

## LAMPIRAN : BIODATA PENELITI

### BIODATA PENELITI

#### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Philipus Nugroho Hari Wibowo M.Sn
2.	Jabatan Fungsional	Lektor
3.	Jabatan Struktural	Sekretaris Jurusan -
4.	NIP/NIK/Identitas lainnya	19800704 200812 1001
5.	NIDN	0004078006
6.	Tempat dan Tanggal lahir	Jakarta 04 Juli 1980
7.	Alamat Rumah	Jagalan Beji PA I/405, Yogyakarta 55112
8.	Nomor Telepon/Faks/HP.	HP. 08562886994
9.	Alamat Kantor	Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul DIY
10.	Nomor Telepon /Faks.	(0274) 375380 Faks. 384108
11.	Alamat e-mail	<a href="mailto:masbowo.jogja@gmail.com">masbowo.jogja@gmail.com</a>
12.	Lulusan yang telah dihasilkan	9 mahasiswa
13.	Mata Kuliah yang diampu	1. Penulisan Film Drama (Skenario) (3 SKS) 2. Penulisan Drama (2 SKS) 3. Antropologi Visual (2 SKS) 4. FilmDrama 1 (3 SKS) 5. FilmDrama 2 (3 SKS)

#### B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
<b>Nama Perguruan Tinggi</b>	ISI Yogyakarta	ISI Yogyakarta	
<b>Bidang Ilmu</b>	Teater (penulisan Naskah)	Penciptaan Seni Teater	-
<b>Tahun Masuk-Lulus</b>	2001 - 2006	2010 - 2012	-
<b>Judul Skripsi/Thesis/Disertasi</b>	Penciptaan Skenario "Sekar" Yang Diambil Dari Kisah-Kisah Penderita HIV/AIDS	Ande-Ande Lumut: Adaptasi Dari Folklore ke Pertunjukan Teater Epik	-
<b>Nama Pembimbing/Promotor</b>	Drs. Koes Yuliadi M.Hum Drs. Nur Sahid M,Hum	Drs. Koes Yuliadi M.Hum	-

### C. Pengalaman Penelitian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2017	Semangat <i>Neorealisme</i> Itali Dalam Film “Siti “ Karya Sutradara Edy Cahyono	Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta	9.500.000
2		Pengembangan Model Pelatihan Olah Tubuh Berbasis Silat PGB Bangau Putih Untuk Pengayaan Mata Kuliah Olah Tubuh Di Jurusan Teater (Anggota)	DPRM	65.000.000
3	2016	Cerpen Mata Yang Enak Dipandang Karya Ahmad Tohari sebagai dasar Penciptaan Film pendekatan semangat Neorealisme	Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta	10.500.000
4	2015	Melacak Relief Panji pada candi sebagai inspirasi penciptaan Film (Mandiri)	Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta	10.000.000
5	2013	Novel Gadsis Pantai Karya Pramoedya Ananta Toer Sebagai Dasar Penciptaan Skenario (Mandiri)	Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta	6.000.000,-
6	2012	“ <i>Ande- Ande Lumut</i> ” :Adaptasi Dari Folklor Ke Pertunjukan Teater Epik Brecht (Penelitian Latihan)	Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta	4.500.000,-
7		Pementasan Fragmen Drama Anak-anak Untuk Menanggulangi Dampak Negatif Tayangan Televisi” (Anggota)	BOPTN	30.000.000,-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikoanya.

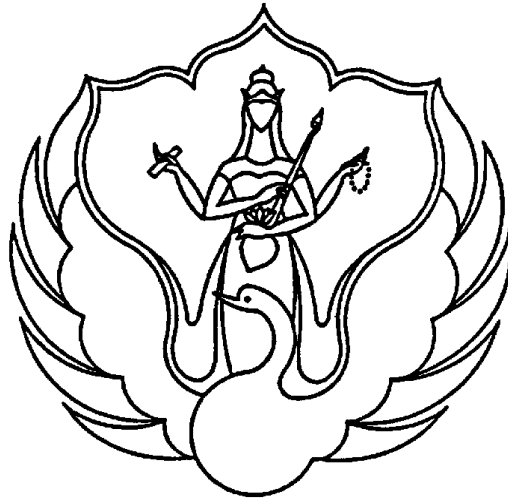
Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dosen Muda Tahun 2018.

Yogyakarta, 20 Oktober 2018

**Philipus Nugroho Hari Wibowo**

## **Naskah Publikasi**

# **PENCIPTAAN FILM PENDEK TERINSPIRASI DARI KOTAK PERTANYAAN PELAJARAN KHAS DI SD EKSPERIMENTAL MANGUNAN**



Oleh :  
**Philipus Nugroho Hari Wibowo M.Sn**

**Dibiayai DIPA ISI Yogyakarta Tahun Anggaran 2018  
Nomor: DIPA-042.01.2.400980/2018 tanggal 05 Desember 2017  
Berdasarkan SK Rektor Nomor:220/KEP/2018 tanggal 23 Mei 2018  
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan  
Nomor :2889/IT4/LT/2018 Tanggal 25 Mei 2018**

**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
Jl Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta**

# **CREATION OF SHORT MOVIE INSPIRED FROM TYPICAL LESSON QUESTION BOX IN EKSPERIMENTAL PRIMARY SCHOOLS MANGUNAN**

**By : Philipus Nugroho Hari Wibowo**

## **ABSTRACT**

This paper contains the creative process of creating Short Films whose stories are inspired by the Question Box of a Typical learning concept in the Experimental Mangunan Primary School. The Question Box is one of the concepts of education (learning) presented by Father YB Mangun Wijaya SJ. Question boxes familiarize children to produce questions every day.

The film shows how the need to give children the freedom to ask questions to support children's creativity. This film provides another view regarding good and effective education in Indonesia.

**Key words:** Short Movie, Question Box, YB Mangun Wijaya

# **PENCIPTAAN FILM PENDEK TERINSPIRASI DARI KOTAK PERTANYAAN PELAJARAN KHAS DI SD EKSPERIMENTAL MANGUNAN**

Oleh : **Philipus Nugroho Hari Wibowo**

## **ABSTRAK**

Tulisan ini memuat tentang proses kreatif penciptan Film Pendek yang ceritanya terinspirasi dari Kotak Pertanyaan sebuah konsep pembelajaran Khas di Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan. Kotak Pertanyaan adalah salah satu konsep pendidikan (pembelajaran) yang di kemukakan oleh Romo YB Mangun Wijaya SJ. Kotak pertanyaan membiasakan anak untuk memproduksi pertanyaan setiap hari.

Film ini memperlihatkan bagaimana perlunya memberi kebebasan bertanya kepada anak-anak untuk menunjang kreatifitas anak-anak. Film ini memberikan pandangan lain berkaitan pendidikan yang baik dan efektif di Indonesia.

**Kata kunci:** Film Pendek, Kotak Pertanyaan, YB Mangun Wijaya

## **Pendahuluan**

Dunia anak merupakan dunia yang penuh dengan keindahan dan kebebasan. Rasa ingin tahu yang berlebih membentuk kerangka berfikir untuk kritis dan kreatif. Sayangnya rasa ingin tahu anak-anak sering kali dianggap kurang pas dan masalah bagi sebagian besar orang dewasa. Anak-anak seakan tidak boleh tahu sesuatu hal yang belum sepatutnya mereka tahu. Padahal dengan membatasi rasa ingin tahu anak-anak secara tidak langsung akan menghambat kreativitas dan pola berfikir anak.

Kotak Pertanyaan adalah salah satu Konsep Pendidikan (pembelajaran) yang di Kemukakan oleh Romo YB Mangun Wijaya SJ. Kotak Pertanyaan membiasakan anak untuk memproduksi pertanyaan setiap hari, pertanyaannya adalah tentang apapun baik hal yang sepele sampai hal yang sangat filosofis, dari hal yang sensitif hingga hal yang sangat biasa. Kotak Pertanyaan menjadikan anak sangat kritis dengan lingkungannya. Rasa ingin tahu mereka bisa direspon dengan bijak. Pada akhir minggu kotak pertanyaan tersebut akan dibuka dan diklasifikasi oleh guru wali kelas masing-masing. Pertanyaan mana yang bisa dijawab dengan langsung, dan pertanyaan mana yang membutuhkan narasumber untuk menjawab atau menjelaskannya dan mana yang perlu dijawab dengan literatur.

Proses bertanya pada anak tentunya sudah dimulai sejak mereka mulai berinteraksi dan belajar mengenali lingkungan yang ada disekitar mereka, sehingga mereka akan terus mengalami perkembangan dalam hidupnya. Ini adalah sebuah tahap di mana seseorang punya kesadaran diri untuk memperhatikan, mempelajari, dan menekuni segala hal yang dialaminya sehari-hari secara terus-menerus.

Kotak Pertanyaan ini dikembangkan oleh Romo Mangun Wijaya di sekolah Dasar Eksperimental Mangunan di Daerah Kalitirto Berbah Sleman sebagai pelajaran khas beserta beberapa konsep belajar lainnya yaitu Komunikasi Iman, Pendidikan Seni, Baca Buku Bagus dan Majalah Meja. Sekolah ini didirikan Romo Mangun sebagai bentuk keprihatinannya kepada masyarakat supaya menjadi semakin cerdas adil dan manusiawi, Sekolah Mangunan memiliki kurikulum yang sedikit berbeda dengan pendidikan yang dibuat oleh pemerintah, hal ini lah yang kemudian justru menginspirasi berdirinya berbagai sekolah-sekolah alternatif di Yogyakarta.

Romo Mangun terkenal sangat humanis. Hal ini tampak dalam tindakannya yang terus memperjuangkan hak-hak rakyat kecil. Bagi Romo Mangun, pengabdian rakyat kecil bukanlah mendoktrinir dan memimpin, melainkan mengaktualisasikan potensi yang sudah ada dalam rakyat, namun belum lepas dari selubung. Potensi yang ada dalam diri masyarakat itu sangat kaya dan bermutu, namun tidak dapat dikembangkan karena tidak mempunyai dasar yang kuat. Hal seperti ini sangat tampak dalam diri rakyat kecil. Alasan inilah yang menggerakkan

Romo Mangun untuk memperjuangkan dan mengarahkan rakyat kecil menjadi semakin cerdas dan manusiawi.



(Gambar 1 foto Kotak Pertanyaan)  
(Foto : [www.mylittlelolipop.wordpress.com](http://www.mylittlelolipop.wordpress.com) - 2009)

Ide tentang Kotak pertanyaan sangat menarik untuk di filmkan, apalagi Karakter anak-anak masa kini yang aktif dan dinamis perlu ditanggapi secara positif. Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan yang sangat berbeda dari sekolah yang lain juga menjadi tawaran artistik yang menarik dalam film nantinya. Secara penampilan Sekolah Mangunan sangat artistik dengan kelas yang ber dinding kayu (*gebyok*), berlantai konblok, letak Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan yang dekat sekali dengan rel kereta api, membuat Mangunan menjadi menarik secara auditif. Romo Mangun sendiri yang merupakan konseptor Kotak Pertanyaan juga tidak diragukan kredibilitasnya baik sebagai tenaga pendidik, budayawan, sastrawan dan juga rohanian. Jadi pemilihan ide kotak pertanyaan jelas tepat.

Film ini akan memperlihatkan bagaimana caranya seorang anak bisa memunculkan pertanyaan yang kreatif, tidak terduga, bahkan tabu. Lantas bagaimana cara guru menjawab dan menjelaskan berbagai pertanyaan tersebut, mengingat ada hal-hal yang sangat sensitif dan terkesan kurang pas. Film ini tidak hanya menarik untuk dikonsumsi anak-anak akan tetapi juga sangat menarik untuk orang dewasa khususnya orang tua. Pada film ini akan diperlihatkan, bagaimana caranya memberikan ruang kepada anak-anak untuk mengembangkan rasa keingin tahuannya. Apabila dibuat sebuah *logline*, maka *Logline* film ini adalah “ ***Bagaimana jika seorang anak berumur 9 tahun menanyakan kegelisahannya (tentang pertengkaran orang tuanya) dalam sebuah kotak kecil, padahal hal ini belum mampu ia pahami, dan kemudian ia tetap bersikukuh ingin mengert hal tersebut***”.

Sejauh ini film-film anak yang mengambil sudut pandang pendidikan selalu mengkritisi pendidikan Indonesia yang sangat memprihatinkan, dari film *Laskar Pelangi*, *Denias*, *Tanah Surga Katanya* dan masih banyak yang lain. Film- Film tersebut memang menghadirkan realitas Pendidikan di Indonesia. Meskipun kita menyadari bahwa Pendidikan Indonesia masih banyak memiliki celah-celah kekurangan, ternyata masih ada pendidikan di Indonesia yang bagus, salah satunya adalah SD Eksperimental Mangunan. Berkaitan dengan hal tersebut akan sangat menarik jika perlu dihadirkan pula sisi lain Pendidikan di Indonesia (Pendidikan yang baik). Melalui Film yang akan pencipta buat nantinya akan diperlihatkan bahwa masih ada pendidikan di Indonesia yang memiliki nilai plus untuk perkembangan bangsa dan Negara tentunya.



Gambar 2 Foto aktivitas SD Eksperemiental Mangunan  
(Foto : Yohanes Carol- 2016)

### **Teori Adaptasi**

Dalam *Kamus Istilah Sastra* dipaparkan bahwa adaptasi dan saduran memiliki dua arti, yaitu: pertama, pengolahan kembali karya sastra ke dalam bahasa lain dengan menyesuaikan unsur-unsurnya dengan lingkungan budaya bahasa sasaran, misalnya “*Si Bachil*” (Nur Sutan Iskandar) dari “*I’ Avare*” (Moliere). Kedua, pengolahan kembali karya seni jenis yang lain atau dari satu media ke media yang lain dengan mempertahankan lakuan, tokoh, gaya, dan nada aslinya, misalnya novel “*Salah Asuhan*” karya Abdul Muis dan “*Roro Mendut*” karya Y.B. Mangunwijaya yang digubah kembali menjadi film (Rozak, 1996: 22). Menurut Rihcard Krevolin (2003: 78) yang dimaksud dengan adaptasi adalah proses menangkap esensi sebuah karya asli untuk dituangkan kedalam media lain. Memang tidak bisa dihindari, beberapa elemen akan tetap digunakan dan beberapa lainnya akan



ditinggalkan, tetapi jiwa cerita itu haruslah tetap sama. Lebih lanjut Krevolin menambahkan, dalam melakukan adaptasi kita memiliki kebebasan dan memiliki beban untuk membuat cerita menjadi lebih menarik. Cerita yang anda tulis harus lebih gamblang, mengalir dengan cepat, dan lebih lucu dari pada bahan sumber. Cerita anda harus lebih sarat adegan, lebih mendebarkan hati, dan lebih seksi dari pada cerita aslinya (Krevolin,2003: 14).

Berdasarkan pengertian di atas maka yang dimaksud dengan adaptasi adalah suatu usaha untuk membuat sebuah hasil karya baru dari sumber yang lainnya atau dari satu media ke media yang lain dengan mempertahankan atau melakukan variasi pada lakuan, tokoh serta gaya dan nada aslinya. Tujuan adaptasi bukanlah untuk mempertahankan sebanyak mungkin kemiripan dengan cerita aslinya, melainkan untuk membuat pilihan terbaik dari materi yang ada untuk menghasilkan skenario sebaik mungkin. Inti dari adaptasi adalah perubahan bentuk, tidak hanya terbatas pada seting, penokohan, alur tapi bisa apapun. Eneste (1989: 60) memberika istilah perubahan bentuk dari novel ke film dengan istilah Ekranisasi. Ekranisasi adalah pelayar putihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel kedalam film (*ecran* dalam bahasa Perancis berarti layar). Pemindahan novel kelayar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya pelbagai perubahan, oleh Karena itu dapat dikatakan ekranisasi adalah sebuah perubahan. Transformasi merupakan perubahan bentuk, rupa dan sifat suatu karya/benda (wibowo 2012: 20). Sedangkan Sapardi mengistilahkan hal tersebut sebagai alih wahana, yaitu perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Karya sastra tidak hanya bisa diterjemahkan yakni dialihkan dari satu bahasa ke bahasa lain, tetapi juga dialihwahanakan, yakni diubah menjadi jenis kesenian lain. Kegiatan di bidang ini akan menyadarkan kita bahwa sastra dapat bergerak kesana kemari, berubahubah unsur-unsurnya agar bisa sesuai dengan wahananya yang baru. (Damono, 2005:96). Adaptasi, Ekranisasi, Alih Wahana dan Transformasi memiliki pengertian yang sama yaitu perubahan bentuk.

Transformasi bisa juga dikatakan perubahan rupa, bentuk atau sifat suatu karya/benda. Istilah lain yang berdekatan dengan transformasi adalah adaptasi dan saduran. Pada hakikatnya transformasi lebih menekankan pada proses atau metode dalam mengadaptasi/menyadur sebuah karya seni. Maka perubahan bentuk, rupa, dan sifat suatu karya sangat ditentukan oleh metode transformasi yang diterapkan, termasuk transformasi nilai, sehingga perubahan maupun penyesuaian tidak hanya sebatas fisik, tetapi menyangkut perubahan /penyesuaian nilai (*spirit*). Oleh karena itu istilah transformasi lebih tepat dipakai sebagai metode dalam mengadaptasi atau menyadur suatu karya. Dalam kaitannya transformasi dengan intertekstualitas, melalui Culler, Julia Kristeva mengatakan, tidak ada teks yang benar-benar asli tanpa dipengaruhi oleh teks lain. Dalam penyimpangan dan transformasi pun model teks yang sudah ada tetap memainkan peranan penting (Ratna 2011:

177-178). Oleh karena itulah teks baru memerlukan pemahaman teks-teks yang telah mendahuluinya. Setiap teks merupakan mozaik kutipan yang berasal dari semesta yang anonim, penulis hanya menyusunnya. (Ratna 2011: 178). Maka dalam proses transformasi perlu dilacak lagi teks-teks yang sudah mendahului yang berkaitan dengan topik penciptaan.

## **METODE PENCIPTAAN**

Dalam mewujudkan karya film, terlebih dahulu penulis merujuk pada tahapan-tahapan penciptaan kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas dalam buku *Psikologi Seni* karangan Irma Damayanti (2006 :23-24). Tahapan-tahapan tersebut yaitu, (a) *Preparation* (Persiapan), (b) *Incubation* (pengeraman), (c) *Illumination* (tahap ilham, inspirasi), (d) *Verification* ( tahap pembuktian atau pengujian).

### **Tahap *Preparation* (Persiapan)**

Tahap ini merupakan pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman, individu menjajagi bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Disini belum ada arah yang pasti/tetap, akan tetapi alam pikirannya mengeksplorasi macam-macam alternatif (Damayanti 2006 : 23).

Pada tahap ini penulis melakukan riset tentang Kotak Pertanyaan dan Romo Mangun Wijaya, melalui berbagai teks, wawancara dengan nara sumber dan hadir di sekolah Mangunan untuk melihat realisasi Kotak Pertanyaan. Hal ini dilakukan supaya penulis mendapatkan gambaran secara jelas tentang Kotak Pertanyaan.

### **Tahapan *Incubation* (inkubasi)**

Tahapan ini adalah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi mengeraminya dalam alam pra sadar, tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi (Damayanti 2006 : 23-24).

Setelah data dan informasi terkumpul, maka akan muncul banyak gagasan. Pada tahap ini bahan mentah kemudian diolah dan diendapkan. Penulis merangkum semua data dan mengakumulasi menjadi satu bagian. Penulis mulai memilah data-data mana yang relevan untuk dipakai dan menjadi gagasan atau inspirasi.

### **Tahap *Illumination* (Iluminasi)**

Tahapan ini adalah tahap timbulnya *insight* Atau *Aha-Erlebings*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru (Damayanti 2006 : 24).

Jika tahap sebelumnya masih bersifat dan bertaraf mencari-cari dan mengendapkan, pada tahap ini semua menjadi jelas dan terang. Pada saat inilah seorang penulis akan

merasakan katarsis, kelegaan dan kebahagiaan karena apa yang semua menjadi gagasan dan samar-samar akhirnya menjadi sesuatu yang nyata. Pada tahap ini penulis kemudian memantapkan data-data yang telah didendapkan sebelumnya.

Pada tahap ini penulis melakukan manifestasi ide-ide dan data yang sudah ada dengan melakukan proses penciptaan film dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

Pada tahapan pra produksi, sutradara bekerja sama dengan produser melakukan pembentukan *crew* baik artistik dan *crew* produksi, *scheduling* dan pembuatan anggaran produksi. Setelah itu bersama tim artistik sutradara melakukan pemilihan pemain (*casting*), *hunting* lokasi, bedah skenario, *reading*, *blocking*, dan *rehearsal* yang disiapkan untuk tahap berikutnya (produksi- *shooting*). Tahap pra produksi sangat penting dilakukan. Apabila proses pra produksi dirasa belum selesai/cukup (matang), lebih baik dipersiapkan hingga matang. Oleh karena, ketidak siapan dalam pra produksi akan berakibat fatal (menghambat) bagi proses produksi (*Shooting*).

Setelah pra produksi betul-betul matang. Proses produksi bisa berjalan. Pada saat produksi berlangsung, sutradara bertugas memimpin semua *crew* dan memberikan solusi yang tepat juga bijak, apabila ada kendala/kecelakaan yang diluar dugaan. *Mood* sutradara sangat berperan dalam menunjang proses lancarnya *shooting*. Sutradara memberikan pengarahan kepada para pemain melalui asisten sutradara baik dalam penokohan, *blocking* ataupun penjadwalan dan tetap berkoordinasi dengan tim produksi yang dipimpin oleh seorang produser.

Setelah produksi berakhir, bahan/materi yang berupa stok-stok shot adegan akan dirangkai pada proses editing, kemudian diberi ilustrasi musik. Sutradara mengarahkan editor berkaitan dengan hasil *shooting* yang akan dirangkai. Hingga hasil akhir berupa film siap tayang.

### **Tahap Verification (Pembuktian atau pengujian)**

Tahapan ini disebut juga tahapan evaluasi, ialah ketika ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperukan pikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) (Damayanti 2006 : 23-24). Tahap ini disebut juga tinjauan secara kritis, dalam tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap karya ciptanya jika diperlukan ia bisa melakukan modifikasi, revisi dan lain-lain. Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi dan revisi terhadap film. Film kemudian diberikan kepada beberapa orang yang sengaja dipilih untuk memberikan komentar (apresiasi) dan masukan yang membangun tentang film. Apabila dirasa pas, masukan tersebut dapat digunakan untuk semakin memperkuat film, sehingga hasil sesuai dengan apa yang diharapkan.

## HASIL YANG DICAPAI

Setelah melalui tahap demi tahap proses penciptaan dengan menerapkan Metode Penciptaan dan Landasan Teori yang dipilih, maka didapatkan hasil Penciptaan/penelitian berupa Film pendek yang berdurasi sekitar 24 menit berjudul “*koper Gendis*” Mencari Jawab Menakar Tanya. Meskipun film ini menggunakan lokasi Sekolah Dasar Eksperimental Mangunan dan anak-anak sebagai *Point Of View*, Film ini dikhususkan untuk orang dewasa dan butuh pendampingan jika dikonsumsi anak-anak. Tahapan-tahapan penciptaan dibagi menjadi Praproduksi, Produksi dan Pasca Produksi.

### **Pra Produksi**

Pada tahapan pra produksi, terdapat sebuah tahapan yang dikenal dengan istilah *triangle system* yang meliputi Produser, Penulis Skenario dan Sutradara. Ketiganya berkolaborasi untuk mewujudkan film yang sudah disepakati sebelumnya dalam sebuah konsep sesuai dengan tugasnya masing-masing. Proses kerja pembuatan skenario merupakan langkah paling awal dalam pembuatan film. Skenario berfungsi sebagai acuan dalam pembuatan film. Skenario digunakan untuk mem-*breakdown* semua kebutuhan pembuatan Film. Skenario memuat arahan dan petunjuk untuk membuat film. Skenario menjadi hal yang penting dalam pembuatan film, karena Skenario merupakan *Blue Print* atau rancangan dalam membuat film.

Setelah Penulis Skenario menyelesaikan Skenario, sutradara bekerja sama dengan produser melakukan, pembentukan *crew* baik artistik dan *crew* produksi, *scheduling* dan pembuatan anggaran produksi. Setelah itu Sutradara bersama tim artistik melakukan pemilihan pemain (*casting*), *hunting* lokasi, bedah skenario, *reading*, *bloking*, dan *rehearshal* yang disiapkan untuk tahap berikutnya (produksi- *shoting*). Tahap pra produksi sangat penting dilakukan. Apabila proses pra produksi dirasa belum cukup (matang), lebih baik produksi diundur hingga persiapan benar-benar matang dan sempurna. Kecerobohan dalam hal ersiaan pra produksi aka berakibat fatal (menghambat) bagi proses produksi (*Shoting*).

### **Casting**

*Casting* dilakukan setelah terlebih dahulu mencermati karakter tokoh yang dibutuhkan dalam Skenario, pemilihan pemain merupakan bagian yang penting, mengingat bukan hanya kemampuan secara akting yang menjadi pertimbangan, akan tetapi mencangkup hal yang lain seperti aktivitas dan *atitude* seseorang. Jadwal pemain yang terlalu padat, dan atitude yang tidak baik akan menghambat proses Produksi film. Pada film ini terdapat 6 tokoh yang terdiri dari Gendis (Utama), Yanti, Bambang, Dayu, Bayu dan John.

Tokoh Gendis Diperankan Oleh Abel seorang siswa kelas 4 SD Eksperimental Mangunan. Gendis adalah anak kelas 4 SD, umurnya sekitar 8 tahun. Ia anak yang *smart* dan

kritis dalam menyikapi apapun. Meskipun ia hidup di keluarga Bangsawan, namun ia dididik untuk mandiri. Tak sengaja ia sering melihat percecokan kedua orang tuanya. Ia kaget, ketika tahu ayahnya sering melakukan kekerasan pada ibunya. Hal ini tentunya belum pas untuk anak seusianya. Beruntung ada Kotak pertanyaan di sekolahnya. Ia jadi bisa menanyakan kegelisahan melalui kotak pertanyaan, sayangnya sampai minggu ke empat, pertanyaan yang ia buat tak juga ditanyakan, ia gelisah, rasa ingin tahunya tinggi. Jangankan ingin tahu jawaban, kertas pertanyannya ternyata tak ada di koper. Gendis tak pantang menyerah, ia terus berusaha untuk mencari kertas dan mendapatkan jawaban tentang kegelisahannya.

Tokoh Yanti Diperankan oleh Ninda, seorang mahasiswi tingkat Akhir salah satu Kampus Swasta di Yogyakarta. Yanti adalah seorang perempuan desa, parasnya yang ayu membuat Bambang membelinya dari kedua orang tuanya yang tinggal di pesisir pantai Gunung Kidul. Saat itu umurnya masih 15 tahun. Ia seorang wanita penurut, apapun yang diperintahkan oleh suaminya pasti ia turuti. Awalnya Yanti sangat lugu layaknya gadis desa. Perlahan-lahan Bambang membimbingnya dalam berbagai hal, pendidikan, Tata Krama dan bagaimana menjadi perempuan Jawa (Bangsawan).



Gambar 3 Foto Abel pemeran tokoh Gendis  
(Foto : Sam - 2018)

Meskipun Bambang sering begitu kasar padanya, ia tidak berani melawannya. Bambang yang masih keturunan darah biru itu seperti halnya Nabi baginya yang selalu bersikap benar. Akan tetapi lambat laun, Yanti merasa harus bisa lepas dari ketidakberdayaan dirinya dari suaminya. Keberaniannya mulai muncul ketika Bambang marah besar padanya, ketika tahu Yanti menjual Kain Lurik dan produk lainnya kepada pedagang-pedagang kaki lima di parkir bus Pariwisata. Hal itu Aib bagi Bambang yang merasa keluarga Bangsawan Terhormat. Bambang marah besar, Yanti memberanikan diri menjawab untuk klarifikasi, hatinya sudah semakin meradang. Tapi baru satu kata terucap dari

mulutnya, Bambang makin emosi dan melampiaskan kemarahannya. Lagi-lagi Yanti terdiam, tertunduk dan tak berdaya. Disela ketidakberdayaannya ia menyimpan suatu kekuatan untuk berani melawan.

Bambang diperankan oleh Wahid Nurcahyono, seorang Dosen. Bambang adalah Ayah Gendis, ia seorang Ningrat, keturunan bangsawan Jawa. Kini ia yang dipercaya meneruskan usaha keluarganya, sebuah Pabrik kain lurik. Bambang harus memutar otak supaya Pabrik Luriknya tidak tutup tergerus zaman seperti pabrik lainnya. Kini hanya tinggal dua buah pabrik Lurik yang masih memproduksi.

Bambang bertemu dengan Yanti ketika ia berkunjung ke pesisir pantai Gunung Kidul. Paras Yanti yang ayu dan kehidupannya yang miskin membuatnya iba untuk mengangkatnya dari jurang kemiskinan. Menikah dengan Yanti adalah cara Bambang menyembunyikan status dirinya yang sebetulnya menyukai sesama jenis. Sikap Bambang yang teduh pada Yanti berubah ketika ia tahu anak yang dilahirkan Yanti perempuan. Ia sangat berharap laki-laki, yang akan meneruskan dirinya kelak. Kini Bambang sering marah pada Yanti ketika ada sesuatu yang tidak sesuai dengan harapan Bambang, bahkan kekerasan sering ia lakukan pada Yanti. Yanti menerima dan pasrah. Ia tak bisa berbuat apa-apa. Bambang begitu menyanyangi dan mencintai Gendis. Ia mencoba menjadi seorang bapak yang baik di depan Gandis.

Kejengkelan Bambang pada Yanti memuncak ketika ia tahu Yanti berjualan kain lurik di pemberhentian bis pada pedagang kaki lima. Ini hal yang sangat buruk bagi Bambang. Ini sama saja mencoreng wajah keluarga besarnya. Apalagi Yanti tiba-tiba berani untuk menyela kata-katanya. Pikirannya makin kacau ketika tahu Gendis lesu dan hanya mengurung diri di kamarnya, ia tak tahu apa yang sedang terjadi pada Gendis, sementara beberapa hari lagi ia harus berangkat ke Belgia untuk menghadiri pameran krajinan dan bertemu dengan Mr. Bayu kekasihnya. Ia sengaja menyuruh Mr. Bayu, untuk mendekati Mr. John supaya ia diberi akses memamerkan Lurik buatannya ke luar Negri.

Bu Dayu diperankan oleh Retno, seorang guru SD Mangunan, sedangkan Mr Bayu diperankan oleh Deka dan Mr. Jhon diperankan oleh Sergei.

## 2. *Hunting*

Hunting dilakukan untuk memilih lokasi yang akan dipakai dalam pengambilan gambar, setelah sutradara merasa cocok, tim artistik dan tim Produksi bertugas untuk mendata kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan. Kebutuhan seting film adalah Sekolah Mangunan, rumah Bangsawan Jawa, Pabrik Lurik dan jalanan seputar Yogyakarta.



Gambar 4 Foto Bagian Dalam Rumah Bambang  
(Foto : Philipus – 2018)



Gambar 5 Foto Pabrik Lurik  
(Foto : Philipus – 2018)

### **Latihan**

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, latihan sangat perlu dilakukan, baik latihan untuk para pemain (*reading*, dan *blocking*) ataupun latihan dari tim teknis seperti halnya pergerakan kamera. Butuh penyesuaian yang sifatnya sangat teknis, karena pergerakan kamera dan peletakan kamera dalam pembuatan Film sangat terukur.

### **Produksi**

Setelah proses pra produksi betul-betul matang. Proses produksi bisa berjalan. Pada saat produksi berlangsung, sutradara bertugas memimpin semua *crew* dan memberikan solusi yang tepat juga bijak, apabila ada kendala/kecelakaan yang diluar dugaan. *Mood* sutradara sangat berperan dalam menunjang proses lancarnya *shooting*. Sutradara memberikan pengarahan kepada para pemain melalui asisten sutradara baik dalam penokohan, *blocking* ataupun penjadwalan dan tetap berkoordinasi dengan tim produksi yang dipimpin oleh seorang produser.



Gambar 6 Foto Adegan Traveling  
(Foto : Philipus – 2018)



Gambar 7 Foto Adegan Di Ruang Tengah  
(Foto : Koko – 2018)



Gambar 8 Foto Adegan Di Ruang Samping  
(Foto : Koko – 2018)



## **Pasca Produksi**

Setelah produksi berakhir, bahan/materi yang berupa stok-stok shot adegan akan dirangkai pada proses editing, kemudian diberi ilustrasi musik. Sutradara mengarahkan editor berkaitan dengan hasil *shooting* yang akan dirangkai. Hingga hasil akhir berupa film siap tayang.

## **KESIMPULAN**

Penciptaan Karya seni yang berjudul Mencari Jawab Menakar Tanya, Penciptaan Film Pendek Terinspirasi dari Kotak Petanyaan Pelajaran Khas di SD Ekperimental Mangunan telah melalui tahapan-tahapan yang sistematis. Hasil karya akhir berupa Film pendek berdurasi 24 menit 15 Detik yang berjudul “Koper Gendis, Mencari Jawab Menakar Tanya” beserta skenario film final draft. Penciptaan film ini memperlihatkan bagaimana perlunya memberi kebebasan bertanya kepada anak-anak untuk menunjang kreatifitas anak-anak.

Film ini memberikan pandangan lain berkaitan pendidikan yang baik dan efektif di Indonesia, selain itu Penciptaan ini diharapkan memberikan wacana baru, sumbangan ilmu dalam perkembangan film Indonesia tentang sudut pandang lain dari film pendidikan di Indonesia. Film ini harapannya memberikan penyeimbang tentang pandangan Pendidikan di Indonesia. Film ini diharapkan memberikan kecemburuan positif kepada pembuat film baik yang profesional maupun tidak untuk kemudian menciptakan karya film yang baru, sehingga ikut meramaikan perkembangan dunia perfilman Indonesia.

Pembuatan film dengan melibatkan anak-anak sebagai pemain, membutuhkan penanganan khusus mengingat *mood* anak-anak sering berubah tak menentu, hal yang tak kalah pentingnya adalah status mereka yang masih pelajar yang setiap hari bersekolah, hal ini membuat tim membutuhkan strategi khusus dalam hal penjadwalan shooting. Perlu adanya konsep distribusi dalam penciptaan karya, khususnya film. Sehingga setelah karya film ini selesai akan terus bisa diapresiasi di ruang-ruang apresiasi yang lain, baik pemutaran Film secara personal maupun Festival Film baik nasional maupun internasional. Pada akhirnya hasil Film ini Diwujudkan sebagai salah satu upaya untuk mencari alternative dalam mencari ide dalam penciptaan film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan SDM Citra, *Kamus Kecil Istilah Film* : Jakarta Yayasan Pusat Perfilman Usmar Ismail, 2005
- Damayanti, Irma, *Psikologi Seni*, Bandung, Kiblat Buku Utama, 2006
- Damono, Sapardi Djoko, *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa. 2005
- Eneste, Pamusuk, *Novel dan Film*. Ende : Nusa Indah, 1991
- J.Drost. *Dari KBK Sampai MBS*. Jakarta : Buku Kompas, 2006
- Krevolin Richards, *Rahasia Sukses Skenario Film- Film Box Offiice, 5 Langkah Jitu Mengadaptasi Apapun Menjadi Skenario Jempolan*, Bandung : Mizan Media Utama, 2003
- Magnis-Suseno, Franz. *Menalar Tuhan*. Yogyakarta: Kanisius, 2006.
- Mangunwijaya, Y.B. *Memuliakan Allah, Mengangkat Manusia*, Yogyakarta: Kanisius, 1999.
- \_\_\_\_\_ *Pasca-Indonesia, Pasca-Eistein: Esai-esai tentang Kebudayaan Indonesia Abad 21*. Yogyakarta: Kanisius, 2003.
- \_\_\_\_\_ *Saya Ingin Membayar Utang kepada Rakyat*. Yogyakarta: Kanisius, 1999
- Prastista, Himawan, *Memahami Film*, Yogyakarta, Homerian Pustaka, 2008
- Ratna, Kutha, *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*, Yogyakarta, Pustaka pelajar, 2011
- \_\_\_\_\_ *Estetika Sastra dan Budaya*, Yogyakarta, Pustaka pelajar, 2007
- Rozak Abdul, Anita K Rustapa dan Hani'ah, *Kamus Istilah Sastra*, Jakarta: Balai Pustaka, 1996
- Sayuti, Suminto A, *Cara Menulis Kreatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001
- Soedarsono, *Kesenian, Bahasa Dan Folklor Jawa*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986
- Sujiman, Panuti. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: PT. Gramedia, 1980
- Zaidan, Abdul Rozak dkk, *Kamus Istilah Sastra*, Jakarta : Balai Pustaka, 1996