

Proses Penciptaan Film Pendek 'PeNSiun'

RB. Armantono

Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta
Jl. Cikini Raya 73 Jakarta 10330
Email: armantonoskenario@yahoo.com

INTISARI

Hubungan manusia dan pekerjaannya selalu menjadi masalah aktual dan sering menimbulkan persoalan yang kompleks. Ironisnya, tema ini nyaris tak tersentuh dalam produksi film nasional. Pekerjaan dianggap sebatas sebagai bagian dari karakterisasi tetapi bukan sebagai fokus utama cerita. Film pendek 'PeNSiun' mengisi celah ini dengan mengangkat kisah tokoh yang baru saja memasuki masa pensiun sehingga kehilangan pekerjaan dan jabatan karena dianggap sudah tidak produktif lagi. Berlandaskan pemikiran Horkheimer bahwa pengertian produktif sesungguhnya tidak bebas nilai, 'PeNSiun' menafsir ulang makna produktif itu sendiri. Dengan pendekatan realisme dan disajikan dalam struktur dramatik tiga babak, film pendek 'PeNSiun' mengajukan perenungan bahwa pekerjaan dan produktivitas harus dimaknai dalam konteks kerendahan hati manusia terhadap sesama, alam sekitar dan sebagai bentuk tanggung-jawab manusia kepada Tuhannya.

Kata kunci: pensiun, produktif, realisme, struktur dramatik tiga babak.

ABSTRACT

In our real life, the relationship between human being and his or her job is always daily hot theme to talk about and posing very challenging problem to solve, almost all the time. Unfortunately, this everyday life problem is never revealed as major theme in Indonesia movie. Job is only regarded as part of characterization, but not the main focus of the story. This short film entitled "PeNSiun" is aiming at grabbing this "human-job relationship" theme, by narrating a story about someone who has just retired from the job and socially considered as unproductive and even wasteful. Based on Horkheimer's idea which believe that the concept of productivity is actually not value-free, this "PeNSiun" film is a fresh reinterpretation of the productivity concept in our social life. With realism approach and performed in three acts dramatic structure, this short film is offering new insight that productivity should be understood as a human humbleness in maintaining relationship with the community as well as with the nature, and even essentially should be perceived as a form of a divine responsibility.

Key words: retirement, productive, realism, three acts dramatic structure

A. Pensiun Dalam Ruang Sosial

Orang yang memasuki masa pensiun sering menganggap dirinya sudah tidak berguna lagi. Padahal masa pensiun seharusnya dijadikan sebagai titik-tolak untuk kembali merenungkan bukan saja menyangkut makna pekerjaan itu sendiri, tetapi juga hubungannya dengan sesama

manusia, alam sekitar serta hubungan manusia dengan Tuhannya. Masa pensiun merupakan saat bagi seseorang untuk menemukan peran barunya dalam kehidupan yang seharusnya justru lebih baik dibandingkan dengan peran sebelumnya.

Peristiwa penting bagi seseorang yang sering menimbulkan persoalan besar adalah ketika seseorang kehilangan pekerjaan, misalnya karena

terkena pemutusan hubungan kerja (PHK), menjadi korban penggusuran lahan usaha maupun sebab-sebab lainnya. Orang yang kehilangan pekerjaan umumnya mengalami tekanan psikologis seperti rasa kesepian, terputusnya kontak sosial, rasa jemu, perasaan tidak berguna dan merasa sudah tidak berarti lagi dalam hidupnya (Mappiare, 1983:241). Tekanan psikologis dapat berakibat pada menurunnya kesehatan fisik karena kualitas tidur yang tidak baik maupun berkurangnya selera makan. Bahkan guncangan psikis yang tak teratasi dapat mengancam keselamatan jiwa bagi orang yang kehilangan pekerjaan maupun orang-orang di sekitarnya. Sebagai ilustrasi, PHK telah menyebabkan seorang pemain organ tunggal di Bedagai Sumatera Utara nekat membakar sekujur tubuhnya, sedangkan di Kecamatan Sunggal Deliserdang, PHK membuat stress seorang suami sehingga nekat membacok isterinya hingga sekarat. Orang yang pensiun terkadang juga diidentikkan dengan orang yang kehilangan pekerjaannya, sehingga ancaman-ancaman dari tekanan psikologis dan kesehatan fisik juga dekat dengan mereka.

Hilangnya pekerjaan kadang bukan hanya menimbulkan masalah psikis, fisik maupun ancaman terhadap keselamatan jiwa, tetapi juga dapat menyeret berbagai pihak ke dalam konflik-konflik sosial yang sering berakhir di pengadilan. Tiga nenek janda pejuang dan satu kakek bekas pejuang Tentara Pelajar yang harus berhadapan dengan hukum dapat dijadikan sebagai contoh. Mereka adalah Soetarti (78 tahun), Roesmini (78 tahun), Imoria Manurung (71 tahun) dan Soegito (81 tahun). Setelah Indonesia merdeka, mereka bekerja di pegadaian dan pada tahun 1989 menempati golongan tiga bersama keluarga

menempati rumah dinas pegadaian di Jalan Cipinang Jaya, Jakarta. Pada tahun 2008, Perum Pegadaian mengeluarkan surat perintah pengosongan rumah dinas yang mereka tempati karena masih dibutuhkan pejabat yang masih aktif, karena rumah belum juga dikosongkan, akhirnya mereka dilaporkan ke Polres Jakarta Timur dengan tuduhan melakukan penyerobotan tanah orang lain.

Beberapa persoalan yang muncul di atas terjadi setelah seseorang kehilangan pekerjaannya, tetapi masalah juga dapat mencuat sebelumnya, saat seseorang merasa cemas akan kehilangan pekerjaan yang sedang dijalannya. Pada tahun 2009 muncul rencana penambangan pasir besi di pesisir Kulon Progo, Yogyakarta. Rencana ini langsung menuai protes keras dari warga sekitar karena selama bertahun-tahun mereka menanam sayuran maupun buah-buahan di atas lahan pasir yang akan ditambang. Apabila lahan tersebut ditambang, sudah barang tentu warga akan kehilangan pekerjaannya, sehingga bagi warga menolak tambang adalah harga mati.

Kasus-kasus tersebut hanyalah merupakan contoh dari berbagai kasus yang terkait dengan hubungan manusia dengan pekerjaannya. Kasus-kasus sejenis selalu muncul dari waktu ke waktu. Tidak hanya terjadi di kota-kota besar, tetapi juga menimbulkan berbagai masalah di kota-kota kecil dan bahkan pelosok-pelosok desa. Hubungan manusia dan pekerjaannya selalu menjadi masalah aktual dan seringkali menimbulkan persoalan yang sangat kompleks. Akan tetapi, ironisnya, tema ini nyaris tak tersentuh dalam produksi film nasional. Film-film yang kita produksi lebih terfokus pada relasi antar manusia, baik hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, maupun konflik yang terbangun

antara individu dengan masyarakatnya. Pekerjaan, walaupun dibicarakan, hanya sebatas sebagai bagian dari karakterisasi tetapi bukan sebagai fokus utama cerita.

Berangkat dari permasalahan tersebut di atas, film pendek 'PeNSiun' mengangkat kisah tentang tokoh yang baru saja kehilangan pekerjaannya karena memasuki masa pensiun. Tema pensiun dipilih karena merupakan masalah spesifik yang memiliki perbedaan mendasar dengan kasus hilangnya pekerjaan karena PHK, terdusurnya lahan usaha maupun sebab-sebab lainnya. Seseorang yang memasuki usia pensiun bukan hanya kehilangan pekerjaan, tetapi juga dianggap telah memasuki usia tidak produktif. Meskipun tidak ada keseragaman batasan usia pensiun, secara umum seseorang yang memasuki usia pensiun dikategorikan sebagai orang yang sudah tidak layak bekerja lagi karena dianggap tidak produktif atau rendah produktifitas kerjanya.

B. Tafsir Ulang Produktifitas Kerja

Seseorang dinyatakan telah memasuki usia pensiun karena dianggap sudah tidak produktif. Padahal kritik sudah harus dilontarkan terhadap kategori produktif atau tidak produktif itu sendiri. Max Horkheimer (1895-1973), filsuf Jerman yang terkenal dengan Teori Kritisnya, mendasarkan pemikiran filsafatnya pada kritik terhadap masyarakat ekonomi. Menurut Horkheimer, kritik harus dilontarkan terhadap masyarakat ekonomi jika teori ingin benar-benar menjadi emansipatoris. Horkheimer kemudian mengkritik kategori-kategori masyarakat jaman ini, seperti produktif, berguna, layak, bernilai dan sebagainya. Horkheimer menolak kategori-kategori ini sebagai kategori yang objektif karena dianggap sebagai

'penjelmaan' dari suatu sistem masyarakat nilai tukar yang digerakkan oleh komoditi (Sindhunata, 1985:81-83).

Bahkan agama dan kesenian pun dipandang melalui perspektif ekonomi sebagai barang komoditas. Ketika menyambut lebaran atau hari natal, film dan televisi menggarap tema-tema religius, penyedia jasa telpon seluler berupaya keras agar pelanggannya rajin mengirim ucapan lebaran atau ucapan natal sehingga menggunakan pulsa lebih banyak, toko-toko menjadikannya sebagai momentum untuk menghabiskan stok barang dan tempat-tempat rekreasi beramai-ramai menaikkan tiket masuk pengunjungnya. Lukisan dan patung dibeli jika dianggap suatu saat nanti bisa dijual lagi dengan harga yang lebih tinggi, musik dan lagu dipotong-potong dan dijual sebagai nada panggil pribadi. Kesemuanya ini hanya merupakan contoh kecil dari aktifitas-aktifitas yang menjadikan agama, seni dan budaya sebagai komoditas ekonomi.

Menurut Horkheimer, dewasa ini kebanyakan orang, termasuk para sarjana, hanya memikirkan cara agar nilai produktif dapat berjalan dengan baik karena beranggapan kategori produktif itu benar-benar bebas nilai. Produktivitas dikaitkan dengan kemampuan 'menghasilkan lebih' dan 'menghasilkan lebih' ini dipandang sebagai nilai yang sifatnya ekonomis semata. Dengan demikian, tanpa disadari orang terjerumus untuk membenarkan dan melestarikan kerangka berpikir sistem masyarakat yang digerakkan kepentingan komoditi. Padahal seharusnya orang mempertanyakan atau memperdebatkan kategori produktif itu sendiri (Sindhunata, 1985:82).

Istilah produktif tidak mengandung pengertian yang objektif, dengan demikian pemahaman bahwa masa pensiun merupakan masa ketika

seseorang sudah tidak produktif lagi harus ditafsir ulang. Masa pensiun bukan berarti berakhirnya tugas bagi kehidupan, tetapi seharusnya dipandang sebagai saat untuk menemukan peran barunya untuk membawa kehidupan ke arah yang lebih baik bagi dirinya, orang lain maupun alam sekitarnya.

C. PeNSiun sebagai film realis

Tema yang ingin disampaikan dalam film 'PeNSiun' merupakan tema sosial yang sangat dekat dengan kehidupan keseharian, karena hampir setiap hari orang menghadapi masalah yang berhubungan dengan pekerjaannya. Berdasarkan pemahaman bahwa tema yang diangkat dalam karya ini adalah tema keseharian, maka film 'PeNSiun' diciptakan melalui pendekatan realisme.

Pendekatan realisme dalam seni sebenarnya sudah dikenal sebelum film ditemukan. Karl Marx (1818-1883), seorang pemikir besar dari Jerman yang terkenal dengan teori materialisme historis, misalnya, telah menggarisbawahi pemikiran mengenai realisme dalam seni yang kemudian disebut sebagai realisme kritis. Realisme kritis Marx menuntut relevansi antara seni dengan realitas sosial. Realisme, menurut Marx, merupakan bentuk seni yang berhubungan erat dengan persoalan-persoalan sosial, sehingga merupakan bentuk kesenian yang sesungguhnya (Marcuse, 1978:2).

James Monaco (1985:11-12) menjelaskan perbedaan antara realisme dan ekspresionisme dalam film. Menurut Monaco teori yang mengunggulkan bahan baku pada dasarnya adalah teori realis, sedangkan teori yang menitikberatkan terutama pada kekuatan

pembuat film untuk mengubah dan memanipulasi bahan baku merupakan teori yang bersifat ekspresionis.

Kakak beradik Auguste Marie Louis Nicolas Lumiere (1862-1954) dan Louis Jean Lumiere (1864-1948) merupakan tokoh pertama yang mempertunjukkan film untuk umum di Grand Café, Paris, Perancis, pada tanggal 18 Desember 1895. *cinematograph*, alat yang mereka temukan yang berfungsi sebagai kamera dan sekaligus sebagai proyektor, Lumiere merekam dan kemudian mempertunjukkan kehidupan keseharian di sekitar mereka, misalnya kereta api memasuki stasiun atau buruh berbondong-bondong keluar dari pabrik. Film-film yang dibuat Lumiere bukan hanya menandai penemuan film, tetapi juga sekaligus menjadi cikal bakal pertumbuhan film realis dan dokumenter.

Pendekatan ekspresionisme dilakukan oleh George Melies (1861-1938), seorang pesulap yang kemudian tertarik pada film dan memiliki kecenderungan yang berbeda dengan Lumiere. Melies, tokoh yang pertama kali menerapkan *editing* dalam film, berusaha mengeksplorasi bahan baku untuk menunjang cerita. *A Trip to the Moon* (1902), salah satu film yang dibuatnya, menceritakan tentang perjalanan beberapa orang ke bulan dengan menggunakan kapsul yang ditembakkan meriam besar ke arah bulan. Saat sedang menjelajah bulan, mereka diserang dan ditangkap makhluk raksasa penghuni bulan. Tetapi mereka berhasil membunuh pimpinan makhluk luar dan kembali ke bumi dengan selamat.

Berbeda dengan ekspresionisme yang cenderung mengangkat tema-tema fantasi sebagaimana yang dilakukan oleh Melies, realisme dicirikan dari pilihannya atas tema-tema sosial. Siegfried

Kracauer (1889-1966), kritikus film dari Jerman, berpendapat karena film dapat memproduksi realitas dengan sedemikian baiknya, maka film harus melakukan hal itu (Monaco, 1985:31). Menurut Kracauer, kita telah dipisahkan dari realitas baik oleh abstraksi ilmu maupun abstraksi estetik, maka kita memerlukan pembebasan dari film karena film dapat menunjang atau menelanjangi kesan kita pada realitas. Bagi Kracauer, film harus memiliki sifat etis dan manusiawi.

Film-film realis mengalami perkembangan yang signifikan ketika pada tahun 1930-an di Perancis muncul film-film realis dengan pendekatan yang dikenal sebagai pendekatan realisme puitis. Pada masa itu para pembuat film Perancis seperti Jean Renoir, Pierre Chenal dan Jean Vigo, membuat film-film yang menggambarkan pandangan hidup yang fatalistik melalui film yang kental dengan nuansa nostalgia dan kepahitan. Film-film mereka mengangkat tokoh-tokoh yang terpinggirkan, semisal pengangguran atau penjahat, yang hidup dengan penuh kekecewaan. Dalam situasi tanpa harapan, tokoh-tokoh tersebut suatu ketika menemukan kesempatan untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Akan tetapi mereka kembali menemukan kegagalan dan kisah pun berakhir dengan kekecewaan atau kematian.

Realisme puitis kemudian mendorong kemunculan neo-realisme di Italia pada tahun 1940-an. Setelah Perang Dunia II, industri film Italia mengalami kehancuran infrastruktur dan peralatan produksi. Konteks politik Italia saat itu adalah kondisi pasca-fasisme dan perang yang membuat Italia terpecah-belah, babak belur, melarat, semua harus dibangun kembali, semua harus dimulai lagi dari awal. Para pembuat film

Italia, yang dimotori oleh Luchino Visconti, Roberto Rossellini, Michelangelo Antonioni, dan Vittorio De Sica kemudian menciptakan film-film dengan pendekatan neo-realisme. Film dengan pendekatan neo-realisme didasarkan pada plot yang berasal dari kehidupan sehari-hari, memotret kenyataan sosial, kemiskinan, dan keputusan, yang dialami oleh banyak orang Italia saat itu. Mereka juga melakukan pengambilan gambar di lokasi yang sebenarnya, tanpa tata rias dan hampir tidak menggunakan efek-efek khusus.

Perbedaan antara realisme dan ekspresionisme dengan demikian tidak lagi sebatas menyangkut masalah tema, tetapi kemudian menimbulkan perbedaan yang terkait dengan persoalan teknis. Jika ekspresionisme memberikan kebebasan seluas-luasnya terhadap penggunaan alat-alat teknik dan distorsi artistik, realisme justru berupaya menghindari campur tangan teknis. Neorealisme Italia dengan sengaja tidak menggunakan aktor profesional, menghindari studio dan menggunakan pencahayaan sebagaimana adanya.

André Bazin (1918-1958), seorang filsuf dan kritikus film dari Perancis, menyatakan bahwa penemuan-penemuan teknologi dalam film sesungguhnya merupakan upaya untuk menyempurnakan kemampuan film merepresentasikan realitas. Hal ini terlihat misalnya dari perkembangan film bisu hitam putih menjadi film berwarna dan bersuara. Pandangan bahwa film merupakan representasi realitas mendorong Bazin mengkritik *editing*. *Editing* dianggap merusak realitas karena memecah peristiwa ke dalam *shot-shot* dan kemudian menyusun *shot-shot* tersebut untuk menimbulkan efek tertentu. Bazin menganggap realitas sehari-hari merupakan

tontonan itu sendiri, sehingga film harus menjaga kesinambungan temporal dan kesatuan spasial sebagai ilustrasi. Film yang disutradarai De Sica ini merekam adegan keseharian sampai ke detail peristiwa kecil, misalnya, secara tanpa terputus menggambarkan kegiatan pelayan mulai dari bangun tidur, menyalakan kompor, memasak air dan kemudian membuat kopi. Dengan demikian kronologi kejadian menjadi lebih penting dibandingkan rangkaian kausalitas cerita.

Berys Gaut dalam bukunya *A Philosophy of Cinematic Art* dengan tegas bahkan menolak tema sebagai ciri realisme. Menurut Gaut, istilah realisme merupakan istilah yang ditujukan terhadap film fiksi. Cerita yang dituturkan dalam film fiksi merupakan cerita rekaan, sehingga realisme jelas tidak merepresentasikan cerita yang sebenarnya. Dengan demikian, menurut Gaut, ciri realisme tidak terletak pada isi tetapi lebih kepada cara penyampaiannya. Sekalipun film mengangkat kisah yang sebenarnya, tetapi jika kisah tersebut disampaikan dengan menggunakan distorsi teknis, misalnya *editing* yang terpecah-pecah secara ekstrim atau penggunaan lensa yang menimbulkan efek tidak wajar pada gambar, maka tidak dapat dikatakan bahwa film tersebut merupakan film realis. Sebaliknya, berdasarkan definisi Gaut, film *Kingkong* (2005) dapat dikategorikan sebagai film realis karena meskipun mengangkat kisah fantasi yang tidak mungkin terjadi dalam kehidupan nyata, tetapi efek visual maupun tata fotografi diarahkan untuk memberikan kesan bahwa film tersebut menggambarkan kejadian yang sebenarnya (Gaut, 2010:51-87).

Pemikiran Gaut telah memperluas definisi realisme. Karya seni memang tidak bisa dipandang semata-mata sebagai reproduksi

realitas. Karya seni membuka peluang seluas-luasnya bagi kreativitas seniman. Kreativitas dengan demikian bukan merupakan unsur yang merusak realitas saat direproduksi dalam karya seni. Ernst Cassirer (1987:211) dan Monaco (1985:16) sependapat bahwa realisme dan ekspresionisme bukan merupakan perbedaan yang kaku dan tajam, keduanya lebih memiliki hubungan yang bersifat dialektik dan bukan sebagai perbedaan yang bersifat dikotomis. Jean-Luc Goddard, misalnya, mengatakan bahwa susunan lakon dalam realisme dapat sama menyesatkannya dengan *editing* jika sutradara mempergunakannya untuk memutarbalikkan realita, dan *editing* tidak dapat dijadikan sebagai bukti dari kelicikan film. Goddard mengembangkan teorinya dengan didasari pemikiran bahwa yang menjadi persoalan bukan realitas yang terbangun antara pembuat film dengan bahan baku, bukan pula realitas psikologis yang menyangkut hubungan manipulatif antara pembuat film dengan penontonnya, tetapi yang terpenting adalah realitas intelektual yaitu hubungan dialektik atau *dialog* antara pembuat film dan penontonnya.

Berdasarkan pemahaman bahwa batasan-batasan realisme sendiri sebetulnya tidak benar-benar tegas, realisme dijadikan pijakan pendekatan dalam proses pembuatan film 'PeNSiun' tetapi didasarkan pada pengertian yang lebih fleksibel.

1. Bentuk

Untuk menyampaikan gagasan sebagaimana yang telah disebutkan di atas, film PeNSiun mengambil bentuk film fiksi. Kata fiksi itu sendiri berasal dari bahasa Latin *fictum* yang mengandung pengertian 'sesuatu yang diciptakan'. Dengan demikian, berbeda dengan film dokumenter yang

merekam peristiwa faktual, film fiksi merekam peristiwa hasil rekaan pembuatnya. Pilihan pengkarya atas film fiksi bukan berarti bertolak belakang dengan pilihan atas pendekatan realisme karena teori-teori realisme ditujukan sebagai telaah atas film fiksi.

Film fiksi sendiri dapat dikategorikan ke dalam dua bentuk, yaitu film panjang dan film pendek. Sejarah penemuan film ditandai oleh film-film pendek yang diproduksi kakak beradik Lumiere. Meskipun tidak menceritakan sebuah kisah, film-film pendek mereka berhasil mereproduksi peristiwa keseharian dengan menarik sehingga penonton dengan senang hati membayar untuk menyaksikannya. Pada tahun 1913, film panjang diproduksi untuk yang pertama kalinya, yaitu film epik Italia *Quo Vadis?* dan *Cabiria*. Dua tahun kemudian D.W. Griffith (1875-1948) memproduksi film panjang yang berjudul *Birth of A Nation* (1915). Film ini secara ekonomi mendulang keuntungan yang fantastis. Menelan biaya produksi US \$ 110.000, yang pada waktu itu dianggap spektakuler, *Birth of A Nation* meraup penghasilan lebih dari US \$ 20 juta. Angka sebenarnya sulit diketahui karena film diedarkan Hak Edar Wilayah atau Negara. Hak edar ini dijual secara tunai. Diperkirakan *Birth of A Nation* menghasilkan keuntungan antara US \$ 50 juta sampai US \$ 100 juta. Keberhasilan *Birth of A Nation* membuat kegiatan film secara menyolok beralih ke gedung-gedung pertunjukan besar (Monaco, 1984:242).

Secara perlahan tetapi pasti, film-film pendek pun kian tersisih dari hiruk-pikuk perkembangan industri film dunia. Ketika industri film dikuasai oleh film panjang, film pendek akhirnya mencari jalannya sendiri. Dengan biaya produksi yang relatif rendah, film pendek malah menemukan kekuatannya karena tidak memiliki beban

ekonomi. Dengan demikian, film pendek tumbuh dengan subur di lingkungan akademisi maupun komunitas film independen. Film pendek membuka peluang selebar-lebarnya bagi pencipta film untuk melakukan eksperimen dan eksplorasi yang dirasa semakin sulit dilakukan pada film panjang yang menjadi anak emas industri.

Film pendek dapat dibedakan dengan film panjang berdasarkan perbedaan durasinya. Film pendek memiliki durasi yang lebih singkat dibandingkan dengan film panjang. Meskipun tidak ada batasan pasti, film pendek umumnya memiliki durasi yang berkisar mulai dari satu menit hingga satu jam, tetapi keterbatasan durasi pada film pendek kemudian membawa konsekuensi pada cerita. Film pendek tidak memiliki cukup waktu untuk mengembangkan cerita yang kompleks. Cowgill (1997:5) menyatakan bahwa ide cerita yang terbaik untuk film pendek adalah ide cerita yang relatif sederhana. Ide cerita ini memusatkan diri pada konflik utama, kadang hanya satu peristiwa, yang dikembangkan dari awal menuju klimaks.

Untuk memenuhi persyaratan sebagai film pendek, film 'PeNSiun' mengangkat cerita yang sederhana. Film ini menceritakan kisah tentang seorang tokoh bernama Sarjono, seorang Pegawai Negeri Sipil yang hidup sendirian di Jakarta karena telah lama ditinggal mati isterinya, dan baru saja memasuki usia pensiun. Di hari terakhir berada di ruang kantornya, Sarjono hanya bisa menahan sedih melihat barang-barang pribadinya dikemas dan fotonya dilepas dan diminta menyerahkan semua barang inventaris kantor. Sarjono meminta Jamal, *office boy*, untuk memotret dirinya yang melakukan berbagai pose di ruang kantor yang akan ditinggalkannya.

Saat pulang, sopir mobil dinas yang selama ini menjemput dan mengantar Sarjono, pamitan

karena fasilitas mobil dinas tidak lagi disediakan bagi Sarjono. Esok harinya, seorang pegawai kantor datang dan meminta Sarjono secepatnya mengosongkan rumah dinas karena akan segera ditempati oleh pimpinan yang baru. Karena harus pindah, Pak Min, tetangga yang selama ini menjadi pembantu Sarjono terpaksa ikut kehilangan pekerjaan. Di saat Sarjono sedang mengemas barang-barangnya untuk pindah rumah, anaknya datang. Nita, anak Sarjono satu-satunya yang telah berkeluarga sehingga tidak lagi tinggal serumah dengannya, mengusulkan agar Sarjono bersedia dimasukkan ke panti jompo.

Dalam puncak kesedihannya, Sarjono teringat pada sebuah seruling yang kemudian membawanya terkenang pada desa kelahirannya. Sarjono akhirnya memutuskan meninggalkan Jakarta dan pulang ke kampung halamannya. Sarjono bertemu kembali dengan Yose, sahabat akrab di masa kecilnya, yang sampai kini menggeluti pekerjaan sebagai pelatih teater anak-anak. Sarjono akhirnya bergabung dengan Yose untuk ikut melatih anak-anak berteater, ia juga berencana membuka sebuah perpustakaan bagi anak-anak tersebut. Sarjono terlihat begitu gembira karena telah menemukan peran barunya.

2. Media

Cerita sebenarnya dapat dituturkan dengan beragam media, misalnya novel, drama panggung, sandiwara radio, sendratari dan bahkan patung maupun lukisan. Setiap media memiliki karakteristik yang khas yang membedakannya dengan media-media lainnya. Pilihan atas media akan berpengaruh terhadap cara kita bertutur. Dengan demikian, pilihan pengkarya menggunakan media film akan menimbulkan konsekuensi terhadap cara bertutur sebagai akibat

dari karakteristik media film itu sendiri (Vale, 1973:17-90). Film dibangun dari dua unsur utama yaitu gambar dan suara, maka dalam film 'PeNSiun' konsep penggunaan media bertumpu pada kedua unsur utama ini.

a. Unsur Gambar

Jika dilihat dari sejarahnya, film merupakan perkembangan lebih lanjut dari fotografi, sehingga film pertama-tama ditandai sebagai bahasa gambar. Karena 'PeNSiun' diciptakan dengan pendekatan realisme, unsur-unsur gambar ditata sedemikian rupa agar dapat membangun kesan realitas. Untuk mencapai tujuan tersebut, pemain-pemain yang dipilih adalah pemain yang secara fisik mampu merepresentasikan tokoh-tokoh yang secara umum kita temukan dalam kehidupan keseharian. Hampir seluruh pemain dalam film ini tidak berprofesi sebagai aktor, bahkan sebagian pemain diambil di lokasi *shooting* tanpa perencanaan sebelumnya. Pemain yang telah secara profesional menggeluti dunia seni peran adalah Subarkah Hadisarjana yang berperan sebagai Sarjono. Subarkah dipilih karena memiliki tampilan fisik yang memenuhi syarat untuk merepresentasikan tokoh yang lazim kita temukan di sekitar kita. Yose Rizal Manua dipilih memerankan tokoh yang memiliki teater anak-anak di kampung halaman Sarjono, karena dalam kehidupan yang sebenarnya Yose memang memimpin Teater Tanah Air yang merupakan teater anak-anak.

Idealnya pengambilan gambar dilakukan di lokasi yang sebenarnya dengan seminimal mungkin campur tangan artistik, tetapi karena kesulitan-kesulitan teknis, hal ini hanya dapat dilakukan saat pengambilan gambar di luar ruangan. Kamar dan kantor terlalu sempit bagi

penataan lampu dan menyulitkan sudut pengambilan gambar, sehingga penata artistik harus mengeset kamar dan kantor di ruangan yang cukup luas. Terkait dengan pemain, di bidang tata artistik sengaja tidak dilibatkan penata rias sehingga wajah yang berminyak atau berkeringat, misalnya, dibiarkan sebagaimana adanya.

Pada saat *shooting* dilakukan di luar ruangan, cahaya matahari dimanfaatkan sebagai sumber pencahayaan, tetapi hal ini tidak dapat dilakukan pada saat pengambilan gambar di dalam ruangan. Teknologi kamera tidak memungkinkan pengambilan gambar dengan cahaya ruangan yang terlalu sedikit sehingga campur tangan lampu tidak dapat dihindarkan. Untuk membangun kesan realitas, lampu difungsikan sebagai representasi pencahayaan yang sebenarnya.

Dalam pengambilan gambar, kronologi adegan lebih diutamakan dibandingkan dengan campur tangan teknis kamera maupun *editing*. *Framing* tidak ditujukan untuk membatasi ruang sehingga tokoh dapat saja keluar masuk *frame* karena memang terdapat ruang lain di luar *frame*. Karena *shot* merupakan ruang bagi berlangsungnya peristiwa itu sendiri, *shot-shot* dalam film ini menjadi *shot-shot* yang relatif panjang. Adegan pembicaraan Sarjono dengan anaknya, misalnya, berlangsung selama 10 menit tanpa pemecahan *shot*. *Shot-shot* yang panjang tentu saja tidak dengan serta merta membuat film terasa lambat karena cepat lambatnya film tidak ditentukan oleh panjang pendeknya *shot* tetapi ditentukan oleh bangunan dramatikanya.

Terkait dengan Tata Kamera, terdapat *shot-shot* yang sebenarnya tidak lazim dilakukan dalam film, yaitu adegan tokoh yang melihat langsung ke arah penonton. Kita telah terbiasa melihat lukisan atau foto yang menggambarkan tokoh

yang menatap ke arah kita. Penyair juga memandang ke arah penonton saat membacakan puisinya. Dalam pertunjukan lenong, pemain bahkan dapat berdialog dengan penonton. Film tidak mengizinkan tokoh memandang ke kamera karena ingin memberi kesan bahwa tokoh hidup di alam cerita dan penonton berada di luar alam cerita tersebut. Dengan demikian, pemikiran ini menempatkan penonton sebagai subjek dan tokoh-tokoh di dalam film sebagai objek.

Jean Paul Sartre (1905-1980), filsuf eksistensialisme dari Perancis, mendasarkan pemikiran filsafatnya pada hubungan antara yang melihat dan yang dilihat. Tatapan mata, menurut Sartre, mereduksikan seseorang menjadi benda. Hubungan antara yang melihat dan yang dilihat kemudian menjadi tidak setara, karena yang melihat menjadi subjek sedangkan yang dilihat menjadi objek (Sutrisno & Hardiman, 1992:102).

Hubungan objek dan subjek ini terkait erat dengan gagasan yang ingin disampaikan dalam film ini. Film ini ingin menyampaikan gagasan tentang seorang tokoh yang menjadi objek dari pekerjaannya, menjadi objek dari lingkungannya dan bahkan menjadi objek dari penonton. Untuk itulah *shot* tokoh melihat ke kamera, ke penonton, dimaksudkan untuk menggambarkan upayanya untuk menjadi subjek, juga menuntut keterpaduan seperti halnya karya seni yang lain, maka *shot* tokoh yang melihat langsung ke penonton harus menyatu dengan *shot-shot* lainnya. Dengan demikian digunakan perantara untuk menampilkan *shot* tokoh yang menatap ke penonton, yaitu melalui sudut pandang kamera foto dan cermin. *Shot* Sarjono melihat ke penonton ditampilkan ketika Sarjono difoto Jamal dan pada saat Sarjono bercermin. Cara ini ternyata efektif mengintegrasikan *shot* tokoh melihat ke penonton dengan *shot-shot* lainnya.

b. Unsur Suara

Teknik perekaman suara sebenarnya sudah dikenal sebelum film ditemukan. Thomas Alva Edison (1847-1931) telah menemukan *phonograph* pada tahun 1877 sebagai alat pertama yang dapat merekam dan mereproduksi suara. Awal sejarah film yang dimulai pada tahun 1895 masih ditandai dengan keberhasilan merekam dan mereproduksi gambar bergerak yang belum disertai dengan unsur suara. Baru pada tanggal 6 Oktober 1927 untuk yang pertama kalinya suara berhasil disinkronisasikan dengan gambar dalam film *The Jazz Singer* (1927).

Monaco (1984:219-220) membedakan suara menjadi dua kategori yaitu suara sejajar dan suara kontrapuntal. Suara sejajar adalah suara yang secara logis menyertai gambar, mendorong, menggarisbawahi atau menonjolkan adegan. Suara kontrapuntal adalah suara yang tidak sesuai atau bahkan bertolak belakang dengan gambar sehingga membangun situasi dialektik antara suara dan gambar .

Hampir secara keseluruhan unsur suara yang digunakan dalam film *PeNSiun*, baik suara efek, dialog maupun musik, merupakan suara sejajar. Suara kontrapuntal hanya digunakan pada tiga adegan yaitu ketika Sarjono minta difoto oleh Jamal, sewaktu Sarjono bermain seruling dan saat Sarjono berada di tengah anak-anak yang berebut menyalaminya di akhir film.

Adegan Sarjono sedang melakukan beberapa pose saat difoto oleh Jamal secara visual menggambarkan kegembiraan dan kebanggaan Sarjono. Akan tetapi musik yang melatarbelakangi adegan ini merupakan musik yang menghadirkan suasana sedih karena ingin memberikan gambaran mengenai perasaan Sarjono yang sebenarnya.

Adegan Sarjono bermain seruling diawali dengan puncak kesedihan Sarjono yang merasa kehilangan banyak hal di saat memasuki masa pensiunnya. Dalam puncak kesedihannya itu, Sarjono teringat pada seruling yang selama ini tersimpan sebagai kenangan masa lalunya. Sarjono mengambil seruling dan memainkannya. Adegan ini disambung dengan *shot-shot* yang menggambarkan suasana kesibukan kota Jakarta. Adegan kesibukan kota Jakarta ini pun dilatarbelakangi dengan musik yang menggambarkan kesedihan dan kesepian. Melalui dialektika suara dan gambar, hadir suasana hati Sarjono yang kesepian di tengah keramaian kota Jakarta.

Film ini ditutup dengan adegan yang menggambarkan kegembiraan Sarjono saat berada di tengah anak-anak yang berebut menyalaminya. Suara yang digunakan di dalam adegan ini juga merupakan suara kontrapuntal karena memasukkan unsur musik Islami berupa musik Qosidah. Pilihan atas musik yang kental dengan nuansa religius didasarkan pada pemahaman bahwa suara dalam film juga dapat digunakan untuk memberikan penekanan tematik. Dengan memilih Qosidah sebagai musik penutup film dimaksudkan untuk meneguhkan tema yang diusung dalam film ini bahwa masa pensiun seharusnya menjadi titik tolak untuk kembali merenungkan bukan saja menyangkut makna pekerjaan itu sendiri, tetapi juga hubungannya dengan sesama manusia, alam sekitar serta hubungan manusia dengan Tuhan-nya.

3. Struktur Dramatik Film *PeNSiun*

Film dapat dimaknai sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton melalui media gambar dan suara. Melalui pemaknaan ini kita kemudian memahami bahwa cerita harus

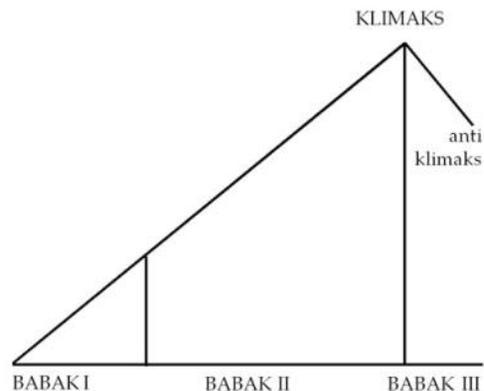
dituturkan, sehingga dalam proses pembuatan film terdapat cara untuk menuturkan cerita. Cara bertutur, baik pada film maupun bentuk penceritaan lainnya, mengacu pada teknik sajian yang dikenal dengan istilah struktur dramatik.

Struktur yang diambil dari bahasa Latin *structura* pada mulanya mengacu pada konstruksi bangunan, yaitu susunan material-material yang menciptakan keutuhan arsitektural bangunan; sedangkan kata drama berasal dari kata Yunani *dran* yang berarti aksi. Dengan demikian, struktur dramatik dapat diartikan sebagai susunan aksi-aksi yang membentuk keseluruhan film. Karena film mengalir dalam waktu, maka struktur film tidak hanya berhubungan dengan materi-materi kongkrit yang statis, tetapi juga gerak, perubahan dan perkembangan.

Film pendek 'PeNSiun' disajikan dengan mengikuti struktur tiga babak. Meskipun terdapat pola-pola struktur dramatik yang lain, tetapi struktur tiga babak merupakan struktur dramatik yang paling lazim digunakan baik dalam film panjang maupun film pendek. Struktur tiga babak sebenarnya mengadopsi struktur drama yang telah dirumuskan Aristoteles yang membagi babakan drama menjadi awal, tengah dan akhir. Walaupun sering dianggap sebagai struktur klasik, struktur tiga babak bukan berarti akan membuat film menjadi membosankan. Aronson (2001: 40) menyatakan bahwa meskipun saat ini banyak perhatian ditujukan kepada struktur alternatif seperti penceritaan kilas balik atau struktur yang menjalin dan menggabungkan beberapa cerita di dalam satu film, tetapi struktur klasik tiga babak tetap menempati posisi yang istimewa karena memiliki variasi dan kemampuan yang tak terbatas untuk menyampaikan pandangan yang paling modern sekali pun. Perlu diingat bahwa

Being John Malkovich, sebuah film arus utama yang sangat menarik, dikonstruksi dengan menggunakan struktur klasik tiga babak.

Dalam stuktur tiga babak, sebagaimana yang ditunjukkan dalam Gambar 1, nilai dramatik disusun semakin lama semakin meningkat menuju ke puncak tangga dramatik yang dikenal dengan istilah klimaks. Struktur kemudian dibagi menjadi tiga bagian yaitu Babak I, Babak II dan Babak III atau yang juga lazim dikenal sebagai Babak Awal, Babak Tengah dan Babak Akhir. Babak I merupakan babak yang terutama digunakan untuk memperkenalkan elemen utama cerita yaitu tokoh protagonis dan problem utama yang dihadapinya. Pada Babak II problem yang dihadapi protagonis bertambah intensif dan bahkan menjadi semakin kompleks, sedangkan Babak III merupakan babak yang menentukan terselesaikan atau tidaknya problem yang dihadapi protagonis.



Gambar 1. Struktur Dramatik Tiga Babak

Penentuan babakan pada mulanya dihubungkan dengan durasi. Babak I merupakan seperempat, Babak II setengah dan Babak III seperempat dari keseluruhan durasi film. Pembagian babakan

berdasarkan durasi memberikan gambaran umum, namun penentuan babak dengan cara seperti ini sama sekali tidak memadai jika dikaitkan dengan tujuan pembabakan. Bagian pertama film merupakan eksposisi atau paparan dari elemen-elemen yang dibutuhkan untuk membangun situasi dramatik selanjutnya. Itulah sebabnya Babak I sering juga disebut dengan eksposisi atau *setup*. Adalah tidak mudah memberikan eksposisi tanpa membuat penonton merasa bosan. Dengan demikian, pembatasan Babak I yang dikaitkan dengan seperempat durasi keseluruhan film harus dianggap sebagai batas maksimal. Semakin cepat Babak I selesai, semakin baik struktur dramatik-nya. Cowgill (1997:52) menyatakan bahwa sama seperti halnya film panjang, *setup* dalam film pendek bertujuan memberikan orientasi kepada penonton mengenai latar belakang, bingkai waktu maupun suasana, yang menjadi kunci bagi penonton untuk mengetahui arah film. *Setup* memberikan informasi-informasi penting yang diperlukan untuk menggerakkan cerita. Tetapi berbeda dengan *setup* dalam film panjang yang berlangsung antara sepuluh sampai dengan lima belas menit untuk membangun suasana, tokoh dan aksi, dalam film pendek *setup* harus berlangsung sesegera mungkin. *Setup* memperkenalkan protagonis dan masalahnya: konflik utama cerita.

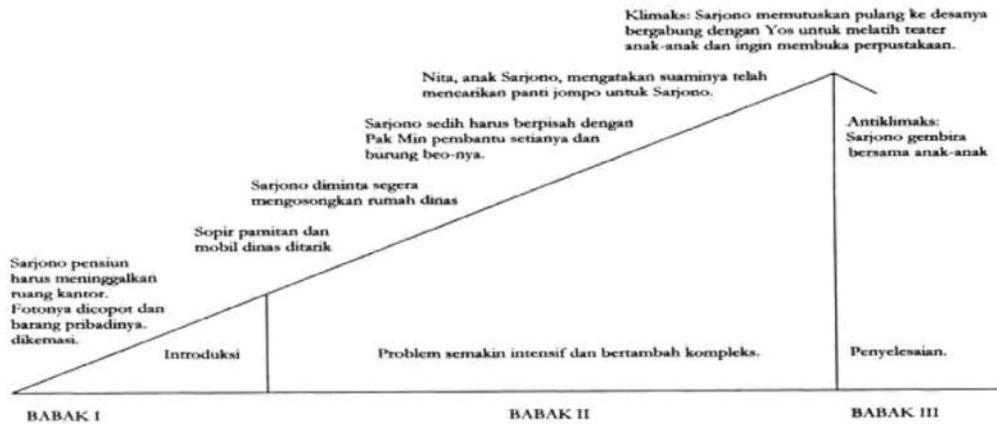
Babak II memperlihatkan bahwa segala sesuatunya menjadi semakin buruk. Problem semakin intensif dan bahkan semakin kompleks sehingga membuat penonton semakin ragu akan mudahnya penyelesaian problem.

Babak III ditandai dengan terjadinya titik balik yang mendorong tercapainya klimaks. Klimaks merupakan saat yang menentukan berhasil

tidaknya protagonis menyelesaikan problem yang dihadapinya. Problem adalah elemen utama penggerak cerita, sehingga ketika keraguan penonton atas terselesaikan atau tidaknya problem telah terjawab pada klimaks, maka pada dasarnya cerita telah berakhir. Dengan demikian tercapainya klimaks pasti akan disusul dengan antiklimaks. Antiklimaks adalah periode penurunan dramatik yang mengikuti. Karena terjadi penurunan dramatik pada antiklimaks, maka klimaks harus ditempatkan sesaat sebelum film berakhir agar antiklimaks terjadi dalam waktu yang singkat.

Penentuan akhir film menjadi penting karena pilihan atas penyelesaian problem menentukan pesan moral yang ingin disampaikan. Cerita yang sama dengan akhir yang berbeda akan berakibat pada perbedaan pesan moralnya. Bila film diakhiri dengan kegagalan protagonis dalam menyelesaikan masalahnya maka kegagalan ini harus disertai dengan nilai kemanusiaan. Tragedi yang baik harus memberi semangat kehidupan, sentuhan harapan, perkembangan atau pencerahan nilai-nilai kemanusiaan. Apabila tidak, maka tragedi harus ditolak dan dikatakan sebagai *loser story*. Penonton ingin mendengar bahwa hidup itu keras, hidup itu sedih dan kadang tragis, tetapi mereka tidak ingin mendengar bahwa hidup itu omong-kosong.

'PeNSiun' dipilih sebagai judul film dengan huruf *P*, *N* dan *S* dituliskan dalam huruf kapital. Dengan judul 'PeNSiun' pengkarya berharap penonton bisa dengan mudah mengetahui bahwa film ini mengisahkan tentang Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang telah memasuki masa pensiun. Gambar 2 menjelaskan sajian film 'PeNSiun' dengan menggunakan Struktur Tiga Babak.



Gambar 2. Struktur Tiga Babak Film 'Pensiun

a. Babak I

Babak I film 'PeNSiun' terdiri dari 3 adegan yang *scene*. *Scene* pertama menggambarkan suasana kesibukan kota Jakarta. *Scene* 2 menampilkan suasana sebuah gedung kantor pemerintah. *Scene* 3 menggambarkan saat-saat terakhir Sarjono berada di ruang kantornya karena telah memasuki masa pensiun. Barang-barang pribadinya telah dikemasi dan foto Sarjono yang terpajang di dinding dicopot dan diganti dengan foto Supriyanta sebagai pimpinan yang baru. Dua *scene* awal dimaksudkan untuk menjelaskan latar atau tempat dan waktu berlangsungnya cerita, yaitu Jakarta pada masa sekarang. *Scene* 3 mengintroduksi tokoh protagonis, Sarjono, serta problem yang dihadapi protagonis yaitu memasuki masa pensiun. Pada Babak I, Sarjono telah mengalami tekanan psikologis karena tidak lagi memiliki hak terhadap ruang kantor karena telah digantikan oleh pimpinan yang baru.

Film 'PeNSiun' berdurasi 40 menit sedangkan Babak I berlangsung selama 8 menit. Dengan demikian Babak I memenuhi persyaratan struktur tiga babak karena tidak melebihi seperempat dari keseluruhan durasi film.

b. Babak II

Dalam Babak II, problem yang dialami Sarjono menjadi semakin intensif dan bertambah kompleks. Problem-problem ini dibangun dari relasi antara Sarjono dengan sopirnya, Sarjono dengan Darwis dan Sarjono dengan anak perempuannya yang bernama Nita. Babak II, yang mengambil durasi 25 menit, dimulai ketika Sarjono pulang diantar dengan mobil dinas. Setelah Sarjono turun, sopir meminta pamit karena tidak akan lagi menjemput dan mengantar Sarjono. Dengan demikian Sarjono harus berpisah dengan sopirnya sekaligus tidak lagi mendapat fasilitas mobil dinas.

Problem bertambah intensif ketika esok harinya Darwis datang karena mendapat tugas dari kantor untuk mengurus rumah dinas yang ditempati Sarjono. Rumah tersebut harus segera dikosongkan, karena Sarjono telah pensiun, agar dapat segera ditempati pimpinan yang baru. Darwis bahkan mengingatkan burung beo yang ada di halaman juga termasuk inventaris negara. Ketika Pak Min datang, Sarjono mengatakan bahwa Pak Min sudah tidak dapat lagi bekerja padanya. Pak Min adalah tetangga Sarjono yang selama ini membantu mengurus rumah dan

mengerjakan berbagai keperluan lainnya. Dengan demikian, dalam saat yang hampir bersamaan Sarjono harus kehilangan tiga hal, yaitu rumah dinas, Pak Min dan burung beonya.

Kedatangan Nita, anak Sarjono, justru semakin membuat problem yang dihadapi Sarjono bertambah kompleks. Nita mengajukan usulan suaminya agar Sarjono tinggal di panti jompo. Hal ini membuat Sarjono merasa sangat terpukul, meskipun berusaha menutupinya di hadapan Nita. Sepeninggal Nita, Sarjono menangis dalam puncak kesedihannya.

Babak II diakhiri dengan adegan Sarjono yang duduk sendirian di kamarnya memainkan serulingnya. Sarjono merasa sangat kesepian di tengah suasana kota Jakarta yang sibuk.

c. Babak III

Babak III dimulai adegan-adegan transisi yang mempengaruhi arah keputusan Sarjono untuk menyelesaikan problemnya. Adegan-adegan transisi ini menggambarkan Sarjono yang melakukan suatu perenungan sehingga akhirnya mendapatkan pencerahan. Dimulai dengan adegan yang menggambarkan suasana hati Sarjono yang merasa kesepian di tengah keramaian kota Jakarta. Penonton telah memahami problem yang dihadapi oleh Sarjono yang di saat memasuki usia pensiun harus meninggalkan ruang kantornya, mengosongkan rumah dinas dan bahkan anaknya pun ingin memasukkannya ke panti jompo, sehingga penonton dapat merasakan suasana hati Sarjono yang tersingkir dari kehidupan kota Jakarta. *Shot-shot* kota Jakarta yang dipilih adalah *shot-shot* yang dapat mewakili kehidupan yang sudah modern seperti gedung-gedung pencakar langit, mobil-mobil yang menyesaki jalanan atau orang-orang yang harus bergegas menuju ke tempat kerja.

Musik yang menyayat dipilih untuk melatar-belakangi adegan ini agar kontras dengan gambar-gambar yang menampilkan kehidupan Jakarta yang modern, dengan tujuan agar penonton kembali merenungkan makna kehidupan modern sebagaimana perenungan yang dilakukan oleh Sarjono.

Renungan tersebut akhirnya membawa pencerahan pada Sarjono untuk memutuskan pulang ke kampung halamannya. Ini ditampilkan dengan adegan kereta api yang melaju meninggalkan Jakarta dan kemudian suasana beralih pada *shot-shot* yang menggambarkan kehidupan sebuah desa. Adegan ini menceritakan bahwa setelah melalui perenungannya akan kehidupan modern yang telah dijalaninya, Sarjono akhirnya memilih kembali ke kampung halamannya. Tafsir ulang terhadap kehidupan modern yang dilakukan Sarjono sebenarnya juga mewakili sikap kritis yang menganggap kehidupan modern ternyata tidak dapat menjawab semua persoalan, sehingga sekarang banyak orang kembali mengkonsumsi makanan organik, pergi ke kantor dengan bersepeda atau mengobati penyakit dengan menggunakan obat-obat tradisional.

Adegan-adegan transisi ini menjadi titik peralihan dari Babak II ke Babak III. Babak III merupakan babak yang singkat yang ditandai dengan tercapainya klimaks yang kemudian disusul dengan antiklimaks. Babak III film 'PeNSiun' ditandai dengan terselesaikannya problem yang dihadapi Sarjono. Sarjono akhirnya pulang kampung untuk bertemu dengan Yose sahabat lamanya. Sarjono menemukan peran barunya karena ingin membantu Yose melatih anak-anak berteater dan membuka perpustakaan untuk anak-anak. Adegan ini menjadi klimaks dalam film ini dan sedikit disusul dengan

antliklimaks yang menggambarkan kegembiraan anak-anak saat menyalami dan saling berkenalan dengan Sarjono.

4. Proses Berkarya

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, karena pengkarya melakukan pendekatan realisme, idealnya pelaksanaan *shooting* dilakukan di lokasi yang sebenarnya. Hal ini dapat dilaksanakan untuk adegan di luar ruangan. Tetapi untuk adegan di dalam ruangan tidak memungkinkan karena sempitnya ruang sehingga menyulitkan penataan kamera maupun lampu. Akhirnya pengkarya menggunakan salah satu ruang di kampus Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta, untuk ditata menjadi ruang kantor dan kamar tidur Sarjono.

Dilema muncul terkait dengan masalah pemain. Pendekatan realisme pada satu sisi menghindari aktor profesional, tetapi di sisi lain menuntut kemampuan pemain dalam memerankan tokoh yang prima karena harus bermain dalam *shot-shot* yang panjang. Hal ini sangat terasa pada saat pengambilan adegan dialog antara Sarjono dengan anaknya sehingga adegan ini terasa kurang maksimal.

Shooting dilaksanakan selama tiga hari, yaitu tanggal 24, 25 dan 26 April 2010 dengan mengambil adegan di tiga lokasi. Pengambilan adegan di dalam ruangan, yaitu ruang kantor dan kamar tidur Sarjono, dilaksanakan di kampus Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta. Untuk adegan pedesaan, *shooting* dilaksanakan di desa Leuwi Go'ong, Babakan Mandar, Sentul, Jawa Barat, sedangkan adegan di halaman rumah Sarjono dilaksanakan di rumah salah satu warga, Soedjiko, di Kompleks Timah Kelapa Dua, Cimanggis, Depok.

Shooting hari pertama dilaksanakan di kampus karena *shooting* di dalam ruangan memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan *shooting* di luar ruangan. *Shooting* hari pertama ini melibatkan seluruh kru karena selain membutuhkan tata lampu, penata artistik juga harus mengubah ruang kelas menjadi ruang kantor dan kamar tidur Sarjono. Konsep penggunaan *shot-shot* panjang ternyata cukup menyulitkan bagi pemain karena jika melakukan kesalahan harus mengulang kembali dari awal adegan. Dengan demikian pemain dituntut untuk menjiwai dialog-dialog panjang dan mengatur sendiri ritme adegan karena tidak akan dibantu oleh *editing*. Di sisi lain, *shot-shot* panjang menguntungkan bagi tata lampu, karena sudut pengambilan gambar jarang berubah, maka tidak diperlukan perubahan tata lampu yang signifikan. *Shooting* yang dimulai dari pukul enam pagi baru selesai pada pukul delapan malam.

Shooting hari kedua dan ketiga dapat dilaksanakan dengan lebih cepat karena pengambilan gambar dilaksanakan di luar ruangan sehingga tidak membutuhkan tata lampu dan hanya memerlukan sedikit campur tangan tata artistik. *Shooting* hari kedua dilaksanakan di desa Leuwi Goong untuk mengambil adegan Sarjono pulang kampung dan bertemu dengan sahabat lamanya, Yose, yang menjadi pelatih teater anak-anak. Adegan ini melibatkan anak-anak, maka *shooting* dilaksanakan pada tanggal 25 April 2010 yang jatuh pada hari Minggu sehingga anak-anak libur sekolah. *Shooting* hanya berlangsung selama kurang lebih dua jam. Sedangkan *shooting* di hari ketiga, yang mengambil lokasi di salah seorang warga Kompleks Timah dapat diselesaikan dalam waktu sekitar empat jam.

Setelah *shooting* selesai dilaksanakan, penyunting gambar melakukan proses *editing*.

Pendekatan realisme ternyata menimbulkan persoalan pada saat pelaksanaan *editing*. Adegan-adegan dibangun dari *shot-shot* yang panjang sehingga kesalahan adegan sulit dimanipulasi dengan *editing*. Dengan demikian, film dengan pendekatan realisme memang harus dibangun dari kemampuan menciptakan adegan secara utuh. Pada saat pra produksi pengkarya telah mendesain setiap adegan secara detail agar tidak terjadi kesalahan-kesalahan pada saat pelaksanaan *shooting*. Setelah melalui tahap *editing*, secara keseluruhan film 'PeNSiun' berdurasi 40 menit, termasuk *title* dan *credit titles*.

5. Pendukung Karya

Dalam proses pembuatan film 'PeNSiun' ini, penulis bertindak selaku penulis skenario dan sutradara. Sebagai sutradara, penulis dibantu dua orang asisten sutradara, yaitu Hadrach Daeng Ratu dan Wina Miranti. Hadi Artomo, lulusan pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, bertindak selaku penata kamera dan dibantu Yohannes K. Pattiasina sebagai penata lampu dan Dony Arlen sebagai *gaffer* yaitu kru yang membantu penata kamera dan bekerja sama dengan penata lampu yang memiliki tanggungjawab di bidang kelistrikan pada Hadi Artomo karena beliau lama berkecimpung dalam berbagai pembuatan film dokumenter sehingga sesuai dengan keinginan pengkarya untuk melakukan pendekatan realisme dalam film 'PeNSiun' ini. Bidang artistic ditangani A. Syaeful Anwar, dibantu Nana, Ahmad Suaeb dan Ari. Penyuntingan gambar, tata suara dan ilustrasi musik ditangani mahasiswa Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta, yaitu Hendry Gunawan sebagai penyunting gambar dan Raden Anom Prakoso selaku ilustrator musik, sedangkan

tata suara ditangani Gilang Qidra Ramadhan, Lastanto Fitroni dan Satria A. Anggapradja. Proses pembuatan film 'PeNSiun' ini juga didukung Supriyanta yang telah membantu pemotretan serta Putri Sarah Amelia dan Iwank sebagai pencatat *script* yang bertugas mencatat dengan detail berbagai hal yang terjadi ketika suatu adegan direkam oleh kamera. Pencatat *script* menjadi penting karena catatannya dapat dijadikan pegangan untuk menjaga kesinambungan adegan, memonitor ketersediaan bahan baku maupun mengecek *shot-shot* yang sudah maupun belum diambil.

Para pemain yang mendukung film 'PeNSiun' ini dikoordinasi oleh Panji dan Ima. Pemain terdiri dari Subarkah Hadisarjana yang memerankan tokoh Sarjono, Eva Nasution sebagai anak Sarjono, Gerzon R. Ayawaila berperan sebagai Darwis, Encek Bagus sebagai Jamal, Moelyanto memerankan tokoh sopir, Soedjiko sebagai Pak Min, Yose Rizal Manua berperan sebagai Yose dan Trinovianto sebagai asisten Yose. Tokoh anak-anak diperankan murid-murid SD Negeri Tugu 8, Cimanggis, Depok; yaitu Diva, Sinta, Arsy, Ressa, Putri, Syifa, Ikha, Mayo, Firmansyah, Dendi, Ridho, Fauzan, Idris; serta didukung anak-anak dari kampung Leuwi Go'ong, Desa Babakan Mandar, Sentul.

Di bidang produksi, Subagio Budisantoso dan Agus Supriyanto bertindak selaku produser sedangkan produksi dipimpin Silvia Diah Sawitri. Produksi juga didukung tiga orang *driver*, yaitu Trinovianto, Rahmat dan Jaffet Pattiasina. Novi Arda sangat membantu pengadaan konsumsi pada saat *shooting* hari kedua dan ketiga serta memiliki peran penting bagi kelengkapan *property* dan kostum.

SIMPULAN

Mengusung tema keseharian, film pendek 'PeNSiun' digarap melalui pendekatan realisme yang ditandai dengan upaya sedapat mungkin menghindari campur tangan teknis. Meminimalisir campur tangan teknis relatif mudah dilakukan pada pengambilan adegan eksterior siang hari. Matahari dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber pencahayaan dan hanya diperlukan sedikit sentuhan artistik karena nilai artistik telah terkandung di lokasi pengambilan gambar. Kesulitan teknis terjadi pada pengambilan gambar pada adegan interior dan adegan malam hari karena penata lampu dan penata artistik harus sanggup menghadirkan ruang dan tata cahaya yang mirip dengan realitas yang sebenarnya.

Realisme juga menolak penggunaan pemain profesional dan sekaligus mengkritik tajam manipulasi *editing* sehingga menimbulkan konsekuensi pada pengambilan *shot-shot* yang panjang. Hal ini menyulitkan pemain amatir untuk menghafal dan menjiwai dialog-dialog panjang serta mengatur sendiri ritme adegan. Kesalahan sedikit akan membuat pengambilan adegan kembali dimulai dari awal sehingga cukup menyita waktu pada saat *shooting* dilaksanakan. Sebagai akibatnya sebagian adegan kurang tergarap secara maksimal.

Persoalan lain yang muncul pada film dengan pendekatan realisme juga terjadi pada saat pelaksanaan *editing*. Adegan dibangun dari *shot-shot* yang panjang sehingga ritme sulit direayasa di meja *editing*. Dibutuhkan kejelian yang cukup menyita waktu untuk menemukan celah untuk memotong adegan yang terasa bertele-tele.

Setelah mengajukan teorinya tentang mimesis yang menjadi cikal bakal tumbuhnya realisme, Aristoteles membagi drama menjadi tiga babak yaitu awal, tengah dan akhir. Struktur ini digunakan pada film pendek 'PeNSiun' dan sebagai hasilnya struktur dramatik tiga babak kembali menunjukkan kekuatannya untuk menyampaikan cerita secara jernih dan sangat efektif untuk membangun keterlibatan emosional penonton.

Glosarium

Editing. *Editing* berasal dari bahasa Latin *editus* yang berarti 'menyajikan kembali'. Di bidang film, *editing* berarti kegiatan memotong-motong dan menyusun kembali hasil perekaman gambar. Bazin yang berangkat dari tradisi realisme mengkritik *editing* karena dianggap memanipulasi realitas.

Frame. Gambar yang dibatasi suatu bingkai sebagai satuan terkecil dari film. Film sebenarnya dibangun dari pergerakan frame demi frame yang kemudian menimbulkan kesan bahwa gambar tersebut bergerak.

Framing. Membingkai adegan dengan cara menentukan batas-batas tertentu dari obyek yang akan direkam. Hal ini terkait dengan pengaturan komposisi dan efek yang ingin ditimbulkan melalui pembatasan bingkai gambar tersebut.

Scene. Adegan dalam satu kesatuan tempat dan waktu tertentu, sehingga *scene* akan berubah apabila terdapat perubahan tempat dan atau waktu. Skenario umumnya ditulis berdasarkan pengelompokan *scene* meskipun terdapat juga beberapa skenario yang didasarkan pada pengelompokan *shot*.

Shot. Dalam pengertian tata kamera dimulai dari kamera *on* sampai dengan kamera *off*, sedangkan dalam pengertian editing dimaknai sebagai potongan gambar. Dengan demikian satu *shot* hasil rekaman kamera dapat dipecah menjadi beberapa *shot* di meja *editing*.

KEPUSTAKAAN

- Cassirer, Ernst, *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esai Tentang Manusia*, terj. Alois A. Nugroho. Jakarta: PT. Gramedia, 1987.
- Cowgill, Linda J., *Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters*. California: Lone Eagle Publishing Co, 1997.
- Mappiare, Andi, *Psikologi Orang Dewasa*. Surabaya: Usaha Nasional, 1983.
- Monaco, James, *Cara Menghayati Sebuah Film, Jilid 1*, terj. Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra, 1984.
- Monaco, James, *Cara Menghayati Sebuah Film, Jilid 2*, terj. Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra, 1985.
- Sindhunata, *Dilema Usaha Manusia Rasional: Kritik Masyarakat Modern oleh Max Horkheimer dalam Rangka Sekolah Frankfurt*. Jakarta: PT. Gramedia, 1983.
- Sutrisno, FX Muji dan F. Budi Hardiman, eds, *Para Filsuf Penentu Gerak Jaman*. Jakarta: Penerbit Kanisius, 1992.