

PROSES KREATIF PRAPRODUKSI SUTRADARA DI KOMUNITAS MONTASE FILM DALAM PRODUKSI FILM-FILM BERTEMA BUDAYA JAWA

Purwoko Ajie¹, Titus Soepono Adji²

Prodi S1-Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

¹Email: puralexndanupjs@gmail.com

²Email: tusjik@isi-ska.ac.id

ABSTRACT

The background of the problem that underlies this research is the curiosity of how Javanese culture becomes one of the director's pre-production creative processes into films in the Film Montase community. The concept of Javanese culture that will be developed cannot be separated from the habits and customs that exist in Javanese society. The analysis used refers to the creative process according to Ed Gaskell in his book entitled Make Your Own Hollywood Movie and is explained through story ideas, writing scenarios, genres and themes, storyboards, location setting, setting in the scene, cast, looking for film production crews and research on film production. Furthermore, this research is described using qualitative methods. The purposive sampling technique used refers to pieces of Javanese cultural scenes and the director's pre-production creative process. The results obtained from the research show that the Montase Film community is able to develop the creative process of Javanese culture into their films between 2013 and 2018. The creative process of Javanese culture that appears in the films produced by Montase Film such as Rembugan, Nyumbang, Javanese language both Ngoko and Krama, cloth batik, gamelan music, Javanese songs, traditional farming systems and village-roofed houses that match the visual habits of the people in Java.

Keywords: creative process, Javanese culture, community, montage.

ABSTRAK

Latar belakang masalah yang mendasari penelitian ini adalah keingintahuan bagaimana budaya Jawa menjadi salah satu proses kreatif praproduksi sutradara kedalam film-film di komunitas *Montase Film*. Konsep budaya Jawa yang akan dikembangkan tidak lepas dari kebiasaan dan adat istiadat yang ada pada masyarakat Jawa. Analisis yang digunakan mengacu pada proses kreatif menurut Ed Gaskell pada bukunya berjudul *Make Your Own Hollywood Movie* dan dijelaskan melalui ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi dalam film. Selanjutnya, penelitian ini dijabarkan menggunakan metode kualitatif. Teknik *purposive sampling* yang digunakan mengacu pada potongan *scene-scene* budaya Jawa dan proses kreatif praproduksi sutradara. Hasil yang diperoleh dari penelitian bahwa komunitas *Montase Film* mampu mengembangkan proses kreatif budaya Jawa kedalam film-film produksinya antara tahun 2013 hingga 2018. Proses kreatif budaya Jawa yang muncul dalam film produksi *Montase Film* seperti *Rembugan*, *Nyumbang*, bahasa Jawa baik *Ngoko* maupun *Krama*, kain batik, musik gamelan, tembang Jawa, sistem bertani tradisional dan rumah beratap kampung yang sesuai dengan visual kebiasaan masyarakat di Jawa.

Kata kunci: proses kreatif, budaya jawa, komunitas, montage.

PENDAHULUAN

Label *indies* semakin berkembang karena pengaruh teknologi digital yang semakin maju. Kemajuan ini mendorong industri kreatif berkembang tidak hanya di Jakarta, namun juga menyebar di kota-kota besar di seluruh Indonesia. Perubahan ini memicu komunitas-komunitas film semakin banyak. Salah satu alasan berkembangnya fenomena komunitas film independen adalah fleksibilitas dan kebebasan untuk mengekspresikan ide. Ekspresi bukan saja dalam hal ide, namun ekspresi juga mampu menjadikan alat-alat produksi semakin bervariasi serta produksi film semakin banyak. Perkembangan ini tentu mempermudah komunitas dalam memperjuangkan ideologi serta gagasan-gagasannya. Pada praktek produksinya, komunitas cenderung lebih fleksibel mulai dari kegiatan perencanaan hingga proses perwujudan, dan semuanya mengikuti pada permasalahan yang akan dibuat sehingga dapat dikatakan relatif efisien (Barry, 2016: 125). Pada lembaga pendidikan prosesnya berlangsung dengan mengikuti atau berbasis teori pengetahuan perfilman yang telah ada (baku) dan terkesan kaku.

Pasca tahun 1998, keterbukaan peluang untuk berkarya secara masif mulai berkembang di Indonesia, terutama di kota Jakarta, Bandung, Cirebon, Purbalingga, Yogyakarta, Surabaya dan Bali. Rumah produksi yang berangkat dari komunitas di Yogyakarta seperti *Lima Enam Films*, *Fourcolours Film* dan *Studio-Kasat Mata* (animasi) (Jogja Film, 2014: 4). Tercatat juga organisasi kajian perfilman non pemerintah seperti *Kinoki*, *Montase Film*, *Rumah Sinema* dan *Kunci Cultural Studies*. Fenomena keterbukaan ini melahirkan banyak komunitas-komunitas film dalam mengangkat budaya dan kearifan lokal menjadi sebuah karya audio visual yang mahal nilai estetikanya. Salah satu komunitas film berkembang di Yogyakarta hingga saat ini adalah *Montase Film*.

Komunitas *Montase Film* berdiri sejak tahun 2006 dan awalnya adalah sekumpulan pemuda penikmat film (Bagus Pramutya, F.

Taftazany, Goegik Poerwanto dan Himawan Pratista) yang menyalurkan apresiasinya ke dalam sebuah ulasan dan review. Seiring berkembangnya waktu, kemampuan review dan gagasan-gagasan karya dari para anggota komunitasnya memunculkan ide untuk dikembangkan menjadi sebuah film pendek. Tahun 2013, *Montase Film* dengan segala keterbatasan mulai mengawali produksi film-film pendek dengan biaya produksi rendah, mulai dari Rp. 100.000,- hingga Rp. 3.000.000,-.

Keberhasilan dalam komunitas film juga tidak lepas dari adanya aturan serta berbagai elemen pendukung. Dimulai dari perencanaan, produksi hingga pascaproduksi. Salah satu dasar proses kreatif dalam praproduksi film adalah proses dan perencanaan sutradara dan produser dalam menentukan ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi dalam film. Elemen ini dibagi ke dalam beberapa divisi mulai dari produser, sutradara, penulis naskah dan sub-divisi pendukung lainnya yang kemudian lebih mudah disebut *crew* (kru).¹

Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab atas aspek kreatif, baik yang bersifat penafsiran maupun teknik pada pembuatan sebuah film. Sutradara juga mengontrol akting dan dialog para pemain di depan kamera dan mengarahkan para kru produksi. Ruang lingkup kerja sutradara selain aspek kreatif juga meliputi aspek teknis dan isi (Ilham Zoebazary, 2010: 80). Sutradara memegang peranan yang besar dalam menerjemahkan naskah menjadi bentuk visual. Hal yang paling penting untuk seorang sutradara adalah kreatifitas, keuletan dan kemampuan untuk mendorong tim bekerja dari praproduksi, produksi dan tahap pasca produksi.

1. *Crew/Crew members* adalah orang atau sekelompok orang yang terlibat dalam produksi film atau program televisi, namun tidak muncul di layar. Istilah ini lebih mengacu pada jajaran pekerja di tingkat bawah. (Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi & Film*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010, hlm. 68).

Tahap pembuatan film berdasarkan teori Ed Gaskell pada bukunya berjudul *Make Your Own Hollywood Movie* untuk praproduksi meliputi ide cerita, penulisan skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi. Penelitian ini menitikberatkan pada tahap praproduksi, karena pada tahap praproduksi terdapat proses seorang sutradara dan produser dalam mempersiapkan kebutuhan produksi sebelum proses produksi dan pasca produksi.

Daya tarik dalam sebuah produksi di komunitas film independen *Montase Film* terletak pada ide cerita, budaya atau *urban legend* yang dirangkai secara unik. Unik yang dimaksud meliputi segi seni, dialek, bahasa maupun keragaman budaya lokal yang semuanya memiliki tujuan untuk memberikan hiburan serta edukasi kepada khalayak. Salah satu yang paling menonjol dari film-film produksi komunitas *Montase Film*, dengan hal ini menamai rumah produksinya sebagai *Montase Productions*, rata-rata mengangkat tema budaya Jawa baik secara naratif maupun visualnya yang khas.

Atas dasar latar belakang tersebut, maka fungsi komunitas film independen *Montase Film* sangat menarik. Fungsi tersebut menjadi bentuk konkrit melihat seberapa jauh peran sebuah komunitas dalam mengembangkan budaya dan kearifan lokal suatu daerah, khususnya budaya Jawa, menjadi sebuah film. Fungsi tersebut nantinya dapat menjadi sebuah pengetahuan baru mengenai budaya Jawa seperti *Rembugan*, *Nyumbang*, bahasa Jawa baik *Ngoko* maupun *Krama*, kain batik, musik gamelan, tembang Jawa, sistem bertani tradisional dan rumah beratap kampung, serta pengembangan untuk ilmu pengetahuan dan menemukan formula proses kreatif baru dalam memajukan ilmu pengetahuan baik dunia televisi maupun perfilman di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana budaya Jawa dimunculkan dalam film-film produksi komunitas *Monta-*

se Film melalui sistem bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem religi dan kesenian pada masyarakat Jawa. Pada proses kreatifnya, bagaimana proses kreatif perencanaan konseptual sutradara diterapkan melalui ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi kedalam film-film bertema budaya Jawa produksi komunitas *Montase Film*. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan dan menganalisis proses kreatif Rahma Nurlinda Sari, Agustinus Dwi Nugroho dan Dwi Saputro pada tahap praproduksi sebagai Sutradara film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu tanpa perbandingan, atau menghubungkan dengan *social setting* dan subjek yang berbeda (Mukhtar, 2013: 10). Penelitian deskriptif kualitatif yang dimaksudkan adalah mengungkap sebuah fakta empiris yang ditemukan secara objektif, ilmiah berdasarkan pada logika keilmuan, prosedur dan teori yang kuat berdasarkan keilmuan yang ditekuni. Sumber data bersumber dari kata-kata, kajian tertulis, dan foto. Sumber kata-kata yang dimaksud adalah hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan Rahma Nurlinda Sari, Agustinus Dwi Nugroho dan Dwi Saputro serta Himawan Pratista selaku Produser. Sumber tertulis dimaksudkan dengan buku dan penelitian ilmiah. Sedangkan untuk sumber foto merupakan dokumentasi proses yang dilakukan komunitas *Montase Film* pada tahap praproduksi.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, kajian dokumen dan wawancara. Observasi dilakukan secara tidak langsung dengan mengamati film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir* berulang kali. Kajian dokumen dilakukan dengan mengkaji dokumen atau data-data yang telah diperoleh dari *database* komunitas *Montase Film*, baik arsip berupa data foto mengenai sutradara di *Montase Film*, data dokumen berupa skenario film maupun data audiovisual mengenai film di

Montase Film. Wawancara dilakukan dengan Rahma Nurlinda Sari, Agustinus Dwi Nugroho dan Dwi Saputro sebagai sutradara film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir* dan Himawan Pratista sebagai Eksekutif Produser dari ke-3 film.

Analisis data menggunakan tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih 3 film produksi *Montase Film* kemudian dilakukan pengamatan secara terus-menerus selama proses penelitian dengan membaca transkrip dan mendengarkan kembali rekaman wawancara, dokumen berupa naskah film dan berita yang termuat di media sosial dan website *Montase Film*. Data yang telah didapat, kemudian disajikan dalam bentuk tabel, teks naratif dan bagan. Verifikasi dilakukan dengan Himawan Pratista selaku Eksekutif Produser yang sudah ikut andil sejak awal proses kreatif.

PEMBAHASAN

A. Budaya Jawa dalam film Produksi *Montase Film*

1. Budaya Jawa dalam Film *Nyumbang*

a. Sistem Bahasa (Bahasa Jawa *Ngoko*, *Madya* dan *Kromo*)

Film *Nyumbang* menggunakan bahasa Jawa, baik Jawa *Ngoko* dan Jawa *Kromo*. Pada website www.montase.org/nyumbang/ dijelaskan secara spesifik tentang penggunaan bahasa dalam film yaitu *Javanese/Indonesia*.



Gambar 01. Potongan gambar dalam film *Nyumbang* – Pak Bejo berbicara dengan istrinya.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Dari gambar 01 di atas mengadegankan Sutini berbincang dengan Pak Bejo membahas pekerjaan masing-masing. Penggalan dialog yang digunakan dalam pembicaraan antara Pak Bejo dan Sutini menggunakan bahasa Jawa *Ngoko*. Bahasa *Ngoko* dapat digunakan oleh mereka yang sudah akrab dan oleh mereka yang merasa dirinya lebih tinggi status sosialnya daripada lawan bicara. Biasanya digunakan untuk berbicara antara orang-orang sebaya, kerabat dekat yang seumuran (akrab) dan atau suami istri ekonomi menengah ke bawah.

Selain menggunakan bahasa Jawa *Ngoko*, juga terdapat penggunaan bahasa Jawa *Krama* di salah satu adegan dialog antara Drs. Susanto dengan Pak Bejo dan Sutini. Dialog ini terjadi di Puskesmas saat Pak Bejo pura-pura sakit dan kemudian berobat. Pembicaraan antara Pak Bejo, Sutini dan Drs. Susanto menggunakan bahasa Jawa *Krama*. Bahasa *Krama* dapat digunakan oleh mereka yang statusnya sama, sudah akrab, juga digunakan untuk berbicara dengan orang yang statusnya lebih rendah, tetapi tidak akrab, atau sudah akrab tetapi untuk menghormati, dan untuk berceramah. Dialog dalam *scene* puskesmas memperlihatkan Drs. Susanto berbicara menggunakan bahasa Jawa *Krama Lugu* kepada Pak Bejo. Penggunaan bahasa Jawa *Madya* sendiri tidak dominan dalam film dan hanya muncul di beberapa dialog ringan dari tetangga Pak Bejo.

b. Sistem Teknologi

1) Rumah Kampung khas Jawa

Sebagian besar rumah orang Jawa memiliki denah dasar yang sama namun perbedaan jenis atap yang digunakan menunjukkan kedudukan sosial dan ekonomi pemilik rumah. Secara garis besar, tempat tinggal orang Jawa dapat dibedakan menjadi rumah bentuk joglo, limasan, kampung, masjid dan tajug atau tarub serta *panggung pe*. Pada penerapan di film *Nyumbang*, rumah-rumah masyarakat Jawa dominan menggunakan atap jenis kampung.

Rumah beratap kampung dapat dilihat

di berbagai desa di lereng gunung maupun desa-desa pesisir di Jawa Tengah, Jawa Timur maupun Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam film *Nyumbang* rumah beratap kampung ditampilkan beberapa kali. Ciri-ciri rumah jenis ini antara lain memiliki bentuk bangunan persegi panjang, bertiang dengan dua buah atap persegi panjang; pada sisi samping atas ditutup dengan tutup *keyong*. Secara struktural, bentuk atap rumah kampung merupakan bentuk yang paling sederhana. Rumah kampung terdapat empat tiang tengah dan dua lapis tiang pengikat yang berfungsi sebagai tempat bersandar atap puncak rumah.

2) Perabotan Interior Rumah Orang Jawa

Susunan perabotan rumah orang-orang Jawa sangatlah sederhana baik itu *dipan*, lampu petromak, kerajinan anyaman dan sekat dinding dari bambu. Isi dari perabotan ini tergantung dari tingkat ekonomi masing-masing penghuninya. Keluarga Pak Bejo termasuk golongan dari keluarga ekonomi rendah. Hal ini merujuk dari properti yang ada di dalam rumahnya, sangat sederhana dan jauh dari kesan mewah.

Tempat duduk dan berbincang antara Pak Bejo dan istrinya adalah *Dipan*. *Dipan* dalam film *Nyumbang* juga digunakan sebagai tempat tidur yang terbuat dari bambu dan dilasi oleh tikar. Sekat dan dinding rumah yang ada di dalam film adalah *gedek* (dinding dari anyaman bambu) dan papan triplek. Terdapat properti visual pendukung lain seperti *dingklik* (kursi kecil dari kayu), *tenggok* (wadah serbaguna), *caping* (topi lebar terbuat dari anyaman bambu atau rotan), *tebok* (semacam nampan berbentuk bulat yang terbuat dari anyaman bambu), dan lampu petromaks (sejenis alat penerangan yang menggunakan bahan bakar minyak tanah bertekanan, dan dalam menyalakannya dibantu dengan spirtus). Semua properti ini sangatlah khas dan dapat ditemui hampir disemua rumah-rumah masyarakat Jawa ekonomi rendah.

3) Pakaian Batik dalam Kondangan

Sudah menjadi rahasia umum bahwa ba-

tik merupakan peninggalan budaya Jawa yang diakui dunia. Kata batik berasal dari bahasa Jawa, dari kata “*amba*” yang berarti menggambar dan “*tik*” yang berarti kecil (Suwanto, 1998: 8). Membatik diartikan menggunakan canting yang ujungnya kecil memberi kesan “orang menulis dengan titik-titik”. Pakaian batik sering digunakan baik acara formal maupun non-formal.

Kain batik telah mengalami perubahan dan perkembangan desain yang sangat pesat baik itu batik tulis maupun cap. Desain batik juga beragam dan mulai diterapkan pada mode pakaian mulai dari baju, gaun dan kebaya. Penggunaan batik dikalangan masyarakat desa dominan digunakan untuk acara-acara formal di berbagai jenis hajatan seperti pernikahan atau sunatan. Dalam jurnal berjudul *Batik sebagai Identitas Kultural Bangsa Indonesia di Era Globalisasi* tulisan Iskandar dan Eny Kustiyah (2017: 2458) menyebutkan bahwa Batik yang awalnya hanya dipakai di lingkungan keraton saja mulai melebarkan sayapnya ke luar keraton seiring dengan kebutuhan dan perkembangan jaman dari kebutuhan individual menjadi industrial. Pak Bejo adalah perwakilan dari kebiasaan masyarakat Jawa yang menjunjung tinggi nilai luhur warisan budaya dengan menggunakan pakaian batik. Selain itu para warga yang ada dalam film *Nyumbang* juga mengenakan busana batik, namun dengan motif dan jenis yang berbeda-beda.

c. Sistem Organisasi Sosial (Budaya Nyumbang)

Masyarakat Jawa memiliki tradisi yang bermakna memberikan sesuatu kepada orang lain pada waktu-waktu tertentu. Kegiatan tradisi ini disebut *nyumbang*. Di beberapa daerah di Jawa bagian Tengah, Timur dan Daerah Istimewa Yogyakarta masih terdapat tradisi menyumbang pada momentum khusus dengan penyebutan yang berbeda-beda. Sebagian masyarakat di Jawa Timur ada yang menyebutnya “*mbecek*”, “*buwuh*”, “*ewuh*”, dan ada pula yang menyamakan dengan istilah “*jagong*”.

Nyumbang atau bisa disebut juga sumbang-menyumbang merupakan tradisi yang dilakukan oleh warga masyarakat Jawa untuk rangka berpartisipasi dalam hajatan yang diselenggarakan oleh salah satu warga masyarakat setempat (Raza, 2014: 32). Pada film *Nyumbang*, Pak Bejo menyumbang dengan memberikan amplop berisi uang tunai sesuai kemampuannya. Hal lain tentang *nyumbang* yang ada di film terjadi ketika Pak Bejo dan Sutini membuat pernyataan sakit palsu ke para tetangganya. Hal ini menjadi pemicu para tetangga untuk membesuk Pak Bejo dan memberikan amplop serta bantuan bahan makanan berupa buah dan sayur. Aksi sumbang-menyumbang dalam film ini sangat relevan dengan kegiatan masyarakat Jawa di pedesaan tentang gotong-royong dan hidup rukun berdampingan.

d. Kesenian

1) *Tembang* Jawa

Tembang merupakan salah satu kesenian dalam budaya Jawa dari peninggalan leluhur. Menurut Rahyono (2009: 94) dalam bukunya yang berjudul *Kearifan Budaya dalam Kata* dapat diartikan sebagai, “sebuah bentuk puisi, sajak atau syair Jawa tradisional yang dilantunkan dalam Bahasa Jawa. Setiap baitnya mempunyai baris kalimat (*gatra*) tertentu dan disetiap *gatra* mempunyai jumlah suku kata (*guru wilangan*) tertentu, dan berakhir pada bunyi sajak akhir (guru lagu; guru suara tertentu)”. *Tembang* Jawa terdapat beragam bentuk dan jenisnya seperti *Tembang Gedhe* atau *Sekar Agung*, *Tembang Tengahan* atau *Sekar Tengahan* dan, *Tembang Macapat* atau *Sekar Alit*.

Dalam film *Nyumbang*, *tembang* (*nembang*) dinyanyikan sebanyak dua kali sepanjang film. Pak Bejo mengolah ladang yang belum panen diselingi dengan *nembang* Jawa. Setelah itu, Sutini juga meneruskan *nembang* dengan kegiatannya di pasar saat berjualan gorengan. Lagu pembuka dari film *Nyumbang* menggunakan bahasa Jawa dengan cengkok dan nadanya yang khas. Pak Bejo berkeluh

kesah dengan hasil bercocok tanamnya yang belum membuahkan hasil, sedangkan Bu Sutini yang berjualan gorengan di pasar juga kurang mendapatkan untung karena dagangannya tidak habis terjual. Lagu *tembang* penutup yang dinyanyikan oleh Pak Kikiswantoro adalah sebagai pesan-pesan untuk manusia agar tetap bersyukur atas nikmat tuhan, sehingga *tembang* yang diciptakan di film *Nyumbang* sangat cocok dengan pesan dari film ini tentang rasa bersyukur.

2. Budaya Jawa dalam Film *Reco*

a. Sistem Bahasa (Bahasa Jawa *Ngoko*, *Madya* dan *Kromo*)

Film *Reco* menggunakan bahasa Jawa campuran antara *Ngoko*, *Madya* dan *Kromo*. Pada website www.montase.org/reco/ dijelaskan secara spesifik tentang penggunaan bahasa dalam film yaitu *Javanese/Indonesia*. Hal ini terjadi karena terdapat tingkatan lawan bicara orang yang satu dengan yang lainnya sesuai dengan strata ekonomi dan umur.



Gambar02. Potongan gambar dalam film *Reco* – Pak Bejo berbicara dengan istrinya tentang *wangsit*.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Dari gambar02 di atas menggambarkan pembicaraan antara Pak Bejo dan Sutini tentang *wangsit* yang diterima. Pak Bejo menemukan patung *reco* dibelakang rumahnya. Dialog berlangsung menggunakan bahasa Jawa *Ngoko*. Bahasa *Ngoko* dapat digunakan oleh mereka yang sudah akrab dan oleh mereka yang merasa dirinya lebih tinggi status sosialnya daripada lawan bicara. Biasanya digunakan untuk berbicara antara orang-orang sebaya, kerabat dekat yang seumuran (akrab) dan atau suami istri ekonomi menengah kebawah.

Bahasa Jawa *Madya* merupakan bahasa Jawa campuran antara *ngoko* dan *krama*, bahkan bahasa Jawa *Madya* dapat juga dipengaruhi oleh bahasa Indonesia. Bahasa Jawa *Madya* lebih mudah dipahami dan dimengerti untuk semua orang. Bahasa Jawa *Madya* yang digunakan dalam film *Reco* terdapat pada adegan dialog saat beberapa warga dan Dwi (petugas cagar budaya) membahas penemuan benda berbentuk patung di pekarangan rumah masing-masing warga. Perbincangan antara 3 warga desa terasa lebih dekat dan akrab karena mereka saling kenal. Dialog dan intonasi bahasa warga kemudian berubah ketika Dwi (petugas cagar budaya) berbaur bersama warga. Para warga cenderung menggunakan bahasa *Krama* karena pada *scene* ini para warga belum mengenal sosok Dwi.

Penggunaan bahasa Jawa *Krama* terdapat saat adegan warga yang ingin meminta kejelasan kepada Kepala Dusun atas isu mengenai relokasi warga. Hal ini terjadi berawal dari keresahan warga atas penggusuran rumah yang dilakukan oleh Tim Cagar Budaya karena ditemukannya *Reco* serta barang-barang kuno. Dialog dalam *scene* rumah Pak Sarno memperlihatkan Pak Sarno berbicara menggunakan bahasa Jawa *KramaInggil* kepada para warganya dalam memberikan pencerahan atas isu penggusuran rumah warga. Bahasa Jawa *Krama Inggil* digunakan saat Pak Sarno selaku kepala dusun menjelaskan maksud dan tujuan dari Drs. Susanto selaku Kepala Cagar Budaya untuk menasehati warganya.

b. Sistem Teknologi

1) Rumah Kampung khas Pedesaan Jawa

Film *Reco* menggunakan *setting* lokasi dan rumah-rumah warga yang berbentuk rumah kampung. Lokasi yang digunakan berada di dusun Tanggulangin, desa Ngablak, Magetan, Jawa Tengah. Pada film juga memperlihatkan *scene* dari gambaran rumah-rumah warga yang bergaya kampung. Rumah seperti ini dapat dijumpai di berbagai desa di lereng gunung maupun desa-desa pesisir di Jawa Tengah, Jawa Timur maupun Daerah Istimewa Yogyakarta.

2) Perabotan Interior Rumah Orang Jawa

Film *Reco* menunjukkan identitas susunan perabotan rumah orang-orang Jawa yang sederhana baik itu *dipan*, lampu petromak, *pawon* (dapur) kerajinan anyaman dan, dinding dari bambu. Isi dari perabotan ini tergantung dari tingkat ekonomi masing-masing penghuninya. Suasana interior dapur Pak Pono masih memasak menggunakan *pawon* (tungku masak). Ada beberapa penyebutan lokal untuk tungku, diantaranya orang Jawa menyebutnya *pawon*, *dhingkel* dan *anglo*. Menurut Mulyono (2009: 2) dalam jurnalnya berjudul *Kajian Ergonomi Pada Tungku Masak Dapur Tradisional Masyarakat Desa Sukorejo Kediri* menjelaskan bahwa Tungku dibuat secara sederhana dan diletakkan secara permanen di dalam dapur. Tungku terbuat dari batu cadas, tanah liat ataupun dari batubata. Bahan bakar untuk memasak menggunakan tungku adalah kayu bakar. Semua properti ini sangatlah khas dan dapat ditemui hampir disemua rumah-rumah masyarakat Jawa.

c. Sistem Mata Pencaharian (Petani)

Petani merupakan salah satu profesi turun temurun dari zaman kerajaan Majapahit. Seiring perubahan zaman bekerja sebagai petani semakin hari semakin tidak digemari, terutama oleh generasi muda karena perkembangan zaman dan teknologi yang bervariasi. Petani dalam konteks pergaulan sosial, ekonomi, politik selalu menjadi kelompok yang terpinggirkan dan sering dimanfaatkan untuk kepentingan tertentu.

Film *Reco* memperlihatkan kegiatan Pak Bejo yang menggali lubang untuk mencari *reco*, kemudian Pak Pono datang menghampiri Pak Bejo dengan mengenakan *caping*, cangkul dan sepatu *boots*. Hal ini menunjukkan identitas keseharian dari Pak Pono yang berprofesi sebagai petani. Lokasi yang digunakan dalam film *Reco* tepat berada di lereng Gunung Merbabu yang terkenal dengan tanahnya yang subur.

d. Sistem Organisasi Sosial (Rembugan)

Arti kata *Rembugan* menurut Prawiroat-

modjo (1981: 140) dalam bukunya yang berjudul *Bausastra Jawa – Indonesia* artinya adalah “Bicara; berunding atau bermusyawarah”. *Rembugan* berarti membicarakan atau mendiskusikan suatu perkara serta diskusi. Ikut dalam keputusan bersama yang telah ditetapkan sebelumnya memberikan sebuah solusi yang hasilnya ditanggung bersama sehingga tidak ada yang tersakiti atau tidak ikhlas. Keuntungan dalam bermusyawarah bagi orang Jawa, karena orang Jawa memiliki sikap *perkewuh* atau sikap ketidak enakan sehingga musyawarah menjadi cara mediasi dalam penyaluran aspirasi masyarakat.

Pada film terdapat adegan Pak Sarno selaku Kepala Dusun bersama dengan warga melakukan diskusi/*Rembugan* mengenai wacana Tim Cagar Budaya yang akan menggeser pemukiman warga. Drs. Susanto selaku Kepala Tim Cagar Budaya menjelaskan bahwa itu hanyalah isu belaka, sehingga tujuan dari ditemukan benda berbentuk patung arca diharapkan dapat diberikan kepada pihak cagar budaya untuk dilindungi.

e. Sistem Religi (Mistik Kejawen)

Menurut Nur Syam (2005: 260) dalam bukunya berjudul *Islam Pesisir* menyebutkan bahwa “Mistik bagi orang Jawa sangatlah kental dan mendarah daging”. Hal ini dapat terjadi karena pengaruh ajaran masa lampau baik animisme dan dinamisme dimana mempercayai suatu benda atau tempat yang diyakini memiliki kekuatan gaib di luar nalar manusia. Film *Reco* memperlihatkan ketakutan Sutini terhadap benda gaib karena Pak Bejo membawa patung berbentuk gajah ke rumah. Pak Bejo mendapatkan wangsit melalui mimpi untuk menggali tanah di sekitar rumahnya. Namun Sutini takut jika benda ini didiami oleh makhluk “gaib”, seperti dalam penggalan dialognya, “*Kok koyo gajah yo pak yo? Ngko gek ono sing nunggu lho pak? Aku wedi malahan.*” yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia menjadi “Kok seperti berbentuk gajah yo pak? Nanti jangan-jangan ada penunggunya pak? Aku malah jadi takut”. Hal ini terjadi dan masih banyak dijumpai pada

masyarakat Jawa pesisir karena mereka masih menganut budaya *Kejawen* yang kental dan mempercayai benda-benda tertentu memiliki kekuatan supranatural.

f. Kesenian

1) Musik Gamelan

Gamelan Jawa adalah permainan musik Jawa yang bagian-bagiannya berupa alat perkusi dan dibuat dari perunggu atau “*gangsa*”. Menurut Suwaji Bastomi dalam bukunya berjudul *Seni dan Budaya Jawa* menjelaskan bahwa “*Gangsa* dari kata *gasa* artinya perbandingan antara timah: tembaga adalah 3 (tiga): 10 (sedasa)”. Ada juga gamelan yang terbuat dari besi. Satu perangkat gamelan terdiri dari beberapa jenis alat musik seperti *kendhang*, *gender* (*gender barung*, *gender penerus*), *rebab*, *kempul*, *gong*, *bedhug*, *beri*, *kethuk*, *kenong*, *suling*, *siter*, *bonang*, *slenthem*, *demung*, *saron*, *peking* dan *kemanak* serta sedikitnya dimainkan oleh 18 orang *pradangga*.

Pada film terdapat adegan saat warga berbondong-bondong datang ke rumah Pak Sarno. Musik gamelan Jawa didengar dengan sekilas menambah kesan dramatis adegan visual warga yang menandakan amarah. Musik latar yang digunakan dalam film *Reco* ini sangat relevan dengan tema film yang membahas tentang sejarah peninggalan Mataram kuno dan mendukung visual masyarakat Jawa sesuai dengan situasi dan kondisinya.

2) Reco dan Benda peninggalan Mataram kuno

Selain dari *setting* lokasi dan aktivitas warga di desa yang ada di film *Reco*, patung arca (*reco*), cincin dan koin juga ditampilkan beberapa kali dalam film. Hal ini untuk menguatkan cerita dan visual tentang konsep budaya Jawa dari penemuan benda-benda cagar budaya peninggalan kerajaan Mataram kuno. Terdapat adegan dimana patung arca (*Reco*) yang diminta oleh Drs. Susanto selaku Kepala Tim Cagar Budaya dari warga didampingi oleh 2 asistennya. Patung arca di film *Reco* merupakan peninggalan dari kerajaan Mataram kuno

yang tentu menganut budaya Jawa di masa lampau. Semua situs maupun benda bersejarah yang ditemukan warga wajib dikembalikan untuk dilindungi oleh negara.

3. Budaya Jawa dalam Film *Sawah Terakhir*

a. Sistem Mata Pencaharian (Petani)

Petani merupakan salah satu profesi turun temurun dari zaman Majapahit. Namun semakin hari semakin tidak digemari, terutama oleh generasi muda karena perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju. Petani dalam konteks pergaulan sosial, ekonomi, politik selalu menjadi kelompok yang terpinggirkan dan dianggap sebelah mata. Permasalahan ini semakin diperburuk dengan banyaknya pembangunan infrastruktur untuk kepentingan segelintir orang.



Gambar 03. Potongan gambar dalam film *Once Upon a Time* – Pak Sarjono mencangkul di sawah. (Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Gambar 03 merupakan potongan gambaryang menunjukkan kegiatan Pak Sarjono mengolah sawahnya dengan cara *macul* (mencangkul). Kegiatan *macul* di sawah sudah mulai sulit ditemui di pedesaan karena perkembangan teknologi yang maju. Salah satunya adalah munculnya traktor yang menggantikan posisi petani seperti Pak Sarjono.

1) Sistem *Tandur*

Arti kata *tandur* dalam buku berjudul *Bahasa Jawa – Indonesia* karya Prawiroatmodjo (1981: 234) artinya adalah “Bertanam padi atau tanaman padi”. *Tandur* (tanam mundur) merupakan pola tanam padi yang dilakukan

secara teratur dan mundur menghadap padi yang sudah ditanami. *Tandur* biasanya dilakukan setelah pengolahan tanah selesai dibajak dengan menggunakan tenaga sapi, kerbau atau mesin traktor. Cara tradisional *tandur* ini masih dapat ditemui pada orang-orang Jawa di desa, khususnya daerah Jawa Tengah, Yogyakarta maupun Jawa Timur, sehingga padi yang ditanam di sawah basah tidak akan rusak karena terinjak.

2) *Caping*

Caping adalah topi atau penutup kepala yang terbuat dari silatan (potongan irisan tipis ruas bambu). *Caping* biasanya terbuat dari silatan bambu apus dan bambu Jawa yang mempunyai sifat halus, tipis, dan panjang ruasnya teratur, serta ringan (Ukik, 2018: www.kompasiana.com/aremangadas/5ad-18b87dd0fa80b22240333/caping-topi-petani-tradisional-dari-bambu). Bentuk *caping* melebar dengan lingkaran antara 40 - 60 cm serta ujungnya ada yang runcing dan tumpul. Adegan dalam film selain aktivitas bertani yang dilakukan secara tradisional juga terdapat beberapa properti pendukung yang menguatkan kearifan lokal tentang budaya Jawa. Pak Sarjono menggunakan *caping* sebagai penutup kepala dan membawa cangkul dengan cara dipundak.

3) *Rokok Tingwe*

Tingwe merupakan singkatan dari *ngelinting dhewe* (membungkus rokok sendiri) yang menjadi pilihan bagi sebagian orang untuk bisa terus merokok. Rokok *Tingwe* ini banyak diminati terutama oleh orang-orang tua. Beberapa diantaranya menjadikan *tingwe* sebagai rokok pilihan utama (Eko Susanto, 2016: www.roko-kindonesia.com/orang-merokok-tingwe-sebagai-pilihan/).

Kebiasaan masyarakat Jawa adalah merokok *tingwe* menjadi kegiatan di sela-sela aktivitas bertani sembari minum kopi atau minum teh. Pak Sarjono divisualkan *ngelinting* rokok di sela-sela aktivitas bertani dan menikmati tembakau murni yang dibungkus dengan kertas papir.

B. Proses Kreatif Praproduksi Sutradara

1. Proses Kreatif Film *Nyumbang*

a. *Hatching Your Plot* (Ide Cerita)

Ide dasar dalam film *Nyumbang* bermula dari salah satu fenomena budaya yang ada di masyarakat Jawa, yaitu *nyumbang*. *Nyumbang* menjadi salah satu budaya Jawa yang turun temurun dan ada karena dasar untuk meringankan beban yang memiliki hajat, baik itu orang sakit, *mantenan*, sunatan dan lain sebagainya. Sebuah fakta menjelaskan bahwa tradisi *nyumbang* dapat *langgeng* karena memiliki nilai dan jaminan sosial bagi masyarakatnya. Prasetyo menyebut bahwa tradisi *nyumbang* merupakan asuransi sosial yang berbentuk sangat sederhana (Prasetyo, 2007: <http://duniayanu.blogspot.com/2007/09/dilema-tradisi-nyumbang.html>). Awalnya ide dasar cerita didapat dari Maryoso, salah satu warga masyarakat yang tinggal di sekitar lereng gunung Merbabu dan kemudian diolah oleh Rahma Nurlinda Sari dan tim produksi menjadi sebuah ide film.

b. *Writing The Screenplay* (Penulisan Skenario)

Penulisan skenario sangat berguna untuk mempermudah proses baik praproduksi, produksi dan pasca produksi. Hal ini terjadi karena naskah digunakan sebagai *blue print* atau pedoman dalam produksi film. Penulisan cerita yang ada didalam film *Nyumbang* awalnya ditulis dengan bahasa Indonesia baku. Penulisan cerita disusun dengan konsep yang telah dibuat mengenai fenomena budaya *nyumbang* sesuai struktur cerita. Penerjemahan penulisan naskah dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa dibantu oleh para pemain yang berasal dari sanggar ketoprak Merbabu Budaya (Hadi Manuto CS), sehingga bahasa Jawa yang muncul dalam film adalah dialog sehari-hari masyarakat Jawa.

c. *Genre and Drama* (Genre, Tema dan Drama)

Tema dan penuturan cerita untuk produksi film *Nyumbang* mengarah kepada ranah sindiran yang mengedukasi. Film dibuat deng-

an *genre* fiksi komedi namun juga sarkasme sosial yang ada di masyarakat Jawa. Struktur bertutur cerita mengarah pada unsur 3 babak, dimana cerita dibuat secara runut dan kronologis mulai dari pengenalan tokoh, konflik dalam cerita hingga penyelesaian masalah.

Struktur cerita dalam film *Nyumbang* dimulai dari pengenalan Pak Bejo yang berprofesi sebagai petani, sedangkan istrinya, Sutini, hanya bekerja di pasar dengan berjualan gorengan. Dari sisi konflik, *nyumbang* menjadi beban karena keterbatasan ekonomi. Hal ini menjadikan Bejo dan Sutini menipu tetangganya dengan berpura-pura sakit untuk mendapatkan uang sumbangan. Tutar cerita yang dikemas dalam film *Nyumbang* sangat *gableng* dan jelas (tidak menggantung) serta didukung dengan peran para pemain Ketoprak. Selain itu, gaya penyutradaraan yang diusung mengambil konsep *tribute* kepada Akira Kurosawa.

d. *Drawing on Ideas* (Storyboard)

Storyboard dalam proses kreatif film berguna untuk mempermudah penata artistik, penata kamera dan penata cahaya dengan gambar sketsa. Gambar-gambar yang dibuat disesuaikan dengan cerita dan properti apa saja yang diperlukan sebelum produksi film. Film *Nyumbang* tidak menggunakan *storyboard* dalam mengkonsep idenya. Himawan Pratista selaku Produser memberikan penjelasan bahwa rata-rata film produksi *Montase Productions* lebih menggunakan foto sebagai ganti dari sketsa gambar. Foto-foto lokasi yang diambil untuk mempermudah penata kamera, penata lampu, penata suara dan penata artistik dalam membentuk visual yang diinginkan.

e. *Location, Location, Location* (Setting Lokasi)

Setting lokasi dalam produksi film sangat mendukung dalam berbagai hal untuk melihat kedekatan tema dengan cerita yang akan divisualkan. Film *Nyumbang* diproduksi di dusun Tanggulangin, desa Ngablak, Magelang, Jawa Tengah dengan berbagai pertimbangan yang matang. Dusun Kopeng merupakan tempat awal riset dan ide film *Nyumbang* yang berja-

rak sekitar 4,3 Km dari lokasi produksi di dusun Tanggulangin, Ngablak, Magelang. Kondisi demografi masyarakatnya tidak jauh berbeda karena masih menganut budaya Jawa yang sama.



Gambar 04. Suasana desa di dusun Tanggulangin.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)



Gambar 05. Rumah warga di dusun Tanggulangin.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Suasana pedesaan dan properti pendukung seperti rumah warga, puskesmas dan jalan desa yang asri menjadikan produksi film mudah dalam melakukan perizinan. Poin tambahan dalam film ini dimana hampir seluruh pemain yang berperan dalam film *Nyumbang* juga berasal dari sanggar Ketoprak Merbabu Budaya yang berdomisili di daerah Kopeng dan sekitarnya.

f. Setting Scene (Setting dalam Scene)

Setting scene dalam film berguna untuk mengetahui latar belakang tempat, latar waktu yang berlangsung dan suasana peristiwa yang ada dalam film. Kebutuhan properti dan tata artistik dalam setiap *scene* film berbeda-beda, baik *disetting* sesuai dengan yang suasana aslinya atau dengan *setting* buatan (*green screen*, *blue screen* dan bantuan CGI). Film *Nyumbang* lebih memanfaatkan *shot on location* dalam produksinya. Penggunaan properti yang ada di lokasi tidak dirubah dan dibiarkan natural apa adanya. Terdapat beberapa properti saja yang dibersihkan untuk memperindah hasil pengambilan gambar.

g. Stars and Actors (Pemeran)

Pemeran atau yang biasa disebut artis, *tallent* ataupun aktor dan aktris adalah orang yang bermain peran di depan kamera (Ilham Zoebazary, 2010: 242). Pemilihan pemeran dalam proses kreatif produksi film didasarkan dengan kasting untuk mencari karakter dari setiap pemeran/tokoh sesuai dengan kebutuhan cerita. Pemeran yang ada di dalam film *Nyumbang* sebelumnya pernah bermain dalam film *Umbul, a Tribute to Akira Kurosawa* tahun 2013 produksi *Montase Productions*. Hal ini memudahkan Rahma dan Himawan Pratista untuk menentukan kasting pemain dan kesesuaian tema dalam film *Nyumbang* mengenai karakter orang Jawa yang hidup di desa.

h. Finding the Crew

(Mencari Kru produksi Film)

Proses kreatif dalam film melibatkan banyak orang yang terbagi ke dalam berbagai divisi. Orang-orang ini biasanya disebut sebagai *crew/kru* produksi seperti kru penata kamera, kru artistik, kru penata suara hingga kru dokumentasi (*behind the scene*). Kru yang ada di dalam film *Nyumbang* sepenuhnya adalah anggota member yang ada di komunitas *Montase Film*. Pemilihan kru tidak terlalu sulit karena setiap anggota memiliki karakter dan kemampuan masing-masing, misalnya asisten sutradara diisi oleh Agustinus Dwi Nugroho, penulis naskah oleh Himawan Pratista (Moh. Azry) dan Agustinus Dwi, penata kamera oleh Antonius Rah Utomo, penata suara oleh Gregorius Yogaswara Murti & Iqbal Ramadhan, penata artistik oleh Teguh Arief Kristiyanto dan seksi dokumentasi oleh Fandri Lis Malindra. Beberapa peralatan produksi yang digunakan juga meminjam dari Grabag TV sebagai *partner* produksi dalam film *Nyumbang*.

i. Riset Produksi

Berdasarkan penelitian yang dimuat dalam disertasi dan ditulis oleh Soetji Lestari (2014: 1) berjudul *Perempuan dalam Tradisi Nyumbang di Pedesaan Jawa: Potret Dinami-*

ka Monetisasi Desa menjelaskan bahwa *nyumbang* (*gift giving*) merupakan pranata sosial sekaligus simbol ikatan sosial masyarakat desa yang penting, yang memiliki fungsi resiprositas dengan cara saling memberi dan saling tolong menolong sekaligus menggambarkan dinamika interaksi komunitas warga desa. Hal ini menunjukkan meskipun masyarakat desa hidup dalam situasi kemiskinan yang menekan, kegiatan tradisi *nyumbang* tetap memiliki kekuatan sosialnya.

Pencarian fakta dan riset dalam film *Nyumbang* dilakukan secara observasi dan wawancara. Data *sampling* yang diambil adalah rekan-rekan dari Rahma Nurlinda Sari yang berasal dari Sumatera, Bangka Belitung dan Jawa. Hasil wawancara cenderung pro dan kontra, namun sebagian besar orang-orang (teman Rahma) yang tinggal di pulau Jawa setuju bahwa tradisi *nyumbang* tersebut adalah sesuatu yang sebenarnya tidak semua masyarakat mampu (untuk melakukan *nyumbang*).

2. Proses Kreatif Film *Reco*

a. *Hatching Your Plot* (Ide Cerita)

Ide dasar dalam membuat film *Reco* awalnya berasal dari para anggota *Montase* dalam melihat peluang membuat film yang tepat serta adanya pendanaan film yang didanai oleh Dinas Kebudayaan DIY Seksi Film untuk komunitas-komunitas film di Yogyakarta. Salah satu kriteria agar film dapat didanai adalah membuat film dengan konsep dan *setting* lokasi di Yogyakarta sehingga filmnya menjadi *Jogja Banget*. *Jogja Banget* yang dimaksud adalah film yang dibuat berbahasa Jawa, *setting* lokasi di Yogyakarta. Isu yang diangkat ini membahas mengenai penemuan situs cagar budaya Candi dengan ukuran besar di dusun Palgading, desa Sinduharjo, kecamatan Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Dari proposal pendanaan yang diajukan ke Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ini, *Montase Productions* mendapatkan kucuran dana produksi sekitar Rp. 30.000.000,-.

b. *Writing The Screenplay* (Penulisan Skenario)

Skenario digunakan sebagai *blue print* atau pedoman dalam produksi film. Penulisan skenario dalam film *Reco* berbeda dari film-film *Montase Productions* sebelumnya karena terdapat beberapa kriteria seperti cerita yang unik, *setting* di Yogyakarta, memuat kearifan lokal budaya Jawa dan kru produksi yang harus orang-orang Yogyakarta. Konsep ide tentang penemuan benda-benda purbakala yang ada di desa Palgading kemudian diterjemahkan ke dalam skrip naskah.

Formula penulisan naskah disusun dengan konsep yang telah dibuat mengenai fenomena isu penggusuran lahan dan perumahan warga di desa Palgading karena ditemukan benda-benda bersejarah bekas kerajaan Mataram kuno. Penerjemahan penulisan naskah dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa dibantu oleh para pemain yang berasal dari sanggar ketoprak Merbabu Budaya (Hadi Manuto CS), sehingga bahasa Jawa yang muncul dalam film adalah dialog sehari-hari masyarakat Jawa dan penuturannya dibuat dengan gaya ketoprak.

c. *Genre and Drama* (Genre, Tema dan Drama)

Tema dan penuturan cerita untuk produksi film *Reco* mengarah kepada ranah Pendidikan. Film *Reco* dibuat dengan *genre* fiksi namun juga semi penyuluhan. Fungsi utamanya untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya situs cagar budaya yang harus dilindungi. Tutar cerita yang dikemas dalam film *Reco* sangat *gambang* dan jelas serta didukung dengan para pemain Ketoprak, sehingga baik dari ranah cerita, pengadeganan maupun gambar dalam film dibuat sejelas mungkin agar mudah diterima untuk semua kalangan penonton.

d. *Drawing on Ideas* (Storyboard)

Storyboard berguna untuk mempermudah penata artistik, penata kamera dan penata cahaya dengan bantuan gambar sketsa. Gam-

bar-gambar yang dibuat disesuaikan dengan cerita dan properti apa saja yang diperlukan sebelum produksi film dilakukan. Film *Reco* tidak memanfaatkan *storyboard* dalam mengkonsep gambaran idenya. Himawan Pratista selaku Produser menjelaskan bahwa film *Reco* lebih mengutamakan menggunakan foto sebagai ganti dari sketsa gambar. Foto-foto yang dipakai sama dengan film *Nyumbang* dengan lokasi di desa Tanggulangin, Magelang, Jawa Tengah.

e. Location, Location, Location (Setting Lokasi)

Film *Reco* awalnya direncanakan di produksi di Dusun Palgading, sesuai dengan tema dan isu yang diriset. Tim *Montase Productions* kemudian beralih menggunakan lokasi di daerah Magelang, tepatnya di dusun Tanggulangin, desa Ngablak, Magelang, Jawa Tengah.



Gambar 06. Lokasi dusun Tanggulangin.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)



Gambar 07. Ekterior depan rumah Pak Bejo.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)



Gambar 08. Belakang rumah / pekarangan Pak Bejo.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Gambar-gambar lokasi yang digunakan untuk produksi film *Reco* seperti eksterior rumah, jalan dusun dan suasana pedesaan di dusun Tanggulangin. Keputusan menggunakan dusun Tanggulangin sangat tepat karena selain meminimalisir biaya produksi yang relatif kecil, domisili para pemain inti dan extras yang dekat juga memudahkan tim produksi untuk mengkoordinasi pemain saat produksi film. Kultur budaya Jawa antara dusun Palgading dan dusun Tanggulangin juga serupa dan tidak jauh berbeda sehingga tidak ada kendala yang berarti.

f. Setting Scene (Setting dalam Scene)

Setting scene dalam film berguna untuk mengetahui latar belakang tempat, latar waktu yang berlangsung dan suasana peristiwa yang ada dalam film. Film *Reco* sendiri berlatar belakang kehidupan di pedesaan yang masyarakatnya hidup rukun berdampingan. Film *Reco* memanfaatkan *shot on location* dalam produksinya. Penggunaan properti yang ada di lokasi tidak dirubah dan dibiarkan natural apa adanya. Terdapat satu *setting* yang dibuat yaitu *scene* beberapa lubang yang berada di pekarangan masyarakat untuk mencari benda-benda purbakala peninggalan kerajaan Mataram kuno.

g. Stars and Actors (Pemeran)

Pemeran atau yang biasa disebut artis, *tallent* ataupun aktor dan aktris adalah orang yang bermain peran di depan kamera (Ilham

Zoebazary, 2010: 242). Pemilihan pemeran dalam proses kreatif produksi film didasarkan dengan kasting untuk mencari karakter dari setiap pemeran/tokoh sesuai dengan kebutuhan cerita.



Gambar 09. Kasting dengan Hadi Manuto dan kru produksi. (Sumber: *Database Montase Film*, 2019)



Gambar 10. Kasting dengan Hadi Manuto, warga desa dan kru film.

(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Pemeran yang ada di dalam film *Reco* sebelumnya pernah berperan dalam film *Umbul, a Tribute to Akira Kurosawa* dan *Nyumbang* sehingga proses kasting yang dilakukan Agustinus Dwi Nugroho dan Himawan Pratistalebih mudah dalam menentukan gambaran karakter. Karakter Pak Bejo (gambar 09 dan gambar 10 - diperankan Hadi Manuto) dan Sutini (diperankan Widowati) disesuaikan dengan kemampuan akting masing-masing, sehingga beberapa dialog pada naskah sedikit berbeda dengan yang diperankan pemain (improvisasi).

h. Finding the Crew (Mencari Kru produksi Film)

Pemilihan kru di film *Reco* tidak jauh berbeda dengan film *Nyumbang* dan memprioritaskan anggota dari komunitas *Montase Film* sendiri. Setiap anggota memiliki karakter dan kemampuan masing-masing, seperti asisten sutradara 1 dan 2 diisi oleh Rian Apriansyah

& Dewi Prastiningrum, penulis naskah oleh Himawan Pratista & Agustinus Dwi Nugroho, penata kamera oleh Antonius Rah Utomo, penata suara oleh Gregorius Yogaswara Murti & Iqbal Ramadhan, penata artistik oleh Andi Siti Hardianti dan seksi dokumentasi oleh Dewi Prastiningrum.

i. Riset Produksi

Berdasarkan data yang dimuat di situs Tribun Jogja, Candi Palgading merupakan peninggalan dari kerajaan Mataram Kuno (Mataram Budha) seluas 1 hektar yang ada di pemukiman warga (Kriesdinar, 2011: <https://jogja.tribunnews.com/2011/09/23/tim-bp3-ekskavasi-tahap-dua-candi-palgading>). Tim produksi *Montase Productions* mencoba mencari informasi mengenai kebenaran candi maupun benda-benda bersejarah dengan wawancara ke dosen Arkeologi, Universitas Gajah Mada Yogyakarta dan Balai Purbakala Jawa Tengah, sehingga ide yang telah jadi kemudian dikerucutkan ke dalam hasil riset untuk mematangkan konsep film *Reco*.

3. Proses Kreatif Film Sawah Terakhir

a. Hatching Your Plot (Ide Cerita)

Ide dasar dalam membuat film *Once Upon a Time in Yogyakarta* awalnya berasal dari Dwi Saputro yang sedang menempuh tugas akhir untuk skripsinya. Dwi melihat peluang membuat film yang sesuai dengan jurusannya (Agribisnis Pertanian, UPN, Yogyakarta) yakni mengenai banyaknya alih fungsi lahan hijau menjadi lahan kuning (pembangunan Hotel, Apartemen, Kawasan Industri dan lain sebagainya).

Tim produksi kemudian membuat cerita mengenai isu yang ada di kawasan Yogyakarta. Besarnya isu ini, mengenai alih fungsi lahan tidak hanya di kawasan Yogyakarta, bahkan di daerah-daerah lain seperti Surakarta, Sukoharjo, Bekasi dan sekarang isu ini masih hangat sebagai isu besar di berbagai negara. Data dari Dinas Pertanian Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) menyebut alih fungsi lahan perta-

nian produktif di DIY mencapai lebih dari 250 hektar per tahun. Hal ini menjadi kendala untuk meningkatkan hasil pertanian karena lahan yang semakin berkurang (Setiawan, 2019: <https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/poasot370/alih-fungsi-lahan-di-diy-capai-250-hektare-per-tahun>).

b. Writing The Screenplay (Penulisan Skenario)

Skenario adalah salah satu pedoman/ *blue print* tahapan dalam praproduksisebuah film. Penulisan skenario dalam film *Sawah Terakhir* berbeda karena penulisnya adalah mahasiswa *non-film*, sehingga untuk penulisan skrip naskah Dwi Saputro (Sutradara film) hanya membuat *treatment-treatment*-nya sebagai alternatif dalam mempermudah kru mengambil gambar saat produksi. Film ini merupakan kombinasi antara gaya dokumenter dengan fiksi, tanpa dialog dan hanya memperlihatkan proses mulai dari mencangkul, *tandur*, penyemprotan sampai panen padi di sawah dengan satu pemeran utama.

c. Genre and Drama (Genre, Tema dan Drama)

Tema dan penuturan cerita untuk produksi film *Sawah Terakhir* (*Once Upon a Time in Yogyakarta*) mengarah kepada ranah kritik terhadap kebijakan pemerintah mengenai alih fungsi lahan. Film ini dibuat dengan *genredo*-kumenter fiksi, namun esensi dalam film disesuaikan dengan data di lapangan. Fungsi utamanya untuk mengekspos isu alih fungsi lahan kepada masyarakat serta kritik yang ditunjukkan kepada pemerintah. Konsep bercerita yang digunakan diambil dari sudut pandang seorang petani, sehingga gaya sutradara dalam mengarahkan film ditunjukkan dengan aktivitas petani mulai dari penanaman hingga masa siap panen.

d. Drawing on Ideas (Storyboard)

Storyboard dipergunakan untuk mempermudah penata artistik, penata kamera dan penata cahaya dengan bantuan gambar sketsa dalam menata properti dan pergerakan pemain

sebelum produksi. Film *Sawah Terakhir* tidak memanfaatkan *storyboard* dan dominan *shot on location*. Himawan Pratista selaku Produser menjelaskan bahwa film *Sawah Terakhir* lebih mengutamakan menggunakan foto sebagai pengganti dari sketsa gambar sehingga kemampuan pengarah gambar sangat menentukan hasil dan kualitas setiap *shot* yang diambil.

e. Location, Location, Location (Setting Lokasi)

Setting lokasi produksi dalam film sangat mendukung dalam berbagai hal terutama menguatkan kebutuhan ide cerita maupun perhitungan biaya produksi. Film *Once Upon a Time in Yogyakarta* menggunakan 4 lokasi yang berbeda di 2 dusun. Lokasi produksi berada di daerah Palgading dan Seturan, Sleman Yogyakarta. Waktu yang dibutuhkan untuk produksi film *Once Upon a Time in Yogyakarta* sekitar 4 bulan.

f. Setting Scene (Setting dalam Scene)

Setting scene dalam film berguna untuk mengetahui latar belakang tempat, latar waktu yang berlangsung dan suasana peristiwa yang ada dalam film. Film *Sawah Terakhir* sendiri berlatar belakang kehidupan seorang petani tradisional Jawa yang kesehariannya bekerja di sawah.



Gambar 24. Kameramen (Antonius Rah Utomo) mengambil *shot* di saluran irigasi.
(Sumber: *Database Montase Film*, 2019)



Gambar 25. Kameramen (Antonius Rah Utomo) mengambil *shot* di areal persawahan. (Sumber: *Database Montase Film*, 2019)

Film *Sawah Terakhir* dalam *setting* setiap *scene*-nya memanfaatkan *shot on location* di areal persawahan. Penggunaan properti yang ada di lokasi tidak dirubah dan dibiarkan natural apa adanya seperti sawah, *gubuk* tempat istirahat, cangkul, *caping* dan rokok. *Setting* di sawah kemudian diperkuat dengan beberapa bangunan untuk menunjukkan adanya pembangunan di sekitar areal persawahan.

g. Stars and Actors (Pemeran)

Pemeran yang ada di dalam film *Sawah Terakhir* adalah Pak Sarjono selaku pemilik sawah yang memang memiliki lahan tanam produktif. Karakter yang dibangun adalah petani tradisional masyarakat Jawa yang tinggal di desa. Pemilihan ini didasarkan atas kemampuan Pak Sarjono dalam memerankan karakter petani baik untuk kegiatan mecangkul, *tandur*, penyemprotan dan pemanenan.

h. Finding the Crew (Mencari Kru produksi Film)

Film *Sawah Terakhir* diproduksi kurang lebih sekitar 4-6 bulan, mengikuti aktivitas petani dari seorang petani mulai dari menanam sampai memanen. Kru yang dilibatkan hanya 4-6 orang dari anggota *Montase Film* dimana setiap anggota memiliki karakter dan kemampuan masing-masing, seperti asisten penulis naskah diisi oleh Dwi Saputro, penata kamera oleh Antonius Rah Utomo, penata suara oleh Rian Apriansyah dan penata artistik oleh Iqbal Ramadhan.

i. Riset Produksi

Data yang dimuat dalam website Badan Pusat Statistik Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, sejak tahun 2012 hingga tahun 2016, areal persawahan di setiap kabupaten maupun kota mengalami penurunan yang signifikan. Informasi lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut ini;

Tabel 01. Luas lahan pertanian sawah di Kabupaten Kota D.I Yogyakarta tahun 2012-2016.

(Sumber: <https://yogyakarta.bps.go.id>, diakses pada tanggal 21 April 2019)

Kabupaten/ Kota	Luas Lahan Pertanian				
	Sawah				
	2012	2013	2014	2015	2016
D.I. Yogyakarta	56.364	56.539	55.650	55.425	55.292
Kulonprogo	10.299	10.297	10.296	10.366	10.366
Bantul	15.482	15.471	15.191	15.225	15.150
Gunungkidul	7.865	7.865	7.865	7.865	7.875
Sleman	22.642	22.835	22.233	21.907	21.841
Yogyakarta	76	71	65	62	60

Data-data pada tabel 01 di atas kemudian diolah sebagai bahan kajian dan riset untuk menguatkan film *Sawah Terakhir*. Sehingga riset tidak hanya berupa data mentah dan simpang siur perhitungan data. Data-data yang dikumpulkan untuk visual dalam film *Sawah Terakhir* didukung dengan foto-foto dari koran dan mural yang dilakukan oleh aktivis lingkungan. Riset untuk lokasi syuting juga disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Penggabungan riset data dan survei di lapangan untuk syuting membutuhkan waktu setidaknya kurang lebih 1 bulan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, budaya Jawa yang dimunculkan dalam film-film produksi komunitas *Montase Film* melalui sistem bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem organisasi sosial, sistem religi dan kesenian pada masyarakat Jawa di penelitian Proses Kreatif Praproduksi Sutradara di Komunitas *Montase Film* dalam Produksi Film-Film Bertema Budaya Jawa dapat ditarik kesimpulan bahwa baik sistem bahasa (bahasa Jawa baik bahasa Jawa *Ngoko*, *Madya* dan *Krama*) dominan digunakan dalam film *Nyumbang* dan *Reco*, sistem teknologi (rumah kampung khas pedesaan di Jawa, *dipan*, *caping*, lampu petromak dan sekat dinding dari bambu dan kain batik), bentuk sistem mata pencaharian (kegiatan seorang petani), sistem organisasi sosial (kegiatan sumbang-menyumbang dan *Rembugan*), penggunaan sistem religi (mistik *Kejawen*) maupun kesenian dan tradisi (*Tembang Jawa*, *background* musik gamelan Jawa, patung *reco* dan benda-benda peninggalan dari kerajaan Mataram kuno). Hal ini sangat relevan dengan kebiasaan dan kultur masyarakat Jawa.

Proses kreatif perencanaan konseptual sutradara yang dilakukan di komunitas *Montase Film* melalui ide cerita, menulis skenario, *genre* dan tema, *storyboard*, *setting* lokasi, *setting* dalam *scene*, pemeran, mencari kru produksi film dan riset produksi kedalam film-film bertema budaya pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, tahapan awal ide cerita yang dibangun oleh masing-masing sutradara dalam film *Nyumbang*, *Reco* dan *Sawah Terakhir* memiliki kekuatan isu dan konflik yang berbeda-beda. Secara keseluruhan, proses kreatif praproduksi yang dilakukan oleh sutradara di *Montase Film* berpusat pada ide cerita (cerita yang sederhana), menulis skenario (bahasa dan kultur budaya Jawa), mengangkat *genre*, tema dan drama (isu yang sedang hangat di masyarakat), *storyboard* (digantikan foto dan *shot on location*), *setting* lokasi di (daerah Yogyakarta maupun Jawa Tengah), *setting* dalam *scene* (*scene* galian dan memanfaatkan

properti sekitar), pemeran (sanggar ketoprak Merbabu Budaya dan pemilik lahan), mencari kru produksi film (anggota komunitas *Montase Film*) dan riset produksi (melalui wawancara dengan narasumber dan literatur penelitian). Penggunaan biaya produksi yang relatif rendah mulai dari Rp. 1.000.000,- sampai dengan Rp. 3.000.000,- (kecuali film *Reco* yang mendapatkan pendanaan dari Pusbangfilm), serta penggunaan beberapa konsep *Tribute to Akira Kurosawa* dengan kearifan budaya lokal Jawa.

DAFTAR ACUAN

Buku:

- Gaskell, Ed. 2004. *Make Your Own Hollywood Movie*. United Kingdom: The Ilex Press Limited.
- F. X. Rahyono. 2009. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Garin Nugroho dan Dyna Herlina S. 2015. *Krisis dan Paradoks Film Indonesia*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.
- Himawan Pratista. 2018. *Memahami Film edisi II*. Yogyakarta: Montase Press.
- Ilham Zoebazary. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ismunandar. 2003. *Rumah Tradisional Jawa*. Semarang: Dahara Prize.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rabiger, Michael. 2008. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. United State of America: Focal Press.
- Mulder, Niels. 2001. *Mistisme Jawa: Ideologi di Indonesia*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta.
- Tzioumakis, Y. 2006. *American Independent Cinema: An Introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.

Laporan Penelitian/Jurnal Ilmiah:

- Dewi Puspita Sari Lantu. 2017. *Analisis Representasi Budaya Lokal Banyumas melalui Mise En Scene dan Dialog dalam Film Sang Penari*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Diah Angga Raza. 2014. *Makna Tradisi Buwuh dalam Acara Pernikahan di Desa Turi-rejo Kecamatan Kedamean Kabupaten Gresik*. Surabaya : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- G. Mulyono. 2009. *Kajian Ergonomi Pada Tungku Masak Dapur Tradisional Masyarakat Desa Sukorejo Kediri. National Conference Applied Ergonomics*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Idola P. Putri. 2013. *Mendefinisikan Ulang Film Indie: Deskripsi Perkembangan Sinema Independen Indonesia*. Bandung: Jurnal Komunikasi Indonesia, Vol. II, No. 2.
- Syamsul Barry. 2016. *Fenomena Komunitas Film*. Bandung: Jurnal Kala Tanda.
- Widhi Nugroho. 2017. *Proses Kreatif Eddie Cahyono dalam Penciptaan Film Siti*. Surakarta: ISI Surakarta.
- M. Kriesdinar, "Tim BP3 Ekskavasi Tahap Dua Candi Palgading", <http://jogja.tribun-news.com/2011/09/23/tim-bp3-ekskavasi-tahap-dua-candi-palgading?>, (diakses pada tanggal 7 Mei 2019, pukul 16.00 WIB).
- Montase, "Kepengurusan Periode Tahun 2019-2020", <https://montase.org/team-2/>, (diakses pada tanggal 21 Februari 2019, pukul 08:55 WIB).
- S. D. Setiawan, "Alih Fungsi Lahan di DIY Capai 250 Hektare per Tahun", <https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/poasot370/alih-fungsi-lahan-di-diy-capai-250-hektare-per-tahun>. (diakses pada tanggal 20 April 2019, pukul 16.10 WIB).
- Y. E. Prasetyo, "Dilema Tradisi Nyumbang", <http://duniayanu.blogspot.com/2007/09/dilema-tradisi-nyumbang.html>. (diakses pada tanggal 17 Juni 2019, pukul 14.21 WIB).
- Ukik, "Caping, Topi Petani Tradisional dari Bambu", <https://www.kompasiana.com/areman-gad/5ad18b87dd0fa80b22240333/caping-topi-petani-tradisional-dari-bambu>. (diakses pada tanggal 12 Juni 2019, pukul 19.22 WIB).

Internet:

- BPS Yogyakarta, "Luas Lahan Pertanian", <https://yogyakarta.bps.go.id/dynamic-table/2017/08/02/73/luas-lahan-pertanian-.html>. (diakses pada tanggal 21 April 2019, pukul 16.13 WIB)
- Blog Kulo, "Gamelan Jawa – Alat Musik Tradisional Purba Dalam Kebudayaan Jawa", <https://blogkulo.com/gamelan-jawa/>. (diakses pada tanggal 5 Mei 2019, pukul 16.10 WIB).
- Eko Susanto, "Orang Merokok Tingwe Sebagai Pilihan", <http://rokokindonesia.com/orang-merokok-tingwe-sebagai-pilihan/>. (diakses pada tanggal 5 Mei 2019, pukul 16.50 WIB).

Narasumber :

- Agustinus Dwi Nugroho, 28 tahun, Sutradara Film dan Kritikus Film di *Montase Film*, Yogyakarta.
- Dwi Saputro, 24 tahun, Sutradara Film, Yogyakarta.
- Himawan Pratista, 45 tahun, Pendiri *Montase Film* & Kritikus Film, Yogyakarta.
- Rahma Nurlinda Sari, 28 tahun, Sutradara Film, Yogyakarta.