada di dusun Tanggulangin, desa Ngablak, Magetan, Jawa Tengah.

Tabel 17. Potongan *scene* dalam film *Reco* – Rumah-rumah kampung khas pedesaan yang berada di dusun Tanggulangin, desa Ngablak, Magetan, Jawa Tengah.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:14:17,0 - 00:14:19,0	
Deskripsi	Visual rumah kampung khas pedesaan yang berada di dusun Tanggulangin, desa Ngablak, Magetan, Jawa Tengah.

Tabel 17 di atas menjelaskan *scene* pada *timecode* 00:02:01,0 - 00:02:03,0 memperlihatkan *scene* dari gambaran rumah-rumah warga yang bergaya kampung. Rumah seperti ini dapat dijumpai di berbagai desa di lereng gunung maupun desa-desa pesisir di Jawa Tengah, Jawa Timur maupun Daerah Istimewa Yogyakarta. Film *Reco* menampilkan rumah kampung beberapa kali dengan *scope* luas (identitas lokasi di lereng gunung) dalam memperkuat *setting* cerita.

2) Perabotan Interior Rumah Orang Jawa

Film *Reco* menunjukkan identitas susunan perabotan rumah orang-orang Jawa yang sederhana baik itu *dipan*, lampu petromak, *pawon* (dapur) kerajinan anyaman dan, dinding dari bambu. Isi dari

perabotan ini tergantung dari tingkat ekonomi masing-masing penghuninya.

Tabel 18. Potongan *scene* dalam film *Reco* – ruang dapur Pak Pono.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:07:20,0 - 00:08:27,0	 Pak Bejo kemarin menggali di pekarangan rumahnya mendapatkan patung.
Deskripsi	Pak Pono dan istrinya berbincang mengenai penemuan benda <i>reco</i> yang sedang digali Pak Bejo. Bu Pono juga sedang memasak menggunakan <i>pawon</i> dengan kayu sebagai bahan bakar.

Tabel 18 pada potongan *scene* dari *timecode* 00:07:20,0 - 00:08:27,0 memperlihatkan suasana interior dapur Pak Pono yang masih memasak menggunakan *pawon* (tungku masak). Ada beberapa penyebutan lokal untuk tungku, diantaranya orang Jawa menyebutnya *pawon*, *dhingkel* dan *anglo*. Menurut Mulyono (2009: 2) dalam jurnalnya berjudul *Kajian Ergonomi Pada Tungku Masak Dapur Tradisional Masyarakat Desa Sukorejo Kediri* menjelaskan bahwa “Tungku dibuat secara sederhana dan diletakkan secara permanen di dalam dapur. Tungku terbuat dari batu cadas, tanah liat ataupun dari batubata.”. Bahan bakar untuk memasak menggunakan tungku adalah kayu bakar. Desain tungku berbentuk persegi panjang dengan panjang

kurang lebih 95 cm, lebar 60 cm dan tinggi 30 cm dari permukaan lantai, terdapat lubang pembakaran di atas tungku berdiameter 30 cm untuk menempatkan alat masak. Semua properti ini sangatlah khas dan dapat ditemui hampir disemua rumah-rumah masyarakat Jawa.

c. Sistem Mata Pencaharian (Petani)

Petani merupakan salah satu profesi turun temurun dari zaman kerajaan Majapahit. Seiring perubahan zaman bekerja sebagai petani semakin hari semakin tidak digemari, terutama oleh generasi muda karena perkembangan zaman dan teknologi yang bervariasi. Petani dalam konteks pergaulan sosial, ekonomi, politik selalu menjadi kelompok yang terpinggirkan dan sering dimanfaatkan untuk kepentingan tertentu.

Tabel 19. Potongan *scene* dalam film *Reco* – Pak Bejo dan Pak Pono berbincang di pekarangan.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:06:14,0 - 00:06:45,0	
Deskripsi	Pak Bejo menggali tanah untuk mencari <i>Reco</i> . Kemudian datang Pak Pono membawa cangkul dan memakai caping saat akan pergi ke ladang. Mereka saling berbincang membahas kegiatan Pak Bejo.


Secara tidak langsung, data yang dimuat dalam tabel 19 pada potongan *scene* di *timecode* 00:06:14,0 - 00:06:45,0 memperlihatkan kegiatan Pak Bejo yang menggali lubang untuk mencari *reco*. Pak Pono datang menghampiri Pak Bejo dengan mengenakan *caping*, cangkul dan sepatu *boots*. Hal ini menunjukkan identitas keseharian dari Pak Pono yang berprofesi sebagai petani.

Lokasi yang digunakan dalam film *Reco* tepat berada di lereng Gunung Merbabu yang terkenal dengan tanahnya yang subur. Konsep pekerjaan petani dalam film *Reco* tidak hanya sebatas visual saat objek mengerjakan sesuatu di sawah atau ladang, namun juga dengan kebiasaan saat mereka (Pak Pono dan Pak Bejo) bekerja dan mengenakan atribut layaknya seorang petani.

d. Sistem Organisasi Sosial (*Rembugan*)

Arti kata *rembugan* menurut Prawiroatmodjo (1981: 140) dalam bukunya yang berjudul *Bausastra Jawa – Indonesia* artinya adalah “Bicara; berunding atau bermusyawarah”. *Rembugan* berarti membicarakan atau mendiskusikan suatu perkara serta diskusi. Ikut dalam keputusan bersama yang telah ditetapkan sebelumnya memberikan sebuah solusi yang hasilnya ditanggung bersama sehingga tidak ada yang tersakiti atau tidak ikhlas. Keuntungan dalam bermusyawarah bagi orang Jawa, karena orang Jawa memiliki sikap *perkewuh* atau sikap ketidak enakan sehingga musyawarah menjadi cara mediasi dalam penyaluran aspirasi masyarakat.

Tabel 20. Potongan *scene* dalam film *Reco* - Pak Sarno (Kepala Dusun), Drs. Susanto (Kepala Cagar Budaya) dan warga desa *rembugan*.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:19:12,0 - 00:22:28,0	
Deskripsi	Pak Sarno (Kepala Dusun), Drs. Susanto (Kepala Cagar Budaya) dan warga desa melakukan <i>rembugan</i> .

Tabel 20 pada potongan *scene* dengan *timecode* 00:19:12,0 - 00:22:28,0 memperlihatkan Sarno selaku Kepala Dusun bersama dengan warga melakukan diskusi mengenai wacana Tim Cagar Budaya yang akan menggusur pemukiman warga. Drs. Susanto selaku Kepala Tim Cagar Budaya menjelaskan bahwa itu hanyalah isu belaka, sehingga tujuan dari ditemukan benda berbentuk patung arca diharapkan dapat diberikan kepada pihak cagar budaya untuk dilindungi. *Rembugan* yang dilakukan antara pihak Tim Cagar Budaya dengan warga menjadi jalan tengah untuk meminimalisir emosi yang berlebihan serta mencari solusi dari isu yang telah beredar.

e. Sistem Religi (Mistik *Kejawen*)

Menurut Nur Syam (2005: 260) dalam bukunya berjudul *Islam Pesisir* menyebutkan bahwa “Mistik bagi orang Jawa sangatlah kental

dan mendarah daging”. Hal ini dapat terjadi karena pengaruh ajaran masa lampau baik animisme dan dinamisme dimana mempercayai suatu benda atau tempat yang diyakini memiliki kekuatan gaib di luar nalar manusia. Film *Reco* memperlihatkan ketakutan Sutini terhadap benda gaib karena Pak Bejo membawa patung berbentuk gajah ke rumah. Pak Bejo mendapatkan wangsit melalui mimpi untuk menggali tanah di sekitar rumahnya.

Tabel 21. Potongan *scene* dalam film *Reco* – Pak Bejo menunjukkan patung *reco* kepada istrinya.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:02:11,0 - 00:02:56,0	
Deskripsi	Pak Bejo menunjukkan patung <i>reco</i> kepada istrinya setelah menggali dari pekarangan belakang rumah.

Potongan *scene* dari *timecode* 00:02:11,0 - 00:02:56,0 yang dimuat pada tabel 21 memperlihatkan Pak Bejo membawa patung *reco* berbentuk gajah dan ditunjukkan kepada Sutini, setelah malam sebelumnya bermimpi mendapatkan *wangsit* (petunjuk dalam mimpi). Namun Sutini takut jika benda ini didiami oleh makhluk “gaib”, seperti dalam penggalan dialognya, “*Kok koyo gajah yo pak yo? Ngko gek ono sing nunggu lho pak? Aku wedi malahan.*” yang jika diartikan dalam

bahasa Indonesia menjadi “Kok seperti berbentuk gajah yo pak? Nanti jangan-jangan ada penunggunya pak? Aku malah jadi takut”. Hal ini terjadi dan masih banyak dijumpai pada masyarakat Jawa pesisir karena mereka masih menganut budaya *Kejawen* yang kental dan mempercayai benda-benda tertentu memiliki kekuatan supranatural.

f. Kesenian

1) Musik Gamelan

Gamelan Jawa adalah permainan musik Jawa yang bagian-bagiannya berupa alat perkusi dan dibuat dari perunggu atau “*gangsa*”. Menurut Suwaji Bastomi dalam bukunya berjudul *Seni dan Budaya Jawa* menjelaskan bahwa “*Gangsa* dari kata *gasa* artinya perbandingan antara timah: tembaga adalah 3 (tiga): 10 (sedasa)”. Ada juga gamelan yang terbuat dari besi. Satu perangkat gamelan terdiri dari beberapa jenis alat musik seperti *kendhang*, *gender* (*gender barung*, *gender penerus*), *rebab*, *kempul*, *gong*, *bedhug*, *beri*, *kethuk*, *kenong*, *suling*, *siter*, *bonang*, *slenthem*, *demung*, *saron*, *peking* dan *kemanak* serta sedikitnya dimainkan oleh 18 orang *pradangga*.

Tabel 22. Potongan *scene* dalam film *Reco* – Warga demo ke rumah Pak Sarno.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:18:31,0 - 00:19:03,0	
Deskripsi	Warga berbondong-bondong datang ke rumah pak Kepala Dusun untuk melaporkan isu penggusuran rumah mereka karena menemukan benda-benda peninggalan dari kerajaan Mataram Kuno.

Potongan *scene* dari *timecode* 00:18:31,0 - 00:19:03,0 yang dimuat pada tabel 22 memperlihatkan adegan warga yang berbondong-bondong datang ke rumah Pak Sarno. Musik gamelan Jawa didengar dengan sekilas menambah kesan dramatis adegan visual warga yang menandakan amarah. Musik latar yang digunakan dalam film *Reco* ini sangat relevan dengan tema film yang membahas tentang sejarah peninggalan Mataram kuno dan mendukung visual masyarakat Jawa sesuai dengan situasi dan kondisinya.

2) *Reco* dan Benda peninggalan Mataram kuno

Selain dari *setting* lokasi dan aktivitas warga di desa yang ada di film *Reco*, patung arca (*reco*), cincin dan koin juga ditampilkan beberapa kali dalam film. Hal ini untuk menguatkan cerita dan visual

tentang konsep budaya Jawa dari penemuan benda-benda cagar budaya peninggalan kerajaan Mataran kuno. Potongan *scene* yang menunjukkan adegan benda-benda purbakala dapat dilihat pada *timecode* di bawah ini berikut penjelasannya;

Tabel 23. Potongan *scene* dalam film *Reco* – sidak dari Tim Dinas Cagar Budaya.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:16:17,0 - 00:17:03,0	
Deskripsi	Drs. Susanto ditemani dengan 2 asistennya menemui warga yang menemukan benda-benda peninggalan dari kerajaan Mataram kuno.

Potongan *scene* dengan *timecode* 00:16:17,0 - 00:17:03,0 pada tabel 23 merupakan adegan dimana patung arca (*Reco*) yang diminta oleh Drs. Susanto selaku Kepala Tim Cagar Budaya dari warga didampingi oleh 2 asistennya. Patung arca di film *Reco* merupakan peninggalan dari kerajaan Mataram kuno yang tentu menganut budaya Jawa di masa lampau. Semua situs maupun benda bersejarah yang ditemukan warga wajib dikembalikan untuk dilindungi oleh negara.

Adegan ini juga mewakili semua unsur cerita yang divisualkan dalam film. Banyaknya benda purbakala yang ditemukan warga justru

dijual ke pihak maupun oknum yang tidak bertanggung jawab. Film *Reco* menjadi bagian dari menjawab permasalahan tersebut sebagai film penyuluhan. Penting untuk mengedukasi masyarakat mengenai peninggalan benda bersejarah yang ada di lingkungan sekitar agar tidak hilang dan dapat dipelajari kembali untuk melihat seberapa jauh budaya Jawa berkembang di masa lampau.

3. Budaya Jawa dalam Film *Sawah Terakhir*

Film *Sawah Terakhir* (*Once Upon a Time in Yogyakarta*) lebih menekankan konten budaya Jawanya dengan medium bahasa visual seperti sistem bertani menggunakan cara tradisional yaitu *macul* (mencangkul), *tandur* (tanam padi), *ngerabuk* (pemupukan) hingga *nyemprot* (membasmi hama). Kegiatan seperti ini sering dilakukan oleh masyarakat Jawa yang masih menganut sistem bercocok tanam zaman dahulu.

a. Sistem Mata Pencaharian (Petani)

Petani merupakan salah satu profesi turun temurun dari zaman Majapahit. Namun semakin hari semakin tidak digemari, terutama oleh generasi muda karena perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju. Petani dalam konteks pergaulan sosial, ekonomi, politik selalu menjadi kelompok yang terpinggirkan dan dianggap sebelah mata. Permasalahan ini semakin diperburuk dengan banyaknya pembangunan infrastruktur untuk kepentingan segelintir orang.

Tabel 24. Potongan *scene* dalam film *Once Upon a Time* – Pak Sarjono mencangkul di sawah.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:01:09,0 - 00:01:44,0	
Deskripsi	Pak Sarjono mencangkul di sawah yang rencananya akan segera ditanami padi.

Potongan *scene* dengan *timecode* 00:01:09,0 - 00:01:44,0 yang dimuat dalam tabel 24 menunjukkan kegiatan Pak Sarjono yang mengolah sawahnya dengan cara *macul* (mencangkul). Kegiatan *macul* di sawah sudah mulai sulit ditemui di pedesaan karena perkembangan teknologi yang maju. Salah satunya adalah munculnya traktor yang menggantikan posisi petani seperti Pak Sarjono. Secara tidak langsung, gambaran mencangkul yang dilakukan oleh Pak Sarjono merupakan salah satu simbol petani dengan sistem bercocok tanam tradisional yang semakin punah.


1) Sistem *Tandur*

Arti kata *tandur* dalam buku berjudul *Bausastra Jawa – Indonesia* karya Prawiroatmodjo (1981: 234) artinya adalah “Bertanam padi atau tanaman padi”. *Tandur* (tanam mundur)

merupakan pola tanam padi yang dilakukan secara teratur dan mundur menghadap padi yang sudah ditanami.

Tandur biasanya dilakukan setelah pengolahan tanah selesai dibajak dengan menggunakan tenaga sapi, kerbau atau mesin traktor. Cara tradisional *tandur* ini masih dapat ditemui pada orang-orang Jawa di desa, khususnya daerah Jawa Tengah, Yogyakarta maupun Jawa Timur, sehingga padi yang ditanam di sawah basah tidak akan rusak karena terinjak.

Tabel 25. Potongan *scene* dalam Film *Once Upon a Time* – Pak Sarjono *tandur pari*.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:02:09,0 - 00:02:52,0	
Deskripsi	Pak Sarjono sedang menanam padi dengan berjalan mundur di sawah yang sedang digarapnya.

Potongan *scene* dari *timecode* 00:02:09,0 - 00:02:52,0 yang dimuat dalam tabel 25 memperlihatkan kegiatan Pak Sarjono menanam padi secara mundur. Selain mencangkul dan *tandur*, proses selanjutnya adalah pemupukan. Sistem pemupukan yang divisualkan dalam film *Sawah Terakhir* juga masih *nyebar rabuk*. Takaran pupuk masih menggunakan perhitungan kira-kira, sehingga butuh kejelian

seorang petani yang masih menerapkan cara tradisional agar padi yang sudah mulai berumur tidak mati karena takaran pupuk yang kurang atau berlebihan.

2) *Caping*

Caping adalah topi atau penutup kepala yang terbuat dari silatan (potongan irisan tipis ruas bambu). *Caping* biasanya terbuat dari silatan bambu apus dan bambu Jawa yang mempunyai sifat halus, tipis, dan panjang ruasnya teratur, serta ringan (Ukik, 2018: www.kompasiana.com/aremangadas/5ad18b87dd0fa80b22240333/caping-topi-petani-tradisional-dari-bambu). Bentuk *caping* melebar dengan lingkaran antara 40 - 60 cm serta ujungnya ada yang runcing dan tumpul.

Tabel 26. Potongan *scene* dalam film *Once Upon a Time* – Pak Sarjono menggunakan *caping*.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:00:46,0 - 00:01:01,0	
Deskripsi	Pak Sarjono berjalan diantara pematang sawah dengan mengenakan <i>caping</i> dan membawa cangkul untuk mengolah sawahnya.

Tabel 26 pada potongan *scene* dengan *timecode* 00:00:46,0 - 00:01:01,0 menjelaskan adegan selain aktivitas bertani yang dilakukan secara tradisional juga terdapat beberapa properti pendukung yang menguatkan kearifan lokal tentang budaya Jawa. Pak Sarjono menggunakan *caping* sebagai penutup kepala dan membawa cangkul dengan cara dipundak. *Caping* sudah tidak asing lagi bagi para petani, baik yang tinggal di daerah pegunungan maupun yang tinggal di pedesaan.

3) Rokok *Tingwe*

Tingwe merupakan singkatan dari *ngelinting dhewe* (membungkus rokok sendiri) yang menjadi pilihan bagi sebagian orang untuk bisa terus merokok. Rokok *Tingwe* ini banyak diminati terutama oleh orang-orang tua. Beberapa diantaranya menjadikan *Tingwe* sebagai rokok pilihan utama (Eko Susanto, 2016: www.rokokindonesia.com/orang-merokok-tingwe-sebagai-pilihan/).

Tabel 27. Potongan *scene* dalam film *Once Upon a Time* – Pak Sarjono merokok *tingwe*.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

<i>Timecode</i>	<i>Screenshot dalam Film</i>
00:05:13,0 - 00:05:48,0	

Deskripsi	Pak Sarjono merokok dengan cara <i>linting dewe</i> di sela-sela menggarap sawahnya saat istirahat.
------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------

Potongan *scene* dari *timecode* 00:05:13,0 - 00:05:48,0 dalam tabel 27 menunjukkan kebiasaan masyarakat Jawa, dimana merokok *Tingwe* menjadi kegiatan di sela-sela aktivitas bertani sembari ngopi atau minum teh. Pak Sarjono divisualkan *ngelinting* rokok disela-sela aktivitas bertani dan menikmati tembakau murni dibungkus dengan kertas papir.

Secara keseluruhan film *Sawah Terakhir* memang mencerminkan tentang budaya Jawa kuno. Film ini menerapkan isu lingkungan, tema yang kuat dan secara gambar sudah cukup mapan walaupun tidak menggunakan dialog bahasa Jawa. Gambar-gambar sawah dan aktivitas Pak Sarjono telah mewakili kebiasaan bertani masyarakat Jawa tradisional, sehingga budaya Jawa masih terasa di film ini.

Konten budaya Jawa dari 3 film yaitu *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir* (*Once Upon a Time in Yogyakarta*) secara umum telah dijabarkan secara mendalam. Hal hal yang dibahas merupakan poin-poin dari bentuk aktualisasi dan analisis budaya Jawa yang muncul dalam film. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa ke-3 film ini mengandung konten budaya Jawa dan dapat dilihat dari *shot*, *scene* dan *sequence* yang dicuplik dari masing-masing film.

B. Proses Kreatif Praproduksi Sutradara

Dalam proses penciptaan sebuah film, ada berbagai elemen pendukung yang secara domino berhubungan. Hal ini tentu berkaitan dengan proses panjang dalam mencari gagasan yang diterapkan dalam film, baik itu cerita dan teknis agar lebih matang. Fungsi utama dari proses ini mempengaruhi seluruh elemen produksi, sehingga penting untuk melihat seberapa jauh ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksinya.

Tiga film terpilih yaitu *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir (Once Upon a Time in Yogyakarta)* dikupas ke dalam 9 poin penting sehingga diperoleh data bagaimana proses kreatif bertema budaya Jawa dari setiap film dimunculkan.

1. Proses Kreatif Film *Nyumbang*



Gambar 15. Poster film *Nyumbang*.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Film *Nyumbang* merupakan film produksi dari komunitas *Montase Film* yang ke-8 setelah film *Arca*. Film berdurasi 21 menit 38 detik ini diproduksi pada tahun 2015 dan membutuhkan waktu pembuatan sekitar 2,5 bulan baik pra hingga pasca produksi. *Nyumbang* didanai secara mandiri dengan pengeluaran estimasi biaya sebesar Rp. 3.000.000,-. Film ini disutradarai oleh salah satu sutradara perempuan berbakat di *Montase Film*, Rahma Nurlinda Sari, dan diproduseri oleh Melati Puspitasari serta Himawan Pratista.

Nyumbang berkisah tentang Pak Bejo dan istrinya, Sutini, yang tidak lain adalah salah satu keluarga miskin di desa kecil di lereng gunung Merbabu. Hasil panen sawah mereka gagal, Sutini yang mencoba berjualan gorengan di pasar juga sepi pembeli. Di tengah kesulitan ekonomi mereka, justru di desa tengah banyak diadakan acara hajatan yang mengharuskan untuk *menyumbang*. Pak Bejo yang frustrasi akhirnya berpura-pura sakit agar ia bisa disumbang oleh warga desa (Pratista, 2019: <https://montase.org/nyumbang/>).

a. *Hatching Your Plot (Ide Cerita)*

Ide dasar dalam film *Nyumbang* bermula dari salah satu fenomena budaya yang ada di masyarakat Jawa, yaitu *nyumbang*. *Nyumbang* menjadi salah satu budaya Jawa yang turun temurun dan ada karena dasar untuk meringankan beban yang memiliki hajat, baik itu orang sakit, *mantenan*, sunatan dan lain sebagainya. Sebuah fakta menjelaskan bahwa tradisi *nyumbang* dapat *langgeng* karena memiliki nilai dan jaminan

sosial bagi masyarakatnya. Prasetyo menyebut bahwa tradisi *nyumbang* merupakan asuransi sosial yang berbentuk sangat sederhana (Prasetyo, 2007: [http:// duniayanu. blogspot. com/2007/ 09/ dilema-tradisi-nyumbang.html](http://duniayanu.blogspot.com/2007/09/dilema-tradisi-nyumbang.html)). Awalnya ide dasar cerita didapat dari Maryoso, salah satu warga masyarakat yang tinggal di sekitar lereng gunung Merbabu.

“...Jadi di desa Kopeng itu ada fenomena *cultural* (*nyumbang* merupakan fenomena budaya di lingkungan masyarakat Jawa dalam menjalankan kerukunan bertetangga dan meringankan beban moral yang memiliki hajat) begitu ya. Kalau misalnya ada orang yang ada hajatan, ada orang yang sakit, atau ada yang punya *gawe* (acara) itu tetangganya pasti punya beban kewajiban moral dalam bentuk barang ataupun uang untuk *nyumbang* gitu.”

(Wawancara Rahma Nurlinda Sari – tanggal 2 Mei 2019)

Menyumbang merupakan bentuk perilaku masyarakat dalam meminimalisir dan mendistribusikan beban kehidupan mereka, terlebih dalam menghadapi resiko dan ketidakpastian masa depan, namun terkadang *nyumbang* sangat memberatkan karena seiring perkembangan zaman. Tujuan awal yang sebelumnya untuk “meringankan”, justru akan “memberatkan” bagi penyumbang/ yang disumbang (faktor ekonomi masyarakat yang berbeda-beda). Esensi *nyumbang* tidak lagi sekedar membebani masyarakat miskin namun cenderung menjadi sebuah “arisan” yang kapitalis.

b. Writing The Screenplay (Penulisan Skenario)

Penulisan skenario sangat berguna untuk mempermudah proses baik praproduksi, produksi dan pasca produksi. Hal ini terjadi karena

naskah digunakan sebagai *blue print* atau pedoman dalam produksi film. Konsep ide yang telah matang kemudian diterjemahkan kedalam tulisan berbentuk skrip naskah.

“...Intinya yang jelas kita tahu persis itu naskahnya harus berbahasa Jawa-*kan*, yang pertama kita tulis dahulu dengan bahasa Indonesia, dan karena kita tahu pemainnya adalah pemain ketoprak, mereka pasti akan memodifikasi itu. Beberapa pemeran ketoprak juga ikut mengubah ke bahasa Jawa, intinya kita fleksibel saja waktu penulisan dan menulis cerita berdasarkan struktur ceritanya.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Penulisan cerita yang ada didalam film *Nyumbang* awalnya ditulis dengan bahasa Indonesia baku. Penulisan cerita disusun dengan konsep yang telah dibuat mengenai fenomena budaya *nyumbang* sesuai struktur cerita. Penerjemahan penulisan naskah dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa dibantu oleh para pemain yang berasal dari sanggar ketoprak Merbabu Budaya (Hadi Manuto CS), sehingga bahasa Jawa yang muncul dalam film adalah dialog sehari-hari masyarakat Jawa.

c. *Genre and Drama* (Genre, Tema dan Drama)

Tema dan penuturan cerita untuk produksi film *Nyumbang* mengarah kepada ranah sindiran yang mengedukasi. Film dibuat dengan *genre* fiksi komedi namun juga sarkasme sosial yang ada di masyarakat Jawa. Fungsi utamanya untuk memberi informasi kepada masyarakat, bahwa *nyumbang* terkadang menjadi beban bagi masyarakat kelas bawah. Struktur bertutur cerita mengarah pada unsur 3 babak, dimana cerita

dibuat secara runut dan kronologis mulai dari pengenalan tokoh, konflik dalam cerita hingga penyelesaian masalah.

“Konsep film tersebut struktur ceritanya 3 babak. Jadi ceritanya urut mulai dari pengenalan tokoh sampai masuk ke konflik, dan penyelesaiannya. Jadi adegan yang ada dalam film itu lebih gimana cara mereka (Pak Bejo dan istrinya) dapat uang dengan membohongi tetangga-tetangganya. Secara gaya film-*sih* kita coba *tribute* pada sutradara Akira Kurosawa ya.”

(Wawancara Rahma Nurlinda Sari – tanggal 2 Mei 2019)

Struktur cerita dalam film *Nyumbang* dimulai dari pengenalan Pak Bejo yang berprofesi sebagai petani, sedangkan istrinya, Sutini, hanya bekerja di pasar dengan berjualan gorengan. Dari sisi konflik, *Nyumbang* menjadi beban karena keterbatasan ekonomi. Hal ini menjadikan Bejo dan Sutini menipu tetangganya dengan berpura-pura sakit untuk mendapatkan uang sumbangan.

Tutur cerita yang dikemas dalam film *Nyumbang* sangat *gamblang* dan jelas (tidak menggantung) serta didukung dengan peran para pemain Ketoprak. Selain itu, gaya penyutradaraan yang diusung mengambil konsep *tribute* kepada Akira Kurosawa.

d. *Drawing on Ideas (Storyboard)*

Storyboard dalam proses kreatif film berguna untuk mempermudah penata artistik, penata kamera dan penata cahaya dengan gambar sketsa. Gambar-gambar yang dibuat disesuaikan dengan cerita dan properti apa saja yang diperlukan sebelum produksi film.

“Tidak, kita tidak pernah pakai *storyboard*, kita bukan menggunakan *storyboard*, *storyboard* itu digunakan untuk mempermudah penata artistik dalam mencari lokasi, kita itu sudah menentukan lokasinya dahulu. Kita langsung survei ke lokasinya dan cukup diwakili dengan foto saja.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

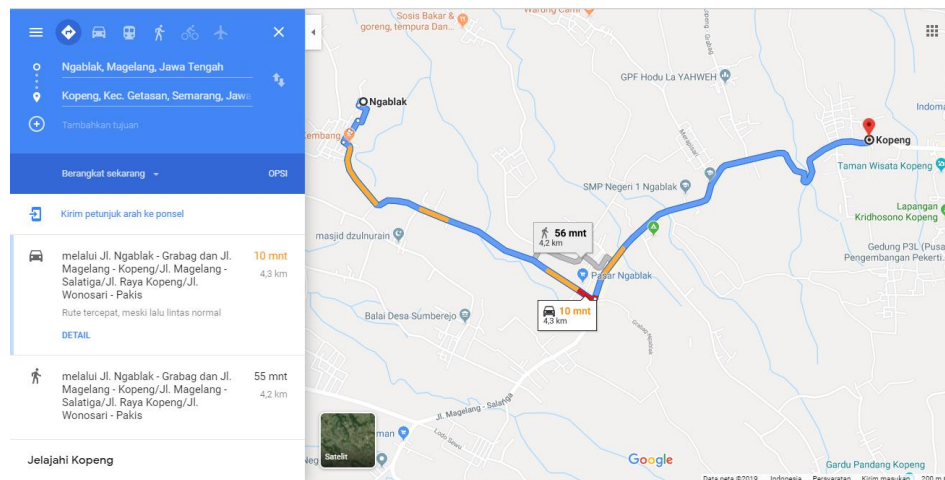
Film *Nyumbang* tidak menggunakan *storyboard* dalam mengkonsep idenya. Himawan Pratista selaku Produser memberikan penjelasan bahwa rata-rata film produksi *Montase Productions* lebih menggunakan foto sebagai ganti dari sketsa gambar. Foto-foto lokasi yang diambil untuk mempermudah penata kamera, penata lampu, penata suara dan penata artistik dalam membentuk visual yang diinginkan.

e. *Location, Location, Location* (Setting Lokasi)

Setting lokasi dalam produksi film sangat mendukung dalam berbagai hal untuk melihat kedekatan tema dengan cerita yang akan divisualkan. Film *Nyumbang* diproduksi di dusun Tanggulangin, desa Ngablak, Magelang, Jawa Tengah dengan berbagai pertimbangan yang matang.

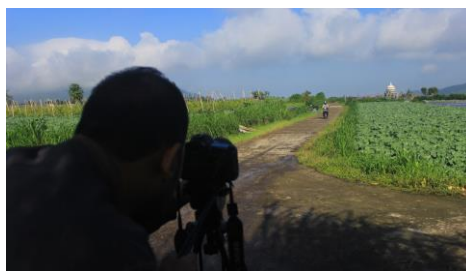
“Kita lokasi syutingnya ada di (sekitar) daerah Kopeng. Memilih lokasi ini karena pada waktu itu kita sudah kenal sama orang-orang di lokasi itu, jadi kita mudah untuk *melobby* lokasinya. Aktornya juga orang sana, jadi mempermudah kita untuk mengakses untuk tempat-tempat seperti puskesmas, ke rumah-rumah warga. Sebelumnya kita juga pernah syuting disana (film *Umbul*). Topiknya juga sesuai sama dengan cerita yang ada di film tentang suasana pedesaan.”

(Wawancara Rahma Nurlinda Sari – tanggal 2 Mei 2019)



Gambar 16. Peta jarak lokasi riset dan tempat produksi di dusun Tanggulangin.
(Sumber: *Google Maps*, 2019)

Dusun Kopeng merupakan tempat awal riset dan ide film *Nyumbang* yang berjarak sekitar 4,3 Km dari lokasi produksi di dusun Tanggulangin, Ngablak, Magelang. Pemilihan lokasi ini menyesuaikan dengan konsep cerita yang mengangkat kemiskinan ekonomi warga kelas bawah. Kondisi demografi masyarakatnya tidak jauh berbeda karena masih menganut budaya Jawa yang sama baik di desa Kopeng maupun desa Ngablak.



Gambar 17. Suasana desa di dusun Tanggulangin.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)



Gambar 18. Rumah warga di dusun Tanggulangin.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Suasana pedesaan dan properti pendukung seperti rumah warga, puskesmas dan jalan desa yang asri menjadikan produksi film mudah dalam melakukan perizinan. Poin tambahan dalam film ini dimana hampir seluruh pemain yang berperan dalam film *Nyumbang* juga berasal dari sanggar Ketoprak Merbabu Budaya yang berdomisili di daerah Kopeng dan sekitarnya.

f. *Setting Scene (Setting dalam Scene)*

Setting scene dalam film berguna untuk mengetahui latar belakang tempat, latar waktu yang berlangsung dan suasana peristiwa yang ada dalam film. Kebutuhan properti dan tata artistik dalam setiap *scene* film berbeda-beda, baik di-*setting* sesuai dengan yang suasana aslinya atau dengan *setting* buatan (*green screen*, *blue screen* dan bantuan CGI).

“Untuk film *Nyumbang* kita hanya *shot on location* ya, kita hanya memilih lokasi yang merepresentasikan apa yang kita mau. Kalau di Puskesmas ya di Puskesmas, dengan penataan yang apa adanya, tidak ada yang kita rubah.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)



Gambar 19. Puskesmas desa di dusun Tanggulangin.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Film *Nyumbang* lebih memanfaatkan *shot on location* dalam produksinya. Penggunaan properti yang ada di lokasi tidak dirubah dan dibiarkan natural apa adanya. Terdapat beberapa properti saja yang dibersihkan untuk memperindah hasil pengambilan gambar. Sebagai contoh terlihat pada gambar 19 dimana penataan properti, pemain, lampu dan pergerakan pemain di-*setting* sedemikian rupa. Lokasi yang digunakan adalah Puskesmas desa dengan memanfaatkan ruang periksa sebagai latar cerita.

g. *Stars and Actors* (Pemeran)

Pemeran atau yang biasa disebut artis, *tallent* ataupun aktor dan aktris adalah orang yang bermain peran di depan kamera (Ilham Zoebazary, 2010: 242). Pemilihan pemeran dalam proses kreatif produksi film didasarkan dengan kasting untuk mencari karakter dari setiap pemeran/tokoh sesuai dengan kebutuhan cerita.

“...Sebelum produksi film *Nyumbang*, kita pernah bermain dengan *tallent*-nya dan mulai memikirkan banyak hal untuk karakter yang pas untuk pemain ini. Bukan sebaliknya, kita justru membuat cerita sesuai karakter mereka gitu. Kita tahu dua karakter ini (Pak Bejo dan Sutini) punya akting yang bagus dan mereka juga orang ketoprak dua-duanya, intinya waktu naskah itu ditulis dua orang ini sudah ada disitu *gitu* lho, ya karena kita punya pengalaman memainkan pemain-pemain ini.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Pemeran yang ada di dalam film *Nyumbang* sebelumnya pernah bermain dalam film *Umbul, a Tribute to Akira Kurosawa* tahun 2013 produksi *Montase Productions*. Hal ini memudahkan sutradara dan produser untuk

menentukan kasting pemain dan kesesuaian tema dalam film *Nyumbang* mengenai karakter orang Jawa yang hidup di desa.

h. *Finding the Crew* (Mencari Kru produksi Film)

Proses kreatif dalam film melibatkan banyak orang yang terbagi ke dalam berbagai divisi. Orang-orang ini biasanya disebut sebagai *crew*/kru produksi seperti kru penata kamera, kru artistik, kru penata suara hingga kru dokumentasi (*behind the scene*).

“..Kita menggunakan anggota member sendiri karena kita rasa lebih dari cukup (dengan anggota komunitas) untuk kru, tapi kita juga kerjasama dengan Grabag TV karena kita meminjam alat produksi mereka.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Kru yang ada di dalam film *Nyumbang* sepenuhnya adalah anggota member yang ada di komunitas *Montase Film*. Pemilihan kru tidak terlalu sulit karena setiap anggota memiliki karakter dan kemampuan masing-masing, misalnya asisten sutradara diisi oleh Agustinus Dwi Nugroho, penulis naskah oleh Himawan Pratista (Moh. Azry) dan Agustinus Dwi, penata kamera oleh Antonius Rah Utomo, penata suara oleh Gregorius Yogaswara Murti & Iqbal Ramadhan, penata artistik oleh Teguh Arief Kristiyanto dan seksi dokumentasi oleh Fandri Lis Malindra. Beberapa peralatan produksi yang digunakan juga meminjam dari Grabag TV sebagai *partner* produksi dalam film *Nyumbang*.

i. Riset Produksi

Berdasarkan penelitian yang dimuat dalam disertasi dan ditulis oleh Soetji Lestari (2014: 1) berjudul *Perempuan dalam Tradisi Nyumbang di Pedesaan Jawa: Potret Dinamika Monetisasi Desa* menjelaskan bahwa *nyumbang* (*gift giving*) merupakan pranata sosial sekaligus simbol ikatan sosial masyarakat desa yang penting, yang memiliki fungsi resiprositas dengan cara saling memberi dan saling tolong menolong sekaligus menggambarkan dinamika interaksi komunitas warga desa. Hal ini menunjukkan meskipun masyarakat desa hidup dalam situasi kemiskinan yang menekan, kegiatan “tradisi *nyumbang*” tetap memiliki kekuatan sosialnya.

Dasar penelitian dan fakta di atas juga menjadi kunci Rahma sebagai sutradara film, karena tidak lain juga mengalami hal serupa dilingkungannya sebagai bagian dari pengalaman empiriknya.

“Terus pada waktu itu riset dan literturnya kita lakukan secara wawancara aja, kita lakukan secara acak waktu itu. Kita wawancara dari berbagai rekan yang asalnya dari Sumatera, ada yang dari Bangka Belitung dan beberapa teman dari Jawa.”

(Wawancara Rahma Nurlinda Sari – tanggal 2 Mei 2019)

Pencarian fakta dan riset dalam film *Nyumbang* dilakukan secara observasi dan wawancara. Data *sampling* yang diambil adalah rekan-rekan dari Rahma Nurlinda Sari yang berasal dari Sumatera, Bangka Belitung dan Jawa. Hasil wawancara cenderung pro dan kontra, namun sebagian besar orang-orang (teman Rahma) yang tinggal di pulau Jawa setuju bahwa tradisi *nyumbang* tersebut adalah sesuatu yang sebenarnya

tidak semua masyarakat mampu (untuk melakukan *nyumbang*). Isu ini menjadi relevan dengan kehidupan masyarakat Jawa dan cukup untuk memperkuat cerita sebagai bentuk merelasikan salah satu kehidupan masyarakat Jawa yang sebenarnya.

2. Proses Kreatif Film *Reco*



Gambar 20. Poster film *Reco*.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Film *Reco* merupakan film produksi dari komunitas *Montase Film* yang ke-12 setelah film *The Letter*. Film berdurasi 24 menit 8 detik ini diproduksi pada tahun 2016 atas pendanaan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Seksi Pusat Pengembangan Perfilman Indonesia (Pusbangfilm). *Reco* merupakan kolaborasi antara *Montase Productions* bersama dengan *Padi-Padi Creative*. Film ini disutradarai oleh Agustinus Dwi Nugroho dan di produseri oleh Himawan Pratista.

Film *Reco* berkisah pada Pak Bejo yang menemukan sebuah *reco* (arca/patung kuno) di pekarangan rumahnya. Atas saran istrinya Pak Bejo menjual *reco* tersebut di pasar dan ternyata laku untuk dijual dengan harga yang cukup tinggi. Para tetangga yang mendengar hal tersebut menjadi heboh dan membuat seisi kampung turut menggali mencari *reco* di pekarangan rumahnya masing-masing (Pratista, 2018: <https://montase.org/reco/>).

a. *Hatching Your Plot* (Ide Cerita)

Ide dasar dalam membuat film *Reco* awalnya berasal dari para anggota *Montase* dalam melihat peluang membuat film yang tepat serta adanya pendanaan film yang didanai oleh Dinas Kebudayaan DIY Seksi Film untuk komunitas-komunitas film di Yogyakarta. Salah satu kriteria agar film dapat didanai adalah membuat film dengan konsep dan *setting* lokasi di Yogyakarta sehingga filmnya menjadi *Jogja Banget*. *Jogja Banget* yang dimaksud adalah film yang dibuat berbahasa Jawa, *setting* lokasi di Yogyakarta. Seperti yang dijelaskan oleh sutradara film *Reco* dalam wawancara;

“Yang melatar belakangi membuat film ini sebetulnya adalah ada sebuah pendanaan dari Dinas Kebudayaan Yogyakarta, Seksi Film waktu itu, yang mendanai film-film produksi komunitas film di Jogja. Sebuah film yang mungkin bisa menggambarkan sosial masyarakat atau budaya tentang Jogja *gitu*. Artinya nanti film-film yang muncul adalah film yang lahir di Jogja, tentang Jogja bahkan cara dan bentuknya khas Jogja.”

(Wawancara Agustinus Dwi Nugroho – Tanggal 19 April 2019)

Adanya pendanaan ini kemudian memicu tim produksi membuat cerita mengenai isu yang ada di kawasan Yogyakarta. Isu yang diangkat ini membahas mengenai penemuan situs cagar budaya Candi dengan ukuran besar di dusun Palgading, desa Sinduharjo, kecamatan Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.

Isu ini menjadi besar karena para warga resah mendengar berita bahwa pemerintah dari Dinas Kebudayaan DIY berencana merelokasi warga setelah adanya penemuan benda-benda cagar budaya seperti arca/candi.

“...Muncul-*lah* ide dari salah satu teman yang mengatakan bahwa di kampungnya itu, kebetulan di dusun Palgading itu, ada sebuah Candi yang posisinya itu di dalam tanah. Dan sebetulnya ada sebuah isu bahwa candi itu besar, tidak hanya memuat sebuah candi yang kecil tetapi ada area candi yang lebih besar *gitu* ya. Ada isu bahwa warga disana *mau* digusur dan lain sebagainya.”

(Wawancara Agustinus Dwi Nugroho – tanggal 19 April 2019)

Konsep dan ide yang telah jadi untuk film *Reco* kemudian dipresentasikan di hadapan Dewan Juri dari Dinas Kebudayaan DIY. Ide dan konsep yang telah dipersiapkan tidak lolos seleksi dan kurasi, sehingga muncullah gagasan untuk mengirimkan proposal ke Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan unit Pusbangfilm.

“...Waktu di *pitching*, sayang (ide) kita tidak diterima ya di Dinas Kebudayaan. Atas kejadian itu, kita *iseng* mengirimkan proposal itu ke Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Jakarta. Waktu itu unitnya di Pusbangfilm. Ternyata dari seleksi nasional, kami masuk dan proposal kami diterima dan

didanai. Karena kalau *nggak* didanai, film ini tidak akan dibuat. Dana yang keluar juga tidak besar (sekitar 30 Juta). Saat itu ada sekitar 5 film fiksi dan 5 film dokumenter.”
(Wawancara Agustinus Dwi Nugroho – tanggal 19 April 2019)

Dari proposal pendanaan yang diajukan ke Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ini, *Montase Productions* mendapatkan kucuran dana produksi sekitar Rp. 30.000.000,-.

b. Writing The Screenplay (Penulisan Skenario)

Skenario digunakan sebagai *blue print* atau pedoman dalam produksi film. Penulisan skenario dalam film *Reco* berbeda dari film-film *Montase Productions* sebelumnya karena terdapat beberapa kriteria seperti cerita yang unik, *setting* di Yogyakarta, memuat kearifan lokal budaya Jawa dan kru produksi yang harus orang-orang Yogyakarta. Konsep ide tentang penemuan benda-benda purbakala yang ada di desa Palgading kemudian diterjemahkan kedalam skrip naskah.

“...Naskah film *Reco* itu beda, sebenarnya naskah itu kita peruntukkan untuk proyek Dinas Kebudayaan, jadi kriteria dan persyaratannya itu sesuatu yang memang unik, ceritanya hanya ada di Yogyakarta, orang-orang Yogya yang harus produksi dan penyelesaiannya-pun dengan cara orang Yogya (*local wisdom*-nya yang kuat).”
(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Formula penulisan naskah yang diterapkan dalam film *Reco* sama dengan film *Nyumbang* dimana penulis naskah membuat skrip dengan bahasa Indonesia yang baku. Penulisan cerita disusun dengan konsep yang telah dibuat mengenai fenomena isu penggusuran lahan dan perumahan warga

di desa Palgading karena ditemukan benda-benda bersejarah bekas kerajaan Mataram kuno. Penerjemahan penulisan naskah dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa dibantu oleh para pemain yang berasal dari sanggar ketoprak Merbabu Budaya (Hadi Manuto CS), sehingga bahasa Jawa yang muncul dalam film adalah dialog sehari-hari masyarakat Jawa dan penuturannya dibuat dengan gaya ketoprak.

c. *Genre and Drama (Genre, Tema dan Drama)*

Tema dan penuturan cerita untuk produksi film *Reco* mengarah kepada ranah Pendidikan. Film *Reco* dibuat dengan *genre* fiksi namun juga semi penyuluhan. Fungsi utamanya untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya situs cagar budaya yang harus dilindungi.

“Karena syarat dari film ini *condong* ke pendidikan, akhirnya kami coba mengemas film ini dengan bercerita secara *gamblang* gitu ya. Semacam film fiksi, tapi sebenarnya penyuluhan.”

(Wawancara Agustinus Dwi Nugroho – tanggal 19 April 2019)

Tutur cerita yang dikemas dalam film *Reco* sangat *gamblang* dan jelas serta didukung dengan para pemain Ketoprak, sehingga baik dari ranah cerita, pengadeganan maupun gambar dalam film dibuat sejelas mungkin agar mudah diterima untuk semua kalangan penonton.

d. *Drawing on Ideas (Storyboard)*

Storyboard berguna untuk mempermudah penata artistik, penata kamera dan penata cahaya dengan bantuan gambar sketsa. Gambar-

gambar yang dibuat disesuaikan dengan cerita dan properti apa saja yang diperlukan sebelum produksi film dilakukan. Film *Reco* memanfaatkan gambar-gambar hasil survei dari film-film sebelumnya sebagai referensi, baik dari lokasi maupun pemeran-pemeran film yang akan bermain.

“Kita tidak menggunakan *storyboard*, kita hanya menggunakan pengalaman dari film *Nyumbang* dan karakternya dari *universe* yang sama jadi tempat dan *setting*-nya sama. Kita tidak menggunakannya karena menggunakan tempat dan orang-orang yang sama (dokumentasi foto).”
(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Film *Reco* tidak memanfaatkan *storyboard* dalam mengkonsep gambaran idenya. Himawan Pratista selaku Produser menjelaskan bahwa film *Reco* lebih mengutamakan menggunakan foto sebagai ganti dari sketsa gambar. Foto-foto yang dipakai sama dengan film *Nyumbang* dengan lokasi di desa Tanggulangin, Magelang, Jawa Tengah.


e. *Location, Location, Location* (Setting Lokasi)

Setting lokasi sangat mendukung dalam berbagai hal dalam produksi film terutama menguatkan ide cerita maupun perhitungan biaya produksi. Film *Reco* awalnya direncanakan di produksi di Dusun Palgading, sesuai dengan tema dan isu yang diriset. Adanya permasalahan biaya produksi yang relatif kecil dan tidak memungkinkan untuk membayar pemain yang banyak, maka lokasi yang digunakan berbeda. Tim *Montase Productions* mencari lokasi di daerah Magelang, tepatnya di dusun Tanggulangin, desa Ngablak, Magelang, Jawa Tengah.

“Karena kita domisili di Jogja, tentu kalau bisa *sih* di Jogja saja. Akhirnya di salah satu dusun dari anggota kami, namanya dusun Palgading dan kebetulan isu yang *mau* kita buat film itu ada *gitu lho*. Opsi kedua akhirnya kita memilih salah satu dusun Tanggulangin, Magelang kalau tidak salah.”
(Wawancara Agustinus Dwi Nugroho – tanggal 19 April 2019)

Lokasi-lokasi yang telah ditentukan kemudian diambil fotonya. Tabel 28 dibawah merupakan foto hasil dari survei yang dilakukan oleh kru *Montase Productions* sebelum produksi.

Tabel 28. Riset lokasi untuk produksi film *Reco*.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Riset Lokasi	Keterangan
	Lokasi dusun Tanggulangin.
	Ekterior depan rumah Pak Bejo.
	Belakang rumah / pekarangan Pak Bejo.

	<p>Interior ruang keluarga rumah Pak Bejo.</p>
	<p>Interior dapur rumah Pak Bejo.</p>
	<p>Depan rumah Pak Kadus.</p>
	<p>Interior ruang tamu Pak Kadus (ruang pertemuan warga).</p>
	<p>Interior ruang tamu Pak Kadus (ruang pertemuan warga).</p>

	<p>Rumah warga / pekarangan depan rumah.</p>
	<p>Rumah warga.</p>
	<p>Gambaran pekarangan warga.</p>
	<p>Jalanan dusun.</p>
	<p>Warung makan.</p>

Data pada tabel 28 berisi gambar-gambar lokasi yang digunakan untuk produksi film *Reco* seperti eksterior rumah, jalan dusun dan suasana pedesaan di dusun Tanggulangin. Kejeniusan dan keberanian sutradara serta produser juga diandalkan dalam mengambil keputusan dengan adanya kendala biaya produksi yang rendah. Solusi yang digunakan dalam produksi film *Reco* adalah membuat *setting* lokasi untuk cerita yang sesuai dengan tema di satu dusun yang lain, kemudian membuat visual yang hampir serupa. Keputusan menggunakan dusun Tanggulangin sangat tepat karena selain meminimalisir biaya produksi yang relatif kecil, domisili para pemain inti dan extras yang dekat juga memudahkan tim produksi untuk mengkoordinasi pemain saat produksi film. Kultur budaya Jawa antara dusun Palgading dan dusun Tanggulangin juga serupa dan tidak jauh berbeda sehingga tidak ada kendala yang berarti.

f. *Setting Scene* (*Setting dalam Scene*)

Setting scene dalam film berguna untuk mengetahui latar belakang tempat, latar waktu yang berlangsung dan suasana peristiwa yang ada dalam film. Film *Reco* sendiri berlatar belakang kehidupan di pedesaan yang masyarakatnya hidup rukun berdampingan.

“Kalau *scene* yang memang benar-benar kita bangun itu *setting galian* di pekarangan rumah warga. Untuk yang lainnya kita hanya *shot on location* saja di beberapa rumah tanpa satupun yang dirubah tata letaknya, dibiarkan apa adanya, ya mungkin kalau kotor ya kita sapu dan bersihkan.”
(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Film *Reco* memanfaatkan *shot on location* dalam produksinya. Penggunaan properti yang ada di lokasi tidak dirubah dan dibiarkan natural apa adanya. Terdapat satu *setting* yang dibuat yaitu *scene* beberapa lubang yang berada di pekarangan masyarakat untuk mencari benda-benda purbakala peninggalan kerajaan Mataram kuno.

g. Stars and Actors (Pemeran)

Pemeran atau yang biasa disebut artis, *tallent* ataupun aktor dan aktris adalah orang yang bermain peran di depan kamera (Ilham Zoebazary, 2010: 242). Pemilihan pemeran dalam proses kreatif produksi film didasarkan dengan kasting untuk mencari karakter dari setiap pemeran/tokoh sesuai dengan kebutuhan cerita.

“...kita memakai dua karakter ini (Pak Bejo dan Sutini) yang punya akting bagus dan mereka orang ketoprak dua-duanya, ada juga beberapa warga desa sekitar yang terlibat. Proses kastingnya mudah karena sebelumnya kita pernah bermain dengan mereka dan cerita menyesuaikan dengan karakter mereka masing-masing.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)



Gambar 21. Kasting dengan Hadi Manuto dan kru produksi.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)



Gambar 22. Kasting dengan Hadi Manuto, warga desa dan kru film.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Pemeran yang ada di dalam film *Reco* sebelumnya pernah berperan dalam film *Umbul, a Tribute to Akira Kurosawa* dan *Nyumbang* sehingga proses kasting yang dilakukan sutradara dan produser lebih mudah dalam menentukan gambaran karakter. Karakter Pak Bejo (gambar 21 dan gambar 22 - diperankan Hadi Manuto) dan Sutini (diperankan Widowati) disesuaikan dengan kemampuan akting masing-masing, sehingga beberapa dialog pada naskah sedikit berbeda dengan yang diperankan pemain (improvisasi). Sanggar ketoprak Merbabu Budaya (Hadi Manuto CS) dalam film *Reco* mencoba menampilkan pemeran-pemeran terbaiknya untuk mencerminkan karakter orang Jawa yang sesungguhnya.

h. *Finding the Crew* (Mencari Kru produksi Film)

Proses kreatif dalam film *Reco* melibatkan banyak orang yang terbagi ke dalam berbagai divisi. Orang-orang ini biasanya disebut sebagai crew/kru produksi seperti kru penata kamera, kru artistik, kru penata suara hingga kru dokumentasi (*behind the scene*). Pemilihan kru di film *Reco* tidak jauh berbeda dengan film *Nyumbang* dan memprioritaskan anggota dari komunitas *Montase Film* sendiri.

“Hampir sama dengan film *Nyumbang*, kru memang kita prioritaskan dari member kita semua (yang ada di *Montase Film*).”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Pemilihan kru tidak terlalu sulit karena setiap anggota memiliki karakter dan kemampuan masing-masing, seperti asisten sutradara 1 dan 2 diisi

oleh Rian Apriansyah & Dewi Prastiningrum, penulis naskah oleh Himawan Pratista & Agustinus Dwi Nugroho, penata kamera oleh Antonius Rah Utomo, penata suara oleh Gregorius Yogaswara Murti & Iqbal Ramadhan, penata artistik oleh Andi Siti Hardianti dan seksi dokumentasi oleh Dewi Prastiningrum.

i. Riset Produksi

Berdasarkan data yang dimuat di situs Tribun Jogja, Candi Palgading merupakan peninggalan dari kerajaan Mataram Kuno (Mataram Budha) seluas 1 hektar yang ada di pemukiman warga (Kriesdinar, 2011: <https://jogja.tribunnews.com/2011/09/23/tim-bp3-ekskavasi-tahap-dua-candi-palgading>). Tim produksi *Montase Productions* mencoba mencari informasi mengenai kebenaran candi maupun benda-benda bersejarah dengan wawancara ke salah satu dosen Arkeologi, Universitas Gajah Mada Yogyakarta.

“...Kami mencoba untuk melakukan riset terhadap ide tersebut, salah satunya kami melakukan riset di Arkeologi UGM dengan salah satu rekan dosen Arkeologi yang khusus menangani tentang kebudayaan agama Hindu dan Budha. Selain itu, kami juga riset di badan Balai Purbakala Jawa Tengah, di daerah Klaten, Prambanan. Kami juga bertanya tentang permasalahan itu, tidak hanya wawancara tapi kami juga observasi serta data-data literatur yang kami dapatkan.”
(Wawancara Agustinus Dwi Nugroho – tanggal 19 April 2019)

Riset yang dilakukan tidak hanya sebatas wawancara dengan berbagai narasumber yang kompeten dalam ranah studi Arkeologi, namun juga melihat data statistik dari literatur yang ada di Balai Purbakala Jawa

Tengah, sehingga ide yang telah jadi kemudian dikerucutkan ke dalam hasil riset untuk mematangkan konsep film *Reco*.

3. Proses Kreatif Film *Sawah Terakhir*



Gambar 23. Poster film *Sawah Terakhir*
(*Once Upon a Time in Yogyakarta*).
(Sumber: Database Montase Film, 2019)

Film *Sawah Terakhir* (*Once Upon a Time in Yogyakarta*) merupakan film produksi dari komunitas *Montase Film* yang ke-17 setelah film *Dongeng Pak Bagong*. Film berdurasi 12 menit 24 detik ini diproduksi tahun 2017, ditulis dan disutradarai oleh mahasiswa *non-film* bernama Dwi Saputro. Film ini diproduksi dengan biaya rendah, sekitar US \$100 atau sekitar Rp. 1.400.000,-. Selain berbiaya rendah, film ini juga tidak menggunakan dialog, namun sangat kuat dalam visual.

Film *Sawah Terakhir* atau yang dikenal dengan judul *Once Upon a Time in Yogyakarta* bercerita tentang Sarjono yang berprofesi sebagai

seorang petani tua dan telah bertani berpuluh tahun lamanya di wilayah Yogyakarta. Film ini memperlihatkan proses seorang petani tua yang mengerjakan sawahnya, tahap demi tahap, mulai dari mengolah lahannya hingga panen. Sarjono adalah cerminan seorang petani tradisional yang kelak akan sirna ditelan zaman yang semakin modern karena banyaknya alih fungsi lahan (Pratista, 2019: <https://montase.org/upon-time-yogyakarta/>).

a. *Hatching Your Plot (Ide Cerita)*

Ide dasar dalam membuat film *Once Upon a Time in Yogyakarta* awalnya berasal dari Dwi Saputro yang sedang menempuh tugas akhir untuk skripsinya. Dwi melihat peluang membuat film yang sesuai dengan jurusannya (Agribisnis Pertanian, UPN, Yogyakarta) yakni mengenai banyaknya alih fungsi lahan hijau menjadi lahan kuning (pembangunan Hotel, Apartemen, Kawasan Industri dan lain sebagainya).

“Yang pertama *itukan* film ini awalnya dari skripsi aku ya. Aku kuliah di Jurusan Agribisnis Pertanian di UPN Yogyakarta, karena skripsi saya itu alih fungsi lahan. *Nah* gimana caranya aku sama teman-teman aku (member *Montase Film*) itu membuat film yang *mengenai* ya itu, alih fungsi lahan. Alih fungsi lahan *itukan* juga salah satu isu di dunia.”

(Wawancara Dwi Saputro – tanggal 21 April 2019)

Tim produksi kemudian berdiskusi membuat cerita mengenai isu yang ada di kawasan Yogyakarta. Besarnya isu ini, mengenai alih fungsi lahan tidak hanya di kawasan Yogyakarta, bahkan di daerah-daerah lain seperti Surakarta, Sukoharjo, Bekasi dan sekarang isu ini masih hangat sebagai isu besar di berbagai negara. Data dari Dinas Pertanian Daerah Istimewa

Yogyakarta (DIY) menyebut alih fungsi lahan pertanian produktif di DIY mencapai lebih dari 250 hektar per tahun. Hal ini menjadi kendala untuk meningkatkan hasil pertanian karena lahan yang semakin berkurang (Setiawan, 2019: <https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/poasot370/alih-fungsi-lahan-di-diy-capai-250-hektare-per-tahun>).

Setelah terbentuk ide dan konsep yang matang kemudian dilakukan verifikasi kembali mengenai kebenaran alih fungsi lahan ke Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, sehingga riset dan verifikasi dapat dijadikan pondasi yang kuat untuk mematangkan ide dan konsep cerita dalam film *Sawah Terakhir*.

b. Writing The Screenplay (Penulisan Skenario)

Skenario adalah salah satu pedoman/*blue print* tahapan dalam praproduksi sebuah film. Penulisan skenario dalam film *Sawah Terakhir* berbeda karena penulisnya adalah mahasiswa *non-film*, sehingga untuk penulisan skrip naskah Dwi Saputro (Sutradara film) hanya membuat *treatment-treatment*-nya sebagai alternatif dalam mempermudah kru mengambil gambar saat produksi. Konsep ide tentang alih fungsi lahan persawahan yang ada di Yogyakarta diwakili dengan kegiatan bertani oleh seorang petani dari tahap mencangkul sampai dengan pemanenan.

“Untuk film ini kita cuma membuat *treatment* aja ya, karena hanya menunjukkan proses (proses bertani). Film *Sawah Terakhir* itu kombinasi dokumenter dengan fiksi, tanpa dialog dan hanya memperlihatkan proses mulai dari mencangkul, tanam, penyemprotan sampai panen di sawah.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Film *Sawah Terakhir* ditulis berdasarkan fenomena isu penggusuran lahan dan areal persawahan menjadi perhotelah, perumahan, pusat perbelanjaan dan bangunan-bangunan megah lainnya yang ada di Yogyakarta. Film ini merupakan kombinasi antara gaya dokumenter dengan fiksi, tanpa dialog dan hanya memperlihatkan proses mulai dari mencangkul, *tandur*, penyemprotan sampai panen padi di sawah dengan satu pemeran utama.

c. Genre and Drama (Genre, Tema dan Drama)

Tema dan penuturan cerita untuk produksi film *Sawah Terakhir* (*Once Upon a Time in Yogyakarta*) mengarah kepada ranah kritik terhadap kebijakan pemerintah mengenai alih fungsi lahan. Film ini dibuat dengan *genre* dokumenter fiksi, namun esensi dalam film disesuaikan dengan data di lapangan. Fungsi utamanya untuk mengekspos isu alih fungsi lahan kepada masyarakat serta kritik yang ditunjukkan kepada pemerintah.

Konsep bercerita yang digunakan diambil dari sudut pandang seorang petani, sehingga gaya sutradara dalam mengarahkan film ditunjukkan dengan aktivitas petani mulai dari penanaman hingga masa siap panen.

“Untuk film ini aku *nerapin* visual umum petani yang sewajarnya petani ya. Ketika petani di sawah itu apa yang dikerjakan setiap harinya, dari penanaman~~lah~~ sampai panen itu apa yang dikerjakan. Kalau dari segi gambarkan saya juga

belum begitu paham karena masih belajar. Jadi aku dibantu teman (Antonius Rah Utomo) juga biar gambarnya bagus.”
(Wawancara Dwi Saputro – tanggal 21 April 2019)

Film *Sawah Terakhir* tidak banyak menggunakan dialog karena lebih menekankan pada sisi visual. Kegiatan bertani seperti mencangkul, menanam padi, pemupukan hingga panen digambarkan secara detail sehingga peran pengarah gambar sangat diandalkan dalam film ini.

d. *Drawing on Ideas (Storyboard)*

Storyboard dipergunakan untuk mempermudah penata artistik, penata kamera dan penata cahaya dengan bantuan gambar sketsa dalam menata properti dan pergerakan pemain sebelum produksi.

“Kita tidak pakai *storyboard* dan di film ini jelas *shot on location*. Proses ini kita mengikuti *continuity* kegiatan bertaninya ya, waktu mencangkul ya kita datang, terus *record*, masa tanam datang lagi, begitu sampai materi film dirasa cukup.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Film *Sawah Terakhir* tidak memanfaatkan *storyboard* dan dominan *shot on location*. Himawan Pratista selaku Produser menjelaskan bahwa film *Sawah Terakhir* lebih mengutamakan menggunakan foto sebagai ganti dari sketsa gambar sehingga kemampuan pengarah gambar sangat menentukan hasil dan kualitas setiap *shot* yang diambil.

e. *Location, Location, Location (Setting Lokasi)*

Setting lokasi produksi dalam film sangat mendukung dalam berbagai hal terutama menguatkan kebutuhan ide cerita maupun

perhitungan biaya produksi. Film *Once Upon a Time in Yogyakarta* menggunakan 4 lokasi yang berbeda di 2 dusun. Lokasi produksi berada di daerah Palgading dan Seturan, Sleman Yogyakarta untuk menyesuaikan kebutuhan cerita dan gambar karena waktu produksi yang memakan waktu cukup lama.

”Lokasinya ini ada 4 lokasi, ada di daerah Palgading dan Seturan. Jadi sebelum hari H *take* gambar, kita *hunting* dulu. Kira-kira lokasinya cocok *nggak* buat syuting besoknya. Jadi kita *nggak long run* syutingnya, kadang 3 hari sekali. Jadi untuk produksi aja kita ada sekitar 4 bulanan.”

(Wawancara Dwi Saputro – tanggal 21 April 2019)

Waktu yang dibutuhkan untuk produksi film *Once Upon a Time in Yogyakarta* sekitar 4 bulan. Selain terkendala waktu dengan rata-rata waktu produksi 3 hari sekali, kondisi cahaya matahari juga tidak mendukung karena jika dipaksa untuk mengambil gambar akan menghasilkan gambar *flare* (bayangan sinar matahari pada objek). Kebutuhan gambar untuk *scene* burung juga membutuhkan waktu yang lama sehingga dibutuhkan momen tertentu untuk mengambil 2 *shot* burung Kuntul.

“Salah satunya ada *shot* yang khusus dan benar-bener kita cari *nih*, seperti burung yang ada di sawah. Padahal di film ini cuma ada 2 *shot* aja yang dipakai. Itu burung Kuntul yang sering ada di sawah itu. Kita nyari gambar ini lumayan lama, mungkin sekitar satu bulanan. Kita tanya-tanya petani disana juga harus pas momennya.”

(Wawancara Dwi Saputro – tanggal 21 April 2019)

Memanfaatkan sebuah momen dalam produksi film sangat dibutuhkan. Momen dapat dijadikan sebagai penguat cerita yang muncul dan terkadang tidak direncanakan saat praproduksi film. Sutradara yang

sudah memiliki pengalaman dari banyak produksi akan selalu mencari momen-momen tidak terduga sebagai pelengkap untuk filmnya. Dwi Saputro dalam menyutradarai film *Sawah Terakhir* mencoba memanfaatkan burung kuntul sebagai simbolis tentang kemakmuran.

f. *Setting Scene (Setting dalam Scene)*

Setting scene dalam film berguna untuk mengetahui latar belakang tempat, latar waktu yang berlangsung dan suasana peristiwa yang ada dalam film. Film *Sawah Terakhir* sendiri berlatar belakang kehidupan seorang petani tradisional Jawa yang kesehariannya bekerja di sawah.

“Kita tidak membangun apapun ya di *scene-scene* dalam film ini, soalnya yang ingin kita perlihatkan itu kegiatan bertani yang apa adanya aja *gitu*, hanya kemudian *setting* sawah diperkuat dengan beberapa bangunan untuk menunjukkan ada pembangunan di areal persawahan.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)



Gambar 24. Kameramen (Antonius Rah Utomo) mengambil *shot* di saluran irigasi.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)



Gambar 25. Kameramen (Antonius Rah Utomo) mengambil *shot* di areal persawahan.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Film *Sawah Terakhir* dalam *setting* setiap *scene*-nya memanfaatkan *shot on location* di areal persawahan. Penggunaan properti yang ada di lokasi tidak dirubah dan dibiarkan natural apa adanya seperti sawah, *gubuk*

tempat istirahat, cangkul, *caping* dan rokok. *Setting* di sawah kemudian diperkuat dengan beberapa bangunan untuk menunjukkan ada pembangunan di areal persawahan.

g. *Stars and Actors* (Pemeran)

Pemilihan pemeran dalam proses kreatif praproduksi film didasarkan dengan kasting untuk mencari karakter dari setiap pemeran/tokoh sesuai dengan kebutuhan cerita. Kemampuan pemeran dalam memainkan suatu karakter sangat menentukan hasil dari sebuah film.

“Untuk pemain, kita langsung saja memakai orang yang punya sawahnya (Pak Sarjono). Jadi *biar* kegiatan yang dilakukan itu *nggak* dibuat-buat dan senatural mungkin.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Pemeran yang ada di dalam film *Sawah Terakhir* adalah Pak Sarjono selaku pemilik sawah yang memang memiliki lahan tanam produktif. Karakter yang dibangun adalah petani tradisional masyarakat Jawa yang tinggal di desa. Pemilihan ini didasarkan atas kemampuan Pak Sarjono dalam memerankan karakter petani baik untuk kegiatan mecangkul, *tandur*, penyemprotan dan pemanenan.

h. *Finding the Crew* (Mencari Kru produksi Film)

Proses kreatif dalam pembuatan film *Sawah Terakhir* melibatkan banyak orang yang terbagi ke dalam berbagai divisi. Perbedaan dari

produksi film-film *Montase Productions* sebelumnya terletak pada jumlah kru yang terlibat dalam produksi.

“Kita prioritas pakai kru dari anggota komunitas sendiri ya, biar kita sama-sama belajar gitu. Kita produksi hanya dengan 3-4 orang selama 4 atau 6 bulan itu, ada kameraman, sutradara dan audioman saja.”

(Wawancara Himawan Pratista – tanggal 27 Juli 2019)

Film *Sawah Terakhir* produksi kurang lebih sekitar 4-6 bulan mengikuti aktivitas bertani dari petani mulai dari menanam sampai memanen. Kru yang dilibatkan hanya 4-6 orang dari anggota *Montase Film* dimana setiap anggota memiliki karakter dan kemampuan masing-masing, seperti asisten penulis naskah diisi oleh Dwi Saputro, penata kamera oleh Antonius Rah Utomo, penata suara oleh Rian Apriansyah dan penata artistik oleh Iqbal Ramadhan.

i. Riset Produksi

Data yang dimuat dalam website Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, sejak tahun 2012 hingga tahun 2016, areal persawahan di setiap kabupaten maupun kota mengalami penurunan yang signifikan. Informasi lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar dan tabel berikut ini;

https://yogyakarta.bps.go.id/dynamictable/2017/08/02/73/luas-lahan-pertanian-.html

Indonesia | English

Manual | Tautan | Peta Situs | SBK

Beranda | Tentang Kami | Berita | Senarai Rencana Terbit | Publikasi | Berita Resmi Statistik | Informasi Publik

Luas Lahan Pertanian

DATA SENSUS

Tabel Unduh Data

Kabupaten/Kota	Luas Lahan Pertanian								
	Sawah					Bukan Sawah			
	2012	2013	2014	2015	2016	2012	2013	2014	2015
D.I. Yogyakarta	56 364	56 539	55 650	55 425	55 292	183 878	182 621	187 289	
Kulonprogo	10 299	10 297	10 296	10 366	10 366	35 027	35 027	35 027	
Bantul	15 482	15 471	15 191	15 225	15 150	14 129	14 125	13 639	
Gunungkidul	7 865	7 865	7 865	7 865	7 875	117 835	117 829	117 701	
Sleman	22 642	22 835	22 233	21 907	21 841	16 699	15 449	20 905	
Yogyakarta	76	71	65	62	60	188	191	17	

Subjek, Subject Keterangan Notes
 ("Luas Lahan Pertanian"; "Agriculture Area") Daftar SP-Lahan, Dinas Pertanian Kab/Kota, D I Yogyakarta Agriculture Survey SP-Lahan, Regency/City of Agriculture Offices, D I Yogyakarta

Yogyakarta Jl. Lingkar Selatan, Tamantirto, Kasihan, Bantul atau email ke pst3400@bps.go.id

Gambar 26. Data luas lahan pertanian di BPS Provinsi D.I Yogyakarta.
 (Sumber: <https://yogyakarta.bps.go.id/dynamictable/2017/08/02/73/luas-lahan-pertanian-.html>, 2019)

Tabel 29. Luas lahan pertanian sawah di Kabupaten Kota
 D.I Yogyakarta tahun 2012-2016.
 (Sumber: <https://yogyakarta.bps.go.id/dynamictable/2017/08/02/73/luas-lahan-pertanian-.html>, 2019)

Kabupaten/Kota	Luas Lahan Pertanian				
	Sawah				
	2012	2013	2014	2015	2016
D.I. Yogyakarta	56.364	56.539	55.650	55.425	55.292
Kulonprogo	10.299	10.297	10.296	10.366	10.366
Bantul	15.482	15.471	15.191	15.225	15.150
Gunungkidul	7.865	7.865	7.865	7.865	7.875
Sleman	22.642	22.835	22.233	21.907	21.841
Yogyakarta	76	71	65	62	60

Data-data pada gambar 11 dan tabel 29 di atas kemudian diolah sebagai bahan kajian dan riset untuk menguatkan film *Sawah Terakhir*. Sehingga riset tidak hanya berupa data mentah dan simpang siur

perhitungan data. Berdasarkan pernyataan wawancara dengan Dwi Saputro selaku sutradara mengenai riset yaitu;

“Ya ada, tentu risetnya sebelum mulai syuting itu kita mencari data. Karena film ini tentang alih fungsi lahan, aku coba cari lokasi terdekat, karena aku *kan* di DIY. Seberapa luas *sih* lahan yang sudah dialihkan menjadi pembangunan, itu ada data di BPS (Badan Pusat Statistik). Kita mencari berapa luasan lahan dalam 10 tahun terakhir.”

(Wawancara Dwi Saputro – tanggal 21 April 2019)

Penguatan riset untuk kebutuhan dan kebenaran data yang akurat dalam produksi film juga harus didukung dengan penguatan dari segi visual. Data-data yang dikumpulkan untuk visual dalam film *Sawah Terakhir* didukung dengan foto-foto dari koran dan mural yang dilakukan oleh aktivis lingkungan. Riset untuk lokasi syuting juga disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Penggabungan riset data dan survei di lapangan untuk syuting membutuhkan waktu setidaknya lebih dari 1 bulan.

Proses riset data selain untuk kebutuhan pendukung dalam cerita juga dilakukan riset tentang tokoh pemeran utama yang sesuai dengan film. Pemilihan pemain disesuaikan dengan kriteria dan kebutuhan cerita. Berdasarkan wawancara dengan Dwi Saputro terdapat beberapa kendala dalam menentukan pemeran di film *Sawah Terakhir* sebagai berikut;

“Kendala riset mungkin untuk cari *tallentnya* ya. Sebenarnya sebelum kita mencari *tallent* itu memang ada beberapa kandidat. Dalam film ini juga tidak ada dialog dan lebih banyak adegan. Di film *itukan* cuma ada seorang petani saja, jadi petani disini harus bisa seperti petani yang mengolah sawahnya sampai panen itu seperti apa. Ya adegan sehari-hari.”

(Wawancara Dwi Saputro – tanggal 21 April 2019)

Dengan adanya kendala dalam mencari *talent* untuk peran utama juga terdapat kendala lainnya terutama cahaya matahari yang memengaruhi waktu syuting, sehingga pengambilan gambar hanya dilakukan mulai pukul 6 pagi dan maksimal 8 pagi.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, budaya Jawa yang dimunculkan dalam film-film produksi komunitas *Montase Film* melalui sistem bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem religi dan kesenian pada masyarakat Jawa di penelitian Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di Komunitas *Montase Film* dalam Produksi Film-Film Bertema Budaya Jawa dapat ditarik kesimpulan, diantaranya;

1. Secara keseluruhan sistem bahasa yang digunakan dalam film *Nyumbang* dan *Reco* menggunakan bahasa Jawa baik bahasa Jawa *Ngoko*, *Madya* dan *Krama*, sedangkan pada film *Sawah Terakhir* bahasa yang digunakan adalah bahasa visual bukan bahasa verbal.
2. Sistem teknologi yang terdapat dalam film *Nyumbang* dan *Reco* adalah rumah kampung khas pedesaan di Jawa, juga terdapat perabotan interior yang sederhana seperti *dipan*, *caping*, lampu petromak dan sekat dinding dari bambu. Di film *Nyumbang* juga terdapat beberapa tokoh menggunakan baju dari kain batik saat menghadiri hajatan. Pada film *Sawah Terakhir*, tidak ada sistem teknologi yang divisualkan kecuali bertani dengan sistem tradisional.
3. Bentuk sistem mata pencaharian yang ada dalam film baik *Nyumbang*, *Reco* maupun *Sawah Terakhir* sama-sama menampilkan kegiatan

seorang petani, namun hanya film *Sawah Terakhir* yang bercerita secara terbuka mulai dari mencangkul, *tandur*, penyemprotan hingga pemanenan padi.

4. Sistem organisasi sosial yang ada dalam film *Nyumbang* adalah kegiatan sumbang-menyumbang yang dilakukan Pak Bejo dan Sutini ke warga yang memiliki hajat dan begitu juga sebaliknya. Pada film *Reco*, sistem organisasi sosial kemasyarakatan yang dibangun adalah *Rembugan* untuk mencari jalan tengah atas permasalahan isu penggusuran yang dihadapi warga karena ditemukannya benda-benda cagar budaya, sedangkan untuk film *Sawah Terakhir* tidak menampilkan sistem organisasi sosial apapun karena hanya menggunakan satu pemain.
5. Penggunaan sistem religi hanya muncul dalam film *Reco* yaitu mistik *Kejawen* dimana warga (salah satunya Sutini) merasa bahwa benda yang ditemukan berdasarkan mimpi memiliki kekuatan magis tertentu. Pada film *Nyumbang* dan *Sawah Terakhir*, sistem religi tidak ada dalam bentuk visualnya.
6. Kesenian dan tradisi yang ada didalam film *Nyumbang* adalah *Tembang Jawa* yang dinyanyikan oleh Pak Bejo, Sutini dan Pak Kikiswantoro. Pada film *Reco* kesenian yang muncul adalah *backsound* musik gamelan Jawa, patung *reco* dan benda-benda peninggalan dari kerajaan Mataram kuno. Film *Sawah Terakhir* tidak menampilkan kesenian karena penuturan cerita hanya berpusat di kegiatan bertani.

Proses kreatif perencanaan konseptual sutradara yang dilakukan di komunitas *Montase Film* melalui ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi kedalam film-film bertema budaya pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Tahapan awal ide cerita yang dibangun oleh masing-masing sutradara dalam film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir* memiliki kekuatan isu dan konflik yang berbeda-beda. Film *Nyumbang* berbicara mengenai fenomena budaya yang ada di masyarakat Jawa mengenai sumbang-menyumbang, film *Reco* bercerita mengenai isu penggusuran lahan karena ditemukannya benda-benda purbakala peninggalan kerajaan Mataram kuno, sedangkan film *Sawah Terakhir* bercerita mengenai alih fungsi lahan yang menjadi isu serius saat ini. Cerita yang dibangun disesuaikan dengan konsep dan fungsi dari masing-masing isu yang diangkat karena setiap bentuk cerita memiliki tujuan sebagai hiburan, edukasi dan sarkasme terhadap kejadian-kejadian di lingkungan sekitar.
2. Proses penulisan cerita untuk film *Nyumbang* dan *Reco* menggunakan formula yang sama, dimana penulis naskah membuat skrip dengan bahasa Indonesia yang baku terlebih dahulu. Penerjemahan penulisan naskah dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa dibantu oleh para pemain yang berasal dari sanggar ketoprak Merbabu Budaya (Hadi Manuto CS), sehingga bahasa Jawa yang muncul dalam film adalah dialog sehari-hari masyarakat Jawa. Penulisan skenario dalam film *Sawah*

Terakhir berbeda karena penulisnya adalah mahasiswa *non-film*, sehingga untuk penulisan skrip naskah, Dwi Saputro (Sutradara film), hanya membuat *treatment-treatment*-nya sebagai alternatif dalam mempermudah kru mengambil gambar saat produksi.

3. Penggunaan tema dan isu yang dikemas dalam film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir* memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Tema dan penuturan cerita untuk produksi film *Nyumbang* mengarah kepada ranah sindiran yang mengedukasi, ber-*genre* fiksi komedi namun juga sarkasme sosial yang ada di masyarakat Jawa. Film *Reco* mengarah kepada ranah pendidikan dengan *genre* fiksi namun juga semi penyuluhan dan bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya situs cagar budaya yang harus dilindungi, sedangkan film *Sawah Terakhir* mengarah kepada tema ranah kritik terhadap kebijakan pemerintah mengenai alih fungsi lahan dengan *genre* fiksi. Persamaan tema-tema besar yang diangkat dalam film berada di lingkaran kehidupan dan kebiasaan masyarakat Jawa secara luas, sehingga kultur budaya yang muncul sangat kental dengan budaya Jawa.
4. Pengaplikasian *storyboard* baik pada film *Nyumbang*, *Reco* maupun *Sawah Terakhir* tidak digunakan karena dirasa kurang efisien. Pengganti *storyboard* yang digunakan dalam mempermudah penata kamera, penata artistik dan, penata suara hanya diwakili dengan foto lokasi/*shot on location*.

5. Pencarian *setting* lokasi yang digunakan untuk produksi dari film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir* disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Film *Nyumbang* dan *Reco* menggunakan tempat yang sama di dusun Tanggulangin, desa Ngablak, Magelang, Jawa Tengah, sedangkan untuk film *Sawah Terakhir* berada di daerah Palgading dan Seturan, Sleman, Yogyakarta. Lokasi produksi dari ketiga film disesuaikan dengan tema dan unsur budaya Jawa yang terjadi dilingkungan daerah tersebut agar relevan dengan unsur-unsur budaya Jawa pada masyarakat yang sebenarnya.
6. Bentuk *setting* dalam *scene* yang dibangun hanya ada pada film *Reco* dimana terdapat beberapa *shot* galian tanah untuk menaruh benda-benda purbakala. Secara umum untuk film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir* hanya memanfaatkan *shot on location* atau memanfaatkan properti apa adanya dari lokasi (baik Puskesmas, jalan desa, rumah warga maupun sawah) yang digunakan tanpa merubah posisi dan bentuknya.
7. Kasting pemeran dalam film *Nyumbang* dan *Reco* sama-sama berasal dari pemeran sanggar ketoprak Merbabu Budaya (Hadi Manuto CS) dan beberapa warga desa, sehingga tidak ada kesulitan dalam proses kasting karena pemeran-pemerannya (Hadi Manuto dan Widowati) sebelumnya pernah bermain dalam film *Umbul*, *Tribute to Akira Kurosawa*. Pada film *Sawah Terakhir* pemerannya adalah pemilik lahan (Pak Sarjono). Pemilihan ini didasarkan atas kemampuan Pak Sarjono dalam

memerankan karakter petani baik untuk kegiatan mencangkul, *tandur*, penyemprotan dan pemanenan.

8. Pencarian kru produksi film baik pada film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir* menggunakan anggota dari komunitas *Montase Film* sendiri. Hal ini bertujuan untuk mengasah kemampuan anggota serta menyalurkan bakat untuk menempati divisi-divisi penting saat produksi film.
9. Riset produksi yang dilakukan oleh masing-masing sutradara (Rahma Nurlinda Sari, Agustinus Dwi Nugroho dan Dwi Saputro) berasal dari pengalaman empirik dan kejadian yang ada di sekitar mereka. Riset dalam mencari data dilakukan dengan wawancara yang mendalam untuk memverifikasi fakta, pengamatan kejadian di lapangan serta mengangkat isu-isu yang sedang terjadi di masyarakat Jawa.

Secara keseluruhan, proses kreatif praproduksi yang dilakukan oleh sutradara di *Montase Film* berpusat pada ide cerita (cerita yang sederhana), menulis skenario (bahasa dan kultur budaya Jawa), mengangkat *genre*, tema dan drama (isu yang sedang hangat di masyarakat), *storyboard* (digantikan foto dan *shot on location*), *setting* lokasi di (daerah Yogyakarta maupun Jawa Tengah), *setting* dalam *scene* (*scene* galian dan memanfaatkan properti sekitar), pemeran (sanggar ketoprak Merbabu Budaya dan pemilik lahan), mencari kru produksi film (anggota komunitas *Montase Film*) dan riset produksi (melalui wawancara dengan narasumber dan literatur penelitian). Penggunaan biaya produksi yang relatif rendah mulai dari Rp. 1.000.000,- sampai dengan Rp. 3.000.000,- (kecuali

film *Reco* yang mendapatkan pendanaan dari Pusbangfilm), serta penggunaan beberapa konsep *Tribute to Akira Kurosawa* dengan kearifan budaya lokal Jawa.

B. Saran

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, komunitas film dapat berinovasi dalam memproduksi film-film bertema budaya lokal agar budaya dan kearifan lokal dapat disebarkan secara luas melalui medium film. Dengan melihat banyaknya komunitas film yang ada di Yogyakarta, sebaiknya penelitian benar-benar memahami konteks kearifan budaya yang ada (sesuai dengan domisili komunitas), sehingga tidak ada salah tafsir mengenai budaya lokal, terutama budaya Jawa yang ada dalam film serta yang akan dikaji di penelitian.

Penelitian ini masih terbatas pada proses kreatif praproduksi sutradara di komunitas film dalam menerapkan budaya lokal yang dibatasi pada ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi. Penelitian selanjutnya dapat melihat aspek-aspek produksi film lainnya seperti produksi dan pasca produksi. Penelitian harus difokuskan pada tema budaya lokal dan unsur-unsurnya, sehingga daftar pertanyaan yang disusun tidak lepas dari konteks budaya lokal dalam film yang diteliti. Bagi penelitian selanjutnya, sebaiknya mengeksplorasi budaya lokal dengan melihat proses kreatif praproduksi yang dilakukan oleh sutradara di komunitas film yang berbeda sehingga dapat dibandingkan dan dianalisis baik persamaan dan perbedaannya.

DAFTAR ACUAN

Jurnal & Skripsi

- Dewi Puspita Sari Lantu. 2017. *Analisis Representasi Budaya Lokal Banyumas melalui Mise En Scene dan Dialog dalam Film Sang Penari*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dhiyah Mut Mainah. 2017. *Filosofi dan Pengaruh Konstruksi Rumah Joglo Terhadap Gempa Bumi di Desa Jagalan Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul*. Yogyakarta: UNY.
- Diah Angga Raza. 2014. *Makna Tradisi Buwuh dalam Acara Pernikahan di Desa Turirejo Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik*. Surabaya : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- F. M. Sari, & D. Mutiari. 2014. *Perbandingan Rumah Tinggal Tradisional Jawa dan Rumah Tinggal Modern di Surakarta*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- G. Mulyono. 2009. *Kajian Ergonomi Pada Tungku Masak Dapur Tradisional Masyarakat Desa Sukorejo Kediri. National Conference Applied Ergonomics*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Hendro Yulius Suryo P. 2019. *Karya Tulis: Kreativitas*. Surabaya: SMP Islam Al-Azhar 13.
- Idola P. Putri. 2013. *Mendefinisikan Ulang Film Indie: Deskripsi Perkembangan Sinema Independen Indonesia*. Bandung: Jurnal Komunikasi Indonesia, Vol. II, No. 2.
- J. Glinka. 2001. *Asal mula Orang Jawa: Suatu Tinjauan Antropologis. FISIP Unair*, 8.
- M. N. Rohim, Wakidi, & Y.S. Ekwandari. 2018. *Persepsi Petani Jawa Tentang Pelaksanaan Tradisi Wiwitan di Desa Podosari Kecamatan Pringsewu Kabupaten Pringsewu*. Lampung: FKIP Unila.
- Marzuki. 2006. *Tradisi dan Budaya Masyarakat Jawa dalam Perspektif Islam, Kajian Masalah Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 13. Yogyakarta: UNY.

- Shabrina D'lasttrie Anita. 2012. *Konsep Perencanaan dan Perancangan - Wadah Komunitas Film Independen di Jakarta dengan Penerapan Karakteristik Film*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Soetji Lestari. 2014. *Perempuan Dalam Tradisi Nyumbang di Pedesaan Jawa: Potret Dinamika Monetisasi Desa*. Bogor : Pascasarjana Institut Pertanian Bogor.
- Syamsul Barry. 2016. *Fenomena Komunitas Film*. Bandung: Jurnal Kala Tanda.
- Tassa Ary Maheswarina. 2012. *Kepercayaan Masyarakat Jawa dalam Film Kuntilanak*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- W. Jatirahayu. 2013. *Kearifan Lokal Jawa Sebagai Basis Karakter Kepemimpinan*. Yogyakarta: SMP Negeri 4 Sleman.
- Widhi Nugroho. 2017. *Proses Kreatif Eddie Cahyono dalam Penciptaan Film Siti*. Surakarta: ISI Surakarta.

Buku

- A. Ronald. 2004. *Nilai-Nilai Arsitektural Rumah Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Andi Prastowo. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Az-Ruzz Media.
- B. Sugiharto. 2013. *Apa Itu Seni?*. Bandung: Matahari.
- Darori Amin. 2002. *Islam dan Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Gama Media.
- Dyna Herlina Suwanto d.k.k. 2015. *Pemetaan Pembuat Film Yogyakarta 2015*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY.
- Gaskell, Ed. 2004. *Make Your Own Hollywood Movie*. United Kingdom: The Ilex Press Limited.
- F. M. Suseno. 2003. *Etika Jawa : Sebuah Analisa Falsafi Tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- F. X. Rahyono. 2009. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

- G. R. Ayawaila. 2017. *Dokumenter: Dari Ide hingga Produksi*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Garin Nugroho dan Dyna Herlina S. 2015. *Krisis dan Paradoks Film Indonesia*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- H. B. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Haryana Harjawiyana dan Th. Supriya. 2001. *Marsudi Unggah-Ungguh Basa Jawa*. Yogyakarta : Kanisius.
- Himawan Pratista. 2018. *Memahami Film edisi II*. Yogyakarta: Montase Press.
- Ilham Zoebazary. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ismunandar. 2003. *Rumah Tradisional Jawa*. Semarang: Dahara Prize.
- Jogja Film. 2014. *Festival Film Indie Pekan Film Yogyakarta 2014*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan DIY & Rumah Sinema.
- Cheng, Khoo Gaik dan Barker, Thomas. 2011. *Mau Dibawa Kemana Sinema Kita? Beberapa Wacana Seputar Film Indonesia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. 1994. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Koentjaraningrat. 2002. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Scheer, Laurie. 2002. *Creative Careers in Hollywood*. New York: Allworth Press.
- Lexy J. Moleong. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif (edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rabiger, Michael. 2008. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. United State of America: Focal Press.
- M. Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mukhtar. 2013. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.

- Mulder, Niels. 2001. *Mistisme Jawa: Ideologi di Indonesia*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta.
- Nur Syam. 2005. *Islam Pesisir*. Yogyakarta: LkiS Pelangi Aksara.
- Bastomi. 1995. *Seni dan Budaya Jawa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- S. Endraswara. 2012. *Memayu Hayuning Buwana*. Yogyakarta: Ampera Utama.
- S. Prawiroatmodjo. 1981. *Bausastra Jawa - Indonesia edisi ke-2*. Jakarta: PT Gunung Agung.
- Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan. 2005. *Kreativitas Teori dan Pengembangannya*. Surabaya: Loros.
- Suwadji. 1994. *Ngoko lan Krama*. Yogyakarta : Yayasan Pustaka Nusantara.
- Teguh Suwanto, dkk. 1998. *Seni Lukis Batik Indonesia, Batik Klasik sampai Kontemporer*. Yogyakarta : IKIP Negeri Yogyakarta.
- Widodo, Erna dan Mukhtar. 2000. *Konstruksi kearah Penelitian Deskriptif*. Yogyakarta: Avyrous.
- Tzioumakis, Y. 2006. *American Independent Cinema: An Intoroduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.

Internet

- BPS Yogyakarta, “*Luas Lahan Pertanian*”.
<https://yogyakarta.bps.go.id/dynamictable/2017/08/02/73/luas-lahan-pertanian-.html>. (diakses pada tanggal 21 April 2019, pukul 16.13 WIB)
- Blog Kulo, “*Gamelan Jawa – Alat Musik Tradisional Purba Dalam Kebudayaan Jawa*”, <https://blogkulo.com/gamelan-jawa/>.(diakses pada tanggal 5 Mei 2019, pukul 16.10 WIB).
- Eko Susanto, “*Orang Merokok Tingwe Sebagai Pilihan*”,
<http://rokokindonesia.com/orang-merokok-tingwe-sebagai-pilihan/>.(diakses pada tanggal 5 Mei 2019, pukul 16.50 WIB).

- M. Kriesdinar, "*Tim BP3 Ekskavasi Tahap Dua Candi Palgading*", <http://jogja.tribunnews.com/2011/09/23/tim-bp3-ekskavasi-tahap-dua-candi-palgading?>, (diakses pada tanggal 7 Mei 2019, pukul 16.00 WIB).
- Montase, "*Agustinus Dwi Nugroho*", https://montase.org/mt_team/agustinus-dwi-nugroho/, (diakses pada tanggal 16 April 2019, pukul 00.40 WIB).
- Montase, "*Dwi Saputro*", https://montase.org/mt_team/dwi-saputro/, (diakses pada tanggal 14 April 2019, pukul 16.40 WIB).
- Montase, "*Himawan Pratista*", https://montase.org/mt_team/himawan-pratista/, (diakses pada tanggal 16 April 2019, pukul 00.52 WIB).
- Montase, "*Rahma Nurlinda Sari*", <https://montase.org/nyumbang/>, (diakses pada tanggal 16 April 2019, pukul 00.57 WIB).
- Montase, "*Kepengurusan Periode Tahun 2019-2020*", <https://montase.org/team-2/>, (diakses pada tanggal 21 Februari 2019, pukul 08:55 WIB).
- Montase, "*Montase Productions Profile*", <https://montase.org/shorts/>, (diakses pada tanggal 6 Februari 2019, pukul 08:37 WIB).
- Montase, "*Sinopsis Film Nyumbang*", <https://montase.org/nyumbang/>, (diakses pada tanggal 21 April 2019, pukul 16.20 WIB).
- Montase, "*Sinopsis Film Once Upon a Time in Yogyakarta*", <https://montase.org/upon-time-yogyakarta/>, (diakses pada tanggal 22 April 2019, pukul 16.30 WIB).
- Montase, "*Sinopsis Film Reco*", <https://montase.org/reco/>, (diakses pada tanggal 21 April 2019, pukul 16.40 WIB).
- S. D. Setiawan, "*Alih Fungsi Lahan di DIY Capai 250 Hektare per Tahun*", <https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/poasot370/alih-fungsi-lahan-di-diy-capai-250-hektare-per-tahun>. (diakses pada tanggal 20 April 2019, pukul 16.10 WIB).
- Y. E. Prasetyo, "*Dilema Tradisi Nyumbang*", <http://duniayanu.blogspot.com/2007/09/dilema-tradisi-nyumbang.html>. (diakses pada tanggal 17 Juni 2019, pukul 14.21 WIB).

- Spwaluyo, "Hunting Lokasi", <https://belajarmediadotcom.wordpress.com/2016/03/14/hunting-lokasi/>. (diakses pada tanggal 25 Mei 2019, pukul 14.55 WIB).
- Ukik, "Caping, Topi Petani Tradisional dari Bambu", <https://www.kompasiana.com/aremangadas/5ad18b87dd0fa80b22240333/caping-topi-petani-tradisional-dari-bambu>. (diakses pada tanggal 12 Juni 2019, pukul 19.22 WIB).
- Warto, "Makna Keris Dalam Budaya Jawa", https://njowo.wikia.org/wiki/Makna_Keris_Dalam_Budaya_Jawa, (diakses pada tanggal 14 April 2019, pukul 16.40 WIB).

Film

- Himawan Pratista. 2016. *Reco*. Yogyakarta: *Montase Film*.
- Himawan Pratista & Mohammad Mozafari. 2017. *Sawah Terakhir*. Yogyakarta: *Montase Film*.
- Melati Puspitasari & Himawan Pratista. 2015. *Nyumbang*. Yogyakarta: *Montase Film*.

Narasumber

- Agustinus Dwi Nugroho, 28 tahun, Sutradara Film dan Kritikus Film di *Montase Film*, Yogyakarta.
- Dwi Saputro, 24 tahun, Sutradara Film, Yogyakarta.
- Himawan Pratista, 45 tahun, Pendiri *Montase Film* & Kritikus Film, Yogyakarta.
- Rahma Nurlinda Sari, 28 tahun, Sutradara Film, Yogyakarta.

LAMPIRAN

FILMOGRAFI MONTASE FILM

Terdapat banyak penghargaan hampir disetiap film-film yang telah diproduksi oleh komunitas *Montase Film*. Baik dari kalangan dosen, mahasiswa hingga pegiat film, diataranya;

1. Umbul, a Tribute to Akira Kurosawa

Tabel 30. Film *Umbul, A Tribute to Akira Kurosawa*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>Umbul, A Tribute to Akira Kurosawa</i>
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	<i>Mistery</i>
Runtime	19:53 minutes
Completion Date	2013
Penghargaan Film	<ol style="list-style-type: none">1. Festival Film Indie Yogyakarta 2013<ul style="list-style-type: none">▪ Pemenang Film Favorit.▪ Pemenang Pemeran Pria Terbaik.▪ Pemenang Musik Terbaik.▪ Nominasi Film Terbaik.▪ Nominasi Sutradara Terbaik.2. Piala Maya 2013<ul style="list-style-type: none">▪ Nominasi Film Pendek Terbaik.3. <i>Screening Montase Shorts Vol.1</i> at Platinum Cineplex Solo Baru (DCP Format) 2014.4. Kineria Online Film Festival 2015<ul style="list-style-type: none">▪ Nominasi Film Horor Terbaik.

2. Grabag, a Short Tale of Earth and Human

Tabel 31. Film *Grabag, A Short Tale of Earth and Human*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>Grabag, A Short Tale of Earth and Human</i>
Film Type	<i>Short Documentary – Experimental</i>
Genre	-
Runtime	36:45 minutes
Completion Date	2013
Penghargaan Film	<ol style="list-style-type: none">1. Piala Maya 2013<ul style="list-style-type: none">▪ 20 besar Film Dokumenter Terbaik.2. STOSFEST Film Festival 2014<ul style="list-style-type: none">▪ Nominasi Film Dokumenter Umum Terbaik.3. Denpasar Film Festival 2014<ul style="list-style-type: none">▪ 10 Besar Film Unggulan Terbaik.4. <i>Screening Montase Shorts Vol.1</i> at Platinum Cineplex Solo Baru (DCP Format) 2014.

3. *Superboy*

Tabel 32. Film *Superboy*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>Superboy</i>
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	<i>Drama – Action – Family</i>
Runtime	18:00 minutes
Completion Date	2014
Penghargaan Film	<ol style="list-style-type: none"> 1. Festival Video Edukasi 2014 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemenang Juara III. 2. Festival Film Indie Yogyakarta 2014 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemenang Naskah Terbaik. ▪ Pemenang Tata Suara Terbaik. ▪ Nominasi Musik Terbaik. 3. Piala Maya 2014 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 30 Besar Film Terbaik.

4. *05:55*

Tabel 33. Film *05:55*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>05:55</i>
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	<i>Drama</i>
Runtime	12:39 minutes
Completion Date	I November 2014
Penghargaan Film	<ol style="list-style-type: none"> 1. Festival Film Indie Yogyakarta 2014 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemenang Sinematografi Terbaik. ▪ Nominasi Naskah Terbaik. ▪ Nominasi Editing Terbaik. ▪ Nominasi Tata Artistik Terbaik. ▪ Nominasi Efek Visual Terbaik. 2. <i>Jogjakarta Asian Film Festival (JAFF) 2014</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection – “Faces of Indonesia” – Screening at Empire XXI, Yogyakarta.</i> 3. <i>XXI Shorts Film Festival 2015</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Film Terbaik versi Juri Media 4. <i>Los Angeles Indonesian Film Festival 2015</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Selected for screening at Regent Theater, Los Angeles.</i> 5. <i>Youth Peace International Film Festival 2015</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Selected Screening at Universitas Muhammadiyah Malang.</i> 6. <i>Vidsee Juree Awards 2016</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Out of Competition Selection</i> 7. <i>Global Short Film Awards 2016</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Best Cinematography, Screening at Chelsea Bow Ties Theater, New York.</i> 8. <i>Tehran International Silent Film Festival 2016</i>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Best Fiction, Tehran, Iran.
	9. <i>Phoenix Film Festival Melbourne</i> 2016 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Semi-Finalist.
	10. <i>Minikino Film Weeks</i> – Denpasar Bali (2016) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Finalist.

5. *Tungku Nenek*

Tabel 34. Film *Tungku Nenek*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>Grandma's Stove</i>
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	<i>Drama</i>
Runtime	05:18 minutes
Completion Date	February 2015
Penghargaan Film	1. <i>Clean Stove Initiative Film Festival</i> 2015 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Winner Indonesia CSI Awards. 2. <i>Kalijaga Awards</i> 2015 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Terbaik. 3. <i>2th Jogja Film Academy Short Film Competition</i> 2016 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Official Selection – Screening. 4. <i>9th CMS International Children's Film Festival</i> 2017 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Official Selection – Screening. 5. <i>12th Belize International Film Festival</i> 2017 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nomination for Best Short – Screening.

6. *The Sacred of Kudus*

Tabel 35. Film *The Sacred of Kudus*.
(Sumber, montase.org, 2019)

English Title	<i>The Sacred of Kudus</i>
Film Type	<i>Documentary</i>
Genre	-
Runtime	26:21 minutes
Completion Date	June 2015
Penghargaan Film	1. <i>11th International Tourism Film Festival "Tourfilm Riga"</i> 2018 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Official Selection.

7. *Arca*

Tabel 36. Film *Arca*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>The Statue</i>
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	<i>Horror Politics</i>
Runtime	12:46 minutes
Completion Date	March 2016
Penghargaan Film	1. <i>14th International Short & Independent Film Festival Dhaka</i> 2016

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection & Screening.</i>
	2. <i>South East Asia Movie Open Program 2017</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection – Non Competition Program.</i>

8. *Nyumbang*

Tabel 37. Film *Nyumbang*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	-
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	<i>Drama Comedy</i>
Runtime	20:00 minutes
Completion Date	November 2015 / June 2016 (<i>International Version</i>)
Penghargaan Film	<ol style="list-style-type: none"> 1. Festival Video Edukasi 2015 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juara ke-2 Film Terbaik Kategori Umum. 2. Festival Film Anti Korupsi (ACFFEST 2015) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juara Film Fiksi Terbaik kategori Umum. 3. UII Scream Film Festival 2016 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Terbaik. 4. Parade Film MMTC 2016 <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection – Non Competition.</i> 5. Festival Indonesia Berkemajuan 2016 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ide Cerita Terbaik. ▪ Nominasi Film Terbaik. ▪ Nominasi Editing Terbaik. 6. <i>5th Darbhanga International Film Festival 2018</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection.</i>

9. *Ngelimbang*

Tabel 38. Film *Ngelimbang*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>The Tin Boy</i>
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	<i>Drama</i>
Runtime	16:44 minutes
Completion Date	1 November 2015
Penghargaan Film	<ol style="list-style-type: none"> 1. Festival Video Edukasi 2015 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Terbaik Kategori Mahasiswa, Jawa Timur. 2. <i>Golden Sun Film Festival 2016</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection, Malta.</i> 3. Ganesha Film Festival 2016 <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Special Screening at Bandung.</i> 4. <i>Chennai International Film Festival 2016</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection & Screening, Chennai India.</i> 5. <i>Vidsee Juree Awards 2016</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Terbaik, Jakarta. 6. <i>8th International Children's Film Festival of City</i>

	<p><i>Montessori School</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>On Competition – World Section</i>, Lucknow India.
7.	<p>Malang Film Festival 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Terbaik, Malang.
8.	<p><i>Banten Short Film Festival</i> 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemenang Sinematografi Terbaik, Banten.
9.	<p><i>Green International Film Festival</i> 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Terbaik, <i>Screening</i> 7 & 9 Mei, Seoul, Korea Selatan.
10.	<p>NUFF International Film Festival 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Terbaik, <i>Screening</i> 25 Juni, Tromso, Norwegia.
11.	<p>UII Scream Film Festival 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Film Terbaik Kategori Umum, Yogyakarta.
12.	<p>Pesta Film Solo 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Screening</i> at Taman Budaya Solo, Solo, Jawa Tengah.
13.	<p><i>6th International Festival of Film and Audiovisual Children and Youth</i> 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Selección oficial Categoría Juvenil +13</i>, Merada, Venezuela.
14.	<p>Parade Film MMTC 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection – Non Competition</i>.
15.	<p><i>2th Jogja Film Academy Short Film Competition</i> 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Film Terbaik Kategori Mahasiswa, Yogyakarta.
16.	<p><i>Ekurhuleni International Film Festival</i> 2016 – South Africa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Semi-Finalist</i>.
17.	<p><i>Minikino Film Weeks – Denpasar Bali</i> (2016)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Selected Screening for Program “For Our Earth”</i>.
18.	<p><i>International Children’s Filmfestival Fitem’On Brussels</i> 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection</i>, Belgia.
19.	<p>UI Film Festival 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Film Terbaik, Universitas Indonesia, Jakarta.
20.	<p>Festival Film Rakyat 2016 (International)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Selected for Screening</i>.
21.	<p><i>Second Asia International (Wenzhou) Youth Short-Film Exhibition</i> 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection</i>
22.	<p><i>Psymotion Film Festival</i> 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ide Cerita Terbaik, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
23.	<p><i>Early Bird International Student Film Festival</i> 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection</i>, Sofia, Bulgaria.
24.	<p>Festival Film Indonesia Berkemajuan 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Film Terbaik. ▪ Sutradara Terbaik. ▪ Sinematografi Terbaik. ▪ Nominasi Ide Cerita terbaik.
25.	<p><i>Link International Film Festival</i> 2017</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Semi-Finalist</i>, Virginia Water, United Kingdom.
26.	<p><i>Life After Oil International Film Festival</i> 2017</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Best Short Film</i>, Sardinia, Italia.
	27. <i>Geo Film Festival & Expocinema</i> 2017
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection</i>, Padova, Italia.

10. *Ambarrukmo: Kedhaton dalam Pusaran Waktu*

Tabel 39. Film *Ambarrukmo*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>Ambarrukmo</i>
Film Type	<i>Documentary</i>
Genre	<i>History/Heritage</i>
Runtime	19:21 minutes
Completion Date	February 2016
Penghargaan Film	1. Festival Film Dokumenter Kota Pusaka 2015 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juara II Film Terbaik. 2. Festival Film Dokumenter Budi Luhur 2017 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi 10 Besar Kategori Umum.

11. *The Letter*

Tabel 40. Film *The Letter*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>The Letter</i>
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	<i>Drama</i>
Runtime	09:50 minutes
Completion Date	September 2015 (ILM Version) / July 2016 (International Version)
Penghargaan Film	1. <i>Great Love Awards</i> 2016 – DAAI TV <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juara II ILM Terbaik. 2. Festival Sinema Indonesia Australia (FSAI) 2018 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Finalis Film Terbaik. 3. <i>5th Darbhanga International Film Festival</i> 2018 <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Official Selection</i>.

12. *Reco*

Tabel 41. Film *Reco*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>Reco</i>
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	<i>Drama</i>
Runtime	24:08 minutes
Completion Date	3 Maret 2016
Penghargaan Film	1. Festival Video Edukasi 2016 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Terbaik Kategori Umum.

13. *The Colors of Mind*

Tabel 42. Film *The Colors of Mind*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>The Colors of Mind</i>
Film Type	<i>Compilation</i>
Genre	<i>Drama</i>
Runtime	15:32 minutes
Completion Date	April 2016
Penghargaan Film	-

14. *The Paintings of War: Aggression in the Eyes of Children*

Tabel 43. Film *The Paintings of War: Aggression in the Eyes of Children*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>The Paintings of War: Aggression in the Eyes of Children</i>
Film Type	<i>Documentary</i>
Genre	-
Runtime	28:41 minutes
Completion Date	September 2016/January 2017 (International Version)
Penghargaan Film	<ol style="list-style-type: none"> Apresiasi Film Indonesia (AFI) 2016 <ul style="list-style-type: none"> Nominasi Film Dokumenter Umum Terbaik. 12th Belize International Film Festival 2017 <ul style="list-style-type: none"> Nomination for Best Short Documentary – Screening. 5th Darbhanga International Film Festival 2018 <ul style="list-style-type: none"> Official Selection.

15. *Safar be Tariki*

Tabel 44. Film *Journey to The Darkness*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>Journey to The Darkness</i>
Film Type	<i>Fiction</i>
Genre	-
Runtime	19:58 minutes
Completion Date	20 April 2017
Penghargaan Film	<ol style="list-style-type: none"> Jogja Asian Film Festival 2017 – JAFF NETPAC <ul style="list-style-type: none"> Official Selection – “Asian Perspective” – Screening at Empire XXI & CGV J-Walk, Yogyakarta.

16. *Dongeng Pak Bagong*

Tabel 45. Film *Dongeng Pak Bagong*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	-
Film Type	<i>Documentary</i>
Genre	-
Runtime	12:21 minutes
Completion Date	June 2017

Penghargaan Film	2. Festival Film Puskat 2017 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Dokumenter Terbaik Kategori Umum
-------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

17. *Sawah Terakhir*

Tabel 46. Film *Once Upon a Time in Yogyakarta*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>Once Upon a Time in Yogyakarta</i>
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	-
Runtime	12:24 minutes
Completion Date	25 June 2017
Penghargaan Film	1. Festival Internacional de Imagem de Natureza (FIIN) 2017 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Official Selection, Vila Real, Portugal. 2. Festival Film Jogja Film Academy #3 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Terbaik Kategori Mahasiswa. 3. 21st Cinemambiente Environmental Film Festival <ul style="list-style-type: none"> ▪ Official Selection.

18. *15,7 KM*

Tabel 47. Film *15,7 KM*.
(Sumber: www.montase.org, 2019)

English Title	<i>15,7 KM</i>
Film Type	<i>Short Fiction</i>
Genre	<i>Drama</i>
Runtime	15:00 minutes
Completion Date	January 5, 2018
Penghargaan Film	1. Festival Film Jogja Film Academy #3 2017 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nominasi Film Terbaik Kategori Mahasiswa. 2. Malang Film Festival 2018 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Film Terbaik Kategori Mahasiswa. 3. 5th Darbhanga International Film Festival <ul style="list-style-type: none"> ▪ Official Selection. 4. Parade Film MMTC #5 2018 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Official Selection.

TRANSKRIP WAWANCARA
**SKRIPSI – PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS MONTASE
 FILM DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA**

NARASUMBER : Bp. Himawan Pratista, 45 Tahun, Owner *Montase Film* & Kritikus Film

Tanggal : 13 Maret 2019, *Basecamp Montase Film*, Sleman, Yogyakarta.

NO.	TIMECODE	ISI
1.	WWN – HP 1	<i>Sebenarnya latar belakang awal dibentuk komunitas Montase Film ini untuk apa?</i>
	00:28 - 01:13	Oh oke, intinya itu kami cuma sekumpulan orang yang suka nonton aja, nonton film. Ngobrol, ketemu di rental DVD, di kampus, sering ketemu. Orangnya ya itu-itu (partner komunitas) terus akhirnya orang-orang itu saya gabungin gitu lho, saya gabungin di satu tempat. Terus akhirnya kita sepakat untuk membuat buletin itu (<i>Buletin Sinema Independen Montase</i>). Nah jadi awalnya komunitas itu ya pas buat buletin pertama kali itu, ya <i>Montase</i> .
2.		<i>Untuk pendirinya (Montase Film) itu siapa saja ya pak?</i>
	01:15 – 02:04	Pendirinya itu ya aku sendiri (Himawan Pratista) terus sama satu lagi muridku, anak AKINDO, namanya Goegik Purwanto kalo gak salah. Terus satu lagi Bagus Pramutya, itu lebih tua dari saya dia. Dia kayak semacam, inilah pedagang gitu lho, tapi dia suka nonton film ketemuanya dirental. Terus satu lagi itu anak Sastra Prancis, nama panggilannya Zen, tapi nama lengkapnya F. Taftazany nah itu. Jadi kita berempat (terbentuk) awalnya buletin itu gitu, jadi kita anggap pertama ada buletin ya itu pertama kali kita <i>fix</i> (berdiri <i>Montase</i>).
3.		<i>Sebenarnya ciri khas dari Montase Film sebagai komunitas itu apa pak? mungkin bisa dijelaskan.</i>
	02:13 - 03:33	Ya apa ya, kita intinya yang jelas ini di luar produksi ya, maksudnya sebagai komunitas ya, kita lebih fokus ke nonton kita nggak mikir yang lain, hanya kesenangan kita ya ngobrol dan ngomongin film itu gitu lho. Terlebih film populer yang rata-rata ada di situ film populer. Yang membedakan sama komunitas lain mungkin apa ya, ya intinya kita semua nyambung ya, kita ngomongin film-film baik masa kini atau klasik itu nyambung. Tapi kebanyakan orang itu mungkin nggak seperti kita gitu, jadi mereka hanya terbatas ke film indie, film-film <i>art</i> . Misalnya lebih spesifik ke filmnya siapa, filmnya siapa, jadi film festival. Jadi kalo kita semua film dilihat. Nah itu saya lihat waktu itu fenomena yang memang banyak orang yang memang bener-bener sungguh kita nonton film ini dan ngomongi itu, ya jujur ya cuma kita aja. Soalnya saya juga ketemu banyak orangkan, rata-rata orang itu begitu ngomong itu tau-tau udah woh ngomoning kubrik, padahal mereka nggak tau kubrik, nah cuma itu aja. Kita jujur, saya seneng sama mereka apa adanya. Walaupun beda visi kecil-kecil biasalah.
4.		<i>Baik, sekarang beralih ke ranah produksinya ya pak, karena komunitas ini sudah merambah kesana. Setiap komunitas memiliki gaya dan cara bertutur yang pastinya berbeda. Kalau Montase sendiri sebagai komunitas independen itu juga punya style, kira-kira seperti apa ya pak?</i>
	03:52 - 06:23	Ya sebenarnya kita lari ke produksi itu nggak kita kehendaki gitu. Tadinya kita cuma main-main aja. Sebenarnya dari awal kita pakai <i>handycam</i> itu kita udah buat sekitar ada 20 film atau lebih, pendek cuman. Paling antara 3-5 menit itu udah ada. Nah, sebenarnya dari situ <i>style</i> nya <i>Montase</i> udah keliatan karena mereka rata-rata masih muridku juga. Yang pendirinya (3 pendiri <i>Montase</i>) itu sama sekali malah sudah lepas nggak ada yang ikut produksi itu udah nggak ada. Buletin <i>Montase</i> masih ada, mereka malah udah nggak ikut produksi.

		Jadi cuman saya aja dan murid-murid gitu sama member lain. Nah, sebenarnya dari film <i>Montase</i> yang awal-awal itu, dari yang pakai handycam itu udah keliatan kalo kita suka bermain pakai bahasa visual. Kita nggak ke tema, tapi ke bahasa visual. Jadi lebih kuat ke bahasa visualnya gitu. Gimana ceritanya itu dikemas, ada yang pakai <i>long take</i> , ada yang editing banget filmnya, ada yang <i>cross cutting</i> . Jadi lebih kesitu gitu lho. Jadi kita udah dari awal menyadari kalo memang ini (style visual) itu penting gitu lho. Gimana cara menyajikan cerita ini penting. Bukan hanya ceritanya, itu nanti juga nanti terlihat di film-film awal kita. Kita lebih banyak tribute ke beberapa film atau enggak beberapa sineas yang top gitu. Diawal-awal ya, karena bahasa visualnya kuat banget kayak film saya Umbul itu lebih ikut gaya Akira Kurosawa. Ya karena memang saya ngefans sama Kurosawa, jadi itu yang saya ikutin terus. Yang film Grabag itu juga mirip-mirip Baraka, tapi kita rubah konsepnya. Nah yang 05:55 itu dah konsep baru sama sekalian, kita nggak ikut siapa-siapa dan memang bahasa visual sekali gitu, sampe sekarang. Jadi, awalnya kita lebih ke bahasa visual. Yang membedakan kita sama yang lain, ya kita kuat di bahasa visual gitu. Kalo masalah tema-tema yang lain misalnya budaya atau lokal, kearifan lokal, itu kan memang tuntutan kita dari awal ke festival gitu. Kita cari satu yang punya nilai yang memang mencerminkan kita.
5.		Berdasarkan data di website <i>montase.org</i> , komunitas <i>Montase Film</i> sudah banyak memproduksi banyak film. Kira-kira itu ide kreatif muncul dari siapa pak? atau dari personal member?
	06:34 - 07:13	Ya bareng-bareng. Kadang-kadang “ni aku ada ide satu ini” terus dari masing-masing saling menyempurnakan gitu. Jadi ide yang benar-benar fix dari siapa (pemikiran satu orang) itu nggak ada. Intinya kita itu saling menyempurnakan. Jadi ini lebih ke teamwork bukan individu. Jadi, idenya itu bisa dari siapa saja. Ya kayak mas Rian misalnya, dia waktu itu, walaupun bukan filmnya <i>Montase</i> ya, cuma contoh saja, di film <i>Ngelimbang</i> dia ada ide ini, ini, ini. Kemudian saya sempurnakan biar lebih mudah gitu lho bahasa visualnya, dikemas kayak gimana. Cuma itu aja, kita saling menyempurnakan, semuanya (film-film produksi <i>Montase</i>).
6.		Kira-kira ada nggak sih pak latar belakang <i>Montase Film</i> untuk memproduksi film bertema kearifan lokalnya? Misalnya kalau di Jogja terkenal kental ke Jawa seperti itu.
	07:25 - 08:36	Ya ada, tapi itu awalnya memang, kita buat film ngapain ya kalo nggak mewakili nilai-nilai yang kita punyakan. Dari Jawa ya seperti itu, tentu kita nggak mungkin buat film-film dengan budaya luar, yang pasti (budaya) kita aja. Cuma kita gimana caranya memakai nilai-nilai yang kita angkat itu, nilai-nilai budaya lokal, terus kita kemas dengan gaya yang sinematik sekali. Maksudnya gaya luar gitu. Nah <i>pointnya</i> disitu gitu. Orang luar jadi enak melihat film kita. Memang secara gak sadar kita karena bahasa visualnya kuat, mungkin itu jadi alasan film kita banyak yang disukai di luar (Internasional). Kearifan lokal ya memang udah sewajarnya kita mengangkat kearifan lokal. Ya apalagi yang membedakan kita dengan film-film luar apa kalau nggak budaya kita sendiri. Kurang lebih seperti itu.
7.		Nah untuk deskripsi di film-film <i>Montase</i> , banyak sekali produksi yang berbudget murah. Apakah film-film dari komunitas ini dapat bersaing?
	08:53 - 10:38	Secara umum ya kami juga tau, apalagi sekarang ya, kali ini nggak 4K, kalo nggak pake ini, nggak pake itu, nggak pake kamera yang lebih bagus, nggak pake komputer editing yang lebih bagus, ya kita nggak bisa apa-apa. Sebenarnya ini cuma masalah budget aja sih. Maksudnya kami di sini nggak ada yang millionaire gitu lho. Cuma bisa patungan beberapa ratus ribu untuk buat film, ya intinya kita

		cuma pergunakan apa yang kita punya gitu. Ya kita cukup beruntung, kadang-kadang dapat project sampe kita bisa beli kamera waktu itu Canon 600D, terus bisa beli Zoom H4n, ya terus bisa beli komputer editing ini juga sumbangan. Jadi kita masih beruntung ajalah. Sejauh ini memang kebanyakan, film yang kita buat itu pasti dibawah 5 juta ya. Memang konsep dasarnya kita nggak suka wah, kita nggak mampu untuk buat (bersama crew) 20 orang, 30 orang, ini duitnya kita nggak bisa patungan segitu. Arahnya lebih kearah karena memanfaatkan apa yang kita punya, tapi hasilnya semaksimal mungkin. Dan <i>so far</i> , kalau bicara soal pesaing, ya itu di film kita hampir nggak ada yang nggak <i>official selection</i> dan diapresiasi festival. Hampir semuanya dapat, paling tidak satu pasti ada. Ada yang satu film sampai 20 penghargaan.
8.		<i>Dari sekian banyak film, setelah produksi selesai, proses montase dalam mendistribusikan film lewat apa? Apakah lebih ke festival lokal atau lebih ke festival internasional?</i>
	10:53 - 12:55	Kalau masalah distribusi sebenarnya ceritanya panjang ya. Karena dari awal sendiripun kita buat film aja nggak <i>aware</i> kalau film itu bakal ke festival gitu. Kita betul-betul tidak <i>aware</i> sampai awalnya Umbul itu yang kita masukkan ke festival, festival lokal dulu. Terus kok “lho kok menang? dapat uang banyak”, kita kirim lagi “lho masuk nominasi di festival gede-gede?”. Nah terus dari situ akhirnya ada strategi distribusi gitu. Jadi kita mau buat film, ini filmnya nanti mau dikirim ke festival mana? Kita menyesuaikan. Jadi ada yang memang filmnya ringan, ada satu lagi yang mungkin agak berat atau mungkin biasa disebut film art gitu. Jadi kita sudah bisa memilih, yang ini kesini, yang ini kesana gitu. Ya memang sasaran kita diawal produksi film ya festival lokal karena kita ingin menang festival dan kita mau hadiahnya, semua orang pasti gitukan. Dan beberapa kali itu berhasil gitu, kita jadi punya sawah sendiri di festival ini. Kita pasti dapat 10 juta, 15 juta itu awal-awal pasti. Tapi lama-lama kita juga <i>aware</i> , tau-tau kita juga dapat info ada filmfreeway segala macam, ada portal film yang daftar bisa dikirim ke banyak jenis festival, nah itu kita mulai bermain disitu. Kalau dulu satu-satu udah sih, tapi repot kalo satu-satu dikirim kesini misal dikirim ke amerika biayanya aja udah mahal banget. Nggak efektif gitu lho. Kalo filmfreeway cuma sekali daftar tapi tinggal klik, sudah. Hampir sebagian besar distribusi kita sekarang itu pasti keluar. Karena apa? karena festival lokal <i>sucks</i> .
9.		<i>Target audiens dari film-film montase yang disasar itu kalangan mana?</i>
	13:01 - 13:57	Kalo target, mungkin nomor satu jelas ke festivalnya ya kan. Ya audiens festivalnya, otomatis itu. Kita sadar ya, kita butuh film kita itu butuh pengakuan gitu. Nggak hanya sebagai “oh dulu ada <i>Buletin Montase</i> ” orang sudah pada tau. Tapi sekarang “oh ternyata <i>Montase</i> sekarang juga produksi” nah ternyata kita udah berprestasi segini malah orang taunya kita lebih ke produksi. Padahal kita sebenarnya juga mereview film segala macam, tapi tau-tau orangnya produksi gitu. Jadi selama ini yang kita sasar ya masih audiens festival. Ya karena tujuan kita ke festival, ya <i>who knows</i> kalau nanti kita ada film panjang atau buat apa, kita lebih <i>prefer</i> ke film yang bioskop ketimbang ke film festival. Intinya kita semua ingin <i>profit and prosper</i> .
10.		<i>Apa yang telah dicapai dan ingin dicapai dari Komunitas Montase film?</i>
	14:10 - 15:40	Kalo yang festival mungkin beberapa festival luar udah pernah menang, mungkin udah 4-5 kali kita menang di luar. Sayangnya kita ada yang bisa kesana, tapi ada juga yang nggak bisa datang. Tapi yang penting kalo kami intinya sekarang, masih festival-festival yang level medium. Yang paling tua itu ya <i>grade 10</i> tahun lah, yang 5 tahun,

		festival baru juga pernah kita menang. Walaupun ternyata festivalnya juga besar dan umurnya masih muda. Intinya kita ingin menang ke festival yang benar-bener punya nama bear gitu lho. Mungkin seperti Cannes atau Venice atau mungkin Sundannce, nah itinya kita ingin menang festival itu. Kalau semua orang siapa yang nggak ingin menang piala Oscar ya. Cuma untuk bisa memang harus melalui festival itu dulu (Cannes, Venice, Sundannce dan sejenisnya). Jadi seenggaknya kalo kita udah menang di festival itu, festival yang besar-besar itu pasti kalo menang pasti dikirim ke Academy Awards. Ya harapannya semua orang ingin dapat piala Oscar. Sepertinya kami mampu gitu lho. Paling nggak secara tema dan konsep itu kita sudah sangat mampu, cuma dari sisi teknis ya tinggal masalah uang aja. Karena untuk buat gambar bagus itu tidak murah.
11.		<i>Sebagai penutup, harapan komunitas Independen di Indonesia untuk kedepannya dari sudut pandang Montase Film itu seperti apa pak? Untuk industri film terutama.</i>
	15:50 - 17:17	Untuk industri kita semua samalah, dari sisi apresiasi bukan dari sisi produksi ya tentu kita juga sering kritik film segala macam. Ya tentunya kita cuma ingin Indonesia punya film yang berkualitas gitu lho, bisa bersaing dengan film luar. Dan itu bukan pekerjaan mudah menurut kami. Butuh waktu dan butuh pendewasaan dari filmmaker Indonesia sekarang gitu lho. Karena mereka kadang-kadang udah besar kepala, oh ini filmnya udah bagus. Kalo menurut saya juga terlalu nyaman sudah dengan kondisi (perfilman) ini. Sudah untung 1 milyar 2 milyar mungkin mereka udah nyaman. Nggak mau terus ke level yang lebih besar lagi keluar. Usaha sudah ada, tapi kalo saya lihat filmnya belum mampu untuk bersaing dengan film luar. Ya itu, paling nggak di level Asia kita harus bisa bersaing walaupun itu sulit.

TRANSKRIP WAWANCARA

SKRIPSI – PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS *MONTASE FILM* DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA

NARASUMBER : Bp. Himawan Pratista, 45 Tahun, Owner *Montase Film* & Kritikus Film

Tanggal : 19 April 2019, Bakso Gress, Sleman, Yogyakarta.

NO.	TIMECODE	ISI
1.	WWN – HP 2	<i>Sebenarnya, Visi dan Misi Montase Film itu apa pak?</i>
	01:07 - 02:10	Kalau visi misinya, ya tujuan kita memberikan edukasi, pemahaman tentang pengetahuan film. Awal secara umum lho ya, itu ke penikmat film atau orang awam, yang awalnya gak tau jadi tau. Jika mereka misalnya nonton jadi lebih faham tentang apa yang mereka tonton. Jika kita dari sisi produksi, kita ngasih tau kalau misalnya membuat film itu nggak harus mahal. Tapi dengan tema yang kuat film itu bisa berkualitas juga. Jadi visi intinya semua sama, kita memberikan pencerahan dengan cara yang sederhana ke semua orang. Sama orang yang minat ke dunia film, sudah itu aja sederhananya. Tujuannya ya untuk semua orang yang suka film.
2.		<i>Sejak berdiri dari tahun 2006, ideologi apa yang ingin coba diterapkan untuk para member di komunitas Montase Film ini?</i>
	02:31 – 03:39	Sebenarnya dikatakan ideologi kurang pas ya, kita malah lebih ke <i>passion</i> ya. Apa-apa yang kita lakukan ini semua, ya karena <i>passion</i> gitu lho. Karena kita memang udah terbiasa suka film dan menjadi bagian dari hidup kita. Aku pikir hanya itu. Gampangnya secara umum ginilah, film sudah jadi bagian dari hidup kita, kalau kita gak

		nonton ada sesuatu yang hilang, dan kita hampir semuanya belajar banyak dari itu gitu. Belajar tentang film itu belajar tentang hidup. Bisa jadi pribadi atau personal yang lebih baik gara-gara <i>passion</i> ini gitu lho.
3.		<i>Apa yang menjadi Kualitas Kontrol dalam setiap produksi di Montase Film, terutama dari 3 film Nyumbang, Reco dan Sawah Terakhir? Mungkin dapat dijelaskan sedikit lebih rinci?</i>
	04:16 - 05:57	Sebenarnya kita semua ini ya <i>qualify control</i> nya, termasuk saya, mas Dwi, mas Rian. Maksudnya masing-masing paling enggak dari sisi konsep sama ide. Itu memang dari awal sudah memilih tema itu memang yang khusus gitu lho. Karena memang tujuan kita ke festival. Mungkin beberapa film tujuannya bukan ke festival, satu misalnya kayak <i>Reco</i> itu ke BeKraf misalnya. Ya tujuannya sediri, masing-masing gitu. Yang jelas kita memastikan kalau filmnya itu setidaknya punya cerita yang mudah diterima orang, pesannya bisa tersampaikan, itu yang secara umum. Cuma, mungkin di kita yang berbeda di <i>Montase</i> itu, gimana cara mengemas film itu, yang dalam konteks pesan-pesan itu kita kemas dengan bahasa visual yang unik. Jadi itu alasannya kenapa film-film <i>Montase</i> lebih ke bahasa visual daripada pesan filmnya sendiri. Tapi bagaimana bahasa visual itu mendukung pesan dan cerita dari filmnya. Jadi QC ya dari kita masing-masing. Biasanya cerita sama konsep itu saya sama mas Dwi, kalau teknis itu ya mas Bawor sama Rian. Ya kita berdiskusi secara intenslah. Mencari hasil yang baik.
4.		<i>Kalau diprosentasikan, produksi film yang bertemakan Budaya Jawa ada berapa persen? Maksudnya dari total semua film produksi Montase Film dari tahun 2013-2018.</i>
	06:29 - 07:21	Mungkin ada sekitar 80% ya dari semua film yang telah kita produksi. Film-film kita dominan mengarahnya ke arah situ gitu. Misalnya <i>Sawah Terakhir</i> pun, walau secara <i>setting</i> di Jogja itu ya, walaupun gak ada dialognya, film 05:55 juga sama, tapi tetap berhubungan dengan sesuatu tradisi atau budaya yang ada disini gitu. Kan menunjukkan keseharian orang-orang kan. Kalau <i>Sawah Terakhir</i> itu jelas ya, walaupun umum tapi memang ada dimana-mana dengan konflik lingkungan di situ, yang khas hanya ada di Jogja. Maksudnya yang isunya lagi panas sekarang.
5.		<i>Untuk film Nyumbang dan Reco itu secara lokasi produksi apa sama?</i>
	07:39 - 08:11	Sama, karena yang jelas dari awal film <i>Nyumbang</i> kita sudah punya hubungan baik dengan warganya. Karena produksi film sebelumnya juga sama mereka. Bahkan film <i>Pagebluk</i> juga disitu.

TRANSKRIP WAWANCARA

SKRIPSI – PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS *MONTASE FILM* DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA

NARASUMBER : Bp. Agustinus Dwi Nugroho, 28 Tahun, Sutradara Film *Reco*

Tanggal : 19 April 2019, Bakso Gress, Sleman, Yogyakarta.

NO.	TIMECODE	ISI
1.	WWN – ADN 1	<i>Apa yang melatarbelakangi anda untuk membuat film ini? Ada pengalaman empirikkah? Bisa diceritakan?</i>
	01:10 - 02:45	Yang melatar belakangi membuat film ini sebetulnya adalah ada sebuah pendanaan dari Dinas Kebudayaan Yogyakarta, Seksi Film waktu itu, yang mendanai film-film produksi komunitas film di Jogja. Nah karena ini mencari ide untuk <i>dipitching</i> kan dan dipresentasikan

		di depan Dewan, akhirnya waktu itu mengikuti “apasih yang diinginkan meraka?”. Yang diinginkan meraka adalah sebuah film yang Jogja banget. Sebuah film yang mungkin bisa menggambarkan sosial masyarakat atau budaya tentang Jogja gitu. Artinya nanti film-film yang muncul adalah film yang lahir di Jogja, tentang Jogja bahkan cara dan bentuknya khas Jogja.
2.		<i>Sebenarnya, ide film Reco ini didapat dari siapa? Atau memang dari anggota komunitas sendiri?</i>
	02:49 – 04:26	Waktu itu kami mencari ide ya bersama-sama. Muncullah ide dari salah satu teman yang mengatakan bahwa di kampungnya itu, kebetulan di Dusun Palgading itu, bahwa ada sebuah Candi yang posisinya itu di dalam tanah. Dan sebetulnya ada sebuah isu bahwa candi itu besar, tidak hanya memuat sebuah candi yang kecil tetapi ada area candi yang lebih besar gitu ya. Ada isu bahwa warga disana mau digusur dan lain sebagainya. Itu adalah sebuah isu sebenarnya. Tetapi akhirnya kita menangkap satu hal yang menarik disini, bahwa persoalan itu menarik untuk diangkat menjadi sebuah ide cerita. Ide tentang banyaknya benda-benda purbakala yang ada di Jogja terutama dan belum teridentifikasi atau ditemukan. Dan itu masih terpendam di wilayah, utamanya di wilayah Jawa Tengah dan Jogja ya, karena dulunya adalah bekas kerajaan Mataram kuno. Nah dari hal ini kita mengolah idenya.
3.		<i>Hal apa saja yang diperhatikan dalam membuat ide dasar film ini?</i>
	06:29 - 08:15	<p>Ide itu sifatnya sangat abstrak dan perlu dipertajam dan diperjelas lebih dalam. Akhirnya kami menganggap ini ide menarik dan merupakan persoalan-persoalan sosial di Jogjakarta, sesuai dengan permintaannya (Dinas Kebudayaan DIY). Nah akhirnya kami mencoba untuk melakukan riset terhadap ide tersebut, “apakah benar bahwa persoalan-persoalan itu memang menjadi persoalan di Jogja?”, salah satunya kami melakukan riset di Arkeologi UGM dengan salah satu rekan dosen Arkeologi yang khusus menangani tentang kebudayaan agama Hindu dan Budha. Arkelogi memang ada pembagian spesialisasi, nah kami memang bertanya pada yang spesialisasi kerajaan Hindu dan Budha, Mataram kuno yang menganut ajaran itu. Arkeologi memang sebuah jurusan yang mempelajari tentang candi-candi, benda-benda purbakala yang terkait dengan masa lampau. Akhirnya kami bertanya, “apakah betul isu tersebut menjadi persoalan di Jogja?” dan jawabannya adalah “Iya”. Bahwa itu adalah isu yang sangat krusial sebetulnya, bagaimana benturan antara warga dan pemerintah itu sering terjadi. Sebuah contoh, misalkan ditemukan sebuah candi di areal perkampungan yang ditinggali oleh penduduk. Mau tidak mau, sebagai sebuah benda cagar budaya dan benda purbakala yang dilindungi itu perlu disterilkan dari area penduduk. Jadi, bagaimana dengan banyaknya penduduk yang sudah lama tinggal disitu? Dan mereka mau bagaimana kan gitu. Nah itu yang seringkali menjadi benturan. Akhirnya, ide dasar dari yang sudah kami dapatkan, lebih mengerucut setelah kami riset.</p> <p>Selain itu, kami juga riset di badan Balai Purbakala Jawa Tengah, di daerah Klaten, Prambanan. Kami juga bertanya tentang permasalahan itu, kami bertanya kepada beberapa orang. Dan jawabannya sama, sehingga ide diperkuat dengan hasil riset kami, tidak hanya wawancara tapi kami juga observasi serta data-data literatur yang kami dapatkan. Itu yang menguatkan ide kami.</p>
4.		<i>Ada tidak kendala selama riset produksi di film ini? Kalau ada mungkin bisa diceritakan?</i>

	08:21 - 09:33	Ketika riset, tentu saja mencocokkan data di lapangan dengan literatur itu nggak mudah ya. Kita banyak membaca literatur terus kebetulan juga isu-isu itu hangat, berita-beritanya itu aktual gitu. Di koran itu kita cari, kita baca. Kendala sebenarnya memang kepada persoalan waktu riset yang lama. Artinya kita harus benar-benar memahami karena ini sesuatu hal yang baru buat kami. Kami mau film ini berdasarkan riset yang kuat, tidak mau riset yang abal-abal. Karena kembali lagi pada saat membuat sebuah film berdasarkan ide dan riset yang berdasarkan permasalahan yang ada di Jogja.
5.		<i>Setelah mendapat riset yang matang, inspirasi konsep filmnya ada tidak? Atau mungkin membuat tema yang hampir mirip dengan film lain? Bisa diceritakan?</i>
	10:00 - 14:11	Jadi, saya cerita dulu ya karena ada yang terlewat. Setelah jadi, akhirnya kita <i>pitching</i> ke Dinas Kebudayaan. Kita sudah membuat naskahnya, sudah riset dan segala persiapan termasuk gambaran <i>setting</i> lokasinya. Risetnyapun tidak hanya riset bagaimana tenang kontennya, tetapi juga meriset lapangan dalam pra produksi yang akan kita lakukan. Jadi dari hasil riset kami membuat sebuah naskah skenario, kita juga <i>melobby</i> beberapa orang yang memungkinkan bisa bermain di film tersebut. Karena kita membayangkan kalau idenya adalah sebuah kampung yang ada benturan digusur, pasti akan melibatkan warga satu kampung. Kita harus mencari sebuah kampung dan orang yang banyak sekali, kita sudah mempertimbangkan itu. Termasuk juga mempertimbangkan persoalan <i>budget</i> . Waktu di <i>pitching</i> , sayang kita tidak diterima ya di Dinas Kebudayaan. Atas kejadian itu, kita iseng mengirimkan proposal itu ke Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Jakarta. Waktu itu unitnya di Pusbangfilm. Ternyata dari seleksi nasional, kami masuk dan proposal kami diterima dan didanai. Karena kalau nggak didanai, film ini tidak akan dibuat. Karena mahal dan membutuhkan budget yang besar. Dana yang keluar juga tidak besar. Saat itu ada sekitar 5 film fiksi dan 5 film dokumenter. Nah kita salah satunya yang mendapatkan fasilitasi dana untuk film pendek. Kembali ke pertanyaan tadi, apakah ada gaya dan konsep?. Karena syarat dari film ini condong ke pendidikan, akhirnya kami coba mengemas film ini dengan bercerita secara <i>gamblang</i> gitu ya. Semacam film fiksi, tapi sebenarnya penyuluhan. Jadi menyadarkan seseorang terhadap suatu hal, dan film ini sangat-sangat <i>gamblang</i> sekali. Dari dialog-dialognya, dari adegan-adegannya ini kita buat karena <i>setting</i> nya di sebuah desa dan ini semi film penyuluhan, maka kalau melihat film <i>Reco</i> itu ada adegan bagaimana proses penyadaran terhadap masyarakat akan benda bersejarah, tapi tetap kita buat film fiksi. Dan kebetulan yang bermain di film itu adalah para pemain ketoprak. Memang pemain ketoprak itu kalau bermain pasti <i>gamblang</i> .
6.		<i>Sebelum membuat film, pasti ada hal yang diutamakan. Kira-kira lokasi untuk syuting film ini sendiri ada dimana?</i>
	14:29 - 16:40	Waktu itu ada beberapa opsi, pilihan mengenai <i>setting</i> lokasinya. Karena kita domisili di Jogja, tentu kalau bisa sih di Jogja saja. Akhirnya di salah satu dusun dari anggota kami, namanya dusun Palgading dan kebetulan isu yang mau kita buat film itu ada gitu lho. Mending disitu sekalian gitu ya, jadi dari unsur produksi jadi lebih enak. Tapi itu opsi pertama, untuk <i>setting</i> lokasi. Karenakan harus menggunakan satu dusun yang tentu harus bisa dikoordinasikan. Kebetulan rencana awal kita disitu set lokasinya. Tapi akhirnya ada opsi kedua. Opsi kedua akhirnya kita memilih salah satu dusun Kopeng, Tanggulangin, Magelang kalau tidak salah. Mengapa disitu?

		Karena kelompok ketoprak yang kita pakai banyak berdomisili di daerah situ. Dan untuk koordinasi <i>tallent</i> itu mudah gitu. Akhirnya kita menghitung <i>budget</i> dan memutuskan tim produksi kesana. Daripada para pemain yang ke Jogja dan pasti biayanya jauh lebih mahal. Selain itu, kita juga sudah pernah syuting di desa ini sebelumnya, jadi enak. Rumahnya, orang-orangnya dan mengkoordinasi ekstras itu jadi lebih mudah. Akhirnya disitu <i>setting</i> yang kita pakai.
7.		Setiap film pendek untuk ranah festival atau bioskop pasti memiliki ciri khas masing-masing. Film ini sebenarnya ingin mengenalkan tentang apa?
	17:24 - 20:22	Sebuah festival itu biasanya sarat akan isu ya. Sebetulnya yang kita kejar di film ini, kita ingin menyuarakan sebuah isu yang menjadi persoalan di Jogja. Kembali ke pernyataan saya sebelumnya, kami ingin mencari sebuah isu yang ada di Jogja dan dibuat menjadi film yang Jogja banget. Akhirnya ketemu ide ini yang akan sarat isu tadi, bagaimana tentang persoalan benda cagar budaya yang seharusnya dilindungi oleh pemerintah tetapi sering terjadi benturan dengan masyarakat karena tidak ada solusi. Artinya warga kadang tidak dapat ganti rugi jika di pemukiman mereka ada benda purbakala. Warga juga ada semacam fobia atau takut ya kalau nanti digusur bagaimana. Kalau orang desa kan pikirannya langsung mengarah ke penggusuran. Karena ada isu seperti itu juga sebelumnya. Sedangkan dari pihak pemerintahnya sendiri tidak memberikan sosialisasi yang melegakan warganya. Film ini berkaca dari permasalahan itu, ya jelas film ini bentuknya hampir semi penyuluhan. Karena betul disitu ada sosialisasi yang mengatakan bahwa cagar budaya itu perlu dilindungi. Walau berbenturan dengan masyarakat, di film itukan juga diperlihatkan bagaimana warga takut, bagaimana warga protes, warga tidak mau dipindah. Film ini menjadi sebuah solusi sebenarnya. Yang pertama jelas menyuarakan sebuah isu, dan yang kedua menyuarakan sebuah solusi baik buat warga ataupun pemerintah.
8.		Dalam berbagai unsur, tema dan budaya itu penting sebagai identitas dari filmnya. Dalam film ini, <i>Budaya Jawa</i> yang coba dikenalkan itu yang seperti apa?
	20:46 - 23:01	Dalam film ini sangat kental dengan budaya Jawa, karena kita mengangkat tentang bagaimana kebudayaan dan benda-benda cagar budaya yang terpendam di Jogja terutama. Jadi ini sebuah kebudayaan masa lampau yang patut untuk dilindungi. Dan dari kebudayaan itulah kita bisa mengenal masyarakat Jawa pada masa lalu. Kita mencoba mengangkat tema tersebut untuk mengenalkan bahwa masyarakat Jawa di masa lalu itu memiliki kearifan lokal serta bagaimana mereka dapat membuat candi yang sangat indah secara arsitektural yang asli Jawa yang waktu itu karena terjadi bencana alam dari letusan gunung Merapi dan tertimbun oleh material dan abunya. Mungkin sampai sekarang, masih ratusan bahkan ribuan situs yang masih terpendam. Ini menjadi semacam potensi masalah yang bisa terjadi jika ada benturan. Jadi jika situs ini terkuak, maka kita dapat melihat kembali peninggalan dari kebudayaan Jawa. Selain itu, karena <i>setting</i> yang kita pakai di daerah Jawa, semua yang terekspos juga bagian dari kehidupan di Jawa. Bagaimana memotret situasi dan kondisi warga di sebuah desa yang memang berada di Jawa.
9.		Berapa waktu yang dibutuhkan untuk persiapan membuat film ini, mulai dari ide hingga siap diproduksi?
	23:14 - 25:19	Seingat saya sangat lama sekali, risetnya sekitar 1 sampai 2 bulanan. Lalu pembuatan naskah dan persiapan lain sekitar 1 bulan, termasuk <i>tallent</i> , lokasi, logistik dan lain sebagainya karena dulu itu sempat

		<i>pending</i> lama. Kalau produksinya sendiri tidak terlalu lama dilokasi, sekitar satu minggu untuk produksi. Untuk pascanya butuh waktu sekitar 1 bulan.
10.		Setelah melakukan ide hingga siap diproduksi, ada tidak kendala yang dihadapi saat dilapangan? Bisa diceritakan?
	25:43 - 26:55	Kalau produksi terbilang cukup lancar ya, tapi yang menjadi kendala sebetulnya karena film ini <i>scopenya</i> satu kampung, pemainnya juga banyak, kadang-kadang kita juga susah untuk mengkoordinasi <i>tallent</i> . Bahkan saat produksi kami membagi menjadi dua tim, satu tim inti yang menggarap <i>scene-scene</i> inti, ada juga tim dua yang mengerjakan <i>montage sequence</i> supaya lebih cepat. Kadang juga ada kurang adegan gitu. Dan juga para warga kampung tidak bisa <i>full</i> ikut produksi, hanya bisa sabtu dan minggu, kita padatkan hari itu. Yang paling ketara jelas <i>budget</i> kita yang minim ya.
11.		Setelah film jadi, distribusi seperti apa yang akan diterapkan?
	27:20 - 08:11	Setelah film jadi, kami mendistribusikan film ini ke beberapa festival lokal saja ya.
12.		Prestasi apa yang sudah didapat dari film ini? Mungkin bisa share pengalamannya?
	07:39 - 08:11	Seingat saya di festival video edukasi di festival nasional. Waktu itu kita cuma masuk nominasi saja. Film ini tujuan awal mungkin nggak ke festival karena terlalu banyak dialog juga.
13.		Sebagai penutup, bisakah anda memberi pesan dan saran untuk sineas independen yang ingin merintis membuat film? Monggo versinya.
	29:06 - 30:17	Bagi sineas independen pemula itu bisa mengangkat tema-tema yang sifatnya disukai festival. Salah satu contohnya adalah kearifan lokal dan isu-isu yang ada di sekitar kita. Dan biasanya tema-tema seperti itu yang akan menang. Maka saran saya carilah tema-tema tentang kearifan lokal, isu yang kuat dan yang dekat dengan kita. Tentunya bisa diproduksi dengan mudah dan murah tapi isi filmnya kuat.

TRANSKRIP WAWANCARA

SKRIPSI – PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS *MONTASE FILM* DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA

NARASUMBER : Dwi Saputro, 24 Tahun, Sutradara Film *Sawah Terakhir*

Tanggal : 19 April 2019, Via *Call by WhatsApp*, Sleman, Yogyakarta.

NO.	TIMECODE	ISI
1.	WWN – DS 1	Apa yang melatarbelakangi anda untuk membuat film ini? Ada pengalaman empirikkah? Bisa diceritakan?
	01:04 - 01:50	Yang pertama itukan film ini awalnya dari skripsi aku ya. Aku kuliah di jurusan Agribisnis Pertanian di UPN Yogyakarta, karena skripsi saya itu alih fungsi lahan, nah gimana caranya aku sama teman-teman aku itu membuat film yang mengenai ya itu, alih fungsi lahan. Alih fungsi lahan itukan juga salah satu isu di dunia. Ya intinya seperti itu, untuk kuliah juga.
2.		Sebenarnya, ide film <i>Once Upon a Time in Yogyakarta</i> ini didapat dari siapa? Atau memang dari anggota komunitas sendiri?
	02:05 – 02:38	Kalau idenya dari aku, maksudnya untuk alih fungsi lahan. Terus diskusilah sama teman-teman komunitas (<i>Montase Film</i>) itu, terus terbesitlah “yuk difilmkan saja”. Ya sudah, kita diskusi untuk membuat film tentang alih fungsi lahan ini.
3.		Setelah itu, ada tidak kesulitan selama mencari ide dan pematangan konsep

		<i>filmnya?</i>
	02:50 – 03:11	Kalau untuk tema idenya itu ya nggak sih, aku pikir semuanya langsung spontan aja, ide alih fungsi lahan terus didiskusikan dengan teman-teman. Terus kita buat konsep-konsepnya itu seperti apa, alur ceritanya bagaimana, lebih kesitu.
4.		<i>Hal apa saja yang diperhatikan dalam membuat ide dasar film ini?</i>
	03:22 - 03:59	Hal pertama jelas, film ini mau dikemanakan sih? Kita buat film ini buat festivalkah, apa hanya untuk mendukung skripsi saja. Kalau untuk festival itu dalam negeri atau internasional. Nah itu sampai segitunya kita memikirkan mau dibawa kemana film ini.
5.		<i>Setelah ide jadi, lalu ada tidak riset atau literatur yang digunakan untuk mematangkan film ini hingga sempurna? Bisa diceritakan?</i>
	04:27 - 06:30	Ya ada, tentu risetnya sebelum mulai syuting itu ya kita mencari data. Karena film ini tentang alih fungsi lahan, aku coba cari lokasi terdekat, karena akukan di DIY. Seberapa luassih lahan yang sudah dialihkan menjadi pembangunan, itu ada data di BPS (Badan Pusat Statistik). Kita mencari berapa luasan lahan dalam 10 tahun terakhir. Jadi kita cari data literturnya di BPS. Kalau untuk dilapangannya kita survey-survey biasa sih. Artinya sebelum kita syuting ya lokasi mana yang cocok untuk pematangan syuting kita. Mencari <i>view</i> yang bagus, lokasi yang strategis untuk pembuatan film ini. Setelah film hampir jadi, memang ada beberapa <i>shot</i> yang menguatkan dalam film itu. Ya misalnya kayak foto, mengenai foto-foto mural di dinding tembok. Disana ada tulisan larangan petani untuk menjual lahan dari aktivis-aktivis lingkungan. Kita dapat penguatan fotonya itu dari situ.
6.		<i>Apakah riset dilakukan seorang diri, jika tidak dengan siapa anda mencari datanya?</i>
	06:42 - 07:23	Untuk mencari datanya aku <i>ngajak</i> teman sih. Awalnya aku cari-cari di internet ya ada. Intinya biar lebih detail dan gamblang dan dibantu teman untuk kesannya (BPS dan Lokasi syuting). Dari pihak BPS juga saya tanyakan langsung, ya ternyata benar, itulah yang terjadi saat ini mengenai pembangunan atau alih fungsi lahan.
7.		<i>Ada tidak kendala selama riset produksi di film ini? Kalau ada mungkin bisa diceritakan?</i>
	07:32 - 09:40	Kendala riset mungkin untuk cari <i>tallent</i> nya ya. Sebenarnya sebelum kita mencari <i>tallent</i> itu memang ada beberapa kandidat. Dalam film ini juga tidak ada dialog dan lebih banyak adegan. Di film itukan cuma ada seorang petani saja, jadi petani disini harus bisa seperti petani yang mengolah sawahnya sampai panen itu seperti apa. Ya adegan sehari-hari, jadi ada beberapa orang yang kita seleksi. Ada yang gak bisa nyangkul, intinya sedikit terkendala hal itu. Yang kedua itukan kita syutingnya jam 6 sampai jam 7.30 atau jam 8. Karena mengenai pengambilan gambar kita nggak boleh terkena sinar matahari, nanti gambarnya jadi <i>keras</i> . Jadi kita setiap syuting itu waktunya hanya dari jam 6 sampai jam 8 maksimal.
8.		<i>Dalam mengarahkan sebuah film, sutradara dapat membuat keinginan yang unik, ada tidak gaya menyutradarai seperti apa yang coba dikembangkan untuk film ini?</i>
	11:10 - 12:12	Untuk film ini aku <i>nerapin</i> visual umum petani yang sewajarnya petani ya. Ketika petani di sawah itu apa yang dikerjakan setiap harinya, dari penanamanlah sampai panen itu apa yang dikerjakan. Dari segi cerita yang lebih gimana cara pemuupukan, penanaman, menangani hama dan gulma. Kalau dari segi gambarkan saya juga belum begitu paham karena masih belajar. Jadi aku dibantu teman

		(Antonius Rah Utomo) juga biar gambarnya bagus.
9.		<i>Sebelum membuat film, pasti ada hal yang diutamakan. Kira-kira lokasi untuk syuting film ini sendiri ada dimana?</i>
	12:33 - 14:48	Lokasinya ini ada 4 lokasi, ada di daerah Palgading dan Seturan. Jadi sebelum hari H <i>take</i> gambar, kita <i>hunting</i> dulu. Kira-kira lokasinya cocok ngga buat syuting besoknya. Jadi kita nggak <i>long run</i> syutingnya, kadang 3 hari sekali. Jadi untuk produksi aja kita ada sekitar 4 bulanan. Salah satunya ada <i>shot</i> yang khusus dan bener-bener kita cari nih, seperti burung yang ada di sawah. Padahal di film ini cuma ada 2 <i>shot</i> aja yang dipakai. Itu burung Kuntul yang sering ada di sawah itu. Kita nyari gambar ini lumayan lama, mungkin sekitar satu bulanan. Kita tanya-tanya petani disana juga harus pas momennya.
10.		<i>Setiap film pendek untuk ranah festival atau bioskop pasti memiliki ciri khas masing-masing. Film ini sebenarnya ingin mengenalkan tentang apa?</i>
	15:04 - 15:46	Ya mengenalkan itu, isu lingkungan. Film aku itukan tentang alih fungsi lahan, lahan pertanian menjadi bangunan. Nah isu yang seperti ini bukan hanya ada di Jogjakarta saja. Mungkin juga di kota-kota lain, bahkan di negara-nega lain. Bahkan aku tanya temanku yang ada di luar negri, ya ini isu dunia juga gitu mengenai lahan hijau menjadi lahan kuning, seperti rumah hotel dan lainnya.
11.		<i>Dalam berbagai unsur, tema dan budaya itu penting sebagai identitas dari filmnya. Dalam film ini, Budaya Jawa yang coba dikenalkan itu yang seperti apa?</i>
	16:15 - 17:32	Ya budaya Jawanya dalam film salah satunya dari menggarap sawah yang masih tradisional ya. Masih pakai cangkul, kalau sudah modern pasti sudah pakai alat-alat yang modern dan canggih seperti traktor. Cara pemupukan juga cuma pakai manual ilmu kira-kira. Terus di film itu juga ditenkankan pas tallent merokok. Nah rokoknya itukan masih dilinting, dan di film juga ditunjukkan beberapa kali. Aku pikir itu adalah kearifan lokal yang masih kental dengan orang Jawa pada umumnya gitu.
12.		<i>Berapa waktu yang dibutuhkan untuk persiapan membuat film ini, mulai dari ide hingga siap diproduksi?</i>
	17:57 - 18:37	Mungkin sekitar 3 minggu hingga 1 bulanan. Untuk pematangan konsepnya cepat, kan ide juga sudah ada dari lama dan baru direalisasikan setelah lebih dari satu bulan. Terus aku sama tim di <i>Montase Film</i> cuma buat <i>treatmentnya</i> saja, nggak ada naskah.
13.		<i>Setelah melakukan ide hingga siap diproduksi, ada tidak kendala yang dihadapi saat dilapangan? Bisa diceritakan?</i>
	19:19 - 19:56	Ya kondisi dan cuaca menentukan juga ya, misalnya tadi kita nyari tempat yang nggak panas-panas banget. Terus <i>backgroud</i> gunung Merapi itukan juga menambah identitas lokasi juga. Juga batrai kamera juga rusak karena masuk ke sawah.
14.		<i>Setelah film jadi, distribusi seperti apa yang akan diterapkan?</i>
	20:06 - 20:35	Distribusi untuk film ini awalnya untuk festival tentunya. Festivalnya yang luar negri.
15.		<i>Prestasi apa yang sudah didapat dari film ini? Mungkin bisa share pengalamannya?</i>
	20:36 - 21:45	Kalau prestasi ada juga yang di dalam negri. Tapi fokus dari komunitas pasti lebih ke luar negri. <i>Official selection</i> lumayan banyak, salah satunya di Portugal. Untuk dalam negri, yang paling dekat nanti di Ubud, Bali tanggal 10 Mei 2019.
16.		<i>Sebagai penutup, bisakah anda memberi pesan dan saran untuk sineas</i>

		<i>independen yang ingin merintis membuat film? Monggo versinya.</i>
	22:44 - 24:35	Kalau menurutku sineas independen, awal kita buat film itu untuk apa dulu. Apakah hanya untuk senang-senang ditontonkan ke teman-teman atau diikuti festival dalam dan luar negeri. Kita juga haru memikirkan misal kalau hanya untuk tontonan semata bisa di bagikan di Youtube. Yang jelas untuk festival kita harus tau karakteristik dari festivalnya, apa aja yang dibutuhin dari tema dan segala macam.

TRANSKRIP WAWANCARA
SKRIPSI – PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS MONTASE
FILM DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA
 NARASUMBER : Rahma Nurlinda Sari, 28 Tahun, Sutradara Film *Nyumbang*

Tanggal : 2 Mei 2019, Via *Call by WhatsApp*, Sleman, Yogyakarta.

NO.	TIMECODE	ISI
1.	WWN – RNS 1	<i>Apa yang melatarbelakangi anda untuk membuat film ini? Ada pengalaman empirikkah? Bisa diceritakan?</i>
	02:10 - 03:18	Waktu bikin film <i>nyumbang</i> itu tahun 2015, itu tahun dimana aku mulai <i>join</i> sama komunitas <i>Montase</i> . Pasti sudah pernah dengar komunitas <i>Montase</i> ya?. Jadi awal aku buat film itu pas pertama kali gabung komunitas. Kita lagi semangat-semangatnya bikin film, terus kebetulan waktu itu <i>foundernya Montase</i> , mas Himawan, beliau punya teman di daerah Kopeng, Salatiga namanya pak Yos.
2.		<i>Sebenarnya, ide film Once Upon a Time in Yogyakarta ini didapat dari siapa? Atau memang dari anggota komunitas sendiri?</i>
	03:20 – 06:15	Nah jadi di desa Kopeng itu ada fenomena <i>cultural</i> gitu ya, fenomena budaya dimana disitu masyarakatnya punya tradisi, sebenarnya <i>nggak</i> cuma disana ya, tapi masyarakat yang berbudaya Jawa pasti punya tradisinya itu. Kalau misalnya ada orang yang ada hajatan, ada orang yang sakit, atau ada yang punya <i>gawe</i> (acara) itu tetangganya pasti punya beban kewajiban moral dalam bentuk barang ataupun uang untuk <i>nyumbang</i> gitu. Nah ide film <i>Nyumbang</i> ya awalnya dari situ. Alasannya jelas ya, satu kita mengangkat cerita ini karena ide sederhana dari pak Yos menjadi sebuah film. Kedua, karena aku yang saat itu masih mahasiswa dikelilingi oleh lingkungan yang berbau korupsi baik di pemerintah, di tempat-tempat terdekat kita, di institusi juga. Jadi kita berfikir cocok untuk menjadi salah satu film yang ada kaitannya dengan korupsi. Karena film ini juga diikuti lomba di Bandung, dari timnya Dedi Mizwar tentang film bertemakan Anti Korupsi, alhamdulillah menang dan dapat nominasi film pendek terbaik. Tujuan film ini, utamanya fenomena itu ya pasti ada sisi negatif atau positifnya.
3.		<i>Setelah itu, ada tidak kesulitan selama mencari ide dan pematangan konsep filmnya?</i>
	06:50 – 07:37	Jadi pematangan konsep tidak aku lakukan seorang diri, jadi ada teman-teman juga dalam komunitas. Untuk penggodokan ceritanya itu bareng, bermula dari cerita nyata dari pak Yos, terus kita memformulasikan cerita tersebut ke dalam film <i>Nyumbang</i> . Jadi tidak terlalu sulit <i>sih</i> selama pematangan konsep filmnya.
4.		<i>Setelah ide jadi, lalu ada tidak riset atau literatur yang digunakan untuk mematangkan film ini hingga sempurna? Bisa diceritakan?</i>
	08:11 – 11:26	Kembali lagi ke <i>basic</i> kita ya, karena awalnya masih belajar bikin film dan kita adalah anak-anak komunitas yang bikin film adalah bagian dari “ <i>having fun</i> ”. Terus pada waktu itu riset dan literturnya kita

		<p>lakukan secara wawancara aja, kita lakukan secara acak waktu itu. Kita wawancara dari berbagai rekan yang asalnya dari Sumatera, ada yang dari Bangka Belitung dan beberapa teman dari Jawa, terus mereka diberi pertanyaan “kalau di tempat kalian, ada nggak sih tradisi <i>nyumbang</i> seperti itu?”, sempat ada yang tidak setuju juga, tapi sebagian besar teman-teman kita yang tinggal di pulau Jawa mereka setuju <i>banget</i> bahwa tradisi <i>nyumbang</i> tersebut adalah sesuatu yang sebenarnya tidak semua masyarakat mampu (untuk melakukan <i>nyumbang</i>). Karena isu ini relevan dengan kehidupan kita, jadi cukup untuk memperkuat cerita tersebut untuk merelasikan dengan kehidupan masyarakat yang sebenarnya.</p>
5.		<p>Ada tidak kendala selama riset produksi di film ini? Kalau ada mungkin bisa diceritakan?</p>
	11:32 - 09:40	<p>Kalau riset aku kira hanya perbedaan pendapat saja ya. Soalnya kita pengennya teman-teman yang diluar pulau Jawa apa juga merasakan hal yang sama, ternyata mereka nggak punya masalah dengan hal <i>Nyumbang-menyumbang</i>. Problemnya itu aja sih.</p>
6.		<p>Dalam mengarahkan sebuah film, sutradara dapat membuat keinginan yang unik, ada tidak gaya menyutradarai seperti apa yang coba dikembangkan untuk film ini?</p>
	18:26 - 20:21	<p>Konsep film tersebut struktur ceritanya 3 babak. Jadi ceritanya urut mulai dari pengenalan tokoh sampai masuk ke konflik, dan penyelesaiannya. Jadi adegan yang ada dalam film itu lebih gimana cara mereka dapat uang dengan membohongi tetangga-tetangganya. Secara gaya filmsih kita coba <i>tribute</i> pada sutradara Akira Kurosawa ya.</p>
7.		<p>Sebelum membuat film, pasti ada hal yang diutamakan. Kira-kira lokasi untuk syuting film ini sendiri ada dimana?</p>
	20:13 - 21:56	<p>Kita lokasi syutingnya ada di Kopeng. Memilih lokasi ini karena pada waktu itu kita sudah kenal sama orang-orang di lokasi itu, jadi kita mudah untuk <i>melobby</i> lokasinya. Aktornya juga orang sana, jadi mempermudah kita untuk mengakses untuk tempat-tempat seperti puskesmas, ke rumah-rumah warga. Sebelumnya kita juga pernah syuting disana. Topiknya juga sesuai sama dengan cerita yang ada di film tentang suasana pedesaan.</p>
8.		<p>Dalam berbagai unsur, tema dan budaya itu penting sebagai identitas dari filmnya. Dalam film ini, <i>Budaya Jawa</i> yang coba dikenalkan itu yang seperti apa?</p>
	22:27 - 24:04	<p>Yang pertama, kalau misalnya dilihat dari aspek yang ada di dalam filmnya kita ingin memperkenalkan budaya yang ada di masyarakat Jawa. Terus yang kedua, makna yang ingin kita sampaikan dalam film ini tentang pro dan kontra budaya <i>Nyumbang</i> itu sendiri, di masyarakat Jawa terkadang memberatkan, namun itu juga menjadi sebuah kewajiban kadang-kadang.</p>
9.		<p>Berapa waktu yang dibutuhkan untuk persiapan membuat film ini, mulai dari ide hingga siap diproduksi?</p>
	25:55 - 26:37	<p>Waktu itu mulai dari Desember sampai Februari, jadi sekitar 2,5 bulan. Jadi awal Desember mulai memasak idenya, bulan Januari persiapan casting, naskah dan lainnya, <i>nah</i> di bulan Februari kita sudah selesai editing.</p>
10.		<p>Setelah film jadi, distribusi seperti apa yang akan diterapkan?</p>
	27:06 - 28:35	<p>Salah satu cara distribusi yang dilakukan adalah <i>screening</i> yang difasilitasi oleh festival-festival seperti MMTC, Kali Jogja, di beberapa kota seperti Jakarta terus Bandung. Sebagian juga ada yang coba kita ikutkan di luar negeri.</p>

11.		<i>Prestasi apa yang sudah didapat dari film ini? Mungkin bisa share pengalamannya?</i>
	28:36 - 29:45	Kalau untuk prestasi aku kurang begitu hafal ya dapat apa aja, tapi di website montase.org sudah lengkap ya.
12.		<i>Sebagai penutup, bisakah anda memberi pesan dan saran untuk sineas independen yang ingin merintis membuat film? Monggo versinya.</i>
	30:44 - 31:35	Kalau saran akusih banyak-banyak nonton film ya, jangan nyontek. Menonton film yang banyak itu jadi modal juga agar film-film yang kita buat memiliki struktur cerita yang bagus, juga editing yang tidak kalah penting.

TRANSKRIP WAWANCARA
**SKRIPSI – PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS MONTASE
 FILM DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA**
 NARASUMBER : Bp. Himawan Pratista, 45 Tahun, Owner *Montase Film* & Kritikus Film

Tanggal : 27 Juli 2019 Bag. 1, *Basecamp Montase Film*, Sleman, Yogyakarta.

NO.	TIMECODE	ISI
1.	WWN – HP 3	Apa saja yang dipertimbangkan dan ditulis dalam menulis naskah (writing the screenplay) di dalam film <i>Nyumbang</i> apakah bahasa, konten yang akan dipakai dan dimasukkan itu yang seperti apa?
	00:38 - 02:18	Kalau dari sisi naskah, aku disini mewakili Dwi ya (Agustinus Dwi Nugroho), maksudnya aku dan Dwi yang nulis tapi lebih banyak dia. Ya intinya yang jelas kita tahu persis itu naskahnya harus berbahasa Jawa-kan, yang pertama kita tulis dahulu dengan bahasa Indonesia, dan karena kita tahu pemainnya adalah pemain ketoprak, mereka pasti akan memodifikasi itu. Beberapa pemeran ketoprak juga ikut mengubah ke bahasa Jawa, intinya kita fleksibel saja waktu penulisan dan menulis cerita berdasarkan struktur ceritanya. Aku pikir itu dialog keseharian yang tidak terlalu sulit untuk dibuat dan segala sesuatunya tidak akan sulit untuk diprediksi karena memang realita di masyarakat. Penulisan dari sisi penceritaan mungkin tidak terlalu sulit, hanya mungkin transisi ke bahasa Jawanya itu kita butuh adaptasi yang nanti diolah sendiri sama pemainnya (improvisasi).
2.		Apakah film <i>Nyumbang</i> menggunakan <i>storyboard</i> dalam menuangkan konsep sebelum diproduksi?
	02:25 - 02:48	Tidak, kita tidak pernah pakai <i>storyboard</i>, kita bukan menggunakan <i>storyboard</i>, <i>storyboard</i> itu digunakan untuk mempermudah penata artistik dalam mencari lokasi, kita itu sudah menentukan lokasinya dahulu. Kita langsung survei ke lokasinya dan cukup diwakili dengan foto saja.
3.		<i>Setting scene</i> seperti apa yang coba dibangun dalam film <i>Nyumbang</i> ?
	02:55- 03:05	Untuk <i>Nyumbang</i> kita hanya <i>shot on location</i> ya, kita hanya memilih lokasi yang merepresentasikan apa yang kita mau. Kalau di Puskesmas ya di Puskesmas, dengan penataan yang apa adanya, tidak ada yang kita rubah.
4.		Bagaimana proses dalam menentukan pemain utama dalam film <i>Nyumbang</i> ?
	03:12 - 04:30	Sebenarnya karena sebelum produksi film <i>Nyumbang</i>, kita pernah bermain dengan <i>talent</i>-nya dan mulai memikirkan banyak hal untuk karakter yang pas untuk pemain ini. Bukan sebaliknya, kita justru membuatkan cerita sesuai karakter mereka gitu. Kita tahu dua karakter ini (Pak Bejo dan Sutini) punya akting yang bagus dan

		mereka juga orang ketoprak dua-duanya, intinya waktu naskah itu ditulis dua orang ini sudah ada disitu gitu lho karena kita punya pengalaman memainkan pemain-pemain ini. Proses kastingnya mudah karena sebelumnya kita pernah bermain dengan mereka dan cerita itu menyesuaikan dengan karakter mereka masing-masing, sudah itu saja, <i>simple</i> .
5.		Metode apa yang digunakan dalam mencari kru untuk produksi film <i>Nyumbang ?out sourcing</i> atau menggunakan anggota dari member komunitas sendiri?
	04:40 – 05:11	Waktu itu kita menggunakan anggota member sendiri karena kita rasa lebih dari cukup (dengan anggota komunitas) untuk kru, tapi kita juga kerjasama dengan Grabag TV karena kita meminjam alat produksi mereka.
6.		Pengertian <i>Tribute to Akira Kurosawa</i> itu seperti apa? ini konsep estetika yang dimiliki siapa?
	05:29 – 06:38	Ya intinya disitu sudah jelas <i>tribute to Akira Kurosawa</i> , berarti kan memang ada sesuatu yang dilakukan untuk mengapresiasi sutradara ini. Aku kasih contoh di film <i>Umbul</i> , karena aku sebagai sutradara sudah nge-fans sejak lama, aku ingin mencoba <i>style</i> -nya dia gitu. Ketika ada ide yang kira-kira dapat dipakai dengan gaya ini, lebih tepatnya <i>tribute</i> ke pengadeganan sebenarnya, selain gaya estetikanya dia (Akira) yang bermacam-macam, ada <i>tracking shot</i> , bisa pakai <i>wipe</i> , ya karena aku sudah tau semua film-filmnya Akira Kurosawa sendiri dan cerita itu memang pantas untuk dibuat dengan gaya semacam itu.

Tanggal : 27 Juli 2019 Bag. 2, *Basecamp Montase Film*, Sleman, Yogyakarta.

NO.	TIMECODE	ISI
1.	WWN – HP 4	Apa saja yang dipertimbangkan dan ditulis dalam menulis naskah (Writing the Screenplay) di dalam film <i>Reco</i> apakah bahasa, konten yang akan dipakai dan dimasukkan itu yang seperti apa?
	00:18 – 03:39	Kalau naskah film <i>Reco</i> itu beda, sebenarnya naskah itu kita peruntukkan untuk proyek Dinas Kebudayaan, jadi kriteria dan persyaratannya itu sesuatu yang memang unik, ceritanya hanya ada di Yogyakarta, orang-orang Yogya yang harus produksi dan penyelesaiannya-pun dengan cara orang Yogya (<i>local wisdom</i> -nya yang kuat). Akhirnya kita mencoba mencari kira-kira sesuatu yang didaerah lain itu tidak ada dan hanya ada di Yogya. Setelah mencari ide yang panjang, akhirnya kita memilih untuk membuat film <i>Reco</i> itu, dan kebetulan adikku sendiri adalah orang Arkeologi, jadi kasus yang ada di film ini memang benar-benar fakta. Kita lalu menulis naskahnya dimana yang namanya naskah fiksi ya tidak mungkin kita buat datar, kita buat dramatiknya sendiri dengan gaya komedi dengan orang-orang yang kita sendiri sudah familiar (Ketoprak CS). Film ini secara praktis hanya mengkombinasi antara film <i>Umbul</i> dengan <i>Nyumbang</i> gitu. Kita buat naskahnya, kita presentasi, karena orang dari Dinas kurang berkenan dan telah menentukan pilihannya (tidak lolos seleksi). Akhirnya kita <i>pitching</i> ke Pusbangfilm, justru dapat. Kenapa filmnya seperti ini yang ringan, komedi dan terus ada banyak muatan edukasi di film <i>Reco</i> ya karena film ini kita peruntukkan untuk sosialisasi. Film ini sasarannya untuk orang kampung, bukan ke festival.
2.		Apakah film <i>Reco</i> menggunakan <i>storyboard</i> dalam menuangkan konsep sebelum diproduksi?
	03:47 – 04:13	Kita tidak menggunakan <i>storyboard</i> , kita hanya menggunakan pengalaman dari film <i>Nyumbang</i> dan karakternya dari <i>universe</i> yang sama jadi tempat dan <i>setting</i> -nya sama. Kita tidak menggunakannya

		karena menggunakan tempat dan orang-orang yang sama (dokumentasi foto).
3.		<i>Setting scene</i> seperti apa yang coba dibangun dalam film <i>Reco</i> ?
	04:27 – 05:21	Kalau <i>scene</i> yang memang benar-benar kita bangun itu <i>setting</i> galian di pekarangan rumah warga. Untuk yang lainnya kita hanya <i>shot on location</i> saja di beberapa rumah tanpa satupun yang dirubah tata letaknya, dibiarkan apa adanya, ya mungkin kalau kotor ya kita sapu dan bersihkan.
4.		Bagaimana proses dalam menentukan pemain utama dalam film <i>Reco</i> ?
	06:35 – 07:08	Intinya hampir sama seperti di film <i>Nyumbang</i> ya, kita memakai dua karakter ini (Pak Bejo dan Sutini) yang punya akting bagus dan mereka orang ketoprak dua-duanya, ada beberapa warga desa sekitar. Proses kastingnya mudah karena sebelumnya kita pernah bermain dengan mereka dan cerita menyesuaikan dengan karakter mereka masing-masing.
5.		Metode apa yang digunakan dalam mencari kru untuk produksi film <i>Reco</i> ? <i>out sourcing</i> atau menggunakan anggota dari member komunitas sendiri?
	07:16 - 07:24	Hampir sama dengan film <i>Nyumbang</i> , kru memang kita prioritaskan dari member kita semua (yang ada di <i>Montase Film</i>).
6.		Riset di daerah Palgading tentang film <i>Reco</i> seperti apa?
	07:39 - 08:24	Kalau data riset itu hanya berupa rekan dari dosen Arkeologi Universitas Gajah Mada saja ya. Intinya di desa Palgading itu kalau kita gali tanahnya biasanya akan menemukan <i>reco</i> , bahkan desa ini jika digali lebih untuk dicari benda-bendannya akan ada banyak sekali.

Tanggal : 27 Juli 2019 Bag. 3, *Basecamp Montase Film*, Sleman, Yogyakarta.

NO.	TIMECODE	ISI
1.	WWN – HP 5	Apa saja yang dipertimbangkan dan ditulis dalam menulis naskah (writing the screenplay) di dalam film <i>Sawah Terakhir</i> ?
	00:21 – 00:52	Ya untuk film ini kita cuma membuat <i>treatment</i> aja ya, karena hanya menunjukkan proses (proses bertani). Film <i>Sawah Terakhir</i> itu kombinasi dokumenter dengan fiksi, tanpa dialog dan hanya memperlihatkan proses mulai dari mencangkul, tanam, penyemprotan sampai panen di sawah.
2.		Apakah film <i>Sawah Terakhir</i> menggunakan <i>storyboard</i> dalam menuangkan konsep sebelum diproduksi?
	01:13 – 01:34	Kita tidak pakai <i>storyboard</i> dan di film ini jelas <i>shot on location</i> . Proses ini kita mengikuti <i>continuity</i> kegiatan bertani ya, waktu mencangkul ya kita datang, terus <i>record</i> , masa tanam datang lagi, begitu sampai materi film dirasa cukup.
3.		<i>Setting scene</i> seperti apa yang coba dibangun dalam film <i>Sawah Terakhir</i> ?
	01:44 - 02:08	Kita tidak membangun apapun ya di <i>scene-scene</i> film ini, soalnya ya yang ingin kita perlihatkan itu kegiatan bertani yang apa adanya aja gitu, hanya kemudian <i>setting</i> sawah diperkuat dengan beberapa bangunan untuk menunjukkan ada pembangunan gitu di areal persawahan.
4.		Bagaimana proses dalam menentukan pemain utama dalam film <i>Sawah Terakhir</i> ?
	02:13 – 02:26	Untuk pemain, kita langsung saja memakai orang yang punya sawahnya (Pak Surdjono). Jadi biar kegiatan yang dilakukan itu nggak dibuat-buat dan senatural mungkin.
5.		Metode apa yang digunakan dalam mencari kru untuk produksi film <i>Sawah</i>

		<i>Terakhir? out sourcing</i> atau menggunakan anggota dari member komunitas sendiri?
	02:34 – 02:54	Intinya kita prioritas pakai kru dari anggota komunitas sendiri ya, biar kita sama-sama belajar gitu. Kita produksi hanya dengan 3-4 orang selama 4 atau 6 bulan itu, ada kameraman, sutradara dan audioman saja.