

**PENGEMBANGAN GAYA NEOREALISME DALAM FILM PENDEK
MUSIKAL SEBAGAI REFERENSI VISUAL PADA MATA KULIAH
PENYUTRADARAAN DRAMA**

**LAPORAN
PENELITIAN TERAPAN**



Dibiayai DIPA ISI Surakarta nomor : SP DIPA-023.17.2.677542/2022
tanggal 5 Desember 2018 Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Nomor : 763/IT6.2/PT.01.03/2022

Ketua Peneliti :

Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn.
NIP : 198010122008011010

Anggota Peneliti :

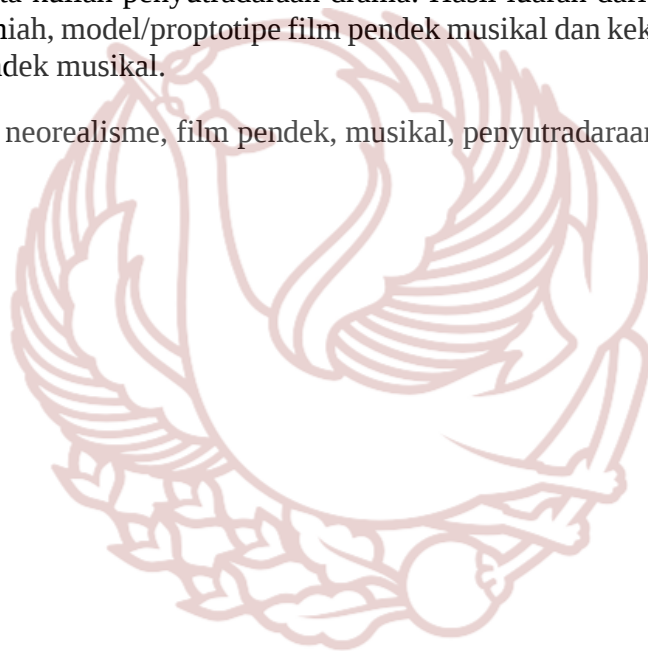
Citra Dewi Utami, S.Sn, MA.
NIP : 198109072006042002

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
NOVEMBER 2022**

ABSTRAK

Karakteristik *neorealis* adalah pendekatan penyutradaraan yang *non-interventionist*, dengan memanfaatkan lokasi langsung, *non-professional actor*, *lighting* alami, sinematografi yang berkiblat pada dokumenter, menghindari perancangan *mise en scène* berlebihan, dan menghindari pengeditan yang rumit pada pasca produksi. Karakteristik film dengan gaya neorealisme ini identik dengan persoalan-persoalan yang menyangkut isu-isu realisme-sosial yang tumbuh di masyarakat. Isu-isu realisme-sosial acap kali digunakan dan dapat kita temui dalam karya-karya film pendek yang tumbuh dan berkembang di kalangan pembuat film di Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian berbasis praktik (*practice-based research*). Penelitian berbasis praktik, merupakan suatu investigasi original yang dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru di mana pengetahuan tersebut sebagian diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil dari praktik itu. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan gaya neorealisme dalam film pendek musikal sebagai model pendekatan dalam penyutradaraan drama yang sekaligus dapat digunakan sebagai referensi visual kekayaan pada mata kuliah penyutradaraan drama. Hasil luaran dari penelitian terapan ini berupa publikasi ilmiah, model/proptotipe film pendek musikal dan kekayaan intelektual (KI) pada karya film pendek musikal.

Kata-kata kunci : neorealisme, film pendek, musikal, penyutradaraan, drama.



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Daftar Isi	iii
Abstrak	iv
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	vi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Urgensi Penelitian	3
E. Target Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III METODE PENELITIAN	9
BAB IV DESKRIPSI GAYA NEOREALISME	
DALAM FILM	14
Daftar Pustaka	26
Lampiran-lampiran	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1. Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif	11
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gaya neorealisme pada film drama fiksi pada beberapa tahun ini menjadi pilihan berkarya bagi para sutradara film Indonesia. Ambil contoh, pada tahun 2014, film drama neorealis berjudul *Siti* karya sutradara Eddie Cahyono mampu memenangi beberapa penghargaan baik di dalam negeri dan luar negeri. Hebatnya, film ini dinobatkan menjadi film terbaik pada Festival Film Indonesia (FFI) yang diselenggarakan pada tahun 2015 silam. Film ini menjadi salah satu film dengan bahasa daerah (Jawa) yang berhasil pulang ke Kota Yogyakarta, di mana sang sutradara Eddie Cahyono menetap dengan membawa Piala Citra.

Film dengan gaya neorealisme menekankan pada tema dan cerita yang dekat dengan si pembuat film. Strategi produksi yang mempengaruhi pencapaian artistik dari film-film *neorealis* memberikan peluang kreatifitas dalam pendekatan penyutradaraan. Karakteristik *neorealis* yang menolak nilai-nilai produksi film berbasis studio *Hollywood* yang terlalu dipoles, memberikan pengaruh kepada para pembuat film di Amerika Latin, Timur Tengah dan Asia. Membuka wawasan bahwa aktualitas dapat dimanfaatkan sebagai medium penceritaan film dan karakteristik *neorealis* dapat dirancang sesuai kebutuhan masing-masing pembuat film (Bordwell & Thompson, 2016, hlm. 479).

Karakteristik *neorealis* adalah pendekatan penyutradaraan yang *non-interventionist*, dengan memanfaatkan lokasi langsung, *non-professional actor*, *lighting* alami, sinematografi yang berkiblat pada dokumenter, menghindari perancangan *mise en scène* berlebihan, dan menghindari pengeditan yang rumit pada pasca produksi. Karakteristik film dengan gaya neorealisme ini identik dengan persoalan-persoalan yang menyangkut isu-isu realisme-sosial yang tumbuh di masyarakat. Isu-isu realisme-sosial acap kali digunakan dan dapat kita temui dalam karya-karya film pendek yang tumbuh dan berkembang di kalangan pembuat film di Indonesia. Berdasar buku dengan judul *5 Hari Mahir Membuat Film*, yang dimaksud film pendek di sini menurut Panca Javandalasta (2011: 2) yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit.

Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para *film maker* untuk memproduksi film panjang. Film dengan durasi pendek antara 1 menit–30 menit, jika menurut standar festival internasional terdapat beberapa jenis-jenis film pendek, salah satunya adalah film pendek ekperimental. Film pendek eksperimental adalah film pendek yang digunakan sebagai bahan eksperimen atau uji coba, di Indonesia jenis film ini sering dikategorikan sebagai film *indie* (independen).

Lebih lanjut, masih dalam buku yang sama, genre film menurut Panca Javandalasta (2011: 3) yaitu, dalam film kita akan mengenal istilah Genre atau untuk mudahnya kita bisa menyebutnya jenis atau bentuk sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita. Ini digunakan untuk mempermudah penonton untuk menentukan film apa yang akan ia tonton. Salah satu genre film adalah film musikal. Genre film musikal adalah film yang mengkombinasi unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi) (Himawan Pratista, 2008:18). Dalam film musikal, unsur yang paling sering muncul adalah lagu dan tarian. Kedua unsur itulah yang berperan penting pada film musikal.

Melihat karakteristik film dengan gaya neorealis dan film pendek bergenre drama musikal ini, maka dalam penelitian terapan yang akan dilakukan mempunyai relevansi dalam upaya pengembangan gaya dan genre dalam sebuah film pendek. Pengembangan ini akan dilakukan dengan memadukan karakteristik film neorealis dan film eksperimental bergenre musikal sebagai model pendekatan dalam penyutradaraan drama yang sekaligus dapat digunakan sebagai referensi visual karya. Mata kuliah Penyutradaraan Drama merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Film dan Televisi pada semester dua. Mata kuliah ini membekali keterampilan dasar mahasiswa dalam bidang penyutradaraan drama. Capaian mata kuliah penyutradaraan drama ini membekali mahasiswa agar mampu memahami dan mempraktekkan pengetahuan tentang model serta konsep penyutradaraan drama secara teknis dan estetis dalam produksi film cerita fiksi.

B. Rumusan Masalah

Beberapa uraian di atas dapat ditarik sebuah rumusan permasalahan yang akan menjadi fokus objek kajian pada penelitian terapan ini, yakni ; Bagaimana mengembangkan gaya neorealisme dalam film pendek musikal sebagai model pendekatan dalam penyutradaraan drama yang sekaligus dapat digunakan sebagai referensi visual karya pada mata kuliah penyutradaraan drama ?

C. Tujuan dan Manfaat

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dan manfaat penelitian terapan ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Mengembangkan gaya neorealisme dalam film pendek musikal sebagai model pendekatan dalam penyutradaraan drama yang sekaligus dapat digunakan sebagai referensi visual karya pada mata kuliah penyutradaraan drama (dipublikasikan melalui jurnal dan HAKI).
2. Mendeskripsikan proses pengembangan dengan penekanan perpaduan karakteristik film neorealis dan film eksperimental bergenre musikal sebagai model pendekatan dalam penyutradaraan drama yang sekaligus dapat digunakan sebagai referensi visual karya secara umum.

D. Urgensi Penelitian

1. **Bagi peneliti**, penelitian ini bermanfaat dalam melihat bahwa gaya dan genre yang terdapat dalam film pendek dengan genre drama musikal merupakan objek kajian yang dapat diteliti dan dikembangkan melalui perpaduan ragam dan bentuk sehingga menghasilkan bentuk baru dalam penyajiannya.
2. **Bagi keilmuan**, penelitian ini dapat digunakan sebagai model penciptaan bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah penyutradaraan drama pada lembaga pendidikan Program Studi Film dan Televisi di ISI Surakarta dan dapat dijadikan referensi bagi mata kuliah sejenis pada program studi lain. Disamping itu proses kreatif pengembangan dengan penekanan perpaduan karakteristik film neorealis dan film eksperimental bergenre musikal sebagai model pendekatan dalam penyutradaraan drama ini secara ilmiah dapat dipublikasikan melalui jurnal dan HAKI (KI).
3. **Bagi umum**, menjadi model alternatif pengembangan dengan penekanan perpaduan karakteristik film neorealis dan film eksperimental bergenre musikal sebagai model pendekatan dalam penyutradaraan drama yang sekaligus dapat digunakan sebagai referensi visual karya secara umum.

E. Target Penelitian

- a. Menempatkan media film sebagai salah satu sarana pembelajaran bagi khalayak umum dan khususnya bagi para mahasiswa yang mengambil kelas penyutradaraan drama.
- b. Penelitian terapan ini dapat digunakan sebagai model penciptaan karya bagi para pembuat film pendek di Indonesia.
- c. Pengkayaan bahan ajar untuk mata kuliah Penyutradaraan Drama.
- d. Publikasi ilmiah berupa jurnal ilmiah nasional terakreditasi.
- e. HAKI (KI) atas karya penciptaan film pendek musical bergaya neorealis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai rujukan adalah penelitian terapan yang berjudul *Mijil* (2012) karya penulis sendiri. Penelitian ini menitik beratkan penyutradaraan video eksperimental musikal dengan mengangkat unsur simbolik anatomi alat musik Rebab Jawa sebagai unsur naratif pada video tersebut. Dengan memadukan gerak tari dan lagu, karya video eksperimental ini memberi alternatif tontonan karya video musik dengan gaya simbolik dan bergenre musikal. Penelitian ini tersinspirasi dari genre video musik yang populer pada era '80-an.

Menengok dari sejarah video musik, pada penelitian yang dilakukan Austerlitz (2007) berpendapat bahwa penggabungan antara musik dan gambar dalam sebuah harmoni terekam pada sebuah film musik *The Jazz Singer* pada tahun 1927. Dengan munculnya film ini, sejarah besar lahir dari perkembangan teknologi penggabungan antara musik dan gambar termutakhir pada masa itu. Pada tahun 1983, sebuah video dengan unsur musik dan gambar yang hadir secara mengejutkan muncul dari seorang penyanyi *super star* dunia Michael Jackson. Video berjudul *Thriller* yang secara resmi dirilis oleh *Sony Music Entertainment* ini secara teknis mengadopsi gaya film cerita. Unsur musik yang dikemas layaknya film cerita pada video ini memberi gambaran yang sangat jelas mengenai sebuah teknik produksi karya video musik yang cukup rumit. Dengan melibatkan unsur teknis film cerita seperti pemilihan *genre* horor yang dibuat berdasar *screenplay* yang rapi, video musik ini tampil sebagai sebuah *trend* bercerita. Musik yang hadir tidak hanya sebatas didengar, akan tetapi lebih jauh dari itu, musik dapat juga dilihat. Video musik yang diperankan oleh Michael Jackson sebagai tokoh utama ini telah memberi gambaran signifikan perkembangan antara dunia musik dan dunia film pada masa itu, bahkan hingga saat ini.

Menengok kembali pada karya *Mijil*, karya video musik yang diciptakan, pada tataran ide/gagasan yang diwujudkan dalam sebuah karya audio visual ber-*genre* video musik ini, menitik beratkan pada eksplorasi bagian-bagian alat musik rebab sebagai sumber inspirasi. Dalam hal ini diwujudkan dalam bentuk musik, yakni *Sekar Macapat Mijil*. Musik tidak hanya berdiri sendiri, akan tetapi unsur cerita sebagai ilustrasi visual dari penafsiran dan pengintepreasian lirik yang terdapat pada *Sekar Macapat Mijil* ini juga dimunculkan.

Deskripsi di atas memberi gambaran bahwa penelitian terapan yang akan dilakukan mempunyai tujuan dan maksud yang berbeda dengan menitik beratkan pada pengembangan perpaduan karakteristik film neorealis dan film eksperimental bergenre musikal sebagai model pendekatan dalam

penyutradaraan drama yang sekaligus dapat digunakan sebagai referensi visual kekaryaannya secara umum

2. Pengertian Film

Istilah film awalnya dimaksudkan untuk menyebut media penyimpan gambar atau biasa disebut *Celluloid*, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh lapisan kimiawi peka cahaya. Ada banyak sekali literature yang menjelaskan film, berdasarkan banyak pengertian yang akhirnya mengerucut pada suatu pengertian yang universal. Menurut buku yang berjudul *5 Hari Mahir Membuat Film* (Javandalasta, 2011: 1), dijelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut Movie atau Video. Ada banyak sekali keistimewaan media film, beberapa diantaranya adalah : a) film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat ; b) film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung ; c) film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau ; d) film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan. Masih menurut buku yang sama, beberapa jenis film yang umum diproduksi berdasar durasi adalah jenis film pendek dan film panjang. Yang dimaksud film pendek di sini menurut Panca Javandalasta (2011: 2) yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para *film maker* untuk memproduksi film panjang. Sedangkan film Panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dance With Wolves*, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

3. Genre Film Musikal

Lebih lanjut, masih dalam buku yang sama, genre film menurut Panca Javandalasta (2011: 3) yaitu, dalam film kita akan mengenal istilah Genre atau untuk mudahnya kita bisa menyebutnya jenis atau bentuk sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita. Ini digunakan untuk mempermudah penonton untuk menentukan film apa yang akan ia tonton. Salah satu genre film adalah film musikal. Genre film musikal adalah film yang mengkombinasi unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi) (Himawan Pratista, 2008:18). Dalam film musikal, unsur yang paling sering muncul adalah lagu dan tarian. Kedua unsur itulah yang berperan penting pada film musikal.

4. Pengertian Gaya Neorealisme

Neo dalam istilah *neorealisme* dapat diartikan sebagai bentuk pembaharuan dalam upaya melawan kaidah-kaidah film konvensional *Hollywood*. *Neorealisme* mengelaborasi fiksi dalam komponen moral dan sosial melalui *realisme* tradisional dan *verismo* Italia, sehingga membuat kemungkinan untuk memperluas dan merumuskan kembali batas-batas diantaranya. Diskursus antara hal lama dan baru tersebut memungkinkan *realisme* dapat berkembang menghasilkan bentuk-bentuk baru seperti *neorealisme* (Haaland, 2012, hlm. 35).

Menurut Wagstaff (2007), *neorealis* adalah sebutan gaya untuk film-film produk gerakan *neorealisme* di Italia. Film *neorealis* berfokus pada masalah sosial kontemporer, seperti kemiskinan, pengangguran dan kesulitan eksistensial dalam kehidupan. Film pertama yang mempengaruhi perkembangan *neorealis* sering dikatakan adalah *Ossessione* (1943) karya Luchino Visconti. Film *neorealis* yang cukup mendapat perhatian internasional adalah *Roma, città aperta* (1945) karya Roberto Rossellini dan *Ladri di biciclette* (1948) karya Vittorio De Sica (hlm. 25).

Neorealisme tidak selalu didefinisikan sebagai sebuah pergerakan, namun berupa pencapaian historis dan kultural dari estetika *realisme* yang memiliki karakterisasi terhadap kenyataan dan kehidupan. *Realisme* dalam *neorealisme* merupakan manifestasi gaya visual yang memiliki karakteristik khas. (Shiel, 2006, hlm. 2)

Film *neorealis* tidak menyiratkan pengabdian mutlak untuk mereplikasi dunia nyata. Film *neorealis* berusaha mewakili esensi kehidupan, tanpa terlalu menekankan duniawi. *Realisme* yang lengkap dikorbankan, sehingga detail-detail penting dapat difokuskan. Tujuannya menghasilkan sebuah film yang memiliki nilai kedekatan yang lebih di mana menyampaikan perasaan yang kuat tentang nasib individu biasa yang tertindas oleh keadaan politik diluar kendali mereka. (Wagstaff, 2007, hlm. 28).

Karakteristik *neorealis* adalah pendekatan penyutradaraan yang *non-interventionist*, dengan memanfaatkan lokasi langsung, *non-professional actor*, *lighting* alami, sinematografi yang berkiblat pada dokumenter, menghindari perancangan *mise en scène* berlebihan, dan menghindari pengeditan yang rumit pada pasca produksi. (Shiel, 2006, hlm. 2).

5. Sutradara Film

Menurut Bordwell & Thompson (2016), *film style* atau gaya film adalah penggunaan teknik tertentu sehingga menimbulkan sebuah konsistensi pola. Gaya pada film dapat menghasilkan sebuah tampilan (*look*) dan rasa (*feel*) (hlm. 111). Guynn (2011) menambahkan, gaya merupakan bentuk

kebebasan berekspresi dalam proses membuat film berdasarkan personal dari seorang sutradara (hlm 248-249). Suatu kebiasaan dapat membentuk sebuah gaya melalui cara bertutur dan bertingkah laku. Gaya tersebut dapat terlihat dari kecenderungan personal sutradara untuk mengulangi teknik yang sama pada sebuah film. Gaya yang dihasilkan berdasarkan pemikiran khusus atau bahkan tidak disadari sama sekali.

Sutradara pada umumnya memiliki gaya tertentu, didasari perasaan nyaman dalam menyampaikan sebuah cerita (Bordwell & Thompson, 2016, hlm. 303-304). Bordwell & Thompson (2016) menambahkan, salah satu gaya yang memiliki pendekatan yang berbeda dengan gaya film lainnya adalah *neorealisme*. Film-film *neorealis* menghasilkan *mise-en-scené* yang memanfaatkan kenyataan di kehidupan dan gambar yang dihasilkan terlihat kasar seperti film dokumenter (hlm. 478). *Style* pada film *neorealis* memiliki karakteristik alami, realistis, dan merupakan hasil improvisasi. Seperti yang dikutip pada Bazin, bahwa *style* yang ingin dicapai film *neorealis* adalah berusaha totalitas dalam menyajikan realitas dengan sederhana (Giovacchini, 200, hlm. 103-106).

Sutradara memiliki peran besar dalam mewujudkan sebuah film. Sutradara harus memperhatikan kualitas dan makna yang hendak dibangun dari film, dari masih bentuk terkasar berupa ide dasar, hingga akhirnya berbentuk gambar. Sutradara bertanggung jawab dalam pengembangan ide film secara kreatif, baik dari segi naratif maupun keseluruhan film. (Rabiger, 2008, hlm. 4-5). Dancyger (2006) berpendapat, seorang sutradara bertanggung jawab atas segala aspek kreatif dalam proses pembuatan film, dari tahap pengembangan konsep, pra produksi, eksekusi pada proses produksi, hingga pasca produksi. Diperlukan kemampuan sutradara dalam menyatukan berbagai departemen dan mengarahkannya sesuai ide dan gagasan yang hendak dicapai (hlm. 4). Seorang sutradara perlu mengartikulasikan nilai-nilai yang terdapat dalam dirinya. Sebab ide dan gagasan seorang sutradara mendorong berbagai keputusan atas dimensi cerita yang tercerminkan melalui gaya penyutradaraan. Gaya penyutradaraan dapat ditinjau dari bagaimana proses sutradara menginterpretasi skenario, mengarahkan aktor dan memutuskan pemilihan bentuk maupun sudut pandang gambar (hlm. 13-14).

Penyutradaraan adalah wujud interpretasi dari sebuah skenario. Sutradara harus mampu melakukan interpretasi skenario sekalipun sutradara tersebut pula yang menulisnya. Sutradara perlu melepas perannya sebagai penulis skenario dan mempercayakan bahwa karakter memiliki kehidupan sendiri dan tidak terancam oleh kontribusi aktor. Sehingga sutradara dapat berkolaborasi dengan aktor untuk membawa karakter keluar dari halaman, diwujudkan ke dalam kehidupan (hlm. 195).

Menurut Proferes (2008) *director's notebook* adalah cetak biru atas interpretasi skenario, bagaimana pandangan sutradara terhadap karakter, suasana, dan kesan penggambaran yang diinginkan dalam film. *Director's notebook* terdiri dari pembedahan naratif secara *beat*, bloking dan peletakan

kamera. *Director's notebook* menjadi acuan yang relevan untuk dikomunikasikan kepada aktor dan kru setiap departemen dalam mengeksekusi keinginan sutradara.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian berbasis praktik (*practice-based research*). Penelitian berbasis praktik, menurut Candy merupakan suatu investigasi original yang dilakukan dalam upaya memperoleh pengetahuan baru di mana pengetahuan tersebut sebagian diperoleh melalui sarana praktik dan melalui hasil dari praktik itu (dalam (Guntur, 2016)). Penggunaan jenis penelitian berbasis praktik ini dianggap tepat untuk penelitian terapan ini, sebagaimana Candy berpendapat bahwa jenis penelitian berbasis praktik ini digunakan dalam bidang-bidang seperti desain, kesehatan, seni kreatif, dan pendidikan (Candy, 2006). Lebih jauh Candy mengatakan bahwa dalam seni visual (dapat diterapkan dalam film), penekanannya adalah pada proses kreatif dan karya-karya yang dihasilkan dari proses itu.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode/proses pada penelitian berbasis praktik ini dilakukan secara sistematis. Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam penelitian terapan ini. Dalam proses penciptaan sebuah karya seni apapun itu bentuknya, kesemuanya didasari oleh sebuah tindakan “penelitian” sebagai dasar pijakan dalam proses perwujudannya. Menurut R.M Soedarsono (1999 : 57) observasi cermat terhadap subjek dengan menggabungkan beberapa disiplin ilmu sebagai pendekatan dapat dilakukan dalam sebuah penelitian. Hal ini dilakukan mengingat bahwa proses penelitian terapan ini memerlukan beberapa unsur pendekatan yang tidak saja berhenti pada satu disiplin ilmu, akan tetapi beberapa pendekatan yang sekiranya dapat digunakan untuk mendukung sisi kreativitas pada proses penelitian ini.

Agar terwujud tujuan penelitian terapan ini, sangat diperlukan langkah-langkah yang sistematis melalui tahapan pengumpulan data dan tahapan kreatif dalam proses perwujudan karya model/prototipe film pendek musikal dengan gaya neorealisme ini. Secara rinci bisa diamati dari penjelasan mengenai data yang akan dikumpulkan dan lebih lanjut keduanya dapat dijabarkan sebagai berikut ;

B.1. Data Kepustakaan.

Berupa buku-buku yang menjadi acuan sekaligus dasar pijakan dan landasan teori mengenai gerakan film neorealisme, gaya neorealis dalam film, genre dalam film dan penyutradaraan drama dalam film. Sumber data pustaka ini berguna dalam menentukan paradigma keilmuan sekaligus menjadi “pisau bedah” dalam upaya menjawab rumusan masalah dengan fokus kajian pengembangan gaya neorealisme dalam film pendek musikal sebagai model pendekatan dalam

penyutradaraan drama yang sekaligus dapat digunakan sebagai referensi visual kekaryaan pada mata kuliah penyutradaraan drama.

B.2. Data Media Massa sebagai Data Pendukung.

Berupa artikel media massa yang memuat ulasan mengenai gerakan film neorealisme, gaya neorealis dalam film, genre dalam film dan penyutradaraan drama dalam film yang dihimpun melalui artikel pada media cetak dan media *on-line* di internet.

B.3. Data video dan audio *footage* sebagai data pendukung

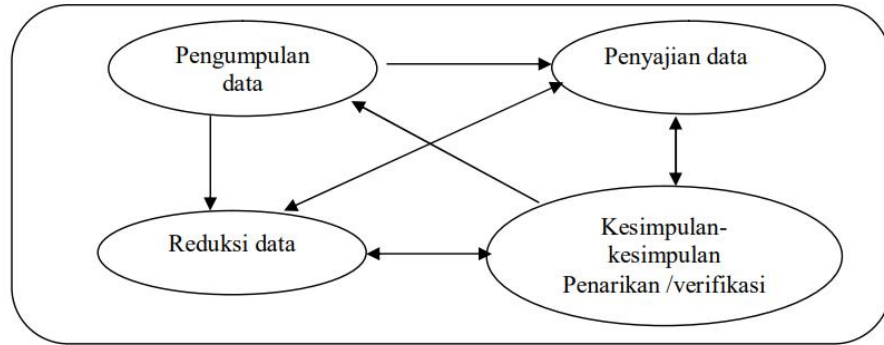
Berupa potongan/cukilan arsip audio ataupun visual dalam bentuk foto ataupun video mengenai gerakan film neorealisme, gaya neorealis dalam film, genre dalam film dan penyutradaraan drama dalam film. Data dalam bentuk video dapat diunduh dari situs video *Youtube* atau pencarian koleksi video dalam bentuk cakram digital atau ekstensi *file* video yang lain.

B.4. Identifikasi Data/Sintesis.

Setelah data terkumpul, dilakukan identifikasi data, yaitu pengelompokan dan pemilah-milahan berdasar kategori yang sama. Dari beberapa data yang terkumpul dibuatlah analisis dengan cara menghubungkan (sintesa) dari beberapa data yang sama yang berhubungan dengan gerakan film neorealisme, gaya neorealis dalam film, genre dalam film dan penyutradaraan drama dalam film.

B.5. Analisis Data

Analisi data menggunakan model analisis data interaktif. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasi data yang diperoleh kedalam sebuah kategori, menjabarkan data kedalam unit-unit, menganalisis data yang penting, menyusun atau menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan dan membuat kesimpulan agar mudah untuk dipahami. Sesuai dengan jenis penelitian di atas, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Adapun model interaktif yang dimaksud sebagai berikut :



Gambar 1. Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif
 Sumber: Miles dan Huberman (Miles, Huberman dan Saldana, 2014: 14)

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut :

Reduksi Data (Data Reduction)

Data yang diperoleh peneliti melalui telaah dokumen dan dokumentasi direduksi dengan cara merangkum, memilih dan memfokuskan data. Pada hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah-milah, mengkategorikan dan membuat abstraksi dari catatan dokumen dan dokumentasi.

Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data dilakukan setelah data selesai direduksi atau dirangkum. Data yang diperoleh dari hasil telaah dokumen dan dokumentasi dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk catatan dokumentasi. Data yang sudah disajikan dalam bentuk catatan dokumentasi diberi kode data untuk mengorganisasi data, sehingga peneliti dapat menganalisis dengan cepat dan mudah. Peneliti membuat daftar awal kode yang sesuai dengan pedoman dokumen dan dokumentasi. Masing-masing data yang sudah diberi kode dianalisis dalam bentuk refleksi dan disajikan dalam bentuk teks (deskriptif).

Kesimpulan, Penarikan atau Verifikasi (Conclusion Drawing/ Verification)

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif model interaktif adalah penarikan kesimpulan dari verifikasi. Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan oleh peneliti sejak awal.

C. Tahapan Kreatif Pembuatan Model/Prototipe Film Pendek Musikal

Russell (dalam (Gray and Malins, 1993)) mengatakan bahwa ada kesamaan juga antara prosedur yang diadopsi dalam pengembangan/produksi karya seni dan desain dengan metodologi dalam penelitian ilmiah. Tahapan produksi film secara umum meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Menurut Rosenthal, tahapan pembuatan karya film yang ia kemukakan hampir sama dengan tahapan pembuatan film pada umumnya. Akan tetapi ada beberapa hal yang perlu ditekankan dalam tahap pembuatan film yang dapat diadopsi dalam proses kreatif pembuatan model/prototipe film pendek musikal dengan pendekatan karakter neorealis ini. Lebih lanjut dapat dijelaskan sebagai berikut ;

C.1. Tahap Awal Sebelum Praproduksi.

Pada tahap ini penemuan ide hingga rancangan/desain pertama film menjadi fokus utama pada langkah awal dalam merancang sebuah film. Pengembangan ide menjadi sebuah rancangan produksi (proposal/desain produksi) film mengambil peranan penting dalam membuat rumusan film yang akan dibuat. Riset kemudian dilakukan sebagai langkah awal dalam pengambilan data-data yang dibutuhkan untuk penulisan rancangan/desain pertama. Data-data tersebut dapat berupa kajian pustaka, arsip film ataupun video.

Dari data yang dihimpun kemudian diolah guna mempertajam rancangan/desain dalam film. Pada penajaman rancangan/desain dalam film ini lebih menitik beratkan pada hal-hal penting seperti pendekatan bentuk cerita, struktur penceritaan dan gaya dalam penceritaan. Langkah berikutnya adalah membuat sebuah rancangan cerita. Membuat rancangan cerita harus memperhatikan kerangka konseptual yang tidak terlepas dari ide pokok, logika dalam bercerita, visualisasi, awal pembuka dalam film/opening, ritme dan tempo bercerita serta klimaks dalam film.

C.2. Tahap Praproduksi.

Pada tahap ini penghitungan biaya dalam pembuatan film mutlak dilakukan. Pembiayaan ini meliputi biaya riset, pengambilan gambar saat syuting film, editing film, kebutuhan manajerial dan pertimbangan “untung-rugi” pada film yang akan dibuat. Selain itu pembuatan dan pengurusan surat kontrak kepada pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah pembuatan film harus dilakukan. Dalam tahap praproduksi ini survei praproduksi juga sangat perlu untuk dilakukan. Pada tahap ini agenda penting yang tidak bisa kita tinggalkan adalah mencermati orang-orang yang terlibat dalam pembuatan film, kondisi lokasi pembuatan film, pemilihan kru film, pemilihan peralatan yang digunakan, membuat dan menyusun jadwal,

mengurus perijinan dan memastikan perolehan ijin, serta kesiapan dalam menghadapi segala kemungkinan persoalan/permasalahan yang terjadi pada lokasi syuting baik di dalam maupun di luar negeri.

C.3. Tahap Produksi.

Pada tahap ini persiapan dan kesiapan seorang sutradara dalam mengarahkan dan menyutradarai sebuah film sangat dibutuhkan. Kemampuan teknis seorang sutradara terhadap persoalan sinematik dan editing menjadi dasar kecakapan yang harus dimiliki. Pemilihan sudut pengambilan gambar/*framing* yang dilakukan oleh seorang sutradara sangat berpengaruh terhadap relasi yang dibangun dengan seorang penata kamera. Keduanya harus bisa bekerjasama dengan baik. Di samping itu pada tahap produksi kesiapan lokasi tempat pengambilan gambar/syuting sangat berpengaruh terhadap kelancaran produksi film. Lokasi meliputi kesiapan tempat, kesiapan jadwal, kesiapan peralatan syuting dan kesiapan dalam urutan pengambilan gambar.

C.4. Tahap Pascaproduksi.

Pada tahap ini kerjasama antara sutradara dan editor film akan sangat memengaruhi pada hasil akhir film. Kehadiran seorang editor film sebagai sutradara “kedua” memberikan cara pandang baru dalam melihat kembali cerita yang akan disampaikan dalam film. Dengan melihat keseluruhan materi hasil pengambilan gambar pada saat syuting dan sekaligus melakukan pemilihan, pemilahan dan pencatatan, seorang editor yang baik mampu memberikan masukan terhadap jalannya cerita pada film.

Di samping itu, pada tahap editing seorang sutradara dan editor harus tetap menjaga konsistensi dalam penyampaian cerita, karakter utama/subjek utama dalam film, fokus pada sudut pandang penceritaan, konflik yang dikemukakan dalam film dan menyederhanakan cerita dengan membuang bagian-bagian yang tidak perlu/penting dalam film. Tahapan teknis yang dilakukan pada saat editing meliputi pembuatan *editing script* (naskah editing) terlebih dahulu sebagai acuan dalam menyusun cerita sebelum bekerja dengan editor. Kemudian dilanjutkan dengan proses *assembly cut* (perakitan/penyusunan) gambar melalui serangkaian potongan-potongan gambar/shot secara kasar. Dalam tahap ini yang dilakukan adalah menyusun materi gambar/shot terbaik sesuai dengan naskah cerita. Kemudian melakukan *rough cut*, yakni merangkai dan menyusun potongan gambar sesuai dengan struktur cerita yang tepat, memperhatikan ritme dan tempo dalam editing serta melihat keterhubungan antar

scene hingga sekeun. Terakhir, adalah *fine cut* di mana semua rangkaian dan susunan gambar dinyatakan selesai “dikunci” membentuk satu kesatuan cerita yang utuh.



BAB IV

DESKRIPSI

GAYA NEOREALISME DALAM FILM

A. Tahap Awal Sebelum Praproduksi.

A.1. Membuat Rancangan Cerita dan Skenario.

Pada tahap ini penemuan ide hingga rancangan/desain pertama film menjadi fokus utama pada langkah awal dalam merancang sebuah film. Pengembangan ide menjadi sebuah rancangan produksi (proposal/desain produksi) film mengambil peranan penting dalam membuat rumusan film yang akan dibuat. Riset kemudian dilakukan sebagai langkah awal dalam pengambilan data-data yang dibutuhkan untuk penulisan rancangan/desain pertama. Data-data tersebut dapat berupa kajian pustaka, arsip film ataupun video.

Dari data yang dihimpun kemudian diolah guna mempertajam rancangan/desain dalam film. Pada penajaman rancangan/desain dalam film ini lebih menitik beratkan pada hal-hal penting seperti pendekatan bentuk cerita, struktur penceritaan dan gaya dalam penceritaan. Langkah berikutnya adalah membuat sebuah rancangan cerita. Membuat rancangan cerita harus memperhatikan kerangka konseptual yang tidak terlepas dari ide pokok, logika dalam bercerita, visualisasi, awal pembuka dalam film/opening, ritme dan tempo bercerita serta klimaks dalam film.

Setelah rancangan cerita jadi, maka dibuat skenario sebagai cetak biru dari film tersebut. Pendekatan yang dilakukan adalah dengan pendekatan model film dokumenter sebagai salah satu bentuk pendekatan elemen film dengan gaya dokumenter. Dari riset yang dilakukan maka terpilih cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kisah kehidupan seorang supir truk terpilih sebagai cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari tetapi acap kali terabaikan sebagai persoalan yang dianggap penting.

Melalui sekelumit cukilan kisah ini, diharapkan dapat mewakili persoalan yang ada pada masyarakat akar rumput. Disamping itu, cerita ini terinspirasi dari kehidupan salah seorang supir truk yang kebetulan menjadi narasumber pada penelitian terapan ini. Berikut skenario cerita film dengan gaya neorealisme yang didapat dari data-data kehidupan narasumber yang kemudian diterjemahkan melalui perlakuan dramatik pada skenario film :

"SUPRI DAN MARNI"

(terinspirasi dari kehidupan akar rumput supir truk
dan lagu Tanah Merah-Sophie)

Produser : Citra Dewi Utami
Penulis & Sutradara : Widhi "imron" Nugroho

LOGLINE :

Supri (supir truk) dan Marni (pegawai salon) sepasang kekasih yang menjalin kisah asmara. Marni menunggu jawaban Supri untuk menikah dengan syarat Supri harus berhenti menjadi supir truk dan beralih profesi. Supri berselisih paham dengan Marni yang menganggap hina profesinya.

SINOPSIS :

Sebuah truk berjalan menyusuri jalanan utama yang nampak sepi. Supri, si supir truk hari itu menuju kota untuk menemui Marni seorang gadis pegawai salon calon pasangan hidupnya. Lama mereka tidak berjumpa akibat kesibukan masing-masing. Sebagai supir truk Supri hampir tidak ada waktu yang cukup untuk memadu kasih dengan Marni. Hari baik datang. Supri bisa menemui Marni untuk mengutarakan maksud hati menikahinya. Dengan harapan besar, Supri mengajak Marni ke sebuah pantai yang sepi. Mereka berdua merencanakan berbincang dari hati ke hati, namun akibat rasa cemburu dan trauma masa lalu, momen itu berubah menjadi pertengkaran hebat. Supri tidak terima dirinya dipaksa untuk beralih profesi sebagai supir truk yang dianggap pekerjaan yang hina akibat trauma Marni terhadap ayahnya seorang supir truk yang tidak bertanggung jawab, menelantarkan keluarga. Namun, Supri berada di saat yang tepat ketika hadiah rampasan yang ia ambil dari ayah Marni dapat menyenangkan pujaan hatinya.

KARAKTER PEMAIN

1. SUPRI

A. Fisiologis :

Pria dewasa umur 30-an tahun. Badan agak kekar, kulit gelap, rambut hitam bergelombang. Cambang dibiarkan tumbuh tipis tidak terawat.

B. Psikologis :

Labil, kompulsif, suka memendam amarah, meledak jika sudah tidak bisa menahan amarah. Posesif.

C. Sosiologis :

Tidak banyak teman. Waktunya dihabiskan untuk bekerja.

2. MARNI

A. Fisiologis :

Wanita dewasa umur 27-an tahun. Badan ramping, kulit kuning langsung, rambut lurus.

B. Psikologis :

Periang dan centil walau hidupnya berat, terbiasa mandiri dan hidup susah, tidak mudah percaya orang. Selera dandan agak norak-kampungan.

C. Sosiologis :

Family woman, mudah bergaul, solider dengan teman.

"SUPRI DAN MARNI"

01. EXT. JALAN SEPI. DAY

CAST : SUPRI

Sebuah truk bak terbuka pengangkut barang berhenti tepat di bahu jalan. Supri keluar dari truk dengan wajah lelah bercampur bahagia setelah perjalanan panjang ekspedisi mengantar barang. Hari itu ia tiba di kota tempat pujaan hatinya si Marni tinggal. Ia membasuh mukanya dengan sebotol air mineral, nampak bekas luka lebam di wajah Supri. Supri lalu menyisir rambutnya dan berganti pakaian yang rapi dan menyiapkan sebungkus hadiah (**dibungkus dengan kertas kemasan teh**) yang sudah ia persiapkan.

02. EXT. JALAN KOTA. DAY

CAST : SUPRI

Truk kemudian menyusuri jalanan hingga akhirnya masuk kota. Tepat di sebuah Salon Kecantikan Wanita, truk itu berhenti. Supri berjalan menuju pintu masuk dengan wajah ragu, tengok kanan kiri sambil merapihkan kemeja dan rambutnya. Lalu ia masuk ke dalam salon.

03. INT. SALON WANITA. DAY

CAST : SUPRI, MARNI, WANITA PEGAWAI SALON, PRIA PELANGGAN SALON
Di dalam salon seorang wanita centil dan genit menyambutnya. Ia bertanya pada wanita itu di mana ia bisa menemui Marni.

SUPRI

Mbak...nang endi (Marni) ?

WANITA PEGAWAI SALON

Eemmm...eeh...eeh...sik lungguh dhisik...(kaget)

Wanita itu menyuruh Supri menunggu dan mempersilahkan duduk di sebuah sofa butut. Wanita itu lalu masuk ke dalam sebuah ruangan bertirai.

Beberapa saat kemudian Marni keluar dengan tergopoh-gopoh, mencoba membenarkan dan merapihkan bajunya,

MARNI

Eh...Mas Supri...emm...emmm (canggung)
Sedhela ya, Mas...

SUPRI

(melihat) tatapan dingin tanpa komentar

Disusul kemudian di belakangnya muncul seorang pria, ia berjalan dan berhenti sejenak memandang Supri. Marni salah tingkah melihat Supri. Supri tercenung melihat Marni.

04. INT. DALAM TRUK DI JALANAN PINGGIRAN KOTA. DAY

CAST : SUPRI, MARNI

Truk berjalan menyusuri jalanan. Di dalam truk Supri dan Marni terlibat pembicaraan serius. Supri memulai percakapan dengan menyalakan rokok dan meletakkan sebotol minuman anggur (Orang Tua) beralkohol. Dalam perjalanan itu Supri menanyakan kabar Marni setelah beberapa bulan tidak bertemu.

SUPRI

Wis pirang sasi aku ora ngambu awakmu ?

MARNI

Lali, aku Mas...aku ya wis nganti lali
ambu kecut awakmu lho...(senyum simpul)

SUPRI

Ah, mosok ?
Aja-aja ngambu kecut lanangan liya ?
(nada agak tinggi)

MARNI

Ora, Mas...(jawabnya terbata)

Marni menjawab dengan ekspresi canggung. Suasana dalam kabin truk terasa dingin.

Lhoh, Mas raimu kenapa ?

(sambil melihat luka lebam Supri
dan mencoba mengalihkan perhatian)

Percapakan mereka terhenti, rasa kesal Supri berlanjut dengan diam memerhatikan jalan, Marni hanya memainkan kancing baju tanda bimbang. Marni mencoba meminta maaf pada Supri atas kejadian di salon.

MARNI

Mas, aku njaluk ngapura ya...

SUPRI

(menghela napas, masih terdiam)

Marni kesal, lalu bertanya pada Supri mengenai kejelasan hubungan mereka karena sering ditinggal Supri berangkat kerja ekspedisi truk.

MARNI

Jan-jane aku karo kowe iki piye ta, Mas ?

05. EXT. JALANAN SEPI. DAY

CAST : SUPRI, MARNI

Di tengah jalan sepi, truk tiba-tiba berhenti. Marni keluar dengan membanting pintu truk dengan keras. Supri dengan tenang keluar dari truk, berusaha mengejar Marni tetapi tidak dengan sungguh-sungguh. Ia membiarkan Marni berlari-lari kecil berusaha menjauh. Supri tepat berada di belakangnya mengikuti.

06. EXT. PANTAI SEPI. DAY

CAST : SUPRI, MARNI

Di sebuah pantai yang sepi, Supri dan Marni duduk berdua memandang deburan ombak memecah batu karang. Pandangan mereka lepas, memandang jauh titik lenyap panorama pantai. Keheningan terasa di sana. Tatapan Marni jauh menerawang garis horizontal antara laut dan langit. Supri memberanikan diri mengamati setiap jengkal tubuh Marni. Pandangannya terhenti ketika ia melihat kalung dengan liontin batu berwarna merah menyala (**batu akik jenis red baron**) yang melingkar di leher Marni. Sontak ia langsung naik pitam !

SUPRI

Ambyaarrrr...ambyarrrr wis !!!
Bar tak tinggal sedhela wae wis karo lanangan liya !
Kalung kuwi seka sapa !!!

07. EXT. DI BAWAH POHON KELAPA. DAY

CAST : SUPRI, MARNI

Sebuah pohon kelapa menjadi saksi bisu pertengkaran antara Supri dan Marni. Supri dengan beringas menghimpit tubuh Marni yang tidak berdaya bersandar pada pohon kelapa. Amarah Supri memuncak ! Siapa laki-laki yang telah berani membeli Marni darinya !

SUPRI

Wong lanang ngendi sing wani nuku awakmu ?
(sambil menghimpit tubuh Marni)

Marni menangis, ia menjelaskan bahwa tidak ada laki-laki lain selain Supri yang memilikinya.

MARNI

Ora ana, Mas...yakiin ora ana !!!
(sambil tersedu)

Supri tidak percaya, ia memaki-maki Marni, selama ini ia bekerja susah payah sebagai supir truk mengumpulkan uang hasil jerih payahnya hanya untuk menikah dengan Marni, tidak lebih dari itu.

SUPRI

Mbok kira supir truk kuwi ora isa setiya ?!!
Pirang-pirang sasi aku metu narik truk entuk dhuwit
kuwi ya mung nggo kowe !!!

Nggo modal ngrabi kowe !!!

Kowe njaluk aku leren dadi supir truk ta ?

Njuk aku kon nyambut gawe apa ?

(Supri belum rela untuk merubah profesinya
sebagai supir truk)

Marni menjawab dengan alasan bahwa himpitan ekonomi lah yang mengharuskan ia bekerja membanting tulang untuk menghidupi keluarganya.

MARNI

Aku wong wedok kuwi ya isa nyambut gawe !!!

Ora kalah karo wong lanang !!!

Aku prigel nyambut gawe kuwi yo ora mung nggo aku, Mas !

Kanggo awake dhewe sesuk !!!

Kowe kudu ngerteni aku, Mas !!!

Bapakku kuwi supir truk kaya kowe !

Mingat seka omah, ninggal ibuk !

Milih wong wedok liya !!!

Ibukku saiki lagi meteng maneh !

Meteng karo kancane bapakku ya sing supir truk !!!

Ibukku ya butuh lanangan !

Aku ya butuh lanangan sing isa tak sayang !!!

(sambil mengusap air mata)

Note : Marni adalah anak dari keluarga yang ditinggal ayahnya kawin lagi karena ayahnya juga supir truk, Marni hanya tinggal dengan ibunya yang sedang hamil tua mengandung anak hasil hubungan tidak resmi dengan teman ayahnya sesama supir truk.

Supri semakin marah, ia mempertanyakan keraguan Marni terhadap dirinya yang dipandang sebelah mata sebagai seorang supir truk jika ia menjadi suaminya kelak. Supri menganggap Marni ragu dengan kesetiaan hatinya, pengorbanan jiwa dan raganya untuk Marni.

SUPRI

Kowe ora percaya karo aku ?!!!

MARNI

Durung...

(ekspresi datar)

Akhir dari pertengkaran itu, Supri berteriak :

SUPRI

Wedhussss...wedhussss...cen wedhussss kabeh !!!!.

Supri lalu pergi meninggalkan Marni. Marni duduk terdiam terkulai di bawah pohon kelapa.

08. INT. DALAM TRUK DI TOKO BELANJA MODERN. NIGHT

Nampak truk parkir di sebuah Toko Belanja Modern sepi pengunjung saat malam hari. Di dalam kabin truk suasana masih dingin malam itu. Supri mengeluarkan bingkisan dari balik bajunya. Ia membanting bingkisan itu tepat di jok sebelah Marni duduk. Segepok uang seratus ribuan dan limapuluh ribuan semburat terlihat dari bingkisan bekas **kertas kemasan teh tadi**. Marni kaget.

SUPRI

Nyoooh...iki sing isa tak gawa bali nggo kowe !

MARNI

Akeh banget, Mas ?!

(kaget)

Saat itu pula Supri berseloroh pada Marni untuk segera pergi berbelanja, habiskan uang itu, borong semua barang yang diinginkan. Makanan, Cawet, Kutang, bedak dan alat-alat kecantikan yang Marni inginkan !

SUPRI

Kana, mudhun ! Tuku barang sing tok senengi !
Panganan, bedak, cawet, kutang...borongen kabeh !!!!

Marni masih terduduk diam tidak mau beranjak. Supri kesal. Ia turun dari truk dan membuka pintu di mana Marni duduk.

09.INT. DEPO TRUK. NIGHT

Di dalam bak truk, terdengar suara Marni dengan manja menyanjung Supri yang telah mendapat uang banyak untuk berbelanja hari ini. Mereka berdua Nampak mesra saling berdekapan dengan posisi terlentang rebahan. Marni menanyakan kepada Supri dari mana asal uang itu ?

MARNI

Olehe entuk dhuwit akehe semana kuwi
saka endi ta, Mas ?

SUPRI

Uwis, rasah tok pikir...aku kuwi Supri !
Supir truk sing bertanggung jawab !

Ora kaya bapakmu !
Sing penting, kowe hepi ta ?!
(senyum bangga dan satir)

Supri bangkit dan duduk bersandar pada bak truk. Sese kali Supri membelai rambut Marni yang masih terbaring, sambil menenggak anggur cap Orang Tua-nya.

Marni bangkit berdiri. Ia mengambil tas plastik belanjaan. Ia mencari sesuatu dari dalam tas plastik itu. Sejurus kemudian ia mengangkat Kutang dan Cawet yang ia beli dari toko modern tadi dan menunjukkannya pada Supri. Bak seorang peragawati (model) ia memakai kutang dan cawet dengan merangkapinya pada baju yang sudah ia pakai.

MARNI

Kowe mesti seneng ta, Mas
yen aku nganggo ngene iki ?
(sambil memamerkan lekuk tubuhnya
untuk memancing syahwat Supri)

Oya, Mas...aku duwe hadiah kanggo awakmu, Mas...
(sambil tersenyum nakal lalu mengeluarkan
Celana Dalam Laki-laki merk GT Man dari balik tangannya
dan melemparkan ke muka Supri)

Tiba-tiba Supri sudah dalam keadaan terhimpit di antara dinding bak truk dan tubuh Marni. Mereka saling pandang, mesra...

10.EXT. JALAN DEPAN RUMAH MARNI. NIGHT

Malam itu truk berhenti di depan sebuah rumah sederhana. Marni membuka pintu truk, pamit pada Supri dengan tangan penuh tas belanjaan. Supri dan truknya pergi meninggalkan Marni sendiri di tepi jalan.

11.INT. RUMAH MARNI. NIGHT

Di depan pintu rumah Marni mengetuk pintu. Tidak ada orang yang membukakan pintu. Marni kemudian memegang gagang pintu yang ternyata sudah setengah terbuka, ia mendorong gagang pintu itu dengan pelan. Marni terkejut di depan pintu berdiri seorang **pria paruh baya (Bapak Marni)** dengan wajah dingin (sedang mengelap luka di wajah). Sontak Marni menyapa :

MARNI

Bapak ?!!

12.INT. PANGKALAN TRUK (SEHARI SEBELUMNYA). NIGHT

Sore hari menjelang malam, pangkalan truk pengangkut barang sedang ramai. Para supir truk tengah asyikk beristirahat, bercengkerama sambil bermain kartu judi (remi). Tidak main-main, uang taruhan mereka besar. Nampak seorang **pria paruh baya** menang besar dalam permainan itu. Teman-teman sesama supir truk menyemangatnya. Supri memerhatikan pria paruh baya itu sambil menikmati makan malamnya.

SUPIR TRUK 1

Edyyaan...menang terus kuwi !

SUPIR TRUK 2

Jimatmu kuwi apa ta, Pak ?!
(sambil memandang Bapak Marni)

BAPAK MARNI

Asss...embuh...!!!

Tiba-tiba sorak-sorai permainan judi mereka buyar karena terdengar raungan bunyi sirine mobil patroli polisi yang mendekat.

SUPIR TRUK 3

Ehh...polisi-polisi !!!
(sambil dengan sigap membereskan kartu-kartu)

Supir-supir truk itu bubar satu persatu...**pria paruh baya (Bapak Marni)** itu dengan segera mengamankan uang hasil permainan judi yang ia peroleh, menyembunyikan dengan membungkusnya pada **kertas bekas kemasan teh.** Bergegas ia pergi. Supri mengikutinya. **Pria paruh baya** itu kaget Supri sudah tepat berada di belakangnya.

- TAMAT -



DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, David & Thompson Kristin. (2016). *Film Art an Introduction (Eighth Editions)*. MacGraw-Hill Companies, New York.
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. CCS Rep. 1.0.
- Dancyger, Ken (2006). *The Director's Idea*. Focal Press. New York
- Guntur. (2016). *Metode Penelitian Artistik*. ISI Press. Surakarta.
- Himawan Pratista. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka. Yogyakarta.
- Panca Javandalasta. (2021). *5 Hari Mahir Membuat Film*. Google Book.
- R.M Soedarsono. (1999). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia). Bandung.
- Rosenthal, Alan. (1990). *Writing, Directing, Producing Documentary Films and Videos (Revised Editions)*. Souhthern Illinois University Press, Boston.

