

MEMPERKUAT MOTIVATIONAL COMPLEX MELALUI MOBILE STAGING DALAM PENYUTRADARAAN FILM *NODA-NODA SERAGAM*

Duifadia Dissa

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
No. Hp.: 082219808217 E-mail: duifadia12@gmail.com

ABSTRAK

Noda-Noda Seragam menceritakan Alvin, seorang remaja korban *bullying* yang harus menyembunyikan noda darah di seragam SMA-nya dari Ana, seorang ibu *single parent* yang overprotektif. Secara singkat, *Noda-Noda Seragam* adalah tentang menyembunyikan dan keterbukaan. Analisis yang dilakukan dalam naskahnya adalah membedah *motivational complex* dari *human drives*, situasi fisik & sosial, interaksi sosial, dan pola watak. Keempat aspek ini dijadikan ukuran untuk menentukan *mobile staging* yang seperti apa yang akan dipakai, dari *blocking*, jenis *mobile staging*, teknik *mobile staging*, dan *camera movement* yang digunakan. Rancangan ini nantinya akan menghasilkan sebuah fungsi dari *mobile staging* sekaligus melayani dua aspek yang dominan dalam naskah *Noda-Noda Seragam*, yaitu mengeksternalisasi sisi psikologis dan relasi antar karakter.

Kata kunci: *bullying*, keluarga disfungsional, *motivational complex*, *mobile staging*

ABSTRACT

Noda-Noda Seragam tells the story of Alvin, a teenage bullying victim who has to hide blood stains on his high school uniform from Ana, an overprotective single parent. In essence, *Noda-Noda Seragam* revolves around hiding and openness. The script analysis dissects the motivational complex, starting with human drives, physical and social situations, social interactions, and character patterns. These four aspects serve as criteria for determining the type of mobile staging to be used, including blocking, types of mobile staging, mobile staging techniques, and camera movements. This design ultimately serves to fulfill two dominant aspects of the *Noda-Noda Seragam* script: externalizing psychological aspects and character relationships

Keywords: *bullying*, dysfunctional family, *motivational complex*, *mobile staging*

PENDAHULUAN

Dukungan orang tua sangat dibutuhkan bagi anak-anak yang menjadi korban *bullying* untuk menumbuhkan kembali rasa percaya dirinya. Herbyanti (2015), menunjukkan bahwa korban *bullying* memerlukan dukungan sosial dari lingkungan di sekitarnya, seperti teman dan keluarga agar muncul rasa percaya diri dan mampu bertahan pada kondisi yang memunculkan tekanan negatif pada korban. Namun, bagaimana jika keluarga justru tidak menjadi ruang aman bagi korban *bullying*?

Bagaimana jika korban *bullying* terjebak pada relasi kuasa keluarga disfungsional yang akibatnya menjadi tertutup dan saling menyembunyikan satu dan lain hal? Foucault (1990) menjelaskan bahwa kekuasaan dapat terjadi pada sebuah relasi, yaitu dalam setiap relasi atau hubungan antar manusia tersebut akan ada pihak yang menguasai dan dikuasai. Dalam relasi keluarga, peran orang tua terutama ayah disegani oleh anak-anaknya. Namun, dalam relasi keluarga disfungsional, ketika seorang ibu menjadi *single parent* dan mengambil peran menjadi kepala keluarga,

wewenang kekuasaan itu berpindah. Hal ini dialami oleh karakter utama, Alvin, seorang remaja korban *bullying* yang harus menyembunyikan noda darah di seragam SMA-nya dari Ana, seorang ibu *single parent* yang overprotektif. Namun, sesampainya di rumah, Ana merasa janggal dan Alvin justru menyadari bahwa ia menyembunyikan noda yang seragam.

Film ini akan berfokus pada eksternalisasi *motivational complex* antara Alvin dan Ana sebagai karakter. Secara singkat *motivational complex* adalah sumber motif penggerak kegiatan manusia yang terdiri dari *human drives*, situasi fisik dan sosial, interaksi sosial, dan pola watak yang saling terjalin dan mempengaruhi setiap laku dan kegiatan manusia. Yang nantinya motif ini akan menggerakkan *action*. *Action* menggerakkan konflik.

Konflik menghasilkan sebuah *dynamic relationship* yang secara pengertian adalah bagaimana tokoh saling memandang satu sama lain dalam cerita sehingga karakter mengubah status pandangannya dari awal sampai akhir cerita.

Motivational complex dalam cerita ini akan berfokus pada ketakutan Alvin menghadapi dominasi Ana dalam relasi kuasa keluarga disfungsi. Bagaimana ketakutan Alvin harus menyembunyikan noda darah di seragam SMA-nya dari Ana, dan bagaimana Ana di sisi lain, terus dibebani dengan peran ganda sebagai ibu rumah tangga dan kepala keluarga yang harus bekerja. Alvin berusaha untuk menyembunyikan, tetapi Ana selalu mengintervensi dan merasa janggal. Sisi psikologis Alvin yang ketakutan, was-was, dan penuh intrik akan dieksternalisasi dengan konsep *mobile staging*.

Motivational complex akan dikemas dengan *mobile staging*. *Mobile staging* adalah alternatif cara untuk memindahkan perhatian penonton dari satu subjek ke subjek yang lain dengan tiga cara, yaitu *blocking*, *camera movement*, atau menggabungkan keduanya sehingga menghasilkan rangkaian adegan yang dramatis dan dinamis. Beberapa fungsi dari *mobile staging* adalah mengeksternalisasi sisi psikologis tokoh, menunjukkan relasi antar tokoh, mengarahkan penonton, dan menunjukkan *spatial relationship*. Alvin, sebagai karakter utama akan dieksternalisasi sisi psikologis ketakutannya terhadap Ana. Selain itu dalam cerita ini juga, *mobile staging* digunakan untuk menunjukkan relasi kuasa di dalam keluarga disfungsi yang dilandasi oleh sikap Ana yang mengontrol perilaku, kurangnya komunikasi, empati, privasi, dan kebebasan sehingga Alvin sebagai anak merasa tidak ada dukungan emosional, menyembunyikan sisi psikologisnya, dan bersikap tertutup.

LANDASAN TEORI

A. Penyutradaraan

Menurut Dancyger (2006:03), sutradara adalah orang yang menginterpretasikan naskah ke dalam bentuk visual yang nantinya akan diserahkan kepada *editor* untuk digabungkan menjadi film. Tiap sutradara memiliki kepribadian yang berbeda-beda dengan sutradara lain sehingga film-film yang dibuat dapat dinikmati keberagamannya. Ada banyak cara untuk menyampaikan sesuatu tergantung karakter, kepercayaan, dan minat sutradara tertentu. Penulis sebagai sutradara memiliki ketertarikan terhadap *motivational complex* dan *mobile staging*, yang membuat film terasa lebih dekat dengan karakter di dalamnya

B. *Motivational Complex*

Menurut Harymawan (1993:15), *motivational complex* adalah gabungan dari keempat macam sumber motif penggerak manusia yang terdiri dari *human drives*, situasi: fisik dan sosial, interaksi sosial, dan pola watak yang saling terjalin dan memengaruhi setiap laku dan kegiatan manusia.

1. Human Drives

Menurut Thomas (1923) ada kekuatan yang mendorong tindakan. Yang mana biasa disebut dengan keinginan. Keinginan adalah titik awal perilaku yang berhubungan dengan mekanisme saraf. Kemudian, *human drives* adalah keinginan yang mengontrol suatu *action* atau kegiatan manusia (*human drives*) seluruhnya disebut *basic drives*. Hal ini merupakan fundamen dari kebanyakan kegiatan dan kehidupan kita, *drives* karena mereka bersifat dinamik dan dengan demikian mereka menjaga, memimpin, dan mengarahkan setiap gerak dan kegiatan. Ada empat keinginan dasar (*basic drives*):

a. Keinginan untuk petualangan (*adventure*)

Manusia cenderung mendambakan kegembiraan dan petualangan adalah apa yang diinginkan manusia karena ada sensasi kesuksesan, rasa ingin tahu yang mendalam, dan kerinduan akan kebebasan. Keinginan ini terkait secara emosional dengan kemarahan dan diungkapkan dengan keberanian.

b. Keinginan untuk keamanan (*security*)

Keinginan untuk keamanan justru berbanding terbalik dengan keinginan untuk petualangan. Keinginan untuk keamanan didasari oleh rasa takut yang diekspresikan oleh penghindaran dan pelarian. Individu yang didominasi oleh perasaan takut cenderung akan bergerak hati-hati, konservatif, dan gelisah

c. Kekuatan untuk tanggapan (*response*)

Kekuatan untuk tanggapan cenderung mencari dan memberikan kasih sayang atau penghargaan kepada orang lain. Dalam lingkungan sosial, kekuatan untuk tanggapan justru menjadi dominan karena kebutuhan aktualisasi diri dalam pergaulan.

d. Kekuatan untuk pengakuan (*recognition*)

Kekuatan untuk pengakuan biasanya diekspresikan dalam bentuk mencari tempat dalam lingkungan sosial sehingga manusia bisa mendapatkan status dari lingkungan sosial tersebut.

2. Situasi Fisik dan Sosial

Situasi fisik adalah aspek situasi yang bisa menyebabkan *action* dan menunjukkan sumbernya. Sementara itu, situasi sosial adalah faktor-faktor sosial seperti perbedaan tempat dan kedudukan.

3. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah kontak sosial langsung antar dua orang. Ketika mulai sadar, Orang I akan menggerakkan *action*, dan Orang II akan menyebabkan reaksi, begitu seterusnya, hal ini dalam psikologi disebut *circular response*.

4. Pola Watak

Dalam menyelidiki struktur psikis ada sifat-sifat pokok yang dipakai untuk memperoleh suatu pegangan dasar tentang bangunan psikis watak tersebut, di antaranya:

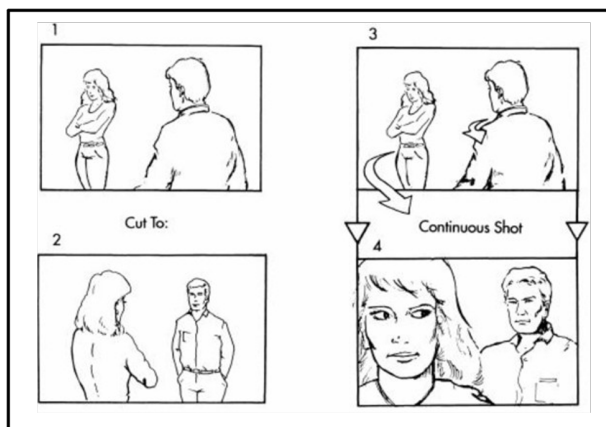
- Intelegensi, dapat diartikan sebagai kesanggupan seseorang untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya.
- Hubungannya dengan dunia luar, ada dua macam watak/sifat, yaitu ekstrovert dan introvert.
- Hubungan seseorang dengan dirinya

sendiri, bisa kita lihat apakah seseorang mempunyai kepercayaan terhadap dirinya sendiri, adakah ia hidup dalam keselarasan dengan dirinya sendiri.

C. *Mobile Staging*

Menurut Katz (1991), *mobile staging* adalah alternatif cara untuk memindahkan perhatian penonton dari satu subjek ke subjek yang lain dengan tiga cara: membuat subjek bergerak dalam ruang yang dibingkai kamera (*blocking*), membuat kamera bergerak (*camera movement*), atau menggabungkan keduanya sehingga rangkaian adegan menjadi lebih dramatis dan dinamis. Beberapa fungsi dari *mobile staging* adalah mengeksternalisasi sisi psikologis tokoh, menunjukkan relasi antar tokoh, mengarahkan penonton, dan menunjukkan *spatial relationship*

Gambar di bawah ini, panel sebelah kanan nomer 3 dan 4 adalah contoh simpel bagaimana *mobile staging* dalam prakteknya. Dua subjek antara perempuan dan laki-laki berdialog, kemudian *blocking* kedua subjek berubah. Subjek perempuan berjalan secara vertikal ke arah depan kamera, disusul oleh subjek pria yang mengubah arah badannya. *Shot* yang tadinya *medium close up* berubah menjadi *close up*. Berbeda dengan panel nomer 1 dan 2, yang menggunakan *cut to* dan *reverse cut* untuk menyampaikan ceritanya. Perbedaan ini yang membuat *mobile staging* terasa lebih dramatis dan dinamis.



Gambar 1 Contoh *Mobile Staging*

Konsep *mobile staging* erat kaitannya dengan perpaduan koreografi antara aktor dan kamera. Secara logika, faktor awal dari sebuah *staging* adalah logika aksinya. Menurut Katz (2004), ada beberapa macam *staging* yang bisa digunakan tergantung bagaimana ruang di dalam *scene*.

1. *Staging across the frame*

Staging ini memanfaatkan garis horizontal dalam *frame*. Pergerakan aktor dan kamera pada *staging* ini terbatas karena hanya bisa bergerak pada ruang yang sejajar.

2. *In-depth staging*

Berbeda dengan *staging across the frame* yang memanfaatkan garis horizontal, *in-depth staging* lebih memanfaatkan garis vertikal dalam *frame*. Pergerakan aktor dan kamera masih minim, tetapi ini membuat sutradara memiliki lapisan *staging* yang bisa sutradara atur tergantung komposisi garis yang sesuai.

3. *Circular staging*

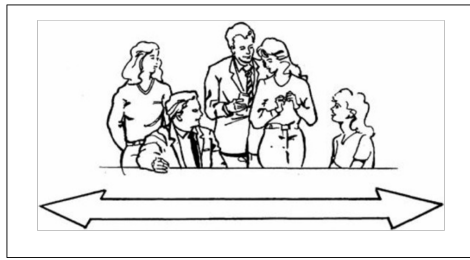
Staging ini menempatkan kamera pada sebuah lingkaran yang cukup kompleks sehingga bisa memaksimalkan ruang pada *scene*.

4. *Zone staging*

Staging ini membiarkan penonton fokus pada aksi yang ingin disorot dalam *scene*. *Zone staging* membagikan kelompok atau individu yang terisolasi di dalam satu lokasi sehingga tiap individu memiliki zonanya masing-masing.

5. *Man-on-man staging*

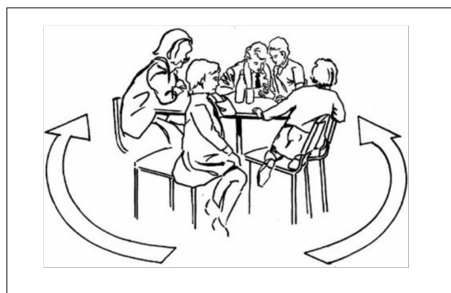
Walaupun memiliki kesamaan dengan *zone staging*, sama-sama membiarkan penonton fokus pada objek. Yang membuat berbeda adalah *man-on-man staging* lebih berfokus pada aktor yang di mana pergerakan kamera akan mengikutinya.



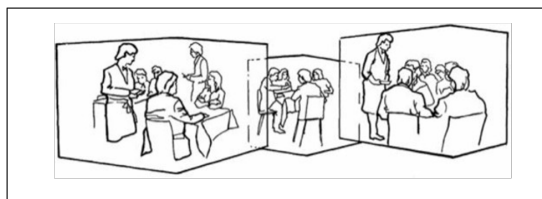
Gambar 2 Staging Across the Frame (Film Directing Cinematic Motion: 2004)



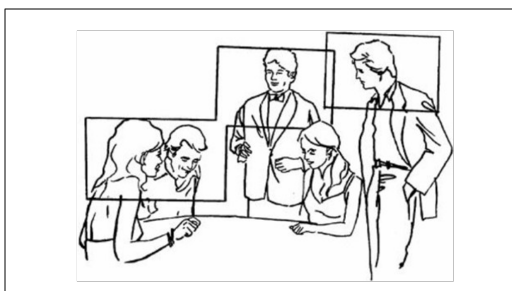
Gambar 3 In-depth staging (Film Directing Cinematic Motion: 2004)



Gambar 4 Circular staging (Film Directing Cinematic Motion: 2004)



Gambar 5 Zone staging (Film Directing Cinematic Motion: 2004)



Gambar 6 Man-on-man staging (Film Directing Cinematic Motion: 2004)

Setelah membicarakan jenis, seorang sutradara memiliki 4 teknik dasar dalam mementaskan koreografi dalam sebuah adegan, di antaranya adalah: kamera statis, kamera yang bergerak, subjek statis, dan subjek yang bergerak. Di bawah ini adalah beberapa teknik dasar sutradara untuk menyelaraskan antara kamera dan subjek.

D. Blocking

Menurut Thompson dan Bowen (2009:14), *blocking* adalah segala perencanaan pergerakan subjek yang berada di dalam set film. Pergerakan subjek ini juga mempengaruhi pergerakan kamera yang memiliki kekuatan menambah informasi dari sebuah ruang yang membuat persepsi penonton juga berubah. Sehingga, ketika subjek sedang statis, pergerakan kamera bisa tetap menjaga penonton untuk menyaksikan adegan sampai selesai. *Blocking* termasuk ke dalam *mise en scene*. Menurut Harymawan (1993:69), dalam pembuatan *mise en scene* harus memperhatikan dua hal, sikap pemain dan komposisi garis.

1. Sikap Pemain

Dari sikap pemain, kita dapat melihat kedudukan tentang kesan lemah hingga meningkat menjadi kuat:

- berbaring/tidur
- duduk di lantai atau di tanah
- duduk di kursi
- duduk di tangan kursi
- berdiri
- berdiri pada ketinggian

2. Komposisi Garis

Agar aktor mendapat perhatian dari penonton, maka ia harus ditempatkan pada tempatnya sendiri. Dalam pengelompokan harus ada irama sehingga terdapat suatu kontras. Dalam menentukan atau membuat komposisi, perlu untuk mengetahui kadar nilai sebuah garis:

- a. horizontal: tenteram, aman, sentosa, seimbang
- b. vertikal: ekspresi meninggi, kekerasan, perasa, angkuh
- c. diagonal: ketegangan jiwa, pelarian
- d. lurus: kekuatan, kekerasan, kesederhanaan, tidak kompleks
- e. lengkung: spontanitas, keramahtamahan, kebebasan, keakraban
- f. terputus-putus: kekacauan, kekalutan

E. Camera Movement

Menurut Bordwell (2008:221), *camera movement/mobile framing* adalah bagaimana objek di dalam *frame* berubah. *Camera movement* mempengaruhi ruang dan waktu sehingga pergerakannya harus selalu termotivasi oleh hal eksternal atau internal.

Terhadap ruang, *camera movement* sangat mempengaruhi beberapa hal, seperti: ruang di dalam layar (*onscreen*) dan luar layar (*offscreen*), mempengaruhi *camera angle*, level, ketinggian, dan jarak terhadap objek. Pergerakan kamera ini bergantung pada pergerakan pemain (*blocking*). Hal ini akan menyebabkan kita sebagai penonton akan lebih fokus pada subjek di dalam *frame* tersebut. Sehingga ketika kamera bergerak mengikuti pergerakan pemain, konsepsi ruang yang dilihat penonton menjadi lebih luas dan satu karakter dengan yang karakter yang lain menjadi saling terhubung. Dalam film *Noda-Noda Seragam*, ruang Alvin adalah terpisah menjadi dunianya dan dunia bersama Ana. Kedua hal ini yang akan dieksplor pembuat film dalam menentukan pergerakan kamera dalam shot.

F. Shot

Menurut Thompson dan Bowen (2009:1), *shot* adalah sebuah informasi yang

menunjukkan sebuah aksi atau adegan. Kemudian *shot* disusun menjadi sebuah *sequence*. *Sequence* disusun menjadi sebuah *scene*. *Scene* kemudian disusun menjadi rangkaian film yang utuh. Bisa dibilang, *shot* adalah representasi dasar dari sebuah film yang terus dikonsep secara konsisten

1. Close Up

Close up adalah *shot* intim. Ini memberikan pandangan dekat kepada subjek, objek atau aksi sehingga ketika *framing* berubah dari akan menghasilkan informasi yang mendetail.

2. Medium Close Up

Medium shot adalah *shot* yang dipandang normal oleh penonton dan sekitarnya. *Shot* ini bisa cukup untuk menaruh dua subjek dalam satu *frame*. Dengan memanfaatkan beberapa bagian dari *frame*, seperti *foreground*, *midground*, dan *background*. Pergerakan kamera akan lebih leluasa dalam menangkap pergerakan karakter di dalam *frame* dengan *medium shot*.

3. Long Shot

Long shot adalah *shot* yang inklusif. Cakupannya lebih luas dan bisa membingkai lebih banyak lingkungan di sekitar orang, objek, atau aksi. *Shot* ini bisa menunjukkan relasi manusia dengan lingkungan jauh lebih baik.



Gambar 7 Gambar Close Up (*Grammar of the Shot*, 2009)



Gambar 8 Medium shot (Grammar of the Shot, 2009)



Gambar 9 Long shot (Grammar of the Shot, 2009)

METODE PENELITIAN

A. Objek Penciptaan

Noda-Noda Seragam menceritakan Alvin, seorang remaja korban *bullying* yang harus menyembunyikan noda darah di seragam SMA-nya dari Ana, seorang ibu *single parent* yang overprotektif. Secara singkat, *Noda-Noda Seragam* adalah tentang menyembunyikan dan keterbukaan. Analisa yang dilakukan dalam naskahnya adalah membedah *motivational complex* mulai dari: *human drives*, situasi fisik & sosial, interaksi sosial, dan pola watak. Keempat aspek ini dijadikan ukuran untuk menentukan *mobile staging* yang seperti apa yang akan dipakai, dari *blocking*, jenis *mobile staging*, teknik *mobile staging*, dan *camera movement* yang digunakan. Rancangan ini nantinya akan menghasilkan sebuah fungsi dari *mobile staging* sekaligus melayani dua aspek yang dominan dalam naskah *Noda-Noda Seragam*, yaitu

mengeksternalisasi sisi psikologis dan relasi antar karakter.

Noda-Noda Seragam akan berpusat pada karakter Alvin yang menyembunyikan seragamnya dan melakukan aksi dengan diam-diam, maka penggunaan plot secara linear yang terus bergerak maju menjadi efektif untuk digunakan dan penonton akan bersama karakter di tiap adegannya. Kemudian pada struktur, film ini menggunakan struktur *kishotenketsu*, sebuah struktur 4 babak yang erat kaitannya dengan budaya Jepang dan banyak digunakan dalam komik dan film animasi. Pada penyampaian konflik, struktur ini jelas berbeda dengan struktur 3 babak yang biasanya mengenalkan konflik di awal dan membangun klimaks di akhir. Struktur penceritaan *kishotenketsu* ini, konfliknya justru ditunjukkan oleh kontras di dua babak awal: babak pertama dan kedua, kemudian menunjukkan *twist* dan kesimpulan di dua babak terakhir: babak ketiga dan keempat. Ada 24 *scene* pada naskah *Noda-Noda Seragam* yang akhirnya ditemukan *motivational complex* pada 17 *scene*. Penemuan 17 *scene* dari 24 *scene* total adalah berdasarkan perubahan karakter dari keempat hal elemen *motivational complex*, yaitu: *human drives*, situasi fisik dan sosial, interaksi sosial, dan pola wataknya.

Struktur Penceritaan			
Ki (kiku 起句)	Shō (shōku 承句)	Ten (tenku 転句)	Ketsu (kekku 結句)
Introdu ction	Develop ment	Climax/ Twist	Conclu sion

<i>Motivational Complex</i>			
<i>Scene 1</i>	<i>Scene 3</i>	<i>Scene</i>	<i>Scene</i>
<i>Scene 2</i>	<i>Scene</i>	<i>16&17</i>	<i>23</i>
	<i>5B</i>	<i>Scene</i>	<i>Scene</i>
	<i>Scene</i>	<i>20&22</i>	<i>24 shot</i>
	<i>5C</i>		<i>1</i>
	<i>Scene 6</i>		<i>Scene</i>
	<i>Scene 7</i>		<i>24 shot</i>
	<i>Scene 13</i>		<i>2</i>
	<i>Scene 15</i>		<i>Scene</i>
			<i>24 shot</i>
			<i>3</i>

Tabel 1 Analisis Struktur Cerita dan *Motivational Complex*

Objek material penciptaan ini adalah *motivational complex* yang berarti adalah gabungan dari motif penggerak kegiatan manusia yang terdiri dari *human drives*, situasi: fisik dan sosial, interaksi sosial, dan pola watak yang saling terjalin dan mempengaruhi setiap laku dan kegiatan manusia. Dalam naskah *Noda-Noda Seragam*, *motivational complex* Alvin adalah ingin menyembunyikan noda darah di seragam SMA-nya dengan perasaan takut kepada Ana, seorang ibu *single parent* yang overprotektif.

Kemudian, objek formal dalam skripsi ini adalah *mobile staging* yang secara pengertian adalah salah satu alternatif cara untuk memindahkan perhatian penonton dari satu subjek ke subjek yang lain dengan tiga cara, yaitu menggerakkan subjek di dalam *frame (blocking)*, menggerakkan kamera (*camera movement*), atau menggabungkan keduanya sehingga rangkaian adegan menjadi lebih dramatis dan dinamis. Konsep ini memiliki beberapa fungsi, yaitu mengeksternalisasi sisi psikologis karakter dan menunjukkan relasi antar karakter. Selain itu, *mobile staging* juga akan menunjukkan relasi kuasa dalam keluarga disfungsi antara Alvin dan Ana.

Praproduksi	Produksi	Pasca produksi
Menginterpretasikan naskah		<i>Editing offline</i>
Pravisualisasi: membuat <i>storyboard</i> dan mencari lokasi		<i>Coloring</i>
Mencari aktor		<i>Scoring</i>
<i>Reading</i>		<i>Sound Design</i>
<i>Recce</i> dan <i>rehearsal</i>		<i>Preview</i>
Membuat <i>photoboard</i> , <i>floorplan</i> , dan <i>videoboard</i>		<i>Mastering</i>
		Poster dan Publikasi

Tabel 2 Proses Perwujudan Karya

B. Metode Penciptaan

Dalam metode, akan dibagi menjadi tiga proses, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Masing-masing punya porsi sendiri-sendiri sesuai kebutuhan. Untuk membedah *motivational complex* ada di ranah praproduksi dalam menginterpretasikan naskah. Kemudian, setelah *motivational complex* dari 17 *scene* ditemukan, bagian sutradara untuk mengartikulasikannya ke dalam *mobile staging*. Menurut Katz (1991), proses yang penting dilakukan adalah pravisualisasi: membuat *storyboard* dan mencari lokasi. Kedua hal ini menjadi landasan yang terus dicoba disesuaikan dengan kebutuhan adegan-adegan yang sudah disepakati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses memperkuat *motivational complex* melalui *mobile staging* dilakukan dengan membuat analisisnya terlebih dulu dari struktur *kishotenketsu* dari naskah yang sudah ada. Dari 24 *scene* yang ada, terdapat konsep *motivational complex* sebanyak 17 *scene* yang diartikulasikan

ke dalam bentuk *mobile staging* dengan rancangan yang berbeda-beda karena mengikuti analisa *motivational complex*. Berikut adalah rangkuman dari rancangan antara *motivational complex* dan *mobile staging* yang dibuat:

1. Yang mempengaruhi *mobile staging* berubah secara dominan di film *Noda-Noda Seragam* adalah situasi fisik & sosial (lokasi & kedudukan) dan interaksi sosial antara satu karakter dengan karakter yang lain. Sementara itu, *human drives* karakter di dalamnya tidak banyak berubah, hanya ada dua, yaitu keamanan dan tanggapan.
2. Alvin sebagai karakter utama di film ini berusaha menyembunyikan emosinya karena ingin terlihat baik-baik saja di depan keluarganya, yaitu Ana dan Dehan. Alvin berusaha asosiatif secara interaksi sosial dengan keduanya, tapi tetap dengan perasaan was-was dan ketakutan.
3. Dalam relasi kakak beradik, Alvin berusaha untuk menjadi tempat cerita untuk adiknya, Dehan dan menggantikan *father figure* dalam keluarga. Maka dari itu, secara *blocking*, Alvin dan Dehan dibuat setara dalam komposisi nilai garis horizontal.
4. Alvin dan Ana menyembunyikan masalahnya masing-masing hingga diketahui keduanya dengan diam-diam di akhir film. Dimensionalitas ini membuat relasi antarkeduanya mempunyai *depth* sehingga secara *blocking* dominan menggunakan vertikal dan jenis *mobile staging* yang dipakai adalah *man on man staging* dan *in depth staging*.
5. Ana selalu ditempatkan secara diagonal dalam *framing* dan pergerakannya ketika sedang sendiri dan bersama kedua anaknya.
6. Beberapa karakter di film ini mempunyai dimensionalitasnya masing-masing,

penggunaan *in depth staging* menjadi dominan.

7. Sepertiga akhir film adalah soal keterbukaan. Secara lokasi, kedudukan, dan interaksi menjadi berubah ke arah positif. Kemudian *mobile staging* berubah menjadi horizontal secara *blocking* dan lebih halus secara pergerakan kamera.

Kemudian ada juga kaitan antara konsep yang diusung pada *mobile staging* pada departemen lain seperti: *scoring* dan *editing*. Pada beberapa *scene* justru kekuatan adegannya adalah terletak pada keheningannya. Sehingga penggunaan *scoring* di sini porsinya hanya sedikit namun intens. Kemudian dari *editing*, peran *mobile staging* sangat berpengaruh terhadap ritme yang dibangun di dalam filmnya, sehingga pembangunan ritme antara *mobile staging* harus berkaitan dengan *editing*-nya.

Rangkuman pada pembahasan, kemudian menjadi landasan yang selalu dipegang secara *general* untuk 17 *sceneyang* membutuhkan konsep *mobile staging* dengan konsep dan efek yang berbeda-beda di setiap *scene*-nya.

A. Mengeksternalisasi sisi psikologis Alvin

1. Scene 1

Scene opening dalam film ini akan menjelaskan siapa karakter utama dalam film ini, apa yang terjadi, dan bagaimana film ini akan berjalan. Setelah kabur dari perkelahian, Alvin membersihkan wajahnya di kamar mandi dan menyeka sisa darah yang tersisa di seragamnya. Kemudian, ponselnya bergetar tanda telepon masuk, tetapi tidak diberi tahu dari siapa, karena akan terjawab di *scene* setelahnya. Lalu, gerombolan pem-bully mencari Alvin dan menggedor-gedor pintu dengan keras dan mengucapkan dialog, 'Jangan kabur-kaburan!' yang menjadi *clue* untuk relasi antara Alvin dan Dehan, adiknya di akhir film nanti.

Secara *motivational complex*, Alvin adalah seorang korban *bully* di sekolahnya yang berusaha mencari keamanan, menghindari pertikaian, dan mencoba mengangkat telepon dari Ana, ibunya. Perasaan takut Alvin di situasi ini akan dieksternalisasi dengan konsep *mobile staging* dengan tujuan emosi ketakutan Alvin tersambung sampai *scene*-nya selesai. Ada sedikit elemen yang dimasukkan dalam proses *editing*, yaitu penambahan efek *fastcut* pada rangkaian *shot-shot*-nya, ini bertujuan agar perasaan takut Alvin tereksternalisasi dengan baik dengan menambahkan ritme cepat di dalamnya, sehingga ancaman yang datang dari ponsel yang berdering dan ketukan pintu keras dari pem-*bully* bisa tersampaikan dengan baik ke penonton.

Selain itu, unsur *sound design* dengan konsep *hyperrealism* digunakan dan *scoring* musik *thriller* juga membantu mengeksternalisasi sisi psikologis Alvin yang ketakutan.



Gambar 10 Rangkaian Adegan Scene 1 (4 frame)



Gambar 11 Rangkaian *shot scene* 3 (2 frame)

2. Scene 3

Alvin sampai kali pertama di rumahnya dan langsung mencoba menghilangkan noda darah di seragam SMA-nya dengan air biasa dan digosok dengan cepat, namun nodanya malah makin menyebar, Alvin menunjukkan rasa kesal. Kemudian, ketukan pintu terdengar keras dari depan. Ana, ibunya, lewat telepon sudah melarangnya untuk membuka pintu tersebut. Namun, Alvin dengan melawan rasa takutnya mencoba mencari tahu siapa yang mengetuk rumahnya beberapa kali ini. Berbeda dengan ketakutan yang ada di sekolah, Alvin lebih menyembunyikan dan menahan rasa takutnya ketika sampai rumah. Dengan demikian, adegan-adegan di dalam rumah cenderung pelan dengan konsep *mobile staging* yang lebih kompleks. Ketika di rumah, secara *motivational complex*, Alvin menjadi seorang anak yang harus terlihat baik-baik saja setelah di-*bully* di sekolahnya, tetapi di sisi lain juga sedang menyembunyikan rasa takutnya tentang apa yang terjadi di rumah. Maka dari itu, pembangunan *shot* di dalam *scene* rumah dan khususnya *scene* 3 yang menjadi awalan, menjadi titik balik perubahan ritme dan *treatment shot*-nya menjadi lebih pelan

yang efeknya nanti adalah penonton akan dibawa masuk ke dalam pikiran takut Alvin dan berusaha merajut apa yang terjadi di dalam rumahnya lewat adegan-adegan setelahnya.

B. Mengeksternalisasi sisi psikologis Ana

1. Scene 20 dan 22

Setelah ditagih *debt collector* karena utang Hariyadi, suaminya yang tidak dibayar sehingga diteror ke rumah, Ana sebagai seorang perempuan merasa lelah sekali menghadapi permasalahan rumah, selain anak-anaknya yang ternyata di-bully di sekolahnya.

Secara *motivational complex*, Ana secara identitas berubah dari sosok 'ibu' menjadi dirinya sendiri. Kemudian situasi ini divisualisasikan ke dalam bentuk *mobile staging*. Pertama, kamera *track out* untuk membuat Ana terlihat lemah berdiri di balik pintu depan. Kedua, kamera mengikuti pergerakan Ana yang berjalan masuk ke kamarnya dan duduk di pinggir kasur untuk mengelola emosinya. Namun, kamera tidak membiarkan melihat Ana terlalu dekat karena yang ingin dicapai adalah perasaan simpati kepada Ana. Di sini ditambahkan juga percakapan Alvin dan Dehan dalam bentuk *voice over* mempertanyakan keberadaan ayahnya. Ketiga, Ana semakin gelisah dan memutuskan untuk berdiri lalu menutup pintu dan berteriak. Setelah itu, kamera bergerak ke arah figura foto berisikan Alvin, Ana, dan Dehan yang tersenyum. Terlihat kontras apa yang dilihat dan apa yang dirasakan. *Mobile staging* dalam *scene* ini berhasil karena mengeksternalisasi karakter Ana dan menunjukkan relasi dengan kedua anak-anaknya.



Gambar 12 Rangkaian *shot scene 20&22 (4 frame)*

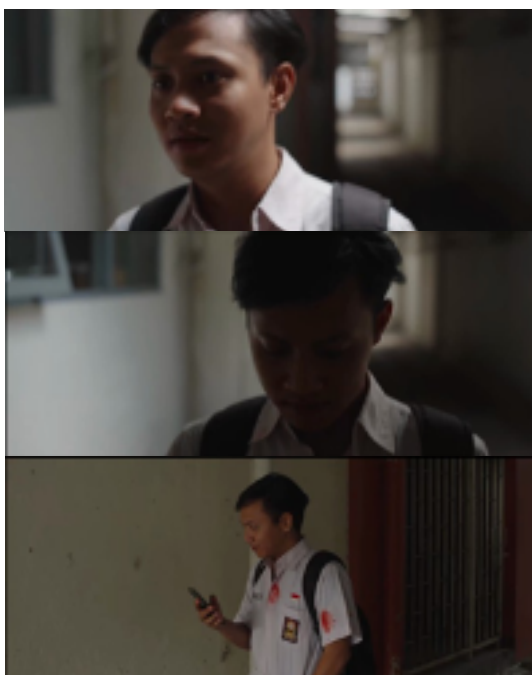
C. Mengeksternalisasi sisi psikologis dan menunjukkan relasi Alvin dan Ana

1. Scene 2

Scene 2 adalah lanjutan dari *scene 1* ketika ponsel Alvin bergetar tanda telepon masuk dari Ana. Alvin ketakutan dan ragu untuk mengangkat teleponnya karena pasti ibunya akan memarahinya jika tahu anaknya 'lemah', Alvin berusaha terlihat baik-baik saja. Objektif *scene* ini adalah menunjukkan dualitas karakter Alvin, dari perasaan sampai relasi dengan karakter lain. Secara *motivational complex*, di sekolah, Alvin sebagai korban *bully* menunjukkan rasa takut dan ragunya. Namun, ketika ada relasi dengan karakter yang berkaitan dengan rumahnya, yaitu Ana, ibunya, Alvin menjadi anak yang ingin terlihat baik-baik saja dari ekspresi sampai nada bicara.

Namun, sebelum menentukan *mobile staging*, pemilihan lokasi dengan tekstur gelap terang menjadi penting untuk mengeksternalisasi sisi psikologis Alvin yang *switch* dalam waktu yang cepat. Lokasi lorong parkir SMAN 4 Yogyakarta dengan kondisi asbes plastik dalam keadaan terbuka dan tertutup sepanjang 15 meter yang cenderung gelap terang ini dirasa tepat untuk menjadi lokasi di *scene* ini. Konsep *mobile staging*, tetap menggunakan *man on man staging* dengan pergerakan kamera *handheld*, yang berfokus pada pergerakan aksi dan ekspresi Alvin. Setelahnya, kamera mengikuti Alvin yang berhenti, mempersiapkan diri mengangkat telepon. Alvin masih berada di sisi gelap. Kemudian, ketika mengangkat telepon Ana, Alvin berjalan ke arah sisi terang dengan ekspresi senyum yang dipaksakan terlihat baik-baik saja.

Dari *motivational complex* yang berubah, dari korban *bully* menjadi anak lalu dipilih lokasi dari gelap ke terang, kemudian dengan konsep *mobile staging*, *man on man staging* dengan pergerakan *handheld* membuat perasaan Alvin tereksternalisasi dengan baik.



Gambar 13 Rangkaian *shot scene 2* (5 frame)

2. *Scene 16* dan *17*

Dari struktur penceritaan, *scene* ini adalah klimaksnya. Alvin ketahuan menyembunyikan seragamnya dan berusaha menghilangkan noda darah di seragam SMA-nya dari Ana. Setelah Ana menggedor pintu dan memaksa Alvin keluar, keduanya justru saling diam. Situasi saling diam ini justru mempunyai banyak perasaan yang tebersit di kedua karakter antara Alvin dan Ana.

Motivational complex yang muncul justru menunjukkan relasi mereka yang jauh, timpang, dan saling memendam amarah masing-masing. Fungsi *mobile staging* bisa dilihat dari *frame* yang muncul di adegan ini. Pertama, terlihat Alvin berjalan ke arah kiri dari arah kamar mandi,

kamera mengikuti pergerakan Alvin dengan teknik *move for emphasize one subject in a group* untuk menunjukkan keberadaan Ana yang sudah menunggu di luar kamar mandi. Kedua, *frame* menjadi *close up* dan bertatapan satu sama lain. Setelah Ana merebut seragamnya dan bertanya, 'Kenapa ini?' kepada Alvin, kamera bergerak *track kanan* untuk mengeksternalisasi perubahan perasaan Ana dari marah ke kecewa kepada Alvin yang menjadi *frame* ketiga. Ana berjalan

ke halaman belakang depan mesin cuci untuk melihat seragam Alvin dan mengelola emosinya sendiri, menatap ke arah Alvin, di *frame* keempat ini terlihat relasi yang jauh antara Alvin dan Ana. Tanpa saling bicara, Alvin berjalan ke halaman belakang menghampiri Ana dan berdiri bertolak belakang dan menjadi *frame* kelima untuk menangkap momen mereka dalam *frame within frame* untuk menunjukkan bahwa situasi permasalahan ini adalah tentang mereka berdua. Semua pergerakan yang ada di *scene* ini dipilih untuk mengeksternalisasi perasaan dan relasi antara Alvin dan Ana.

Selain itu, elemen lain seperti musik justru dihilangkan dari *scene* ini karena adegan dari *mobile staging* sudah cukup intens sehingga penggunaan musik menjadi tidak perlu. Kekuatannya justru ada di keheningan dan *ambience* lingkungan sekitarnya.



Gambar 14 Rangkaian *shot scene 16&17* (6 *frame*)

3. *Scene 24 shot 2*

Scene 24 adalah tentang resolusi dan inti dari film ini: keterbukaan. *Scene* ini dibagi menjadi 3 *shot* yang memiliki intensinya sendiri-sendiri. Spesifik di *shot 2*, Alvin diajari Ana untuk mencuci noda darah di seragam SMA-nya setelah disuruh untuk merendamnya dahulu.

Setelah *scene* sebelumnya Alvin menjadi kakak untuk adiknya, Dehan dan mengajaknya mengobrol, *scene* dengan Ana, ibunya menjadi hubungan antara ibu dan anak kembali. Kemudian *mobile staging*, menempatkan Alvin dan Ana sejajar/setara dengan garis horizontal. *Scene* ini dimaksudkan untuk menjadi momen hangat dan intim, maka dari itu *frame* pertama dimulai dengan tangan Alvin

dan Ana yang bersentuhan dengan mengajarnya mencuci dengan maksud Ana menjadi *support system* untuk Alvin. Kemudian, kamera *tilt-up* ke arah Ana yang melirik ke Alvin dengan tersenyum tipis menjadi *frame* kedua. Setelah itu, kamera bergerak ke arah wajah Alvin yang juga tersenyum tipis di *frame* ketiga. Mereka saling melempar senyum dengan diam-diam. Momen yang hangat di sisi lain juga menjadi canggung.

Elemen lain yang hadir dalam *scene* ini adalah munculnya musik petikan gitar yang dimaksudkan untuk memberikan kesan hangat dan intim karena masing-masing karakter mencapai resolusinya masing-masing.



Gambar 15 Rangkaian *shot scene 24 shot 2 (3 frame)*

D. Menunjukkan relasi Alvin dan Dehan

1. Scene 23

Setelah Dehan menanyakan keberadaan ayahnya kepada Alvin, Alvin justru mengalihkan pembicaraan ke arah personal Dehan tentang apa yang terjadi di sekolah: seragamnya kotor karena di-bully, di sini Alvin berusaha menjadi sosok *father figure* untuk Dehan, adiknya.

Karena konteks adegan dan dialog antar keduanya sama, antara kakak beradik dan saling menanyakan kondisi masing-masing, maka bentuk *mobile staging*-nya adalah *circular staging* yang berputar pada masing-masing karakter sesuai dengan konteks dialog yang dibicarakan. Namun, yang perlu diperhatikan adalah ketika Alvin sedang berbicara, *shot* justru ke arah ekspresi Dehan dan begitu juga sebaliknya. Pergerakan kamera dilakukan dua kali

berputar. Tujuannya adalah untuk momen ini menjadi intim dan hangat dengan menunjukkan ekspresi dari masing-masing ketika diajak berbicara. Kemudian, ketika Alvin mengeluarkan dialog, 'Kamu kalau ada apa-apa cerita sama Mas, ya.' *Shot* berubah ke arah mereka menjadi *two shot*.



Gambar 16 Rangkaian *shot scene 23 (5 frame)*

E. Menunjukkan relasi Ana dan Dehan

1. Scene 7

Setelah *scene* Alvin merefleksikan diri melihat Dehan di kamar, *scene* Ana memandikan Dehan menunjukkan relasi antar ibu dan anak. Ana sebagai karakter ibu digambarkan *overprotektif* dengan membicarakan hal-hal *toxic masculinity* kepada Dehan.

Bentuk *mobile staging*-nya menggunakan *man on man staging* yang berfokus pada karakternya dulu sesuai dengan dialog yang dibicarakan baru berpindah ke karakter lain dengan teknik *transferring attention to another subject in a group* untuk sekaligus mengeksternalisasi perasaan Dehan yang diberi wejangan *toxic* oleh Ana, ibunya.



Gambar 17 Rangkaian *shot scene 7* (3 frame)

F. Menunjukkan relasi Alvin, Ana, dan Dehan

1. Scene 5B

Setelah diketuk berkali-kali oleh Ana, ibunya, Alvin akhirnya memberanikan diri untuk membuka pintu dan menghadapi Ana, ibunya. Penggunaan *mobile staging* di sini cukup kompleks karena harus memerhatikan *timing* kapan harus muncul dan berjalan agar perasaan takut Alvin terhadap kedatangan Ana, ibunya bisa tereksternalisasi dengan baik.

Frame pertama, terlihat Alvin berdiri di balik tembok melihat ke arah pintu, terlihat keragu-raguaannya. Kemudian, Alvin berjalan mendekat ke arah pintu namun berhenti ketika Ana, ibunya muncul di balik kaca dan mengetuk semakin keras, di *frame* kedua ini, Alvin diam sebentar tetapi kamera tetap maju. Setelahnya, Alvin membuka pintu dan yang kita lihat adalah Dehan, adiknya, yang di hari itu seragamnya juga kotor di *frame* ketiga. Kamera *tilt-up* ke atas ke arah ekspresi Alvin melihat Dehan dan mendengar Ana mengoceh sepanjang adegan. Penggunaan



Gambar 18 Rangkaian *shot scene 5B* (4 frame)

long take dengan *frame* yang berbeda-beda berhasil mengeksternalisasi ketakutan Alvin dan menunjukkan relasi keluarga Alvin, Ana, dan Dehan yang timpang, jauh, dan tidak dekat. Penggunaan elemen lain seperti *sound design* dan *scoring* membantu adegannya menjadi lebih intens dan mencekam.

G. Menunjukkan relasi Alvin, Ana, dan Dehan

1. Scene 5B

Setelah diketuk berkali-kali oleh Ana, ibunya, Alvin akhirnya memberanikan diri untuk membuka pintu dan menghadapi Ana, ibunya. Penggunaan *mobile staging* di sini cukup kompleks karena harus memerhatikan *timing* kapan harus muncul dan berjalan agar perasaan takut Alvin terhadap kedatangan Ana, ibunya bisa tereksternalisasi dengan baik. Di *Frame* pertama, terlihat Alvin berdiri di balik tembok melihat ke arah pintu, terlihat keragu-raguaannya



Gambar 19 Rangkaian *shot scene 5B* (4 frame)

Kemudian, Alvin berjalan mendekat ke arah pintu namun berhenti ketika Ana, ibunya muncul di balik kaca dan mengetuk semakin keras, di *frame* kedua ini, Alvin diam sebentar tetapi kamera tetap maju. Setelahnya, Alvin membuka pintu dan yang terlihat adalah Dehan, adiknya, yang di hari itu seragamnya juga kotor di *frame* ketiga. Kamera *tilt-up* ke atas ke arah ekspresi Alvin melihat Dehan dan mendengar Ana mengoceh sepanjang adegan. Penggunaan *long take* dengan *frame* yang berbeda-beda berhasil mengeksternalisasi ketakutan Alvin dan menunjukkan relasi keluarga Alvin, Ana, dan Dehan yang timpang, jauh, dan tidak dekat.

Penggunaan elemen lain seperti *sound design* dan *scoring* membantu adegannya menjadi lebih intens dan mencekam.

2. *Scene 24 shot 1*

Obrolan Alvin dan Dehan tentang mereka berdua dan kondisinya masing-masing didengar oleh Ana yang sedang berdiri di balik pintu.



Gambar 20 Rangkaian *shot scene 24 shot 1* (2 frame)

Ana, setelah sebelumnya mengeluarkan emosinya di dalam kamar, melihat kedua anaknya saling bercerita satu sama lain membuatnya sedih sekaligus terharu. Di sini, Ana diperlihatkan juga *layer* karakter yang *overprotektif* tetapi penyayang. *Mobile staging* hanya menggunakan kamera *track out* dan *me-reveal* subjek di dalamnya. Penggunaan ini terbilang efektif untuk menunjukkan *surprise* di dalam adegan yang intim dan hangat.

3. *Scene 24 shot 3*

Shot 3 dari *scene 24* ini adalah konklusi akhir filmnya. Alvin, Ana, dan Dehan duduk bersama secara horizontal. Kali pertama terlihat mereka bersama secara *blocking* dan *frame* yang sama.



Gambar 21 Rangkaian *shot scene 24 shot 3* (2 frame)

Perpaduan antara kamera *track out* yang biasanya diartikan sebagai kelemahan, justru isi *frame*-nya adalah kebersamaan karakter justru membuat dimensionalitas kontras antara karakter dan pesan dari filmnya tersampaikan dengan baik. *Noda-Noda Seragam* dimaksudkan sebagai luka atau noda dari keluarga yang bisa hilang atau sembuh ketika mereka bersama-sama.

SIMPULAN

Penggunaan *mobile staging* untuk memperkuat *motivational complex* dinilai berhasil untuk mengeksternalisasi sisi psikologis dan relasi antar karakter, seperti apa yang disampaikan Katz (1991) bahwa *mobile staging* adalah alternatif cara untuk memindahkan perhatian penonton dari satu subjek ke subjek yang lain dengan tiga cara yaitu: *blocking*, *camera movement*, atau menggabungkan keduanya sehingga rangkaian adegan menjadi lebih dramatis dan dinamis. *Motivational Complex* menurut Harymawan (1993) juga berhasil membedah motif penggerak kegiatan manusia dengan menganalisis terlebih dahulu aspek-aspek *motivational complex* seperti: *human drives*, situasi fisik dan sosial, interaksi sosial, dan pola watak. Kedua hal ini, antara *motivational complex* dan *mobile staging* saling melengkapi satu sama lain dan menghasilkan sebuah rangkaian *shot* yang melayani dua aspek penting dari naskah *Noda-Noda Seragam*, yaitu eksternalisasi sisi psikologis dan relasi antarkarakter.

Beberapa kebaruan yang ditemukan dalam proses pembuatan karya *Noda-Noda Seragam* adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas

Mobile staging terbukti menjadi konsep/alat yang sangat efektif dari proses pembuatannya sampai hasil dalam bentuk

rangkaian *shot* yang bisa dilihat oleh penonton. Penggunaan *mobile staging* dalam proses syuting membuat waktu menjadi lebih efektif karena dari tiap adegan hanya mengambil *shot* yang sesuai dengan konteks, teks, dan *subtext* adegan yang dibutuhkan sehingga sutradara sudah mengeliminasi *shot-shot* tidak perlu pada *shotlist*-nya. Jadi, pemborosan *shot* seperti penggunaan teknik *master cover-cover* yang cenderung memakan waktu dan belum tentu dipakai dalam proses *editing* menjadi tidak perlu. Sutradara jadi bisa bekerja jauh lebih efektif, tetapi di sisi lain, harus

mengeluarkan tenaga lebih pada proses pembuatannya, seperti *clear* dalam menginterpretasikan naskah, membuat pravisualisasi, *storyboard*, *photoboard*, *videoboard*, pencarian lokasi, *recce*, dan *rehearsal*, serta melakukan *adjustment* di tiap prosesnya karena pasti tidak akan seratus persen sama dengan apa yang terjadi di lapangan. Dalam prosesnya, walaupun sudah dipersiapkan dengan baik bagaimana koreografi antara pergerakan aktor dan kamera, tetapi ketika sampai di lokasi yang tidak sesuai, justru harus kembali menyesuaikan. Mungkin akan menjadi berbeda dan jauh lebih efektif lagi ketika lokasinya sudah ditemukan lebih dahulu, baru setelahnya membuat koreografi antara pergerakan aktor dan kamera. Tentu ini pilihan kreatif yang harus melayani naskahnya kembali, tergantung dari apa yang mau disampaikan dan rasa dari filmnya itu sendiri. Namun yang jelas, *mobile staging* membuat kerja menjadi lebih fokus karena hanya akan berpijak pada visi seorang sutradara. Efektivitas dalam segi proses ini bisa dibuktikan dengan total 24 *scene* dan 52 *shot* bisa selesai hanya dalam waktu 2 hari syuting dengan jam kerja 14 jam per hari.

Kemudian dalam segi hasil, rangkaian *shot* yang dibuat pada film *Noda-Noda Seragam* membuat adegan- adegannya menjadi lebih intens, dramatis, dan dinamis dalam waktu bersamaan. Setiap koreografi dari pergerakan: *blocking* dan *camera movement* yang saling berkelindan mempertahankan intensitas adegan sehingga menambah rasa penasaran penonton tentang apa yang terjadi di tiap *frame by frame* yang ada di dalam filmnya.

2. Kemampuan Sutradara Membaca Ruang

Kemudian temuan baru lainnya adalah *mobile staging* membuat sutradara melatih kemampuan membaca ruang dengan baik. Membaca ruang di sini dalam arti melihat potensi lokasi *syuting* yang akan dipakai, menyesuaikan konsep yang sudah dibuat dari *storyboard* dengan lokasinya agar sesuai dengan kebutuhan narasi cerita, dan membayangkan *shot* lewat lensa yang akan dipakai dalam filmnya nanti. Kemampuan membaca ruang ini bisa dilatih lewat mempertajam sensibilitas pancaindra lewat melihat, mendengar, menyentuh, mencium, dan merasakan apa yang ada di sekitar seperti alam, pepohonan, hewan, karya seni, orang- orang di jalan, sampai konstruksi bangunan. Akumulasi dari mempertajam sensibilitas pancaindra bisa menghasilkan sebuah pembacaan ruang yang tumbuh di alam bawah sadar sehingga ketika sutradara berada di sebuah tempat/lokasi bisa membayangkan kecocokan antara lokasi yang ditemukan dan kebutuhan dari naskahnya tanpa harus berpikir panjang.

Dalam proses pembuatan *Noda- Noda Seragam*, ada dua hal krusial yang terjadi dan hasilnya bertolak belakang dari landasan kemampuan membaca ruang ini. Pertama, dari kemampuan membaca ruang yang baik bisa menentukan lokasi yang cocok untuk adegannya

sehingga bisa menambah *value* adegan. Pada *scene 2*, ketika Alvin berjalan di lorong, dibutuhkan kontras untuk mengeksternalisasi perasaan takut dan *switch* ke perasaan berusaha baik- baik saja. Sutradara merasa perlu untuk menemukan lokasi yang autentik untuk adegan ini karena menjadi poin penting dalam filmnya. Ada empat sekolah yang dikunjungi dan menemukan lokasi lorong yang gelap terangnya sudah dirasa pas. Namun, ketika sampai pada sekolah terakhir yang dikunjungi, yaitu SMAN 4

Yogyakarta ada satu lahan parkir guru yang asbesnya secara tidak sengaja selang- seling ada yang terbuka dan tertutup sepanjang 15 meter. Kemudian, ketika adegannya dicoba pada lokasi tersebut membentuk sebuah bayangan di muka yang hasilnya autentik dan kontekstual sekali dengan kebutuhan naskahnya yang mana akhirnya disadari bahwa membaca ruang menjadi sangat penting sekali.

Berbeda dengan poin pertama yang menambah *value* pada adegan. Pada poin kedua ini justru adalah soal pembelajaran. Kedua, sutradara merevisi naskah dalam rangka menyesuaikan ruang yang sudah ada di lokasinya. Pada *scene 5* di naskah sebelumnya, seharusnya ada dua ruang yang menyambung dari depan ke belakang, yaitu halaman depan dan dapur. Namun, ketika sampai pada rumah lokasi yang disepakati, kedua ruang itu terpisah. Denah rumah yang ditemukan justru membentuk huruf L dengan spesifikasi halaman depan ada di depan, sedangkan dapur ada di bagian belakang, keduanya saling terhalang tembok dan tirai yang tidak bisa di-*adjust* dalam pembuatan *shot*. Dengan demikian, sutradara harus merevisi naskahnya menyesuaikan ruang dan membuatnya terpisah antara halaman depan dan dapur. *Scene* ini dibedah menjadi 5B dan 5C. Namun, sebelum

memecah *scene* dan menyesuaikan ruangnya, sutradara perlu untuk kembali pada objektif naskah secara keseluruhan dan urgensi dari tiap adegannya. Karena ketika sampai pada lokasi, bisa jadi *scene* yang sudah disiapkan menjadi tidak efektif untuk naskahnya sehingga harus dihapus. Pada keputusannya, *scene* yang dipisahkan ruangnya ini tetap dibutuhkan dalam naskahnya sehingga merevisi, memecah *scene*, dan membuatnya dua ruang terpisah menjadi keputusan terbaik.

Masalah ini justru melatih kepekaan membaca ruang tadi dan menjadi bekal untuk membuat film selanjutnya sehingga sutradara mempunyai pilihan, antara mencari lokasinya terlebih dahulu dan menyesuaikan bentuk koreografinya atau justru sebaliknya. Semua sah-sah saja tergantung urgensi dari apa yang mau disampaikan pada filmnya.

3. Melatih Logika *Editing* dan *Cutting Point*

Temuan lainnya lagi adalah bahwa *mobile staging* melatih sutradara untuk memikirkan logika *editing* dan menentukan *cutting point* pada filmnya sehingga dalam pembuatan *shot* bisa menentukan teknik pengambilan gambar dengan *master scene* atau *triple take* pada setiap adegan. Tujuan mengetahui *cutting point* adalah agar intensitas dan kontinuitas rasa pada film yang akan dibuat menjadi satu kesatuan. Memikirkan *cutting point* pada *editing* justru harus dipikirkan pada praproduksi dan jauh-jauh hari sebelum filmnya akan dibuat, ini perlu diskusi bersama *editor* supaya *shot* yang diambil pada proses *syuting* sudah sesuai dengan apa yang nanti akan *editor* kerjakan di pascaproduksi. Proses ini menjadi efektif sehingga penentuan ritme sudah ditentukan di awal prosesnya, apakah ritme di bangun adegan atau justru di *editing* di pascaproduksi nanti,

sutradara dan *editor* justru punya ruang yang disepakati bersama.

Namun, kekurangan yang ditemukan dalam film ini adalah mengenai teknis yang diambil pada proses *syuting* seperti *out of focus*, kontinuitas pada gerak aktor, *property* yang dibawa, sampai artistik, hal-hal ini cukup membuat distraksi penonton ketika menonton. Hal-hal ini perlu diperhatikan sebagai satu kesatuan *mise en scene* sehingga *mobile staging* yang dibuat menjadi lebih kaya rasa ketika ditonton oleh penonton.

Noda-Noda Seragam menceritakan Alvin, seorang remaja korban *bullying* yang harus menyembunyikan noda darah di seragam SMA-nya dari Ana, seorang ibu *single parent* yang overprotektif. Secara singkat, *Noda-Noda Seragam* adalah tentang menyembunyikan dan keterbukaan. Analisa yang dilakukan dalam naskahnya adalah membedah *motivational complex* mulai dari: *human drives*, situasi fisik & sosial, interaksi sosial, dan pola watak. Keempat aspek ini dijadikan ukuran untuk menentukan *mobile staging* yang seperti apa yang akan dipakai, dari *blocking*, jenis *mobile staging*, teknik *mobile staging*, dan *camera movement* yang digunakan. Rancangan ini nantinya akan menghasilkan sebuah fungsi dari *mobile staging*, yaitu mengeksternalisasi sisi psikologis dan relasi antar karakter.

Proses perancangan *mobile staging* menjadi *shot* yang dilihat penonton melalui proses panjang, dari menginterpretasikan naskah, menganalisa sisi psikologis dan relasi antarkarakter, sampai memvisualisasikannya lewat pergerakan pemain, pergerakan kamera, dan *mise en scene*-nya. Dalam prosesnya, kolaborasi dengan teman-teman di berbagai departemen menjadi penting untuk memvisualisasikan cerita yang ada di kepala

sutradara. Kerja sama yang didasari oleh kepercayaan antar departemen menjadi kunci penting mencapai sebuah kolaborasi yang baik sehingga film yang dihasilkan menjadi ruang eksplorasi bersama. Film *Noda-Noda Seragam* adalah eksplorasi *mobile staging* yang tentu mempunyai kelebihan seperti menambah intensitas dan dramatisasi adegan, efektivitas waktu ketika *syuting*, dan meningkatkan kemampuan membaca ruang dan logika *editing*. Selain itu, kekurangan yang perlu ditingkatkan adalah menjaga kontinuitas adegan dari properti dan artistik dalam filmnya. Semua baik buruk dalam pembuatan film *Noda-Noda Seragam* diterima sebagai sebuah bentuk proses berkarya untuk lebih baik lagi.

Penggunaan konsep *motivational complex* dan *mobile staging* harus memerhatikan beberapa variabel di dalamnya. Keempat elemen dari *motivational complex* yang terdiri dari *human drives*, situasi fisik dan sosial, interaksi sosial, dan pola watak adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dengan demikian, analisisnya harus utuh tidak berpijak sendiri-sendiri. Kemudian pada *mobile staging*, harus memenuhi sebuah landasan motivasi yang jelas antara eksternal dan internal. Setiap pembuatan film harus berpijak pada semangat eksperimentasi. Proses eksperimentasi ini menjadi acuan untuk membuat karya-karya berikutnya oleh seorang seniman. Film *Noda-Noda Seragam* adalah gabungan dari cerita personal dan isu-isu di lingkungan sekitar yang proses eksperimentasinya terletak pada pembuatan *shot* lewat sebuah konsep *mobile staging*. Konsep ini dibutuhkan landasan yang jelas dari konteks naskah, analisis sisi psikologis dan relasi antarkarakter, sampai *mise en scene*. Dengan demikian, apa yang dilihat oleh penonton bukan hanya *frame* kosong tanpa

arti, melainkan makna yang bisa dibaca lewat preferensi dan akumulasi pengetahuan serta pengalaman penontonnya masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terciptanya karya program televisi ini tentunya tidak luput dari dukungan serta doa dari berbagai pihak, baik yang turut mendukung secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT, atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan sampai saat ini;
2. Kedua orangtua tercinta, Umi Annisa dan Maryadi, serta dua kakak adik, Raka Yanisdia dan Dean Trisandia;
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn, Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Lilik Kustanto, S. Sn, M. A., Ketua Jurusan Flm dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta Dosen Pembimbing I;
5. Latief Rakhman Hakim, M. Sn., Ketua Prodi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum. selaku Dosen Wali yang memberikan kemudahan dan dukungan dalam pelaksanaan Tugas Akhir; dan
7. Agustinus Dwi Nugroho, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi masukan terhadap karya film dan tulisan skripsi.

KEPUSTAKAAN

Dancyger, K. (2008). *The Director's Idea the Path to Great Directing*. United Kingdom: Focal Press.

- David Bordwell, K. T. (2008). *Film Art: An Introduction Eighth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Foucault, M. (1990). *The History of Sexuality: An Introduction, Vol. 1*. New York: Vintage Books.
- Harymawan, R. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: Rosda.
- Herbryanti, D. (2015). Bentuk Dukungan Sosial Pada Korban Bullying.
- Katz, S. D. (1991). *Film Directing: Shot by Shot*. United States of America: Michael Wiese Productions.
- Proferes, N. T. (2008). *Film Directing Fundamentals*. United Kingdom: Focal Press.
- Ray Thompson, C. J. (2009). *Grammar of the Shot*. United Kingdom: Focal Press.
- Thomas, W. (1923). *The unadjusted girl with cases and standpoint for behavioral analysis, 1-40*. Boston: Little Brown and Company.

