

BAB III METODE PENCIPTAAN

Pada bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

3.1 Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan ialah metode pendekatan kualitatif, guna menganalisis perilaku manusia. Kegiatan penelitian ini menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Kegiatan penelitian ini meliputi pengumpulan analisis data, interpretasi data, dan pada akhirnya dirumuskan suatu kesimpulan yang mengacu pada analisis data tersebut.

“Metode kualitatif membantu ketersediaan deskripsi yang kaya atas fenomena. Kualitatif mendingkan pemahaman atas substansi dari suatu peristiwa. Dengan demikian, penelitian kualitatif tidak hanya untuk memenuhi keinginan peneliti untuk mendapatkan gambaran/penjelasan, tetapi juga membantu untuk mendapatkan penjelasan yang lebih dalam.” (Sofaer: 1999).

3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Observasi

Observasi atau pengamatan digunakan untuk memperoleh gambaran yang tepat mengenai hal-hal yang menjadi kajian dalam penelitian yakni tentang sistem kerja buruh antara buruh pemetik teh dan mandor yang ada di perkebunan Teh Kaligua, Brebes.

3.2.2 Wawancara

Dalam penelitian ini digunakan teknik wawancara terbuka yaitu wawancara yang dilakukan secara terbuka, akrab dan penuh kekeluargaan, untuk memperoleh data agar sesuai dengan pokok permasalahan yang diajukan maka dalam wawancara digunakan pedoman wawancara yang memuat sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang terkait. Penulis juga menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara mendalam, karena penulis ingin mengungkap berbagai informasi tentang alasan seorang buruh memilih untuk bekerja sebagai buruh pemetik teh dengan upah yang relatif rendah, penulis juga ingin mengetahui bagaimana

perlakuan mandor secara profesional dan personal terhadap buruh serta penulis ingin mengetahui bagaimana kegiatan yang dilakukan buruh selama bekerja di perkebunan. Untuk penelitian mengenai sutradara mewawancarai beberapa narasumber diantaranya :

- a. Mandor : Pak Nanto
- b. Pemetik teh : Ibu Sakinah dan ibu Ralisem

3.2.3 Studi Pustaka

Metode penelitian melalui studi pustaka ini merupakan metode dengan mencari atau memperoleh data-data dari buku, jurnal, laporan, serta internet. Studi pustaka ini membantu dalam memperkuat fakta-fakta yang telah diperoleh dari wawancara dan observasi. Beberapa buku yang menjadi acuan penulis yakni diantaranya adalah Memahami Film (2008) dan Kelas Skenario (2017).

3.3 Konsep Visual

- Tata Kamera : Pergerakan kamera akan dibuat secara sederhana, ada beberapa yang *following* dan *handheld* untuk menambah rasa penonton terhadap film saat *scene* yang menegangkan. Maka pergerakan kamera dibuat statis dengan penggunaan komposisi, dan juga beberapa pergerakan kamera dinamis pada saat momen atau konflik dengan tujuan membawa penonton terbawa kedalam cerita.
- Konsep Editing : Akan ada 3 tahap proses editing yaitu *logging* data atau penyortiran *footage*, *editing offline* yaitu menyusun gambar dan mendramatisir cerita, dan *editing online* yaitu *colour grading*, *mixing audio* dan *mastering*. Jenis penyuntingan gambar dalam film ini menerapkan *continuity cutting* yaitu dengan tujuan untuk penyambungan tiap cerita.

3.4 Pra Produksi

Penulis mempersiapkan untuk produksi film yang akan di produksi. Ditahap ini, penulis mempersiapkan konsep, *director's shot list*, struktur naratif, gaya sinematik, set tempat, *wardrobe*, *makeup*, dan yang lainnya.

3.4.1 Konsep Naratif

Identitas Film :

Judul : Darah Terakhir Claura

Jenis : Film Fiksi Drama Thriller

Tema : Kerja Paksa di Perkebunan Teh

Genre : Drama Thriller

Durasi : 10 menit

Target Penonton :

Usia : Semua umur

Gender : Pria dan Wanita

3.4.2 Struktur Naratif

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu sesuai dengan penjelasan dari buku Memahami Film (Pratista: 2017). Setiap cerita apapun, seberapa pendek durasinya pun, pasti mengandung unsur naratif. Tanpa adanya unsur naratif, cerita pasti akan sulit untuk dipahami, baik dalam media film, novel, cerpen, komik, dan sebagainya. Struktur naratif berhubungan dengan pelaku cerita yang memunculkan akibat dari aksinya. Aksi tersebut muncul karena tuntutan dari keinginan dari pelaku cerita. Maka dengan demikian, logika sebab –akibat muncul akibat tuntutan dan keinginan dari pelaku cerita. Segala aksi dan tindakan para pelaku cerita akan memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya dan terus memotivasi peristiwa berikutnya lagi.

1. Cerita dan plot

Cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang terjadi dalam film maupun tidak. Pembuat film dapat memilih serta melepas bagian cerita tertentu tanpa meninggalkan inti alur cerita serta hukum kausalitas. Sedangkan plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio didalam film. Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot.

2. Hubungan naratif dengan ruang

Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjukkan pada lokasi dan wilayah yang tegas.

Latar cerita dapat menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan), yang disesuaikan dengan kebutuhan latar cerita pada filmnya. Selain itu juga film biasanya mengambil tempat pada dimensi ruang yang bersifat nonfisik. Alam nonfisik atau supranatural, sering dijumpai dalam film horor, supranatural, fiksi ilmiah, dan fantasi.

3. Hubungan naratif dengan waktu

a. Urutan waktu

Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu dalam film dengan pola linier, dimana waktu berjalan sesuai dengan urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Dalam film ini menggunakan struktur tiga babak yaitu memiliki satu pelaku cerita utama antagonis, sebagai penyebab kausalitas atau penggerak utama cerita yang memiliki tujuan jelas untuk menegaskan aksi dan tindakannya. Karakter antagonis juga selalu memiliki lawan, rival atau pesaing yang disebut karakter protagonis.

b. Durasi waktu

Dalam sebuah film, sesuai tuntutan naratif seorang sineas film mampu memanipulasi durasi waktu cerita film. Durasi film ini durasinya adalah 20menit.

3.4.3 Gaya Sinematik

Gaya sinematik adalah sebuah pilihan yang digunakan atau dipilih untuk menuturkan sebuah film. Gaya sinematik merupakan sebuah aspek teknis dalam produksi sebuah film. Baik itu dalam bahasa gambar, suara, maupun *editing*.

Seluruh unsur sinematik saling berkesinambungan membentuk satu kesatuan film yang utuh. Aspek sinematik menurut buku Memahami Film (Pratista: 2017) meliputi beberapa unsur pembentuk yaitu:

3.4.3.1 *Mise-en-scene*

Mise-en-scene merupakan segala hal yang terletak didepan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali, karena hampir seluruh gambar yang terlihat dalam sebuah film merupakan bagian dari unsur ini. Walaupun demikian unsur *Mise-en-scene* tentu tidak berdiri sendiri dan terkait erat dengan unsur sinematik lainnya, yaitu sinematografi, *editing*, dan suara yang berpadu sempurna membentuk satu kesatuan yang utuh dan harmonis.

Unsur-unsur *Mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film, dimana yang terdiri dari empat unsur utama, yaitu set (latar), *wardrobe* dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya termasuk akting.

a. Set (latar)

Set latar yang digunakan disini adalah diluar ruangan yaitu di kebun teh seperti di pedesaan, di jalan raya kosong, sepi dan tidak terlihat di pedesaan, dan yang terakhir didalam ruangan kosong yang sudah tidak terpakai sebagai tempat penyekapan korban kerja paksa. Set latar yang digunakan disini adalah diluar ruangan yaitu di kebun teh seperti di pedesaan, di jalan raya kosong, sepi dan tidak terlihat di pedesaan, dan yang terakhir didalam ruangan kosong yang sudah tidak terpakai.



Gambar 3.1: Latar tempat ruangan kosong



Gambar 3.2: Latar tempat ruangan kosong



Gambar 3.3: Latar tempat ruangan kosong



Gambar 3.4: Latar tempat ruangan kosong



Gambar 3.5: Latar tempat kebun teh



Gambar 3.6: Latar tempat kebun teh



Gambar 3.7: Latar tempat penculikan

b. *Wardrobe* dan tata rias karakter

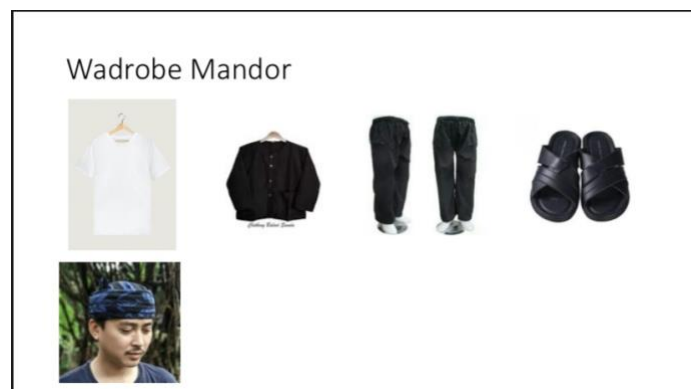
Wardrobe merupakan segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Kostum yang digunakan disini adalah pakaian buruh pemetik teh, seperti baju partai, celana bahan atau sejenis kain batik yang digunakan oleh wanita.



Gambar 3.8: Kostum



Gambar 3.9: Kostum



Gambar 3.10: Kostum

Tata rias karakter secara umum memiliki beragam fungsi, yaitu menggambarkan usia, luka atau lebam di wajah dan tubuh, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok nonmanusia, dan lazimnya

digunakan karena wajah pemain tidak sesuai dengan tuntutan konteks cerita pada filmnya. Dalam film ini untuk tata rias tidak membutuhkan banyak alat kosmetik untuk *makeup* wanitanya, dan membutuhkan beberapa pewarna makanan untuk dijadikan faktor pendukung darah dan luka-luka memar.

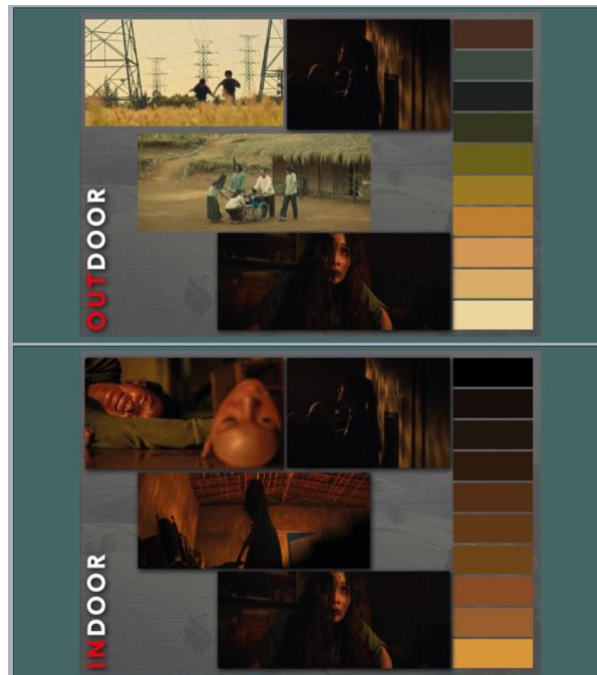


Gambar 3.11: Referensi tata rias

c. Pencahayaan

Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Apapun bentuk cahayanya, tata cahaya harus mampu membentuk suasana nyata seperti kondisi sebenarnya, tentu saja sesuai dengan konteks cerita pada filmnya. Dalam sebuah film, tata cahaya secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yaitu kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya.

Pencahayaan dalam film ini membutuhkan beberapa cahaya bantuan untuk diluar ruangan kebun teh sebagai faktor pendukung menjelaskan pagi, siang dan sore. Didalam ruangnya membutuhkan cahaya bantuan juga karna ada beberapa *scene* yang dibuat seharusnya shooting pagi namun ternyata *shooting* dimalam hari (*night for day*).

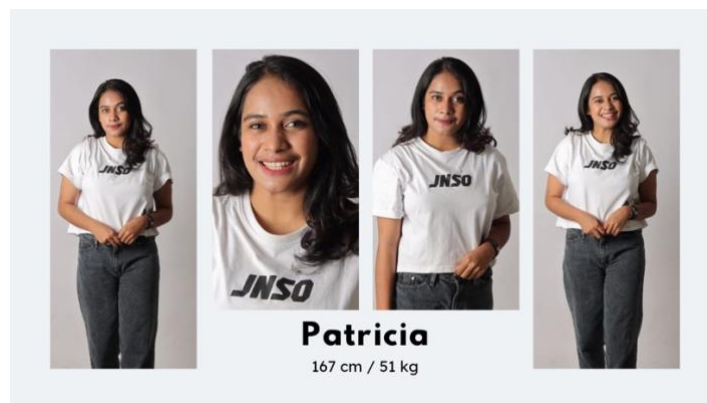


Gambar 3.12: Referensi *Colour Pallete*

d. Pemain serta pergerakannya

Pemain atau pelaku cerita dapat memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pergerakan pelaku cerita selalu dibatasi oleh *framing* (pemingkaihan) pada aspek sinematografi. Pemain dalam sebuah film dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu pemeran utama, pemeran pendukung, dan ekstras sesuai tuntutan dan fungsi konteks ceritanya.

Dalam film ini, pemain atau aktor didalamnya adalah Claura berumur 19tahun sebagai pemeran utama yang menjadi korban kerja paksa, mandor sebagai lawan dari pemeran utama berumur 40tahun, bos berumur 45tahun, 2 buruh pemetik teh berumur 23tahun, dan dua orang penculik berumur 24tahun. Pada umumnya, *acting* pemain dalam film menggunakan acting realis. *Acting* realis atau natural adalah penampilan fisik, gestur, ekspresi, serta gaya bicara yang sama dengan seseorang dalam kenyataan sehari-hari.

Gambar 3.13: Pemain (*Talent*)Gambar 3.14: Pemain (*Talent*)Gambar 3.15: Pemain (*Talent*)



Nama: Yopi Mohamad Dzikri
 Umur : 19 Tahun
 BB : 62-63
 Tinggi: 166 CM

Gambar 3.16: Pemain (*Talent*)



Moch Prima Ergiawan

22 74/178

Gambar 3.17: Pemain (*Talent*)

3.4.4 *Film Statement*

Dengan adanya film “Darah Terakhir Claura” untuk menunjukkan bahwa sistem kerja paksa pada saat zaman penjajahan Belanda dan sekarang sudah berbeda. Dulu memang sangat kejam dan tidak manusiawi, bahkan nyawa yang menjadi taruhannya. Pada zaman yang sudah berbeda seperti sekarang ini, ingin menunjukkan dan mengingatkan bahwa sistem kerja paksa yang ada sudah tidak

seperti dulu lagi, namun memang masih ada beberapa yang harus kehilangan nyawa.

3.4.5 Director's Statement

Film ini menceritakan tentang kerja paksa yang ada di Perkebunan Teh Kaligua, seorang wanita yang menjadi buruh korban kerja paksa yang ada disana. Ia secara terpaksa harus bekerja dengan aturan, tuntutan dan konsekuensi yang ada jika ia melanggar. Mandor yang mengawasinya sangat tegas dan galak, ia memberi perintah tidak memandang *gender*, usia, bahkan saat cuaca sedang buruk pun masih tetap harus dilanjutkan pekerjaannya bagi para buruh pemetik teh.