

## BAB III

### METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini dijelaskan metode yang digunakan dalam pengambilan dan pengolahan data serta proses perancangan karya dalam pembuatan film bergenre *thriller slasher* berjudul *Psychopath Test*.

#### 3.1 Metodologi

Metodologi penelitian pada dasarnya merupakan metode ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Indranata, 2008: 2). Untuk mendapatkan hasil yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan penelitian, maka dalam pembuatan film bergenre *thriller slasher* berjudul *Psychopath Test* ini diperlukan suatu metode.

Penelitian pada dasarnya berarti rangkaian kegiatan atau proses mengungkapkan rahasia sesuatu yang belum diketahui, dengan mempergunakan metode atau cara bekerja yang sistematis dan terarah. Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini digunakan metodologi kualitatif. Metode kualitatif adalah suatu cara mengeksplorasi kedalaman, kekayaan dan kompleksitas fenomena (Indranata: 4). Karena itu tipe penelitian ini tidaklah mengutamakan uji hipotesis/teori seperti metode kuantitatif yang berusaha menemukan sebab-akibat tetapi mengembangkan teori. Menurut Borg dan Gall (1988) mengungkapkan yang termasuk metode kuantitatif adalah metode penelitian eksperimen dan survei, sedangkan yang termasuk dalam metode kualitatif yaitu metode naturalistik

(Indranata, 2008: 2). Iskandar Indranata menjelaskan penelitian kualitatif obyeknya adalah manusia atau segala sesuatu yang dipengaruhi manusia. Data kualitatif tidak memiliki pembandingan yang pasti karena kebenaran yang ingin dibuktikan bersifat relatif. Data itu dapat berupa pandangan atau pendapat, konsep-konsep, keterangan, kesan-kesan, tanggapan-tanggapan dan lain-lain tentang sesuatu atau keadaan yang berhubungan dengan kehidupan manusia (Indranata, 2008: 5).

Menurut Lincoln dan Guba (1985) metode kualitatif mempunyai sembilan ciri sebagai berikut: (1) penelitian kualitatif melakukan penelitian pada latar alamiah atau konteks dari suatu keutuhan, (2) dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama, (3) penelitian kualitatif menggunakan metode berupa pengamatan, wawancara atau penelaahan dokumen, (4) data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka, (5) penelitian kualitatif menggunakan analisis data secara induktif, (6) penelitian kualitatif lebih banyak mementingkan segi proses daripada hasil, (7) penelitian kualitatif menyusun desain yang secara terus-menerus disesuaikan dengan kenyataan di lapangan, (8) penelitian kualitatif lebih menghendaki agar pengertian dan hasil interpretasi yang diperoleh dirundingkan dan disepakati oleh manusia yang dijadikan sebagai sumber data, (9) penelitian kualitatif menghendaki ditetapkan adanya batas dalam penelitian atas dasar fokus yang timbul sebagai masalah dalam penelitian (Indranata: 19).

Dalam hal ini penelitian fokus pada bagaimana membuat film bergenre thriller slasher dan dampak permasalahan kekerasan dalam rumah tangga di masyarakat yang berkaitan dengan film di Indonesia.

### 3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

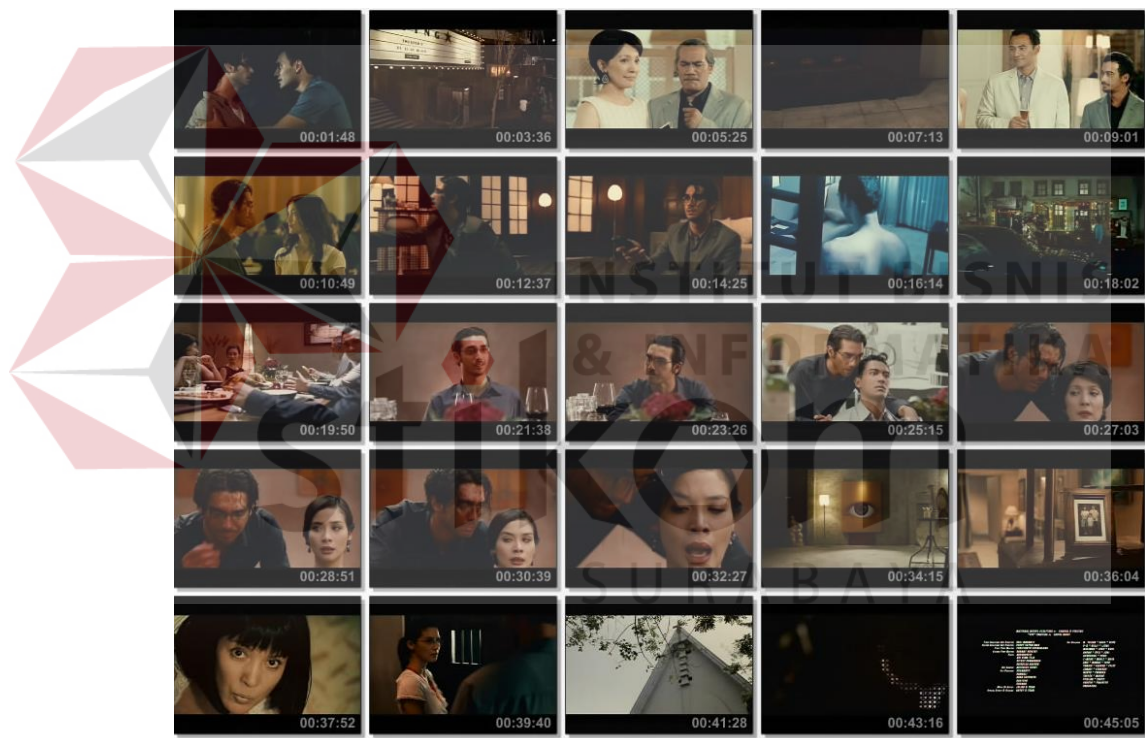
Studi literatur merupakan mengambil ilmu dari buku-buku yang mendukung dan sesuai dengan film bergenre *thriller slasher* dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini terutama yang berkaitan dengan kekerasan dalam rumah tangga hingga menyebabkan psikologi abnormal. Studi pustaka yang dilakukan adalah melalui buku rujukan mengenai kasus kekerasan dalam rumah tangga, psikologi abnormal, pembuatan film dan skenario.

2. Studi Eksisting

Studi Eksisting merupakan sebagai referensi dalam mengerjakan Tugas Akhir. Studi Eksisting berguna untuk memperdalam ide dan konsep diwujudkan dalam karya di Tugas Akhir. Beberapa video yang menjadi kajian yaitu:

a. Film Indonesia berjudul Pintu Terlarang (2008).

Pada kajian studi eksisting ini, film Indonesia yang disutradarai oleh Joko Anwar berjudul “Pintu Terlarang” merupakan karya yang akan dikaji. Pintu Terlarang merupakan film panjang yang bergenre drama psychology thriller. Dipilihnya karya ini karena penggunaan genre yang sama dengan genre pada film pendek yang akan dibuat. Gambar 3.1 merupakan *screenshot* dari film “Pintu Terlarang”.



Gambar 3.1 *Screenshot* dari film “Pintu Terlarang”

(sumber: olahan peneliti)

Pada film ini unsur drama dan thriller dapat berjalan seimbang. Yang dimaksud unsur drama adalah *scene-scene* yang menggambarkan kehidupan tokoh utama. Saat dimana tokoh sendirian lalu bertemu dengan perempuan

yang membuatnya jatuh cinta. Sedangkan unsur thriller disini adalah *scene-scene* menegangkan saat si tokoh membunuh orang-orang yang ia curigai.

b. Film Indonesia berjudul “The Raid”

The Raid merupakan film karya anak bangsa yang berhasil menembus kancah internasional. Film yang disutradarai oleh Gartehe Evans ini berkisah mengenai seorang pasukan yang awalnya disepelekan orang senior karena dirasa tidak mampu diandalkan. Namun kemampuan dia dalam melawan musuh dan bertahan patut diacungi jempol. Bahkan dia mampu membantu teman yang susah saat penyerangan.



Gambar 3.2 Screenshot film “The Raid”  
(sumber: olahan peneliti)

Film ini bercerita tentang Rama seorang calon ayah dan perwira elit baru dalam time lit polisi yang dipimpin oleh Sersan Jaka. Mereka tiba di blok apartemen Tama dibawah petunjuk Letnan Wahyu. Setelah berpapasan dengan Gofar, salah seorang penghuni apartemen yang membawa obat

untuk istrinya yang sakit, mereka menerobos ke dalam gedung dan secara hati-hati mengamankan para penjahat penghuni gedung dengan dibungkam dan diikat. Mulai dari lantai dasar lalu bergerak naik, mereka secara terencana menyusup dalam blok apartemen sampai mereka mencapai lantai enam. Sayangnya tim ini tercium oleh pengintai. Dia lari dan memberitahu temannya sebelum ia ditembak dan meninggal oleh peluru dari Letnan Wahyu. Peringatan tersebut mencapai Tama dan anak buah kepercayaannya, Mad Dog.

### **3.1.2 Teknik Analisis Data**

Dalam buku yang berjudul Metodologi Penelitian Pendidikan (Sukardi, 2006: 72) dikatakan bahwa ada beberapa elemen penting dalam analisis data yang penting dalam analisis data kualitatif yang perlu terus diingat oleh setiap peneliti dalam melakukan kegiatan analisis data adalah sebagai berikut:

#### **1. Reduksi Data**

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang didapat dari studi literature dan studi eksisting. Data yang dipilih merupakan hasil yang terkait dengan tema persahabatan dan pembunuhan.

#### **2. Menampilkan Data**

Miles & Huberman membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Santrock, 1998: 23). Dalam penelitian ini, berikut merupakan data-data yang diperoleh.

a. Analisis Data Studi Literatur

Hasil Dari buku “My Life as Film Director” milik Haqi Achmad, diperoleh data mengenai seluk beluk skenario. Bagaimana membangun cerita yang berasal dari ide dituangkan menjadi *blueprint* suatu film.

Dari buku “*The Art of Moviemaking: Script to Screen*” milik Richard Beck Peacock, diperoleh data mengenai perubahan media sebuah skenario dari media cetak ke media audio-visual. Di dalam buku itu dijelaskan pula proses pembuatan film seperti proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tidak hanya itu, diakhir sesi disisipkan tanya jawab penulis buku pada beberapa ahli. Sebagai contoh, di bab yang membahas “*The Cinematographer*” disisipi tanya jawab si penulis, Richard dengan Bill Pope, DOP (*Director of Photography*) dari film “*The Matrix (1999)*”.

Dari buku “Psikologi Abnormal” milik V. Mark Durand dan David H. Barlow, diperoleh data mengenai psikopat atau yang lebih dikenal dengan sebutan penderita *antisocial personality disorder* (gangguan kepribadian antisosial) yang lebih sering melibatkan ketidakpedulian terhadap hak-hak orang lain.

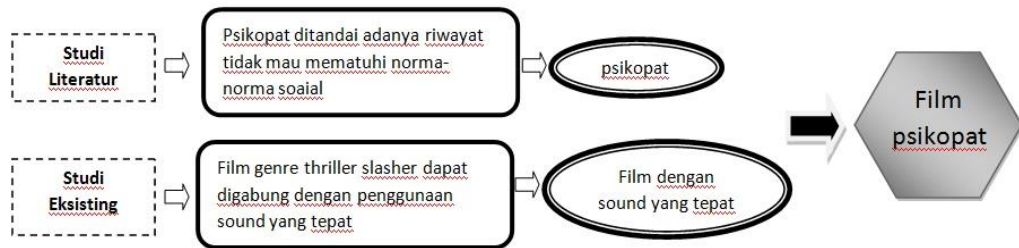
b. Analisis Data Studi Eksisting

Setelah melakukan studi eksisting, maka ada beberapa data yang diperoleh. Dalam film “Pintu Terlarang” genre thriller dan slasher dapat digabungkan. Sedang dalam film “The Raid”, data yang bisa diambil adalah adegan fight dan sound mencekam yang diciptakan oleh komposer audio.



c. Verifikasi Data

Pada langkah verifikasi dilakukan menarik kesimpulan. Kesimpulan inilah yang digunakan dalam merancang konsep dalam tugas akhir ini.

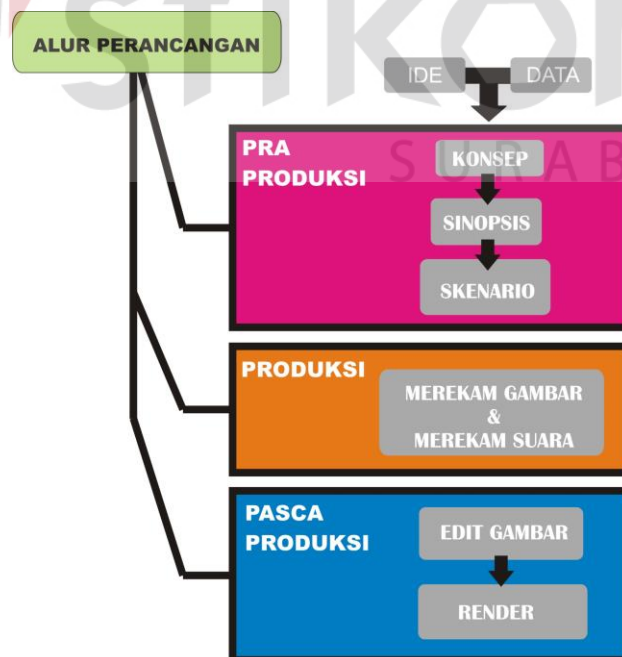


Gambar 3.3 Menarik kesimpulan

(sumber: olahan peneliti)

### 3.2 Perancangan Karya

Adapun langkah-langkah dalam urutan pembuatan film pendek berjudul Percaya adalah sebagai berikut



Gambar 3.4 Alur Perancangan Karya

(sumber: olahan peneliti)



Pembuatan film pendek ini diawali dengan pencarian ide dan ditambah data yang berasal dari studi literatur dan studi eksisting. Setelah fix, konsep pun jadi. Maka langkah selanjutnya adalah membuat sinopsis. Sinopsis berkembang menjadi skenario. Pada skenario yang telah final, bisa diketahui shot list, setting lokasi, peralatan syuting yang akan dipakai dan dana yang diperlukan. Semua itu masuk ke dalam proses pra produksi. Untuk produksi, yang dilakukan adalah merekam gambar dan suara. Untuk memudahkan editing, saat syuting, jangan lupa menulis laporan pada *script continuity report*. Pada proses pasca produksi, dilakukan pemilihan gambar, yang lalu disusun sesuai skenario, dan diberi audio yang mendukung. Jika telah fix, maka langkah selanjutnya adalah render.

### **3.2.1 Pra Produksi**

#### **1. Ide dan Konsep**

Berdasarkan bagan perancangan karya di atas, tahap pertama dalam pembuatan film pendek ini yaitu pencarian ide. Ide dapat diperoleh dari gambar dan foto, penelitian, *brainstorming*, pengamatan terhadap orang maupun hewan serta tempat dan benda, alur cerita yang sudah ada (Wright, 2005: 39-43).

Berawal dari seringnya menonton film di bioskop mau pun meminjam DVD/VCD di rental dan menemukan fakta bahwa kebanyakan genre film Indonesia adalah drama dan horor.

Lalu tercetus ide membuat film dengan genre yang jarang digunakan yaitu thriller dan slasher. Seperti yang telah dijelaskan di bab II, salah satu ciri film bergenre thriller adalah fokus cerita yang tidak ditentukan

dari inti perkaranya, tapi lebih dari bagaimana inti perkara tersebut dipecahkan. Proses menceritakan perkara dari awal hingga mencapai akhir membutuhkan durasi yang lama. Apalagi jika film itu menceritakan tentang seorang detektif yang sedang mengungkap sebuah kasus.

Untuk membantu memperjelas konsep maka dicari analisa STP (Segmenting, Targeting, Positioning), analisa Kelebihan Kekurangan dan analisa konsep cerita.

a. Analisa STP (Segmenting, Targeting, Positioning)

Analisa STP (Segmentation, Targeting, positioning) sangat penting untuk menentukan target audience. Segmentation dan targeting merupakan pembagian target audience berdasarkan letak geografis, segi demografis, serta segi psikografis. Sedangkan positioning merupakan penempatan karya dalam fungsinya untuk audience.

Tabel 3.1 Analisis STP

STP		Project
<b>Segmentation &amp; Targeting</b>	<b>Geografis</b>	Ukuran keluarga: Kota besar Kepadatan : Tengah kota
	<b>Demografis</b>	Usia: 18 – 35 Gender: Umum L/P Ukuran Keluarga: 4+ (sedang) Siklus keluarga: sendiri Pendidikan: Kuliah
	<b>Psikografis</b>	Kelas sosial : menengah
<b>Positioning</b>		Film yang bercerita tentang seorang anak perempuan yang ingin membalas dendam atas

	masa lalunya yang buruk ini diposisikan sebagai karya untuk menambah film bergenre thriller slasher di Indonesia.
--	---

#### b. Analisis Kelebihan dan Kekurangan

Analisis kelebihan dan kekurangan ini terdapat dalam karya. Dalam analisis ini juga terdapat analisis tentang kesempatan yang mungkin diperoleh, juga analisis tentang hal-hal apa saja yang masih harus diperbaiki.

Tabel 3.2 Analisis Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan	Kekurangan
- Penggabungan genre thriller-slasher	- Talent tidak berasal dari dunia teater. Mimik wajah kurang menjiwai.

Dari table diatas, dapat diketahui dalam film pendek ini kelebihan dengan menggunakan genre thriller dan slasher lalu mengangkat cerita mengenai pembunuhan yang mewarnai persahabatan antar 2 orang. Selain itu dalam segi kekurangan, karena menggunakan talent yang tidak berasal dari dunia teater, mimik wajah kurang menjiwai.

## 2. Karakter

Dalam film pendek ini ada 6 karakter dengan 3 karakter utama dan 3 karakter pembantu dan yang lainnya adalah cameo.

### a. Martha

Mahasiswi pendiam yang sering menjadi bahan ejekan di kampus.

b. Dipo

Pacar Freesa ini punya maksud terselubung saat ia mengajak timnya mengerjakan tugas di rumah Ami.

c. Freesa

Perempuan ini suka mengintimidasi Ami dan merupakan salah satu orang yang sering mengejek Ami.

d. Restu

Adik Dipo yang meninggal karena ulah Ami. Karena hal inilah Dipo ingin balas dendam pada Ami.

e. Benni

Mahasiswa yang sering titip nilai di mahasiswa lain. Tapi karena si Elang ikut mengerjakan, dia ikut ke rumah Ami.

f. Elang

Mahasiswa killer yang tidak peduli dengan sekitar. Tapi karena menjadi mahasiswa akhir dia mulai mengejar dengan ikut mengerjakan tugas.

3. Skenario

Skenario adalah naskah tulis untuk sandiwara, film, atau sinetron secara rinci dari adegan-adegan yang disusun (Atmowiloto, 2011: 178).

Dari skenario dapat diketahui soal jalan cerita, bukan hanya soal

karakterisasi pemain, melainkan juga gambaran perkiraan pembiayaan, atau bahkan kira-kira siapa yang akan memainkan.

Tabel 3.3 Skenario Psikopath Test

**Scene 1**

INT. Siang – Rumah – Kamar Ami

Seorang laki-laki tua masuk ke kamar Ami dan mengunci pintu. Ami sedang berganti baju. Ami dihempaskan ke tempat tidur. Laki-laki tua menaiki Ami. Ami meronta-ronta minta tolong.

**Scene 2**

INT. Pagi – Rumah – Kamar Ami

Ami membuka mata. Ia baru saja bermimpi buruk. Ami mengusap keringat di dahinya sembari minum air mineral yang tersedia di samping tempat tidurnya. Ami duduk di tepi tempat tidur.

**Scene 3**

INT. Pagi – Kampus – Lorong

Ami, seorang perempuan yang dikepang dua, berjalan kaku di sepanjang lorong. Tatapannya ke bawah, ia tidak memperhatikan sekelilingnya. Beberapa orang memperhatikan namun hanya lewat saja.

**Scene 4**

INT. Pagi – Kampus – Ruang kelas

Dosen mengajar di depan. Dua orang yang tepat duduk di depan Ami sedang berpacaran. Mereka bergandengan tangan. Tiba – tiba seseorang masuk kelas. Dia terlambat tapi dosen tidak banyak komentar. Dia bernama Benni. Setelah Benni masuk, muncul Elang dari belakang Benni. Ia juga terlambat tapi dosen juga tak banyak reaksi. Dua orang itu duduk di belakang Ami. Saat Ami menoleh, Benni menendang bagian belakang bangku Ami.

**BENNI**

Apa kamu liat – liat !!!

Ami kembali konsen ke depan.

**PAK DOSEN**

Untuk menyelesaikan soal UAS ini, kalian harus mengerjakannya

secara berkelompok. Bapak telah menentukan kelompok – kelompok ini. Sekarang coba kalian dengarkan. Kelompok 1, Udin, Rita, Fransiska, Jeremi dan Lala; Kelompok 2 Ami, Elang, Benni, Dipo dan Freesa; Kelompok 3....

**BENNI**

(ngerasani Ami)

Sekelompok sama dia Lang

**ELANG**

Enak toh. Kita bisa nitip nama di dia dan nggak usah kerja

**FREESA**

(langsung nyahut)

Enak aja. Nggak ada yang boleh nitip nama, semua harus kerja

(melirik Ami)

Ck! Ada dia. Untung sekelompok sama Dipo, kalau nggak aku minta tukar orang

**DIPO**

Kapan bisa kerja bareng

**BENNI**

Terserah, ngikut aja

**ELANG**

Di rumah dia

(menunjuk Ami)

Bakal jadi berita menarik kalau ada yang kerja bareng makhluk aneh ini. Apalagi kerja di rumahnya. Kita bakal dapat nobel perdamaian.

**FREESA**

(nadanya tidak terima)

Apa?

**DIPO**

Setuju!

**BENNI**

Oke

**FREESA**

(menatap Dipo)

Bebek!

**DIPO**

Udahlah. Sekalian refreshing.

### PAK DOSEN

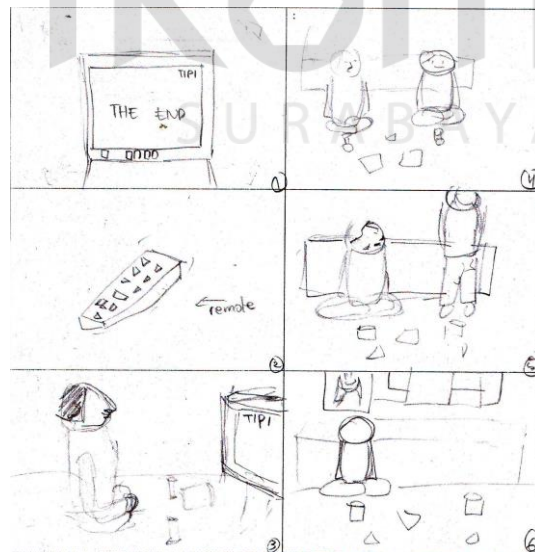
Kelas saya akhiri sekarang

Pak dosen meninggalkan kelas. Diikuti Elang, Benni dan hampir seluruh mahasiswa. Tinggal Ami, Dipo dan Freesa di kelas. Setelah Dipo merapikan buku dan memasukkan ke tas, Freesa menggandeng dan (agak) menyeret Dipo keluar kelas. Ami sendirian di kelas. Ia sedang menulis.

Skenario dibuat ketika sinopsis telah selesai dirancang. Dalam skenario ini terdapat setting lokasi, nama tokoh, apa yang sedang dikerjakan tokoh dan dialog. Setelah skenario *fix*, dibuatlah *storyboard*.

#### 4. *Storyboard*

Storyboard adalah kumpulan grafis dalam bentuk ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan memvisualisasikan film, animasi ataupun interaktif.



Gambar 3.5 *Storyboard* “Psychopath Test”



