

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**PERAN SUTRADARA DALAM PRODUKSI FILM PENDEK 20 HZ**

**Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi Gelar  
Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi  
Broadcasting Film**



**Oleh:**

**Rachmad Nurgiyanto**

**2015/BC-F/4049**

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)  
YOGYAKARTA**

2018  
**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**PERAN SUTRADARA DALAM PRODUKSI FILM PENDEK 20 HZ**

**Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi Gelar  
Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi  
Broadcasting Film  
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta**

**Disusun Oleh :**  
**Rachmad Nurgiyanto**  
**2015/BC-F/4049**

**Disetujui Oleh :**



**Dra. Sudaru Murti, M.Si**  
**Dosen Pembimbing**

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM**  
**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)**  
**YOGYAKARTA**

2018

**HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Broadcasting Radio Tv dan Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Senin

Tanggal : 20 Agustus 2018

Jam : 14:00 WIB

Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

1. Dra. Sudaru Murti, M. Si  
(Pembimbing dan penguji I)



2. Hanif Zuhana R., M.Sn  
(Penguji II)



3. Pius Rino Pungkiawan, M.Sn  
(Penguji III)



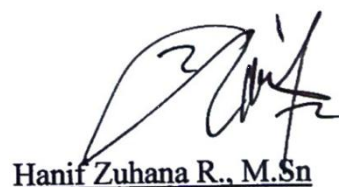
**Mengesahkan :**



R. Sunantri Raharjo, M.Si

Ketua STIKOM

**Mengetahui :**



Hanif Zuhana R., M.Sn

**PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK**

Nama : Rachmad Nurgiyanto  
NIM : 2015/BC-F/4049  
Judul Laporan : Peran Sutradara dalam Produksi Film Pendek 20 Hz

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja Profesional selama saya menempuh tugas akhir karya kreatif film pendek berjudul *20 Hz* dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy – paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah; disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.  
Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 20 Agustus 2018

Rachmad Nurgiyanto

## **MOTTO**

Hidup untuk hari ini. Besok adalah harapan. Kemarin adalah Dosa.

Ilmu yang dibagi, tidak akan pernah habis.

Gelombang yang keras akan menciptakan pelaut yang terampil

(penulis)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan
2. Legi Yono dan Munara, selaku Bapak dan Mamak saya yang selalu ada untuk memberikan dukungan mental dan finansial selama ini, walaupun jarak yang sangat jauh memisahkan.
3. Reno Riswanto dan Randi Djumhari, selaku saudara kandung yang selalu menjadi semangat saya untuk menyelesaikan studi.
4. Keluarga besar Mukari yang selalu memberikan banyak kebaikan, perhatian, kehangatan, kasih sayang, dan semangat selama ini.
5. Teman-teman STIKOM angkatan 2015 yang telah menjadi kakak, adik, saudara, ayah, ibu selama saya menjadi menempuh studi.
6. Teman-teman STIKOM angkatan 2012, 2013, 2014, 2016, dan 2017, yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu per satu, terima kasih atas support dan dukungannya.
7. Keluara besar F x V (BC Film STIKOM angkatan 2015) yang telah menjadi saudara terbaik selama saya menempuh studi. Suka, bahagia, tawa, sedih, duka, tangis, dilalui bersama untuk mendewasakan kita.
8. Hz Cinema Production (kakak tingkat, adik tingkat, teman satu angkatan, teman beda kampus) yang telah membantu banyak untuk memberikan support, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan karya kreatif film pendek berjudul *20 Hz*.
9. Babe Brisman, Mami Brillin, Fio dan Tata yang telah memberi banyak bekal dan pelajaran untuk masa depan, dan telah menyempatkan diri untuk menjadi pemain di dalam film pendek *20 Hz*.
10. Mbak Uwik dan Mas Fahmi yang telah bersedia menjadi narasumber untuk mengawali riset dan pengumpulan data yang dibutuhkan, dan bersedia menemani untuk terjun langsung kelapangan untuk menemui anak-anak tunarungu dan lingkungannya.
11. Udara dan keluarga yang telah menjadi inspirasi saya untuk mengawali pembuatan film *20 Hz* ini.

12. SLBN 1 Bantul, SLBN 2 Bantul, dan SLB Karnamanohara yang telah mengizinkan kami untuk melakukan wawancara, riset, dan pengumpulan data yang diperlukan.
13. Ibu Sudaru Murti selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, penjelasan, masukan, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif saya.
14. Para dosen STIKOM Yogyakarta, Mbak Hanif, Mas Himawan, Mas Pius, Pak Tri, Pak Ikon, dan lain-lainnya, terima kasih atas ilmu, pelajaran, bimbingan dan pengalamannya yang sangat berguna untuk sekarang dan masa depan.
15. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan pelayanan yang baik selama ini.
16. Keluarga besar alumni SMPN 02 Singkawang angkatan 2012 yang telah menjadi sahabat dan saudara dalam memberikan kebahagiaan, tawa, kesedihan, tangis, dan yang pasti semangat untuk mendapatkan kesuksesan bersama.
17. Keluarga besar alumni SMAN 01 Singkawang angkatan 57 yang selalu menjadi penyemangat dalam suka dan duka untuk meraih kesuksesan bersama.
18. Tak tinggal pula Winna Erwina, sahabat rasa saudara kembar yang selalu ada dalam kesenangan, kebahagiaan, kesusahan, kepahitan dalam hidup merantau untuk saling support, menyemangati, dan menemani dalam menikmati indahnyanya hidup.

## KATA PENGANTAR

Kesyukuran selalu di akhiri dengan kedamaian pikiran, kesyukuran selalu di akhiri dengan kebaikan. Oleh karena itu, penulis ingin memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang berlimpah, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Ada pun judul laporan tugas akhir penulis adalah “*Peran Sutradara dalam Produksi Film Pendek 20 Hz*”, dipilih sesuai dengan tugas dan tanggungjawab penulis selama proses praktek karya kreatif dilaksanakan.

Laporan ini disusun dan ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan dalam menyelesaikan tugas akhir guna mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md) program Diploma III, bagi para Mahasiswa jurusan Broadcasting Film, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

Laporan tugas akhir ini disusun berdasarkan pengalaman penulis menjadi sutradara selama proses produksi film pendek *20 Hz*, yang menceritakan tentang dampak *bully* bagi anak tunarungu. Penulis merasa beruntung mendapat kesempatan untuk terjun langsung kelapangan merasakan pengalaman yang sangat berharga ini. Dan penulis harap tugas akhir ini akan memberi banyak manfaat bagi kami para mahasiswa maupun bagi pembaca.

Keberhasilan penulis bukan hanya semata usaha penulis sendiri saja, tetapi juga dari orang-orang di sekitar penulis. Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, tentu saja tidak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis sampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dengan sepenuh hati. Dan tentu saja ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada pihak yang terlibat secara langsung pada saat proses praktek karya kreatif dimulai hingga akhir. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyak secara khusus kepada:

1. Bapak dan Mamak selaku orang tua yang telah mendidik dan menyekolahkan penulis.
2. Dra. Sudaru Murti, M. Si selaku dosen pembimbing dalam penulisan laporan tugas akhir karya kreatif.



3. Yuni, Adit, Kiel, Bengkong, selaku kelompok tugas akhir karya kreatif yang berusaha bersama dan saling memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Tim produksi Hz Cinema yang terdiri dari kakak dan adik tingkat STIKOM Yogyakarta, serta beberapa teman dari kampus lain yang memberikan dukungan dan usahanya dalam menyelesaikan tugas akhir karya kreatif ini.
5. Babe Brisman, Mami Brilin, Fio, dan Tata selaku pemain dalam film *20 Hz* yang memberikan semangat dan motivasinya selama proses produksi dilakukan.
6. Beberapa Sekolah Luar Biasa kategori B di Yogyakarta yang memberikan izin untuk melakukan riset mengenai anak tunarungu.
7. Mbak Uwik, Mas Fahmi, keluarga besar Udana, dan beberapa orang lainnya selaku narasumber dalam film pendek *20 Hz*.
8. Teman-teman STIKOM Yogyakarta angkatan 2015 yang selama 3 (tiga) tahun ini bersama-sama berjuang menempuh pendidikan, ini adalah *moment* dan pengalaman yang tidak akan terlupakan.

Tak ada yang bisa penulis berikan dan katakan lebih dalam lagi selain doa dan rasa terima kasih yang tulus kepada para pendukung. Karena kebaikan dan dukungan dari semua pihak yang telah penulis sebutkan tadi maka penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan sungguh-sungguh dan sebaik-baiknya. Namun penulis menyadari atas ketidaksempurnaan penyusunan laporan kegiatan tugas akhir karya kreatif ini, maka penulis mengharapkan adanya masukan berupa kritik dan saran dari para pembaca untuk kemajuan penulis kedepannya. Besar harapan penulis bahwa laporan tugas akhir ini akan sangat berguna dan bermanfaat bagi siapa saja yang membaca dan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan yang baik bagi kita semua. Terima kasih.

Yogyakarta, 16 Agustus 2018

Rachmad Nurgiyanto

## ABSTRACT

The director's creative work is in the form of an audio visual work (short film) entitled 20 Hz. This film describes the impact of bullying that indirectly felt by a deaf child who has not felt the intimidation on him. In addition, the director also raised the existence of the existence of deaf children who are still tough to try show themselves in the wider community because of the limitation of their communication. The goal is to persuade the audience to be more sensitive and cares to the others around us. Therefore, through this film, the director wants to present the moral message through the emotion of the audience. So this story can motivate the others people. In this case, the director carries out the rights and obligations to become a brain and leader based on his duties. The director gives all the effort, insight, and knowledge to make the directing concept for the film. The director should involved in every process making the film, so that he can monitor and control the process to get the final results that are in line with the director's expectations and wishes, both from pre-production, production, to post-production.

Keywords: Role, Director, Short Film, Deaf, 20 Hz

## ABSTRAK

Karya kreatif sutradara berbentuk karya audio visual (film pendek) berjudul *20 Hz*. Film ini menggambarkan dampak *bully* secara tidak langsung dirasakan oleh seorang anak tunarungu yang belum merasakan tindak intimidasi pada dirinya. Selain itu juga sutradara mengangkat eksistensi keberadaan anak tunarungu yang masih sulit untuk unjuk diri di masyarakat yang lebih luas karena keterbatasan komunikasi. Tujuannya adalah mengajak para penonton untuk lebih peka dan peduli untuk membuka hati dalam memperhatikan orang disekitar yang masih banyak membutuhkan perhatian. Oleh karena itu, melalui film *20 Hz* ini, sutradara ingin menyampaikan pesan moral melalui emosi penonton sehingga dapat termotivasi dan terdorong melalui gambaran cerita dalam filmnya. Dalam hal ini, sutradara menjalankan hak dan kewajiban untuk menjadi otak dan pemimpin sesuai dengan tugasnya. Sutradara menuangkan segala usaha, wawasan, dan ilmu pengetahuan yang dimiliki dalam membuat konsep penyutradaraan untuk filmnya. Sutradara berusaha untuk selalu terlibat secara langsung pada setiap proses pembuatan filmnya, sehingga dapat mengawasi dan mengontrol prosesnya agar mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan harapan dan keinginan sutradara, baik dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

**Kata Kunci:** Peran, Sutradara, Film Pendek, Tunarungu, 20 Hz

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Halaman Persetujuan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Halaman Pengesahan.....</b>	<b>iii</b>
<b>Etika Akademik .....</b>	<b>iv</b>
<b>Motto .....</b>	<b>v</b>
<b>Halaman Persembahan .....</b>	<b>vi</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>viii</b>
<b>Abstrak .....</b>	<b>x</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>xi</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xiv</b>
<b>Daftar Tabel .....</b>	<b>xviii</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Tugas Akhir .....	7
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Tugas Akhir .....	8
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	10
1.6 Analisa dan Pembahasan .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penegasan Judul.....	14
2.1.1 Peran.....	14
2.1.2 Sutradara .....	14
2.1.3 Produksi .....	16
2.1.4 Film Pendek .....	16
2.1.5 20 Hz .....	17
2.2 Konsep yang Digunakan	
2.2.1 Sejarah dan Perkembangan Film Internasional.....	19
2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Film Indonesia .....	22
2.2.3 Film .....	24

2.2.4	Film Fiksi .....	27
2.2.5	Klafikasi Film .....	28
2.2.6	Struktur Film .....	29
2.2.7	Struktur Naratif .....	30
2.2.8	Gaya Sinematik .....	33
2.2.9	Tahapan Produksi.....	44
2.2.10	Kerabat Kerja .....	47
2.2.11	Sutradara .....	52
2.2.12	Gaya Kepemimpinan Demokratis .....	60
2.2.13	Film Pendek .....	64
2.2.14	Genre Drama Keluarga .....	66
2.2.15	Tunarungu .....	67
2.2.16	Bahasa Isyarat .....	72
2.3	Ekstraksi.....	74

### **BAB III DESKRIPSI PERUSAHAAN**

3.1	Desain Produksi .....	76
3.2	Ide Cerita.....	77
3.3	Premis .....	83
3.4	Sinopsis .....	84
3.5	Treatment .....	85
3.6	Penokohan.....	89
3.7	Naskah .....	90
3.8	Breakdown Shooting.....	118
3.9	Jadwal Produksi .....	126
3.10	Floor Plan.....	130
3.11	Latar Produksi.....	142
3.12	Peralatan.....	145
3.13	Pemain .....	149
3.14	Struktur Tim Produksi .....	157
3.15	Rincian Anggaran Produksi .....	158

### **BAB IV KEGIATAN PKL DAN PEMBAHASAN**

4.1	Proses Kegiatan Karya Kreatif .....	161
-----	-------------------------------------	-----

4.1.1	Pra Produksi .....	165
4.1.2	Produksi .....	284
4.1.3	Paska Produksi .....	293
4.2	Evaluasi.....	308
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .....	316
5.2	Saran .....	321
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>324</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>328</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. All Crew dan Pemain .....	76
Gambar 02. Floor Plan Blocking Kamera dan Pemain .....	142
Gambar 03. Flowchart Kegiatan Sutradara.....	161
Gambar 04. Suasana Mental Tokoh Robi .....	179
Gambar 05. Lia Mengajak Robi Bermain Bersamanya .....	180
Gambar 06. Robi Menanyakan Ibunya .....	180
Gambar 07. Lia Menarik Robi untuk Bermain Bersamanya.....	181
Gambar 08. Robi dan Lia berantem .....	181
Gambar 09. Seto Ingin Mengabulkan Permintaan Robi .....	182
Gambar 10. Seto Tersenyum Melihat Robi Tersenyum Kembali.....	182
Gambar 11. Robi Mendengarkan Musik Sendiri .....	183
Gambar 12. Robi Duduk Sendiri.....	184
Gambar 13. Seto Memberikan Pujian Kepada Robi .....	184
Gambar 14. Tokoh Seto .....	185
Gambar 15. Lia Mendengarkan Musik yang Didengar Robi.....	185
Gambar 16. Karakter Lia.....	186
Gambar 17. Sinta dan Seto Bertemu di Cafe .....	187
Gambar 18. Suasana Rumah .....	188
Gambar 19. Suasana dalam Rumah .....	189
Gambar 20. Seto Berjalan Pulang ke Rumahnya .....	189
Gambar 21. Setting Tepi Jalan.....	190
Gambar 22. Suasana Cafe .....	190
Gambar 23. Setting Cafe .....	191
Gambar 24. Mood Film.....	193
Gambar 25. Mood Tokoh Robi .....	193
Gambar 26. Look Film.....	194
Gambar 27. Look Film pada Malam Hari .....	195
Gambar 28. Komposisi Frame .....	195
Gambar 29. Komposisi Gambar.....	196
Gambar 30. Lighting pada Siang Hari .....	197

Gambar 31. Lighting pada Malam Hari .....	197
Gambar 32. Low Angle.....	198
Gambar 33. High Angle .....	198
Gambar 34. Aspect Ratio .....	199
Gambar 35. Kostum Sebagai Perkawilan Latar Tokoh.....	200
Gambar 36. Kostum Sebagai Latar Sosial .....	201
Gambar 37. Make Up Lia dan Robi saat Berantem .....	202
Gambar 38 Make Up Tokoh Seto dan Robi.....	203
Gambar 39. Make Up Tokoh Lia dan Robi.....	203
Gambar 40. Make Up dan Kostum Tokoh Sinta.....	204
Gambar 41. Dei Filio Abednego Purbogati Nindyo Waseso .....	241
Gambar 42. Karakter Fio Sebagai Robi .....	243
Gambar 43. Robi Ramadhan .....	244
Gambar 44. Brisman HS .....	244
Gambar 45. Karakter Brisman Sebagai Seto.....	246
Gambar 46. Seto Mulyadi .....	248
Gambar 47. Laurensia Aninditha .....	248
Gambar 48. Karakter Tata Sebagai Lia.....	249
Gambar 49. Aurelia Anya Lestari .....	251
Gambar 50. Brillana Desi Dwinawati .....	251
Gambar 51. Karakter Brillan Seabagai Sinta .....	252
Gambar 52. Sinta Puspita Sari .....	254
Gambar 53. Latihan Seluruh Pemain .....	256
Gambar 54. Latihan Pribadi Bersama Fio.....	257
Gambar 55. Latihan Pribadi Bersama Brisman.....	258
Gambar 56. August Pullman .....	265
Gambar 57. August Pullman di Masyarakat .....	266
Gambar 58. Noi Nah .....	266
Gambar 59. Noi Nah Bersama Tokoh Protagonis.....	267
Gambar 60. Sutradara Berdiskusi Bersama DoP .....	285
Gambar 61. Sutradara Melakukan Latihan Ringan Bersama Pemain.....	286
Gambar 62. Sutradara Berdiskusi Bersama Produser .....	288

Gambar 63. Perekaman Gambar di Cafe.....	289
Gambar 64. Perekaman Gambar di Villa Bella Plaza .....	290
Gambar 65. Perekaman Suara dan Gambar di Area Villa .....	291
Gambar 66. Pemilihan Gambar.....	296
Gambar 67. Pemilohan Cutting.....	297
Gambar 68. Perpindahan Gambar dengan Continuity .....	298
Gambar 69. Pemilihan Suara.....	299
Gambar 70. Mixing Audio .....	300
Gambar 71. Efek Suara pada Tokoh Sinta .....	301
Gambar 72. Color Grading.....	301
Gambar 73. Before Grading.....	302
Gambar 74. After Grading .....	302
Gambar 75. Before Grading Suasana Malam Hari .....	303
Gambar 76. After Grading Suasana Malam Hari.....	303
Gambar 77. Scoring dan Sound Effect.....	304
Gambar 78. Efek Suara Konsep Film 20 Hz.....	305
Gambar 79. Efek Suara Noise.....	305
Gambar 80. Poster Film 20 Hz.....	306
Gambar 81. Cover DVD Film 20 HZ.....	307
Gambar 82. Label DVD Film 20 Hz.....	307
Gambar 83. Wawancara Narasumber .....	328
Gambar 84. Wawancara Narasumber .....	328
Gambar 85. Wawancara Narasumber dan Casting Pemain .....	328
Gambar 86. Riset, Wawancara Narasumber dan Casting Pemain .....	328
Gambar 87. Riset dan Pengumpulan Data .....	328
Gambar 88. Riset dan Pengumpulan Data .....	328
Gambar 89. Perekrutan Tim.....	328
Gambar 90. Breakdown Naskah .....	328
Gambar 91. Diskusi Konsep Penyutradaraan (sinematik) .....	329
Gambar 92. Diskusi Persiapan Produksi.....	329
Gambar 93. Casting Pemain di Lilo Acting School Jogja .....	329
Gambar 94. Reading Bersama Fio .....	329



Gambar 95. Reading Seluruh Pemain .....	329
Gambar 96. Memakaikan Make Up Kepada Pemain.....	330
Gambar 97. Memasang Clip on Kepada Pemain .....	330
Gambar 98. Mempersiapkan Setting Visual .....	330
Gambar 99. Set Up Lampu.....	330
Gambar 100. Sutradara me-Review Gambar .....	330
Gambar 101. Perekaman Gambar dan Audio pada Malam Hari .....	330
Gambar 102. Persiapan Syuting di Hari Kedua .....	330
Gambar 103. Perekaman Gambar dan Audio di Hari Kedua.....	330
Gambar 104. Mencatat Continuity Adegan .....	331
Gambar 105. Setting Lampu pada Malam Hari di Hari Kedua.....	331
Gambar 106. Setting Lampu pada Malam Hari di Hari Kedua.....	331
Gambar 107. Setting Kamera.....	331
Gambar 108. Perekaman Gambar dan Audio pada Malam Hari .....	331
Gambar 109. Proses Editing Offline (Pemilihan Rekaman Suara).....	331
Gambar 110. Review Hasil Editing Offline.....	331
Gambar 111. Proses Pembuatan Scoring dan Soundtrack .....	331
Gambar 112. Proses Editing Online.....	332
Gambar 113. Proses Editing Online (Coloring).....	332
Gambar 114. Proses Mixing dan Scoring Audio .....	332

## DAFTAR TABEL

Tabel 01. Treatment Film Pendek 20 Hz .....	81
Tabel 02. Tokoh dan Penokohan.....	89
Tabel 03. Breakdown Syuting.....	118
Tabel 04. Jadwal Produksi .....	126
Tabel 05. Peralatan dan Properti Kebutuhan Syuting .....	145
Tabel 06. Rincian Anggaran Produksi .....	158
Tabel 07. Peran Sutradara dalam Produksi Film Pendek 20 Hz .....	161
Tabel 08. Shot List.....	271

## DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 83. Wawancara Narasumber .....	328
Gambar 84. Wawancara Narasumber .....	328
Gambar 85. Wawancara Narasumber dan Casting Pemain .....	328
Gambar 86. Riset, Wawancara Narasumber dan Casting Pemain .....	328
Gambar 87. Riset dan Pengumpulan Data .....	328
Gambar 88. Riset dan Pengumpulan Data .....	328
Gambar 89. Perekrutan Tim.....	328
Gambar 90. Breakdown Naskah .....	328
Gambar 91. Diskusi Konsep Penyutradaraan (sinematik) .....	329
Gambar 92. Diskusi Persiapan Produksi .....	329
Gambar 93. Casting Pemain di Lilo Acting School Jogja .....	329
Gambar 94. Reading Bersama Fio .....	329
Gambar 95. Reading Seluruh Pemain .....	329
Gambar 96. Memakaikan Make Up Kepada Pemain.....	330
Gambar 97. Memasang Clip on Kepada Pemain .....	330
Gambar 98. Mempersiapkan Setting Visual .....	330
Gambar 99. Set Up Lampu.....	330
Gambar 100. Sutradara me-Review Gambar .....	330
Gambar 101. Perekaman Gambar dan Audio pada Malam Hari .....	330
Gambar 102 Persiapan Syuting di Hari Kedua .....	330
Gambar 103. Perekaman Gambar dan Audio di Hari Kedua.....	330
Gambar 104. Mencatat Continuity Adegan .....	331
Gambar 105. Setting Lampu pada Malam Hari di Hari Kedua.....	331
Gambar 106. Setting Lampu pada Malam Hari di Hari Kedua.....	331
Gambar 107. Setting Kamera.....	331
Gambar 108. Perekaman Gambar dan Audio pada Malam Hari .....	331
Gambar 109. Proses Editing Offline (Pemilihan Rekaman Suara) .....	331
Gambar 110. Review Hasil Editing Offline .....	331
Gambar 111. Proses Pembuatan Scoring dan Soundtrack .....	331
Gambar 112. Proses Editing Online.....	332

Gambar 113. Proses Editing Online (Coloring).....	332
Gambar 114. Proses Mixing dan Scoring Audio .....	332

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Film adalah hasil proses kreatif para kreator yang memadukan berbagai unsur seperti ide cerita, gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku makhluk hidup, dan tentu saja kecanggihan teknologi. Dari hasil paduan tersebut, menjadikan sebuah film sebagai bentuk hiburan yang populer dimana masyarakat film dan juga masyarakat penonton melarutkan diri mereka dalam dunia imajinasi untuk waktu tertentu. Masyarakat film mencakup pekerja kreatif, seperti produser, sutradara, penulis naskah, penata kamera, *editor*, *art director*, *sound director*, pemain, dan lain-lainnya. Sedangkan masyarakat penonton mencakup masyarakat umum dengan segala lapisan sosial dan tingkatan usia dengan latar belakang psikologi yang berbeda-beda. Dengan demikian, dari dua cakupan tersebut dapat menunjukkan bagaimana kiranya film dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh masyarakat terhadap film dan kedudukan film dalam masyarakat.

Film sendiri secara disadari atau tidak dapat menjadi sebuah media yang paling besar memberikan pengaruh dalam kebudayaan di masyarakat. Tidak hanya karena film dapat memberikan gambaran akan sebuah memori dimasa lampau, tetapi juga dapat memberikan gambaran masa perubahan yang sedang terjadi maupun yang akan terjadi di dalam perjalanan kehidupan. Film yang dianggap sebagai karya seni dan sinematografi dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara. Ini bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan berisi gagasan penting yang disampaikan kepada masyarakat dalam bentuk tontonan. Meski awalnya film diperlakukan sebagai komoditi yang diperjual-belikan sebagai media hiburan, namun pada perkembangannya film juga kerap digunakan sebagai media propaganda, alat penerangan bahkan pendidikan. Oleh karena itu pengaruh dari film dapat menyentuh berbagai segi kehidupan makhluk hidup dalam bersosial, dengan rangka

menanamkan nilai-nilai luhur, pesan moral, unsur didaktif, memasuki dan mengerti budaya yang berbeda, mengubah pola pikir dan menambah pengalaman estetis melalui hipnotis keindahan yang disajikan dalam sebuah film.

Seperti yang telah diketahui dari masa ke masa, film merupakan suatu media massa dan digunakan sebagai sarana hiburan. Perfilman Indonesia sempat menguasai bioskop-bioskop lokal di tahun 1980-an. Festival Film Indonesia masih diadakan tiap tahun untuk memberikan penghargaan terhadap insan film Indonesia pada saat itu dan tentu saja hingga saat ini. Walaupun perfilman Indonesia juga sempat mengalami penurunan pada tahun 1990-an karena krisis moneter yang memberikan dampak sangat besar bagi industri perfilman nasional itu sendiri. Namun di tahun 2000-an muncullah beberapa judul film lokal yang menjadi tonggak awal bangkitnya bagi perfilman di Indonesia, seperti *Petualangan Sherina*, *Jelangkung*, *AADC (Ada Apa Dengan Cinta)*, dan beberapa judul film lainnya yang menguasai bioskop Indonesia untuk waktu yang cukup lama. Dunia perfilman nasional memang telah bangkit. Hal ini ditandai dengan munculnya optimisme insan muda film dalam berkarya. Namun kebangkitan tersebut ternyata tidak teruji secara kualitas, walaupun secara kuantitas hampir setiap bulan ada film nasional baru yang muncul di bioskop. Kualitas inilah yang menjadi pertanyaan sampai sejauh manakah perfilman lokal dapat bertahan? melihat persaingan film di beberapa negara, khususnya Asia, kian menguatkan diri mereka dengan memasuki ranah festival internasional yang menunjukkan bahwa film-film yang mereka hasilkan memiliki kualitas yang cukup baik untuk bersaing secara Internasional. Sebut saja beberapa negara yang pernah memasuki nominasi *Best Foreign Language Film* di salah satu ajang festival film internasional bergengsi yaitu *Academy Award* atau yang lebih dikenal *Oscar*, seperti negara Jepang, Pakistan, China, dan Iran. Walaupun demikian, festival tidak hanya satu-satunya yang menjadi nilai bahwa film itu berkualitas atau tidak. Jumlah penonton juga dapat menjadi salah satu indikator apakah film tersebut berkualitas atau tidak. Semakin banyaknya jumlah

penonton, dapat menandai bahwa film tersebut memiliki kualitas baik dari segi cerita ataupun tampilannya. Indonesia memang tidak memiliki perubahan kualitas film pada tahun 2006 hingga 2014. Dilihat dari jumlah penonton pada saat itu yang tidak memiliki grafik peningkatan yang signifikan ataupun sebaliknya. Beberapa faktor yang bisa menjadi alasan yaitu mengenai *genre*. Di awal paragraf dikatakan bahwa film digunakan sebagai sarana hiburan. Dimungkinkan ini lah yang menjadi alasan bahwa film-film lokal hanya sebatas hiburan saja. Tidak memiliki pesan yang mendalam ataupun renungan kehidupan yang dapat meningkatkan kualitas film-film tersebut, sehingga *genre* yang berkembang pesat saat itu adalah film yang bergenre komedi. Adapun tujuan dibuatnya film ber-*genre* komedi pada dasarnya untuk menghibur penonton, dengan tujuan memperlihatkan berbagai adegan yang menghibur. Oleh sebab itu tampak kejenuhan masyarakat penonton yang mendorong adanya penurunan pada minat penonton terhadap film-film lokal. Hal inilah yang sempat menjadi kekhawatiran para sineas lokal pada tahun 2010 hingga 2013, yang pada akhirnya menjadi alasan kuat untuk mengembalikan kebangkitan film-film lokal. Keberanian para kreator menciptakan film dengan *genre* yang baru yang belum pernah diproduksi sebelumnya dengan sentuhan tampilan yang lebih berkualitas baik secara cerita maupun *visual*. Seperti film bergenre *action* berjudul *the raid*, dan juga *merantau*. Dua film tersebut dapat menjadi indikasi pendorong masyarakat penonton untuk kembali menyukai film-film lokal. Tidak hanya didasari oleh genre film yang baru, namun memiliki kualitas cerita dan tampilan yang lebih baik. Oleh karena itu kembalilah semangat menghasilkan film-film lokal dengan berbagai genre yang bervariasi dan tentu saja dengan tampilan dan cerita yang lebih berkualitas telah tampak di 3 tahun terakhir yang memiliki peningkatan jumlah penonton dengan pesat. Dilihat dari data statistik jumlah penonton khususnya di tahun 2017 yang memiliki peningkatan pesat dari tahun-tahun sebelumnya dengan total jumlah penonton sebanyak 42,7 juta penonton, jumlah ini meningkat 14 persen dibandingkan tahun sebelumnya. Pada tahun 2016, memiliki total jumlah penonton sebanyak

34,5 juta, angka ini meningkat lebih dari 100 persen dari tahun 2015 dengan total jumlah penonton sebanyak 16,2 juta. Maka melihat perubahan-perubahan yang terjadi tersebut, baik pada tahun 2000-an dan juga 2015 hingga 2017, film yang berkualitas merupakan film yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan saja, tetapi juga sebagai media informasi, alat pendidikan, dan pencerminan nilai-nilai sosial budaya suatu bangsa. Oleh karena itu, menurut Charles Wright dengan bukunya yang berjudul *Mess Communication* mengatakan bahwa film adalah media penyampai warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. (Trianton, 2013:3)

Untuk memahami mendalam dan menyeluruh dari sebuah film dalam penyampaian ide cerita dan juga pesan, film memiliki unsur pembentuk secara umum yaitu naratif dan sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Dapat dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah dan menjadi motor penggerak sebuah cerita, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya dan merupakan aspek teknis pembentuk film. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film atau tema yang memiliki elemen-elemen pembentuk seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Aspek kausalitas, ruang, dan waktu adalah elemen pokok pembentuk unsur naratif. Sedangkan unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film yang terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Bahan baku atau materi yang memadai, belum tentu menghasilkan sesuatu yang baik jika kita salah mengolahnya. Demikian pula sebaliknya, sebuah film dengan cerita atau tema kuat menjadi tidak berarti tanpa pencapaian



sinematik yang memadai. Pencapaian sinematik terbaik dapat tidak berarti tanpa pencapaian naratif yang memadai. (Pratista. 2017:23-35)

Bagaimana cara mengukur pencapaian naratif maupun sinematik yang memadai tersebut? Bahasa film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Pengalaman mental dan budaya yang dimiliki masyarakat film dan masyarakat penonton juga mempengaruhi pemahaman terhadap sebuah film, secara sadar maupun tidak. Inilah mengapa, setiap orang bisa memiliki opini atau pendapat yang berbeda tentang sebuah film. Keberhasilan seseorang dalam memahami sebuah film secara utuh sangat dipengaruhi oleh pemahaman terhadap aspek naratif dan sinematik sebuah film. Jika saja sebuah film dianggap buruk (kurang memadai), bisa jadi bukan karena film tersebut buruk, tetapi karena masih kurangnya kemampuan dalam memahami film secara utuh. Namun dibalik itu semua, baik aspek naratif dan juga aspek sinematik pastinya dibentuk melalui konsep. Konsep ini lah menjadi awal mulanya bagaimana film ini akan dibentuk melalui dua aspek tersebut. Konsep didapat dari buah pemikiran para pekerja kreatif dalam pembuatan sebuah film, seperti penulis naskah, produser, sutradara, *Director of Photography*, *sound director*, *art director*, *make up*, dan lain-lain. Buah pemikiran tersebut tentu saja dipengaruhi oleh faktor eksternal, sebut saja masyarakat penonton dengan latar belakang sosial, budaya, politik dan lainnya yang memiliki pengaruh besar dalam membentuk konsep sebuah film. Namun terkadang pula baik produser ataupun sutradara dapat memikirkan sendiri semua konsep dan tentu saja dengan hasil diskusi dari berbagai departemen dengan pengaruh-pengaruhnya tersebut untuk mendapatkan bagaimana sebuah film itu akan dibuat. Dari konsep inilah seharusnya sebuah film sudah tampak geliatnya akan menjadi sebuah film yang baik atau tidak. Konsep yang baik, maka menghasilkan film yang baik. Begitu juga sebaliknya, konsep yang kurang maka menghasilkan film yang kurang pula. Dalam hal ini berlaku untuk semua jenis film, baik film fiksi, dokumenter, maupun eksperimental. Baik juga dalam film panjang (berdurasi diatas 60 menit) maupun film indie atau film pendek (berdurasi dibawah 60 menit). Dan tentu saja film

*mainstream* ataupun film *non-mainstream*. Serta dalam berbagai genre, subgenre, dan persilangan genre (*genre hibrida*). (Pratista. 2017:25)

Oleh karena itu, sutradara memaparkan dari uraian di atas bahwa untuk mendapatkan film yang berkualitas perlunya kerja sama antara para pekerja kreatif dalam membentuk konsep yang matang. Dalam hal ini konsep yang matang akan diberlakukan terhadap tugas karya kreatif produksi film pendek yang berjudul *20 Hz*. *20 Hz* adalah film berdurasi pendek dengan genre drama keluarga. Film ini menekankan cerita pada seorang anak tunarungu dan tunawicara yang memiliki kesendirian pada hidupnya. Walaupun demikian, tanpa disadari, anak itu memiliki orang-orang yang selalu mendukungnya untuk dapat lebih bersosial dengan dunia luar, baik dari orang yang tinggal bersamanya, berdampingan, maupun orang yang mendukungnya dari kejauhan. Tapi anak itu hanya selalu memikirkan kekurangannya tersebut. Dengan mengangkat cerita sederhana keseharian seorang anak yang tunarungu dan tunawicara ingin menyampaikan bahwa di zaman saat ini orang hanya melihat kekurangan orang lain untuk meningkatkan eksistensi diri mereka. Ketika kita tidak siap dengan kekurangan yang kita miliki, maka kita akan selalu berada dibawah keterpurukan karena rasa minder dan tidak percaya diri dengan diri sendiri. Maka dengan menerima yang sudah diberikan dan dipunya itu jauh lebih baik daripada mengharapakan yang lebih yang tidak dimiliki, karena yang lebih belum tentu lebih baik untuk diri sendiri. Oleh karena itu, ketika kita sudah bisa menerima kekurangan yang dimiliki, maka kita siap dengan segala kemungkinan orang lain untuk menjatuhkan diri kita.

Untuk itu Sebagai sutradara film *20 Hz*, sutradara memiliki tanggung jawab penting dalam pembuatan dan penyampaian pesan film baik dalam bekerja dari pra produksi, produksi, hingga paska produksi. Baik pada hubungannya dengan naratif (naskah), sutradara harus dapat menerjemahkan naskah yang berbentuk tulisan ke dalam audio visual dan juga dapat menerjemahkan imajinasi yang ada dalam pikiran sutradara ke dalam audio visual yang akan ditampilkan dalam film. Selain itu hubungannya dengan sinematik (visual), sutradara harus dapat

mengarahkan *acting* serta dialog pemain, serta memberikan pandangan akan pengambilan gambar, suara, pencahayaan dan hal-hal lain yang menyumbang kepada hasil akhir sebuah film. Bentuk kreativitas seorang sutradara terhadap proses penerjemah naskah ke dalam audio visual adalah dengan cara penempatan gambar yang akan dibuat dalam shot sebuah film. Proses penempatan gambar ini tidak hanya terfokus kepada pemain tapi apa yang akan tampak pada gambar yang dihasilkan nanti baik *setting*, properti, pencahayaan, tata rias maupun kostum. Komposisi yang dimiliki sutradara dalam pikirannya inilah yang digunakan sebagai penekanan, stabilitas, rangkaian dan keseimbangan untuk mencapai pernyataan kepuasan batin dan penyampaian pesan dalam sebuah film yang dibuatnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dari laporan ini akan dirumuskan dalam bentuk pertanyaan yaitu: Bagaimana peran sutradara dalam pembuatan film pendek “20 Hz”?

## **1.3 Tujuan Tugas Akhir**

1. Mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan sebagai seorang sutradara
2. Mengetahui tugas penting menjadi seorang sutradara
3. Mengetahui tanggung jawab sebagai seorang sutradara
4. Mengetahui kendala yang dihadapi saat menjadi seorang sutradara
5. Mengembangkan dan mengemas sebuah gagasan atau ide cerita sebagai seorang sutradara menjadi sebuah karya film cerita
6. Mengembangkan konsep penyutradaraan untuk membuat sebuah film karya cerita
7. Menciptakan sebuah karya film yang cukup baik
8. Mengenal lebih profesi seorang sutradara

#### 1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Tugas Akhir

Pelaksanaan tugas sutradara dalam film *20 Hz* terhitung dari pra produksi, produksi, paska produksi memakan waktu sekitar 6 bulan dari bulan februari hingga bulan juli 2018. Adapun jadwal kegiatan pembuatan film tersebut sebagai berikut:

1. Pra Produksi
  - a) Analisis ide cerita  
Waktu : 15 Februari 2018  
Tempat : Warmindo Elephant
  - b) Riset dan pengumpulan data pengembangan cerita naskah  
Waktu : 15 Februari – 16 Maret 2018  
Tempat : SLB Negeri 1 Bantul, SLB Negeri 2 Bantul, SLB Karnnamanohara, *Deaf Art Community* Jogja, Perpustakaan Grahatama Pustaka BPAD DIY
  - c) Persiapan skenario / naskah  
Waktu : 16 Februari – 16 Maret 2018  
Tempat : Warmindo Elephant, Warmindo Borneo, Warunk Upnormal, Kampus AKINDO
  - d) *Breakdown* naskah  
Waktu : 24 Maret 2018  
Tempat : Bardiman Cafe
  - e) Perekrutan tim kreatif  
Waktu : 21 – 22 Maret 2018  
Tempat : Warunk Upnormal, Gandroeng Kopi
  - f) Survey lokasi  
Waktu : 15 – 31 Maret 2018  
Tempat : Gondokusuman, Baciro, Pandowoharjo, Seyegan, Kaliurang

- g) *Casting Pemain*  
 Waktu : 17 Maret 2018 – 03 April 2018  
 Tempat : *Deaf Art Community* Jogja, *Fourcolours Films*,  
*Lilo Acting School* Jogja, Taman Budaya  
 Yogyakarta
  - h) *Reading*  
 Waktu : 05 April 2018, 08 April 2018, 09 April 2018  
 Tempat : TBY (Taman Budaya Yogyakarta)
  - i) *Shot list*  
 Waktu : 15 Maret 2018  
 Tempat : Warmindo Elephant
  - j) *Breakdown shooting*  
 Waktu : 15 Maret 2018  
 Tempat : Bardiman Cafe
  - k) Menerima laporan artistik  
 Waktu : 01 – 10 April 2018  
 Tempat : Warmindo Elephant
  - l) Menerima laporan kebutuhan alat syuting  
 Waktu : 05 – 10 April 2018  
 Tempat : Loepa Lelah Cafe
2. Produksi
- a) Tanggal : 11 April 2018  
 Scene : 21, 04, 07, 19, 01, 10, 18  
 Lokasi : Cafe Loepa Lelah dan Villa Bella Plaza Kaliurang
  - b) Tanggal : 12 April 2018  
 Scene : 20, 03, 23, 24, 11, 12, 22, 05, 09, 06, 13  
 Lokasi : Villa Bella Plaza Kaliurang
3. Pasca Produkis
- a) Menerima hasil *editing offline*  
 Waktu : 25 April – 30 April 2018  
 Tempat : Kontrakan Andika Bagus Adiyopa

- b) Menerima hasil *editing online*  
Waktu : 08 Mei – 13 Mei 2018  
Tempat : Kontrakan Andika Bagus Adiyopa
- c) Menerima hasil *scoring music*  
Waktu : 14 Mei – 31 Mei 2018  
Tempat : Kontrakan Andika Bagus Adiyopa
- d) *Review* hasil *editing full film*  
Waktu : 2 Juni 2018  
Tempat : Kampus AKINDO
- e) Menerima hasil revisi *editing*  
Waktu : 20 Juni – 25 Juni 2018-04-18  
Tempat : Kontrakan Andika Bagus Adiyopa
- f) Menerima hasil pembuatan *cover dvd, label dvd, dan poster film*  
Waktu : 10 Juni 2018  
Tempat : Kos Rachmad Nurgiyanto

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan sutradara dalam mencari data-data terkait yakni, melalui 3 cara:

### 1. Observasi *participant* dan *non participant*

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Dalam obeservasi guna mengumpulkan data, sutradara melakukan dua cara observasi yaitu obeservasi *participant* dan *non participant*. Responden yang diobservasi tentu saja dari masyarakat film dan masyarakat penonton. Masyarakat film, terdiri dari pekerja kreatif yang akan terlibat dalam proses produksi, praktisi penggiat film, seniman film kawakan dan amatiran, serta lainnya. Sedangkan masyarakat penonton, terdiri dari masyarakat tunarungu, tunawicara, guru yang mengajar anak bisu tuli,

orang tua yang memiliki anak bisu tuli, masyarakat dengar bicara yang berinteraksi secara langsung ataupun tidak dengan masyarakat bisu tuli.

- a. Observasi *participant*, sutradara berpartisipasi secara langsung dalam mengamati kedua responden baik mulai dari pra produksi hingga usai paska produksi. Metode pengamatan terlibat (observasi partisipatif) adalah sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti melibatkan diri dalam kehidupan dari masyarakat yang diteliti untuk dapat melihat dan memahami gejala-gejala yang ada, sesuai maknanya dengan diberikan atau dipahami oleh responden yang diteliti. (Ghony & Almansur, 2012:166).
- b. Observasi *non participant*, sutradara melakukan pengamatan secara tidak langsung. Pengamatan yang dilakukan hanya melihat hasil dari rangsangan yang diberikan sutradara kepada responden. Selain itu pengamatan juga dilakukan dengan melihat gambaran berbeda dari responden namun memiliki tujuan yang sama dalam pengumpulan data yang diinginkan, seperti menonton sebuah film yang sudah diproduksi.

## 2. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur melakukan wawancara secara bebas, tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan-pertanyaan spesifik, namun hanya memuat poin-poin penting dari masalah yang ingin digali dari responden. Dalam wawancara tidak terstruktur ini dilakukan kepada dua responden, yaitu masyarakat film dan juga masyarakat penonton.

- a. Masyarakat film yang dimaksud yaitu pekerja kreatif yang akan ataupun tidak terlibat dalam pembuatan film. Seperti pekerja kreatif yang sudah sering terlibat dalam salah satu departemen seperti produser, sutradara, penulis naskah, *director of photography*, *gaffer*,

*art director, sound director*, pemain film atau teater, dan lainnya.

- b. Masyarakat penonton yang dimaksud yaitu para penonton aktif atau pasif sebuah film, selain itu juga masyarakat yang akan dijadikan subjek cerita yang akan diangkat. Subjek tersebut merupakan masyarakat yang mengalami langsung kecacatan fisik dan mental yaitu masyarakat tunarungu. Selain itu juga masyarakat yang terlibat ataupun tidak terlibat secara langsung dengan masyarakat tunarungu, seperti guru, aktivisi, orang tua, tetangga, dan lain sebagainya.

### 3. Studi Pustaka

Pengumpulan data didapat dari membaca buku dan juga jurnal baik cetak maupun *online*.

### 4. Referensi Video dan Film

Pengumpulan data ini, dilakukan melalui menonton video reaksi sebuah film dari kritikus, video *behind the scene* pembuatan film, video profil seorang pekerja kreatif film, dan video lainnya yang bersangkutan dengan proses pembuatan film yang diakses melalui sosial media seperti youtube, dan instagram. Sedangkan pengumpulan data dengan referensi film, sutradara menonton beberapa film yang memiliki dan bentuk yang serupa dalam memberikan gambaran keseluruhan film yang diinginkan. Film-film yang ditonton berupa film panjang dan film pendek. Referensi-referensi digunakan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan sutradara dalam melaksanakan peran dan tugas sebagai sutradara. Tujuannya untuk mempersiapkan mental dan pemikiran kreatif dalam menyusun materi produksi, dan memimpin tim kreatif dalam proses pembuatan filmnya.



## 1.6 Analisa dan Pembahasan

Analisa yang digunakan adalah analisa deskriptif, dimana diusahakan untuk mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat pengumpulan data yang sesuai dengan obyek. Selain itu juga diusahakan menggambarkan keadaan sebenarnya dan dianggap akurat serta menerangkan ke dalam konteks penulisan, dengan cara merasakan, menerapkan, memberikan gambaran serta klarifikasi dan menginterpretasikan data-data yang terkumpul secara apa adanya terlebih dahulu.

Analisa data dimulai dengan melakukan observasi terhadap obyek dan juga responden untuk mendapatkan data-data yang akan dikembangkan. Setelah itu dilakukan wawancara mendalam terhadap responden, yaitu responden yang benar-benar memahami dan mengetahui situasi obyek sutradara. Setelah melakukan wawancara, analisa data dimulai dengan membuat transkrip hasil wawancara, dengan cara menuliskan hasil wawancara tersebut, dan mencari sumber-sumber buku yang berhubungan dengan obyek pekerjaan untuk memperkuat data yang sudah diperoleh. Dari hasil setiap wawancara terhadap beberapa responden, kemudian diolah data tersebut, dan menarik kesimpulan dengan merangkum dan menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik obyek dan subyek secara tepat, sehingga hasil yang didapat berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan.

Analisa deskriptif dipilih sutradara sebagai metode pengumpulan data karena metode deskriptif sangat berguna untuk mendapatkan variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang pendidikan maupun tingkah laku manusia. Maka dari itu metode ini sangat cocok untuk pengumpulan data dalam pembuatan tugas karya kreatif produksi film pendek berjudul *20 Hz* yang menekankan pada sisi tingkah laku manusia dan juga memberikan edukasi terhadap masyarakat film maupun masyarakat penonton.

## **BAB II**

### **KERANGKA KONSEP**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Laporan tugas akhir karya kreatif produksi film pendek sutradara berjudul “*Peran Sutradara dalam Produksi Film Pendek 20 Hz*”. Oleh karena itu, supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami apa yang dibahas dalam laporan dan untuk memberikan pengertian yang jelas, sutradara menggunakan literatur yang digunakan untuk mendukung konsep film dan menjadi pertanggungjawaban dalam laporan tugas akhir ini dengan penjelasan sebagai berikut:

##### **2.1.1 Peran**

Peran adalah perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat; seseorang yang memerankan atau menjalankan peranan tertentu dalam suatu peristiwa. (KBBI, 2008:1051).

Peran ialah proses dinamis kedudukan (status). Apabila seorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peran. Perbedaan antara kedudukan dengan peranan adalah untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Keduanya tidak dapat dipisah-pisahkan karena yang satu tergantung pada yang lain dan sebaliknya. (Seokanto, 2009:212-213).

##### **2.1.2 Sutradara**

Sutradara adalah orang yang memberi pengarahan dan bertanggung jawab atas masalah artistik dan teknis dalam pementasan drama, pembuatan film, dan sebagainya. (KBBI, 2008:1365).

Sutradara adalah orang yang akan mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario menjadi rekaman audio-visual sehingga bisa dinikmati oleh para penonton. (Saroengallo, 2008:7).

Sutradara terkemuka Amerika, Arthur Penn, menyebut sutradara sebagai orang yang menulis dengan kamera. Sutradara adalah orang yang

memimpin proses pembuatan film (syuting), mulai dari memilih pemeran tokoh dalam film, hingga memberikan arahan pada setiap kru yang bekerja pada film tersebut sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

Sarumpaet, Gunawan, dan Achnas (2008:63) kemudian menjelaskan prosedur dan teknik kerja seorang sutradara ke dalam tiga tahap, yakni pra produksi, produksi, dan paska produksi dengan lebih jelas.

1. Pra Produksi

Interpretasi skenario, pemilihan serta latihan pemain, dan perencanaan *director shot*.

2. Produksi

Menjelaskan adegan kepada asisten sutradara dan kru utama lainnya perihal gambar yang akan diambil, koordinasi dengan asisten sutradara untuk melakukan latihan *blocking* pemain, mengarahkan pemain sesuai dengan gambar yang akan diambil, mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam wilayah kreatif apabila ada masalah di lapangan.

3. Paska Produksi

Melihat dan mendiskusikan dengan *editor* hasil *rough cut*, berdiskusi dengan penata musik perihal ilustrasi musik yang terlebih dahulu sudah dikonsepsikan pada pra produksi, melakukan koreksi gambar dan suara berdasarkan konsep yang telah ditentukan sebelumnya.

### 2.1.3 Produksi

Produksi adalah proses mengeluarkan hasil dan penghasilan berupa uang ataupun barang. (KBBI, 2008:1103).

Produksi adalah setiap usaha manusia atau kegiatan yang membawa benda ke dalam suatu keadaan sehingga dapat dipergunakan untuk kebutuhan manusia dengan lebih baik. (Harsono, 2009:9)

Menurut Nur Rianto Al Arif dan Euis Amalia, produksi adalah kegiatan yang dilakukan manusia dalam menghasilkan suatu produk, baik barang atau jasa yang kemudian dimanfaatkan oleh konsumen. Pada saat kebutuhan manusia masih sedikit dan masih sederhana, kegiatan produksi dan konsumsi sering kali dilakukan sendiri, yaitu seseorang memproduksi untuk memenuhi kebutuhannya sendiri. Namun, seiring dengan semakin beragamnya kebutuhan dan keterbatasannya sumber daya, maka seseorang tidak dapat lagi memproduksi apa yang menjadi kebutuhannya tersebut. (2010:148).

#### **2.1.4 Film Pendek**

Film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dipotret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop) dan juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. (KBBI, 2008:392).

Menurut UU No.23 Tahun 2009 tentang Perfilman, Pasal 1 menyebutkan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan.

Sebagai industri (*an industry*), film adalah sesuatu yang merupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan ia mesti dipandang dalam hubungannya dengan produk-produk lainnya. Sebagai komunikasi (*communication*), film merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (*send and receive messages*). (Idy, 2011:190).

Film pendek disebut film pendek karena durasi yang disampaikan untuk menyampaikan informasi memang terbatas oleh waktu. Pemutaran film pertama publik oleh Lumiere Brothers pada tahun 1895 memuat sekitar sepuluh film pendek yang berlangsung 20 menit secara total.

Film pendek yaitu sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboratorium

eksperimen dan batu loncatan bagi para film *maker* untuk memproduksi film panjang. (Javandalasta, 2011:2).

### 2.1.5 20 Hz

Bunyi termasuk gelombang mekanik, karena dalam perambatannya bunyi memerlukan medium perantara. Ada tiga syarat agar terjadi bunyi yaitu ada sumber bunyi, medium, dan pendengar. Bunyi dihasilkan oleh benda yang bergetar, getaran itu merambat melalui medium menuju pendengar. Gelombang bunyi dapat bergerak melalui zat padat, zat cair, dan gas. Kemampuan gelombang bunyi untuk menempuh jarak tertentu dalam satu waktu disebut Kecepatan Bunyi.

Bunyi terdiri dari beberapa unsur-unsur, seperti tinggi nada bunyi, kuat bunyi, warna bunyi, dan batas pendengaran. Manusia dan hewan dilengkapi dengan alat pendengaran. Namun, kemampuan pendengarannya berbeda-beda. Batas kemampuan pendengaran diukur berdasarkan frekuensi bunyi.

- a. Manusia normal memiliki batas pendengaran antara 20 *hertz* sampai dengan 20.000 *hertz*. Daerah frekuensi tersebut dinamakan frekuensi audio.
- b. sedangkan daerah frekuensi di bawah 20 *hertz* disebut infrasonik.
- c. daerah di atas frekuensi dengar atau di atas 20.000 *hertz* disebut ultrasonik.

Seperti yang telah diuraikan diatas, batas pendengaran manusia adalah antara 20 hz sampai 20.000 hz. 20.000 hz adalah batas tertinggi frekuensi suara yang dapat didengar manusia. Sedangkan 20 hz adalah batas terendah frekuensi suara yang dapat didengar manusia. Hz atau *hertz* adalah satuan untuk ukuran getaran suara atau frekuensi suara. Oleh karena itu jika manusia mendengar suara yang berfrekuensi 20 hz, suara yang didengar akan terdengar samar-samar atau tidak jelas. Bahkan untuk suara yang berfrekuensi dibawah 20 hz, suara tersebut akan tidak terdengar sama

sekali oleh telinga manusia. Dalam kasus ini, jika tidak dapat mendengar suara yang jelas (kurang dari 20 Hz atau pas pada 20 Hz), maka dapat dikatakan bahwa manusia tersebut mengalami gangguan pendengaran atau bisa dikatakan tuli (tunarungu). (Surya: 2009)

Oleh karena itu berdasarkan dari uraian diatas, laporan tugas akhir karya kreatif produksi film pendek sutradara berjudul “Peran Sutradara dalam Produksi Film Pendek 20 Hz”, memiliki konsep, yaitu proses kegiatan seseorang yang melaksanakan hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya dalam bertanggung jawab atas masalah artistik dan teknis dari tahap pra produksi, produksi, hingga paska produksi, dalam mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario menjadi sebuah karya audio-visual (film) yang dapat dinikmati oleh penonton dalam durasi yang pendek (film pendek), dengan mengangkat cerita tentang kehidupan seorang anak tunarungu yang membutuhkan semangat untuk menghadapi kenyataan dunia masa kini.

Karya audio-visual (film pendek) 20 Hz, adalah sebuah film drama keluarga yang menceritakan tentang bagaimana pandangan seorang anak tunarungu dalam melihat kedudukan dirinya di lingkungannya pada saat ini. Menggambarkan kisah sederhana keseharian anak tersebut, dengan memberikan pesan kepada para penonton secara individual untuk lebih percaya diri walaupun banyak memiliki kekurangan, karena di dalam hidup kita tidak pernah bisa memilih dimana kita dilahirkan, kita juga tidak bisa memilih orang tua yang melahirkan, dan juga bagaimana bentuk fisik kita ketika telah dilahirkan. Apa yang sudah kita punya itu lebih baik dari pada kita mengharap yang lebih, karena yang lebih belum tentu itu lebih baik. Lihatlah ke sekeliling kita, apakah masih ada orang yang mau menerima kita, dan selalu memberikan semangat kepada kita untuk siap dalam segala hal kekejaman dunia yang berusaha untuk menjatuhkan diri kita dan membuat kita lebih terpuruk dengan kekurangan tersebut. Selain itu juga, pesan yang ingin disampaikan untuk lebih membuka diri dalam menerima kekurangan diri sendiri, dan tentu saja kekurangan diri orang

lain, karena dalam hidup, seseorang tidak luput dari kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, alih-alih menolak karena tidak menyukainya, lebih baik menerima segala kekurangan tersebut karena tidak ada hal yang lebih indah selain hidup berdampingan untuk saling menutupi kekurangan dan menjadi lebih bahagia karena dapat bersama tanpa melihat kekurangan tersebut.

Konsep itulah yang ingin diwujudkan oleh sutradara kepada pembaca laporan tugas akhir karya kreatif produksi film pendek dan penonton lewat cerita sederhana dalam film 20 Hz. Sutradara harus mampu memberikan sesuatu tontonan yang tidak hanya menghibur, tetapi memiliki pesan moral dan renungan yang ingin disampaikan kepada penonton. Dalam pembuatannya, memang membutuhkan waktu dan proses yang panjang, tetapi setiap usaha tidak mengecewakan hasil yang dicapai, karena memang sesungguhnya tidak ada sesuatu hasil yang dicapai jika tidak ada usaha yang kita lakukan.

## **2.2 Konsep yang Digunakan**

### **2.2.1 Sejarah dan Perkembangan Film Internasional**

Film yang ditemukan pada akhir abad ke-19 dan terus berkembang hingga hari ini merupakan perkembangan lebih jauh dari teknologi fotografi. Perkembangan penting sejarah fotografi telah terjadi di tahun 1826, ketika Joseph Nicephore Niepce dari Perancis membuat campuran dengan perak untuk membuat gambar pada sebuah lempengan timah yang tebal.

Thomas Alva Edison (1847-1931) seorang ilmuwan Amerika Serikat penemu lampu listrik dan *fonograf* (piringan hitam), pada tahun 1887 terinspirasi untuk membuat alat untuk merekam dan membuat (memproduksi) gambar. Edison tidak sendirian, ia dibantu oleh George Eastman, yang kemudian pada tahun 1884 menemukan pita film (*seluloid*) yang terbuat dari plastik tembus pandang. Tahun 1891 Eastman dibantu

Hannibal Goodwin memperkenalkan satu rol film yang dapat dimasukkan ke dalam kamera pada siang hari.

Alat yang dirancang dan dibuat oleh Thomas Alva Edison itu disebut *kinetograph* yang digunakan untuk merekam gambar, sedangkan kinetoskop (*kinetoscope*) adalah alat yang berbentuk kotak berlubang untuk menyaksikan atau mengintip suatu pertunjukan. Alat pemutar berupa kotak besar ini, hanya bisa digunakan secara perseorangan dengan cara mengintip gambar pada sebuah lubang dengan engkel pemutar manual untuk menggerakkan pita filmnya.

Dalam waktu yang nyaris bersamaan, Lumiere Bersaudara yaitu Lousie dan Auguste Lumiere berasal dari Prancis kemudian merancang peralatan baru yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Lumiere Bersaudara menyebut peralatan baru untuk kinetoskop itu dengan "sinematograf" (*cinematographe*). Dengan alat ini sebuah film dapat dinikmati oleh banyak orang dan bisa dibawa kemanapun untuk merekam gambar langsung diluar ruangan.

Peralatan sinematograf ini kemudian dipatenkan pada tahun 1895. Pada peralatan sinematograf ini terdapat mekanisme gerakan yang tersendat (*intermittent movement*) yang menyebabkan setiap frame dari film diputar akan berhenti sesaat, dan kemudian disinari lampu proyektor. Di masa awal penemuannya, peralatan sinematograf tersebut telah digunakan untuk merekam adegan-adegan yang singkat. Misalnya, adegan kereta api yang masuk ke stasiun, adegan anak-anak bermain di pantai, di taman dan sebagainya.

Film pertama kali dipertontonkan untuk khalayak umum dengan membayar, berlangsung di *Grand Cafe Boulevard de Capucines*, Paris, Perancis pada 28 Desember 1895. Peristiwa ini menjadi hari yang sangat bersejarah sekaligus menandai lahirnya film dan bioskop di dunia.

Meskipun usaha untuk membuat "citra bergerak" atau film ini sendiri sudah dimulai jauh sebelum tahun 1895, namun dunia internasional mengakui bahwa peristiwa di Grand Cafe inilah yang menandai lahirnya film pertama di dunia.



Sejak ditemukannya sinematograf ini, kamera temuan Lumiere bersaudara menjadi sangat populer dan menyebar kesuluruh penjuru dunia untuk merekam momen dibanyak tempat. Teknologi kamera film sendiri berkembang mengikuti kamera temuan Lumiere bersaudara.

Medium film semakin berkembang pesat dan populer, perjalanan film terus mengalami perkembangan besar bersamaan dengan perkembangan atau kemajuan-kemajuan teknologi pendukungnya. Pada awalnya hanya dikenal film hitam putih dan tanpa suara atau dikenal dengan sebutan “film bisu”. Masa film bisu berakhir pada tahun 1920-an, setelah ditemukannya film bersuara. Film bersuara pertama diproduksi tahun 1927 dengan judul *Jazz Singer*, dan diputar pertama kali untuk umum pada 6 Oktober 1927 di New York, Amerika Serikat.

Kemudian menyusul ditemukannya film berwarna di tahun 1930-an. Perubahan dalam industri perfilman jelas nampak pada teknologi yang digunakan. Jika pada awalnya film berupa gambar hitam putih, bisu dan sangat cepat, kemudian berkembang hingga sesuai dengan sistem penglihatan mata kita, berwarna dan dengan segala macam efek-efek yang membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata. Pada perkembangan selanjutnya, film tidak hanya dapat dinikmati di bioskop dan berikutnya di televisi, namun juga dengan kehadiran VCD dan DVD (*Blue-Ray*), film dapat dinikmati pula di rumah dengan kualitas gambar yang baik, tata suara yang ditata rapi, yang diistilahkan dengan *home theater*. Dengan perkembangan internet, film juga dapat disaksikan lewat jaringan *superhighway*.

Film kemudian dipandang sebagai komoditas industri oleh Hollywood, Bollywood dan Hongkong. Di sisi dunia yang lain, film dipakai sebagai media penyampai dan produk kebudayaan. Hal ini bisa dilihat di negara Prancis (sebelum 1995), Belanda, Jerman, dan Inggris. Dampaknya adalah film akan dilihat sebagai artefak budaya yang harus dikembangkan, kajian film membesar, eksperimen-eksperimen pun didukung oleh negara. Kelompok terakhir ini menempatkan film sebagai aset politik guna media

propaganda negara. Oleh karena itu di Indonesia Film berada di bawah pengawasan departemen penerangan dengan konsep lembaga sensor film.

Bagi Amerika Serikat, meski film-film yang diproduksi berlatar belakang budaya sana, namun film-film tersebut merupakan ladang ekspor yang memberikan keuntungan cukup besar. (Himawan, 2017:265-295)

### **2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Film Indonesia**

Di Indonesia, film pertama kali diperkenalkan pada tahun 1900-an di Batavia (Jakarta). Pada masa itu film disebut "Gambar Idoep". Pertunjukan film pertama digelar di Tanah Abang dengan jenis film dokumenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Namun pertunjukan pertama ini kurang sukses karena harga karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada awal tahun 1901, harga karcis dikurangi untuk merangsang minat penonton untuk menyukai film yang ditayangkan pada saat itu.

Film cerita pertama kali dikenal di Indonesia pada tahun 1905 yang diimpor dari Amerika. Film-film impor ini berubah judul ke dalam bahasa Melayu, dan menunjukkan kesan positif dari antusias penonton yang menjadikan film cerita impor ini cukup laku di Indonesia, dibuktikan dengan jumlah penonton dan bioskop yang meningkat dikala itu. Daya tarik tontonan baru ini ternyata mengagumkan dan memberikan dampak positif terhadap perfilman lokal.

Film lokal pertama kali diproduksi pada tahun 1926, dengan judul *Loetoeng Kasaroeng* yang diproduksi oleh NV Java Film Company, yang masih memiliki format sebagai sebuah film cerita yang masih bisu. Sedikit terlambat memang, karena pada tahun tersebut di belahan dunia yang lain, film-film bersuara sudah mulai diproduksi. Kemudian, perusahaan yang sama memproduksi film kedua mereka dengan judul *Eulis Atjih*.

Setelah film kedua ini diproduksi, kemudian muncul perusahaan-perusahaan film lainnya seperti Halimun Film Bandung yang membuat

Lily van Java dan Central Java Film (Semarang) yang memproduksi *Setangan Berlumur Darah*.

Untuk lebih mempopulerkan film Indonesia, Djamaludin Malik mendorong adanya Festival Film Indonesia (FFI) I pada tanggal 30 Maret - 5 April 1955, setelah sebelumnya pada 30 Agustus 1954 terbentuk PPFII (Persatuan Perusahaan Film Indonesia). Kemudian film *Jam Malam* karya Usmar Ismail tampil sebagai film terbaik dalam festival ini. Film ini sekaligus terpilih mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura. Film ini juga dianggap karya terbaik Usmar Ismail. Sebuah film yang menyampaikan kritik sosial yang sangat tajam mengenai para bekas pejuang setelah kemerdekaan.

Pertengahan '90-an, film-film nasional yang tengah menghadapi krisis ekonomi harus bersaing keras dengan maraknya sinetron di televisi-televisi swasta. Apalagi dengan kehadiran Laser Disc, VCD dan DVD yang makin memudahkan masyarakat untuk menikmati film impor. Namun di sisi lain, kehadiran kamera-kamera digital berdampak positif juga dalam dunia film Indonesia, karena dengan adanya kamera digital, mulailah terbangun komunitas film-film independen. Film-film yang dibuat di luar aturan baku yang ada. Film-film mulai diproduksi dengan spirit militan. Meskipun banyak film yang kelihatan amatir namun terdapat juga film-film dengan kualitas sinematografi yang baik, sayangnya film-film independen ini masih belum memiliki jaringan peredaran yang baik, sehingga film-film ini hanya bisa dilihat secara terbatas dan di ajang festival saja.

Setelah mati suri sekitar satu dekade lamanya, sinema Indonesia mulai bangkit pasca era reformasi melalui sukses film musikal anak, *Petualangan Sherina* (1999) karya Riri Reza. Momentum semakin kuat ditandai dengan dua film yang sukses, yakni film horor, *Jelangkung* (2001) serta film roman remaja *ada apa dengan cinta?* (2002). Dua film ini menjadi pemicu membanjirnya film horor lokal dan roman remaja ke bioskop hingga kini. Dalam perkembangan berikutnya, film diadaptasi dari novel laris manis mulai menjadi tren setelah sukses besar *Laskar Pelangi* (2008) dan *Ayat-ayat Cinta* (2008). Film *Laskar Pelangi* sendiri meraih

Penghargaan sebagai Film Terbaik se-Asia Pasifik di Festival Film Asia Pasifik yg diselenggarakan di Taiwan. Dalam perkembangan beberapa tahun terakhir, film bertema komedi yang dibintangi para komika (*stand up comedy*) sangat populer di kalangan remaja dengan bintang-bintang muda. Tren film bergenre komedi, horor, roman, drama religi, serta aksi masih terus diproduksi hingga kini dan sebagian besar target penontonnya adalah kalangan remaja. (Himawan, 2017:294-295)

### 2.2.3 Film

Pengertian secara harfiah film (sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera. (Joseph, 2011)

Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual film bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Ada banyak sekali literatur yang menjelaskan film dengan banyak pengertian juga, namun yang pada akhirnya pengertian tentang film tersebut mengerucut pada suatu pengertian yang universal. Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut *Movie* atau *Video*, menurut buku yang berjudul "5 Hari Mahir Membuat Film" (Javandalasta, 2011: 1). Di dalam buku tersebut juga dijelaskan bahwa Ada banyak sekali keistimewaan media film, beberapa diantaranya adalah:

- a) Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat.
- b) Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.

- c) Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas jangkauan.
- d) Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.

Film juga merupakan karya seni yang sering dimaksudkan dalam hasil karya cipta seni yang memiliki kelengkapan dan gabungan dari beberapa unsur seni untuk memenuhi kebutuhan spiritualnya. Dalam hal ini gabungan unsur seni yang terkandung dan menunjang sebuah film adalah, seni rupa, seni fotografi, seni arsitektur, seni puisi sastra, seni teater, seni musik, dan lain-lainnya. Gabungan dari seni tersebut merupakan pemahaman dari sebuah karya seni film yang terpadu dan biasa kita amati.

Pada awal mulanya, film memang belum tampak memiliki tujuan dan alur cerita yang jelas. Para pembuat film pada kala itu (1890-an) dengan semakin populernya kamera, mereka menyadari bahwa kamera tidak lagi hanya digunakan untuk mendokumentasikan momen, tetapi ternyata juga memiliki fungsi lain yang sangat efektif dipakai sebagai media hiburan. Namun ketika ide pembuatan film mulai tersentuh ranah industri, mulailah pembuatan film memiliki konsep, alur dan cerita yang jelas, yang menjadikan film sebagai barang dagangan termasuk untuk perfilman lokal sendiri. Hingga pada akhirnya menurut ketetapan MPRS tahun 1960, menyatakan bahwa film bukan semata-mata barang dagangan. Oleh karena itu, film kini telah menjadi media komunikasi audio visual yang akrab dinikmati oleh segenap masyarakat dari berbagai rentang usia dengan latar belakang sosial dan psikologi yang berbeda-beda. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Film memberi dampak pada setiap penontonnya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Melalui pesan yang terkandung di dalamnya, film mampu memberi pengaruh bahkan mengubah dan membentuk karakter penontonnya.

Dalam menyampaikan pesan dalam film kepada khalayak, seorang sutradara menggunakan imajinasinya untuk mempresentasikan suatu pesan

melalui film dengan mengikuti unsur-unsur yang menyangkut eksposisi (penyajian secara langsung atau tidak langsung). Tidak sedikit film yang mengangkat cerita nyata atau sungguh-sungguh terjadi dalam masyarakat. Banyak muatan-muatan pesan ideologis di dalamnya, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi pola pikir para penontonnya. Sebagai gambar yang bergerak, film adalah reproduksi dari kenyataan seperti apa adanya.

Pada hakikatnya, semua film adalah dokumen sosial dan budaya yang membantu mengkomunikasikan zaman ketika film itu dibuat bahkan sekalipun ia tak pernah dimaksudkan untuk itu.

Dalam mengkomunikasikannya, film memiliki unsur pembentuk yang saling berinteraksi dan berkesinambungan dalam membentuk sebuah film yang tidak dapat hanya berdiri sendiri. Unsur pembentuk tersebut adalah unsur naratif dan unsur sinematik yang berhubungan langsung dengan aspek cerita film, baik film dokumenter, eksperimental, maupun fiksi (cerita). Dalam unsur naratif hubungan aspek tersebut dengan film adalah berupa tema, cerita, tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu dan sebagainya. Unsur naratif ini adalah bahan (materi) yang akan diolah yang biasanya berbentuk naskah. Sedangkan aspek sinematik merupakan aspek teknis, yang biasa berhubungan langsung dengan empat elemen pokok, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara.

Oleh karena itu, untuk memahami dari keseluruhan film, sebagai masyarakat film maupun masyarakat penonton sebaiknya dapat mengerti dari dua unsur pembentuk film tersebut. Film sendiri bukan mengenai perihal soal cerita saja, ataupun teknik saja, tetapi gabungan dari kedua hal tersebut yang dapat menentukan bahwa film tersebut memiliki kualitas yang baik, yang dapat dimengerti dan dapat menyampaikan pesannya secara langsung kepada penontonnya. Ketajaman sensor atau indera (*sense*) naratif dan sinematik yang dimiliki oleh masyarakat film dan masyarakat penonton, sangat tergantung dari pengetahuan dan pengalaman dalam menonton film. Indra naratif dan sinematik akan semakin bertambah banyaknya pengalaman dengan menonton dan memahami sebuah film.

Film-film yang memiliki unsur naratif dan sinematik yang berkualitas dapat dilihat dari penghargaan-penghargaan yang telah diraih di ajang festival-festival yang diadakan di berbagai belahan dunia. Tidak hanya itu saja, memiliki banyak penonton juga dapat menunjukkan bahwa film tersebut cukup berkualitas untuk diminati dan dinikmati para penontonya. Aspek naratif dan sinematik juga akan semakin berkembang terus setiap waktu, seiring dengan jumlah rilis film terbaru bermunculan setiap harinya yang membuat persaingan dalam mendapatkan penghargaan dan banyaknya jumlah penonton akan menjadi tolak ukur kesuksesan sebuah film.

(Javandalasta: 2011)

#### **2.2.4. Film Fiksi**

Menurut Pratista dalam bukunya berjudul Memahami Film (2017), film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadegan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutup, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Dari sisi produksi, film fiksi relatif lebih kompleks ketimbang dua jenis film lainnya, baik masa pra produksi, produksi, maupun paska produksinya. Manajemen produksinya juga lebih kompleks karena biasanya menggunakan pemain serta kru dalam jumlah yang besar. Produksi film fiksi juga memakan waktu yang cukup lama. Persiapan teknis, seperti lokasi pengambilan gambar serta set dipersiapkan secara matang baik di studio maupun nonstudio. Film fiksi biasanya juga menggunakan perlengkapan serta peralatan yang jumlahnya lebih banyak, bervariasi, serta mahal.

Film fiksi berada di antara film dokumenter dan film eksperimental, yaitu nyata dan abstrak yang sering kali memiliki tendensi ke salah satu jenis filmnya, baik secara naratif maupun sinematik. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, film fiksi sering menggunakan teknik gaya

dokumenter. Teknik ini biasanya mengangkat tema keseharian menggunakan lokasi *shot on location*, pemain nonbintang, *handheld camera*, pencahayaan natural, serta jumlah kru yang sedikit.

### 2.2.5 Klasifikasi Film

Banyak sekali metode dalam mengklasifikasikan jenis film. Seperti yang dijelaskan pada buku Memahami Film (Pratista, 2017), umumnya film dibagi dalam kedalam tiga jenis, yaitu dokumenter, eksperimental, dan fiksi. Selain itu juga pembagian jenis film dapat dibagi dengan klasifikasi, seperti fiksi dan nonfiksi, atau dokumenter dan nondokumenter. Klasifikasi juga dapat ditentukan berdasarkan proses produksinya, yaitu film hitam-putih dan film berwarna, film bisu dan film bicara, serta animasi dan nonanimasi. Klasifikasi dapat pula ditentukan berdasarkan dari asal produksi serta cara distribusinya, seperti studio besar dan studio independen, *Hollywood* dan *non-Hollywood*, *mainstram* dan *non-mainstream*, serta *rating* dan *non-rating*. Namun dari semua klasifikasi tersebut, metode dalam menentukan klasifikasi jenis film yang sering digunakan masyarakat film maupun masyarakat penonton dalam adalah dengan berdasarkan genre, seperti aksi, drama, horror, musikal, western, dan sebagainya.

Menurut buku Memahami Film edisi 2 (Pratista, 2017:39-40), dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari kelompok film yang dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas), seperti setting, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta tokoh. Fungsi utama genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Genre membantu kita memilah film sesuai dengan spesifikasinya.

Dari masa ke masa, film semakin berkembang, demikian pula genre. Sebuah genre biasanya ditetapkan, setelah beberapa film yang mewakili genre tersebut sukses dan berkembang menjadi tren. Genre sebelumnya terbagi menjadi dua kelompok yaitu, genre induk primer dan genre induk



sekunder. Genre induk primer merupakan genre-genre populer yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an, seperti aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi ilmiah, horor, komedi, kriminal dan *gangster*, musikal, perang, petualangan, *western*. Sedangkan genre induk sekunder adalah genre-genre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer seperti bencana, biografi, detektif, film noir, melodrama, olahraga, perjalanan (*road movie*), roman, *superhero*, supranatural, *spionase*, *thriller*. Selain itu juga, perlu diketahui bahwa film merupakan kombinasi dari beberapa genre sekaligus. Kombinasi atau persilangan genre dalam sebuah film sering diistilahkan genre *hibrida*, seperti komedi-fantasi, *thriller*-kriminal, aksi-fiksi ilmiah, drama-fantasi, dan masih banyak lagi.

Disamping genre-genre utama, terdapat pula genre-genre lain yang lebih spesifik yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk, yang diistilahkan subgenre. Film drama misalnya, dapat dipecah menjadi beberapa subgenre berdasarkan tema cerita, seperti keluarga, anak-anak, remaja, cinta, pengadilan, politik, jurnalis, religi, hari natal, tragedi, militer, prostitusi, gangguan kejiwaan, homoseksual, *hippes*, alkoholisme, kecanduan obat terlarang, dan lain sebagainya. Sedangkan sumber cerita, genre drama dapat dipecah lagi menjadi beberapa subgenre, seperti adaptasi literatur, kisah nyata, otobiografi, serta buku harian.

### **2.2.6 Struktur Film**

Seperti halnya sebuah karya literatur yang dapat dipecah menjadi bab (*chapter*), alinea, dan kalimat, film jenis apapun, panjang atau pendek, juga memiliki struktur fisik. Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi unsur *shot*, adegan, dan sekuen. Pemahaman tentang *shot*, adegan, dan sekuen nantinya akan banyak berguna untuk membagi urutan (segmentasi) plot sebuah film secara sinematik. Segmentasi plot akan banyak membantu melihat perkembangan plot sebuah film secara menyeluruh dari awal hingga akhir.

*Shot* selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau juga sering diistilahkan dalam satu kali take (pengambilan gambar). *Shot* merupakan bagian terkecil dalam pembuatan film. Satu shot dapat berdurasi kurang dari satu detik, beberapa detik, beberapa menit, bahkan jam. Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang berhubungan. Sedangkan sekuen adalah satu segmen besar yang melibatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam literatur, sekuen bisa diibaratkan seperti sebuah bab atau sekumpulan bab. (Pratista, 2008:29)

### **2.2.7 Struktur Naratif**

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu sesuai dengan penjelasan dari buku Memahami Film (Pratista, 2017). Setiap cerita apapun, seberapa pendek durasinya pun, pasti mengandung unsur naratif. Tanpa adanya unsur naratif, cerita pasti akan sulit untuk dipahami, baik dalam media film, novel, cerpen, komik, dan sebagainya. Struktur naratif berhubungan dengan pelaku cerita yang memunculkan akibat dari aksinya. Aksi tersebut muncul karena tuntutan dari keinginan dari pelaku cerita. Maka dengan demikian, logika sebab –akibat muncul akibat tuntutan dan keinginan dari pelaku cerita. Segala aksi dan tindakan para pelaku cerita akan memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya dan terus memotivasi peristiwa berikutnya lagi.

#### **1. Cerita dan plot**

Cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang terjadi dalam film maupun tidak. Pembuat film dapat memilih serta melepas bagian cerita tertentu tanpa meninggalkan inti alur cerita serta hukum

kausalitas. Sedangkan plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio di dalam film. Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Jika sebuah novel diadaptasi menjadi sebuah film maka tidak semua isi novel tersebut akan muncul dalam filmnya. memahami perbedaan cerita dan plot menjadi amat penting karena dalam film tidak semua rincian cerita dapat tergambarkan secara visual. Penekanan cerita pasti akan dilakukan agar kisah filmnya bisa terfokus ke satu rangkaian cerita. Hal ini tentu dilakukan melalui pemilihan plot yang sesuai.

## 2. Hubungan naratif dengan ruang

Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjukkan pada lokasi dan wilayah yang tegas. Latar cerita dapat menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan), yang disesuaikan dengan kebutuhan latar cerita pada filmnya. Selain itu juga film biasanya mengambil tempat pada dimensi ruang yang bersifat nonfisik. Alam nonfisik atau supranatural, sering dijumpai dalam film horor, supranatural, fiksi ilmiah, dan fantasi.

## 3. Hubungan naratif dengan waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dengan waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

a. Urutan waktu

Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yaitu linier dan non linier.

Film sebagian besar memiliki plot yang dituturkan dengan pola linier, dimana waktu berjalan sesuai dengan urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Plot film sering kali diinterupsi oleh teknik kilas-balik atau kilas-depan. Namun, interupsi waktu dianggap tidak signifikan selama teknik tersebut tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan.

Umumnya pola linear memiliki tahapan dalam pengembangan ceritanya, yakni pendahuluan (persiapan), pertengahan (konfrontasi), dan penutupan (resolusi). Adapun pola struktur naratif yang paling umum digunakan dalam film cerita adalah struktur tiga babak. Inti plot struktur tiga babak umumnya adalah perseteruan abadi antara pihak baik dan pihak jahat. Struktur tiga babak juga umumnya hanya memiliki satu pelaku cerita utama (protagonis) sebagai penyebab kausalitas atau penggerak utama cerita yang memiliki tujuan jelas untuk menegaskan aksi dan tindakannya. Karakter protagonis juga selalu memiliki lawan, rival, atau pesaing yang disebut karakter antagonis

Namun pada beberapa kasus film juga dapat dituturkan melalui pola nonlinier. Nonlinear adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga hubungan kausalitas tidak jelas. Jika urutan waktu dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat menjadi C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E. Satu plot nonlinear yang juga jarang digunakan adalah membalik urutan plotnya. Urutan plot secara sengaja dibalik dari masa kini menjadi masa silam. Jika urutan waktu cerita adalah A-B-C-D-E

maka urutan plotnya menjadi E-D-C-B-A. Cerita pada umumnya menampilkan aksi-reaksi, namun pada teknik ini membalikinya menjadi reaksi-aksi.

Pola nonlinier ini masuk dalam pola struktur cerita alternatif struktur tiga babak. Struktur alternatif tiga babak ini sudah ada sejak era klasik hingga kini yang masih banyak ditemukan bersama alternatif lainnya, yakni multiplot, serta art film. Struktur alternatif ini terutama pola non linear memang jarang sekali diterapkan dalam film mainstream atau industri film yang arahnya ke target pasar luas.

b. Durasi waktu

Dalam sebuah film, sesuai tuntutan naratif seorang sineas film mampi memanipulasi durasi waktu cerita film. Durasi film panjang rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, sedangkan durasi film pendek rata-rata berkisar kurang dari 60 menit. Berbeda dengan durasi film, durasi cerita pada film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, hingga abad.

Dalam kasus bergenre tertentu, seperti fantasi dan fiksi ilmiah, terkadang memiliki waktu cerita yang tidak bisa diukur dengan waktu cerita normal karena manipulasi waktu sering kali digunakan. Dalam kasus tertentu pula, durasi waktu film bisa sama panjangnya dengan durasi cerita, bahkan juga ditemukan kasus durasi cerita bisa lebih pendek dari durasi filmnya.

### 2.2.8 Gaya Sinematik

Gaya sinematik adalah sebuah pilihan yang digunakan atau dipilih untuk menuturkan sebuah film. Gaya sinematik merupakan sebuah aspek teknis dalam produksi sebuah film. Baik itu dalam bahasa gambar, suara, maupun *editing*. Seluruh unsur sinematik saling berkesinambungan membentuk satu kesatuan film yang utuh. Aspek sinematik menurut buku

Memahami Film (Pratista, 2017) meliputi beberapa unsur pembentuk yaitu:

#### 1. *Mise-en-scene*

*Mise-en-scene* merupakan segala hal yang terletak didepan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali, karena hampir seluruh gambar yang terlihat dalam sebuah film merupakan bagian dari unsur ini. Walaupun demikian unsur *Mise-en-scene* tentu tidak berdiri sendiri dan terkait erat dengan unsur sinematik lainnya, yaitu sinematografi, *editing*, dan suara yang berpadu sempurna membentuk satu kesatuan yang utuh dan harmonis.

Unsur-unsur *Mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film, dimana yang terdiri dari empat unsur utama, yaitu set (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya termasuk akting.

##### a. Set (latar)

Set atau latar adalah salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film. Setting memiliki fungsi utama yaitu sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga memberikan informasi yang kuat dan mampu membangun mood untuk mendukung filmnya sesuai dengan tuntutan cerita, seperti penunjuk status sosial, penunjuk motif/symbol, dan pendukung adegan.

Seorang sineas dapat menggunakan *setting* yang otentik (sama persis) dengan cerita dalam filmnya, atau bisa pula tidak. Walaupun demikian, *setting* harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya.

Penggunaan *setting* dapat dilakukan pada lokasi sesungguhnya, walaupun lokasi yang diinginkan sudah tidak dimungkinkan atau

tidak eksis, biasanya seorang sineas mencari lokasi serupa, atau dapat membangun setting yang mendekati bentuk aslinya.

*Setting* dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu set studio, *shot on location*, dan set virtual. Set studio merupakan setting yang dibuat sendiri atau diciptakan sendiri yang menyerupai latar aslinya, yang berada dalam sebuah studio untuk mempermudah proses produksi sebuah film sesuai konteks ceritanya. *Shot on location* merupakan produksi film dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya, dimana pemilihan lokasi tersebut belum tentu mengambil lokasi yang sama persis seperti kisahannya, namun dapat pula menggunakan lokasi yang mirip atau mendekati lokasi cerita sesuai konteks cerita filmnya.

b. Kostum dan tata rias karakter

Kostum merupakan segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Dalam sebuah film, kostum tidak hanya sekedar busana dimana difungsikan sebagai penutup tubuh semata, tetapi juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Seperti halnya setting, rancangan kostum harus memiliki fungsi dan penggunaannya mampu meyakinkan penonton. Beberapa fungsi kostum dalam film, yaitu penunjuk ruang dan waktu, status sosial/kelompok, kepribadian pelaku, warna sebagai simbol, motif penggerak cerita, serta *image*.

Tata rias karakter secara umum memiliki beragam fungsi, yaitu menggambarkan usia, luka atau lebam di wajah dan tubuh, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok nonmanusia, dan lazimnya digunakan karena wajah pemain tidak sesuai dengan tuntutan konteks cerita pada filmnya. Oleh karena itu, penggunaan tata rias dimaksudkan untuk memberikan penegasan dan mampu meyakinkan penonton dengan karakter yang sesuai dengan konteks cerita pada filmnya.

### c. Pencahayaan

Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Apapun bentuk cahayanya, tata cahaya harus mampu membentuk suasana nyata seperti kondisi sebenarnya, tentu saja sesuai dengan konteks cerita pada filmnya. Dalam sebuah film, tata cahaya secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yaitu kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya.

Kualitas cahaya merujuk pada besar-kecilnya intensitas pencahayaan yang dibagi menjadi dua, yaitu cahaya terang (*hard light*) dimana cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan menjadi sangat jelas, dan cahaya lembut (*soft light*) dimana cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis.

Arah pencahayaan merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap obyek yang dituju, umumnya adalah pelaku cerita dan paling sering adalah bagian wajah. Arah pencahayaan dapat dibagi menjadi lima jenis, yaitu arah depan (*frontal lighting*), arah samping (*side lighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*), dan arah atas (*top lighting*).

Sumber cahaya merujuk pada karakter sumber cahaya, yaitu pencahayaan buatan yang pada umumnya sering digunakan karena dapat mempermudah mengontrol efek cahaya yang diinginkan saat syuting, dan pencahayaan natural yang menggunakan cahaya apa adanya seperti terdapat di lokasi setting dengan kualitas cahaya yang kurang baik namun memberikan efek natural (realistis) dalam sebuah adegan pada filmnya.

Warna cahaya adalah penggunaan warna dari sumber cahaya, dimana secara natural warna cahaya hanya terbatas pada dua warna saja, yaitu warna putih (sinar matahari) dan kuning muda (lampu). Namun pada penggunaannya dengan menggunakan filter, sineas dapat menghasilkan warna tertentu sesuai konteks pada cerita.



Rancangan tata lampu berhubungan erat dengan aspek teknis, namun berperan sangat besar dalam mendukung suasana, nuansa, serta mood sebuah adegan. Rancangan tata lampu secara umum dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni *high key lighting* dan *low key lighting*. *High key lighting* merupakan teknik tata cahaya yang menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang, dimana pada teknik ini lebih mengutamakan pada warna, bentuk, serta garis yang tegas tegas pada tiap elemen *mise-en scene* dan mengusahakan memberikan efek bayangan yang seminimal mungkin. *Low key lighting* merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batasan tegas antara gelap dan terang, dimana teknik ini lebih mengutamakan unsur bayangan yang tegas dalam *mise-en scene*.

d. Pemain serta pergerakannya

Pemain atau pelaku cerita dapat memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pergerakan pelaku cerita selalu dibatasi oleh *framing* (pemingkaian) pada aspek sinematografi. Pemain dalam sebuah film dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu figuran, aktor amatir, aktor profesional/nonbintang, bintang, *superstar*, dan *cameo*, sesuai tuntutan dan fungsi konteks ceritanya.

Figuran adalah semua karakter di luar pelaku cerita utama. Aktor amatir biasanya digunakan bukan karena kemampuannya dalam berakting, namun karena autentik dengan karakter yang diperankannya. Tidak seperti aktor profesional, aktor amatir biasanya tidak memiliki latar belakang akting secara khusus. Aktor profesional/nonbintang adalah seorang aktor yang sangat terlatih dan mampu bermain dalam segala jenis peran yang diberikan pada mereka dengan berbagai macam gaya. Aktor profesional jarang mendapatkan peran utama dan biasanya hanya mendapatkan peran pendukung. Seorang bintang dipilih karena nama besar mereka di mata publik. Sosok pemain bintang dan popularitasnya, kadang bisa

juga menjadi kunci dalam sebuah produksi film sehingga mampu merubah konsep cerita. *Superstar* adalah seorang bintang yang sangat populer. Film yang dibintangi *superstar* selalu sukses luar biasa secara komersial. *Cameo* adalah penampilan sesaat seorang bintang tenama atau seseorang yang populer di mata publik.

## 2. Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya (data mentah). Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur, bagaimana adegan tersebut akan diambil seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya. Unsur sinematografi menurut buku Memahami Film (Pratista, 2017), dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. *Framing* adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti lingkup wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan gambar. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah obyek yang diambil.

### a. Jenis kamera dan film

Kamera yang digunakan dalam produksi film secara umum dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu kamera film dan kamera video. Kamera film menggunakan format seluloid, sedangkan kamera video menggunakan format video (*digital*). Aspek kamera dan film mencakup tonalitas, kecepatan gerak gambar, penggunaan lensa, serta efek khusus.

Sebuah film dapat diproduksi dengan warna hitam-putih atau bisa pula berwarna dengan pilihan warna yang dapat diatur sesuai estetikanya. Sineas film mampu mengontrol kualitas visual film, melalui stok atau data mentah filmnya, pengaturan diafragma, serta bermacam prosedurnya. Dalam aspek tonalitas, kualitas gambar dapat diatur sedemikian rupa melalui pengaturan kontras, *brightness*,

*color*, dan lainnya. Gambar dapat diatur lebing terang atau gelap dan warna warna dapat diatur lebih muda atau tua.

Efek lensa hampir sama seperti mata manusia yang mampu memberikan kedalaman, ukuran, serta dimensi suatu obyek atau ruang. Perbedaan dari keduanya hanya pada lensa kamera dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhannya, namun tidak untuk mata manusia. Setiap jenis lensa akan memberikan efek perspektif yang berbeda karena memiliki ukuran *focal length* yang berbeda. *Focal length* adalah jarak antara titik tengah bagian lensa dengan bidang sensor atau film yang menangkap gambar pada titik fokus paling tajam, dengan satuan ukuran milimeter (mm). Secara umum ukuran lensa dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis berdasarkan *focal length*-nya, yaitu *short focal length*, normal (standar) *focal length*, dan *long focal length*. Penggunaan lensa juga mempengaruhi efek kedalaman gambar yang mampu dicapai, melalui teknik *deep focus* dan *shallow focus*.

b. *Framing*

*Framing* adalah pembatasan gambar melalui kamera. *Framing* sangatlah penting dalam sebuah film karena melalui “jendela” inilah, penonton disuguhkan semua jalinan peristiwa. Kontrol sinieas terhadap *framing* akan sangat menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau shot. Adapun aspek terhadap gambar dibagi menjadi empat unsur utama, yaitu bentuk dan dimensi gambar, ruang *offscreen* dan *onscreen*, dimensi kamera terhadap obyek, serta pergerakan kamera. Perpaduan unsur-unsur tersebut juga menghasilkan beberapa tehnik, seperti *point of view* (POV) shot serta *handheld camera*.

Bentuk dan dimensi *frame* dapat dibagi menjadi tiga unsur, yaitu *aspect ratio*, *mask*, dan *multiple frame* (*split screen*). *Aspect ratio* merupakan perbandingan ukuran lebar serta tinggi *frame*. Dalam perkembangannya *aspect ratio* sangat bervariasi ukurannya, namun

secara umum dibagi menjadi dua jenis, *fullscreen* dan *widescreen*. *Mask* merupakan satu teknik yang memungkinkan variasi bentuk dan ukuran *frame*. *Multiple frame (split screen)* merupakan teknik memungkinkan sebuah *shot* yang menyajikan beberapa gambar sekaligus melalui *frame*-nya masing-masing.

Dalam *frame* tidak selalu harus memperlihatkan seluruh area (ruang) dalam sebuah adegan. Ruang yang tampak dalam *frame* disebut ruang *onscreen*, sedangkan ruang yang tidak tampak dalam *frame* (di luar *frame*) disebut ruang *offscreen*. Ruang *offscreen* dan *onscreen* memberikan persepsi tentang ruang serta posisi sebuah obyek pada penonton. Dalam hal ini ruang *offscreen* dan *onscreen* justru memberikan banyak keuntungan karena sineas dapat memanfaatkan ruang *offscreen* untuk motif-motif tertentu, seperti efek kejutan dan ketegangan.

Dimensi kamera terhadap obyek dibagi menjadi empat unsur, yaitu jarak, sudut, kemiringan, dan ketinggian. Jarak yang dimaksud merupakan jarak kamera terhadap obyek dalam *frame*. Ukuran jarak sangat relatif dan yang menjadi tolak ukur adalah proporsi manusia atau obyek dalam sebuah *frame*. Dimensi jarak kamera terhadap obyek dapat dikelompokkan menjadi tujuh jenis tipe *shot*, yaitu *extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up*, *extreme close up*. Sudut kamera adalah sudut pandang ketinggian kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*. Secara umum, sudut kamera dapat dibagi menjadi tiga, yaitu *high-angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada dibawahnya), *stright-on angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* secara lurus), serta *low-angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di atasnya). Kemiringan *frame* atau sering pula diistilahkan *canted framing* adalah posisi kemiringan obyek terhadap garis horizontal dalam sebuah *frame*. Selain gaya sineas, kemiringan *frame* kadang juga bisa memiliki motif tertentu. Ketinggian kamera adalah tinggi kamera terhadap obyek dalam *frame*. Tinggi kamera

yang sering digunakan dalam sebuah film adalah sejajar dengan mata atau bibir manusia.

Dalam sebuah film, kamera sangat dimungkinkan untuk bergerak bebas sesuai dengan tuntutan estetik dan naratifnya. Pergerakan kamera tentu mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak yang selalu berubah-ubah. Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter atau obyek. Pergerakan kamera, secara teknis variasinya tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu *pan*, *tilt*, *roll*, *tracking*, dan *crane shot*. Teknik-teknik ini tidak dibatasi hanya pada satu gerakan saja, namun dapat saling berkombinasi satu sama lain.

Kamera subyektif (POV shot) merupakan arah pandang kamera persis seperti apa yang dilihat seorang karakter. Efek dari POV shot adalah penonton mampu melihat dan merasakan sensasi yang dirasakan tokoh dalam cerita filmnya.

*Handheld camera* merupakan salah satu teknik kamera yang kini menjadi tren karena memiliki kesamaan dengan gaya kamera dokumenter. Layaknya sineas dokumenter, kamera dibawa langsung oleh operator tanpa menggunakan alat bantu. Gaya *handheld camera* memiliki beberapa karakter yang khas yaitu kamera yang bergerak dinamis dan bergoyang untuk memberi kesan nyata (*realistis*).

#### c. Durasi gambar

Durasi sebuah gambar (*shot*) memiliki arti penting dalam menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*-nya. Jika misalnya durasi sebuah *shot* adalah 10 detik, maka durasi cerita filmnya juga 10 detik.

Seiring dengan berkembangnya sinema, beberapa sineas mulai bereksperimen dengan durasi *shot* yang lebih panjang hingga beberapa menit bahkan jam. Teknik ini disebut dengan *long take*.

Motif penggunaan teknik ini bisa beragam, selain bisa sebagai gaya seorang sineas dan motif estetik, umumnya *long take* digunakan untuk menekankan proses pada sebuah adegan bahwa sebuah momen besar (penting) akan terjadi. Teknologi kamera video yang kian berkembang, memungkinkan para sineas untuk mengeksplorasi teknik *long take* lebih jauh lagi, yakni menggunakan hanya satu shot sepanjang filmnya.

### 3. *Editing*

Menurut buku Himawan Pratista, Memahami Film Edisi 2 (2017:169-192), definisi *editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi *editing* setelah filmnya selesai (siap ditonton) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya. Dalam tahap ini, *shot-shot* yang telah diambil, dipilih, diolah, dan dirangkai hingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh.

Berdasarkan aspek temporal, *editing* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *editing* kontinu dan *editing* diskontinu. *Editing* kontinu adalah perpindahan *shot* langsung tanpa terjadi lompatan waktu. Sebaliknya, *editing* diskontinu adalah perpindahan *shot* dengan terjadi lompatan waktu. *Editing* kontinu paling sering digunakan pada adegan yang terjadi di ruang yang sama, seperti pada adegan dialog atau aksi. *Editing* kontinu dapat pula digunakan pada ruang atau lokasi yang berbeda untuk menghubungkan dua aktivitas atau lebih yang saling berhubungan langsung. Sementara *editing* diskontinu, biasanya terjadi pada ruang yang berbeda dengan lompatan waktu tertentu, dari detik, menit, jam, hari, tahun, dan seterusnya. Teknik kilas-balik dan kilas-depan merupakan *editing* diskontinu.

Bersama aspek sinematik lainnya, yakni *mise-en scene* dan sinematografi, *editing* kontinuiti digunakan agar hubungan kontinuitas naratif antar shot tetap terjaga. Beberapa aturan serta teknik digunakan untuk mencapai *editing* kontinuiti, yakni aturan 180°, *shot/reverse shot*,

*eyeline match*, *establishing/reestablishing shot*, *match on action*, *point of view cutting*, serta *cut-in*. Sementara *editing* kontinuiti merupakan gaya *editing* paling dominan digunakan sineas karena begitu efektif menuturkan cerita dengan jelas. Penggunaan *editing* diskontinuiti sering kali digunakan untuk menunjukkan motif tertentu sesuai dengan macam aturan tekniknya, seperti pelanggaran aturan 180° yang digunakan untuk memberikan efek disorientasi bagi penonton ataupun memberikan efek cerminan diri antara dua tokoh yang sedang berdialog, selain itu teknik *jump cut* yang digunakan untuk memberikan kesan pada adegan ketika seorang tokoh dalam keadaan bingung, gelisah, atau tergesa-gesa, dan yang terakhir adalah teknik *nondiagetic* insert yang digunakan untuk tujuan khusus serta simbolik dan pada perkembangannya teknik ini hanya dimaksudkan untuk memberikan informasi.

Transisi *shot* dalam film, umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni *cut*, *fade-in/out*, *dissolve*, serta *wipe*. Bentuk yang paling umum adalah *cut*, yakni transisi *shot* secara langsung, sementara *wipe*, *dissolve*, dan *fades* merupakan transisi *shot* secara bertahap. *Cut* dapat digunakan untuk *editing* kontinu dan diskontinu, sementara *wipe*, *dissolve*, dan *fades* umumnya digunakan untuk *editing* diskontinu.

#### 4. Suara

Suara dalam film dapat dipahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. Unsur suara dalam film dapat berperan aktif mendukung aspek naratif dan estetika film secara keseluruhan. (Pratista, 2017:197).

##### a. Dialog

Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Dialog adalah salah satu faktor paling penting dalam sebuah film cerita. Adapun dialog sendiri tidak lepas dari bahasa bicara dan bagaimana dialog tersebut disajikan dalam filmnya. dalam film animasi, pemain tentu

saja tidak tampil fisik dalam filmnya melainkan hanya sebagai pengisi suara karakter saja.

b. Musik

Musik adalah seluruh iringan musik serta lagu baik yang ada di dalam, maupun di luar cerita film (musik latar). Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa, serta suasana sebuah film. Musik dapat menjadi jiwa (ruh) sebuah film. Musik dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu ilustrasi musik dan lagu.

Ilustrasi musik (film *score*) adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Sedangkan lagu digunakan untuk membentuk karakter serta *mood* film. Seperti halnya ilustrasi musik, sebuah film juga sering kali memiliki lagu tema. Jenis lagu juga sering kali identik dengan film bergenre tertentu. Lagu tema bersama liriknya juga sering kali digunakan untuk mendukung *mood* adegan, seperti sedih bahagia, mencekam, intim, tergantung motif aksi dan adegannya.

c. Efek musik

Efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua obyek yang ada di dalam maupun di luar cerita film. Semua suara tambahan selain suara dialog, lagu, serta ilustrasi musik adalah efek suara. Efek suara memiliki fungsi serta motif yang bervariasi, salah satu fungsi utamanya sebagai pengisi suara latar.

### 2.2.9 Tahapan Produksi

Menurut Mabruri (2010). pembuatan film pendek memiliki tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan paska produksi.



## 1. Pra produksi

Merupakan kegiatan tahap perencanaan produksi film yang akan diproduksi. Kompleksitas sebuah kegiatan perencanaan ini bergantung pada besar atau kecilnya film yang akan diproduksi. Di tahap ini, perekrutan awak produksi film sudah terpilih, kru film sudah menentukan jenis film yang akan dibuat, serta naskah cerita yang akan dipakai sudah matang dan tidak lagi mengalami perubahan. Selain itu rancangan anggaran juga sudah diselesaikan dan departemen kru yang bersangkutan mulai untuk mencari dana demi pembuatan film. Para pemeran dan pelaku dalam film telah dipilih melalui proses seleksi (*casting*).

Setiap departemen dari tim pembuat film mulai melakukan preparasi sesuai dengan kewajiban timnya masing-masing. Para pemeran sudah dapat berkumpul untuk melakukan bedah naskah dengan penulis skenario dan sutradara. Departemen sinematografi membuat daftar teknis pengambilan adegan per adegan (*shotlist*) dan sudah dapat menyusun jadwal syuting (*breakdown* dan *rundown*).

Di tahap ini pula dilakukan pencarian lokasi yang sekiranya sesuai dengan plot naskah yang telah dibuat. Saat melaksanakan pencarian lokasi, umumnya beberapa pemeran (aktor dan aktris) juga turut diboyong untuk melakukan latihan akting di lokasi syuting bersangkutan.

## 2. Produksi

Setelah semua kegiatan pra produksi serta kegiatan lain yang berkaitan dengan preparasi selesai dilaksanakan, maka tahap selanjutnya adalah melaksanakan pengambilan gambar adegan (*take shot*) atau yang lebih dikenal kaum awam dengan sebutan “syuting”.

Proses syuting dilaksanakan sesuai dengan jadwal syuting yang telah dibuat. Jadwal syuting secara garis besar pada umumnya tercantum pada *breakdown* dan detail jadwal setiap harinya dicantumkan ke dalam *rundown*. Seluruh kru film dan para pemeran sebisa mungkin harus

bekerja sesuai dengan jadwal yang sudah direncanakan agar proses pembuatan film selesai tepat waktu.

Apabila melewati batas waktu yang telah dibuat dalam jadwal, maka diperlukan waktu tambahan dan tentunya hal tersebut akan mempengaruhi rancangan anggaran produksi. Seperti yang telah disampaikan dalam bab sebelumnya, pembuatan film sifatnya kolaboratif, karena kegiatan ini melibatkan sejumlah kegiatan dengan didukung oleh latar belakang keahlian yang berbeda-beda. Dari seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan film, termasuk aktor dan aktris, harus dapat bersinergi dan saling mendukung, agar setiap aspek pekerjaan terlihat sempurna untuk menghasilkan film berkualitas.

### 3. Paska produksi

Setelah proses produksi rampung, maka kegiatan selanjutnya dalam pembuatan film adalah paska produksi. Dalam tahap ini, hasil perekaman gambar diolah dan digabungkan dengan hasil rekaman suara. Penggabungan tersebut disesuaikan dengan naskah sehingga dapat menjadi satu kesatuan karya audio-visual yang mampu bercerita kepada para penikmat film. Aspek terpenting dalam kegiatan paska produksi adalah:

#### a. *Editing Offline*

Merupakan tahapan penyuntingan kasar, di mana setiap adegan sudah disusun sesuai dengan urutan pada naskah. Pada proses *editing offline* ini, hanya dilakukan penyuntingan adegan per adegan, tanpa memasukkan efek suara dan efek audio lain seperti musik latar (*music scoring*). Tahap *editing offline* ini berakhir ketika susunan adegan dalam film telah sesuai dengan plot cerita dan sudah disetujui oleh sutradara dan pihak produser. Tahapan tersebut diistilahkan dengan *picture locked*.

#### b. *Editing Online*

Setelah melalui tahap *picture locked*, maka langkah selanjutnya adalah mengerjakan tahap *editing online*. Pada kegiatan *editing online* ini, susunan adegan yang sudah “dikunci” ditambahkan efek suara, *music scoring* (musik latar), serta efek visual lain seperti *coloring*, *animation*, serta *special effect*. Proses *editing* tidak lagi mengacu pada naskah. Proses *edit coloring* pada setiap *scene* dilakukan sama seperti halnya melakukan penyuntingan pewarnaan dalam sebuah foto. *Tone* warna di film dapat disunting untuk membantu membangun keindahan visual, seperti membuat *tone* menjadi hitam-putih, *sephia*, menaikkan atau menurunkan kontras kualitas gambar, dan lain-lain. Selain untuk tujuan estetika, pewarnaan ini juga bertujuan semakin membangun suasana sesuai dengan plot cerita, sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada penonton juga dapat tersampaikan. Kegiatan *editing online* dilakukan terpisah antara penambahan efek audio dan penambahan efek visual. Setelah proses keduanya selesai, langkah terakhir adalah melakukan proses *mixing*, dimana hasil suntingan audio dan suntingan visual digabungkan. Jika semua sudah tergabung menjadi satu, maka film sudah selesai diproduksi dan siap untuk dipresentasikan serta dipasarkan.

#### **2.2.10 Kerabat Kerja**

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, sebuah film adalah gabungan antara banyak seni dan juga seniman didalamnya. Seniman di dalam film lebih dikenal sebagai tenaga kreatif atau dalam istilah sinema lebih dikenal sineas. Jumlah tenaga kreatif dalam produksi sebuah film tergantung dari besar kecilnya biaya yang dimiliki dalam produksi tersebut, atau berapa banyak tenaga yang dibutuhkan untuk mendukung pekerjaan dalam proses pembuatan filmnya, atau juga tergantung seberapa sulit film tersebut dibuat sehingga membutuhkan tenaga kerja kreatif yang banyak untuk mewujudkan keinginan sang sineas.

Umumnya untuk tenaga kerja dalam produksi industri, dengan biaya yang sangat besar memiliki jumlah tenaga kerja yang cukup banyak dari puluhan hingga ratusan. Namun berbeda halnya pada film indie, atau film pendek yang memiliki biaya produksi sangat minim, sehingga jumlah tenaga kerja kreatif hanya memiliki jumlah yang kurang dari 50 tenaga kerja kreatif. Berikut merupakan uraian singkat mengenai unsur-unsur tenaga kerja kreatif yang paling dominan dalam proses produksi sebuah film pendek menurut Riadi (2010), yaitu:

#### 1. Produser

Unsur paling penting (utama) dalam suatu tim kerja produksi atau pembuatan film adalah produser. Tugas seorang produser adalah memimpin seluruh tim produksi agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bersama, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi dengan anggaran yang telah disetujui. Produser memiliki pekerjaan dalam mempersiapkan dana yang akan dipergunakan untuk pembiayaan produksi sebuah film. Produser merupakan pihak yang bertanggung jawab terhadap segala hal yang diperlukan dalam proses pembuatan film. Selain dana, ide atau gagasan, produser juga harus menyediakan sejumlah hal yang diperlukan dengan kaitannya dalam proses produksi film. Dalam hal ini produser berkaitan dengan manajerialisasi dalam pembuatan sebuah film.

#### 2. Sutradara

Sutradara merupakan pihak atau orang yang paling bertanggung jawab terhadap proses pembuatan film diluar hal-hal yang berkaitan dengan dana dan properti lainnya. Sutradara biasanya menempati posisi sebagai “orang penting kedua” di dalam suatu tim kerja kreatif produksi film. Sutradara bekerja dalam memikirkan semua hal yang berkaitan dengan cerita, visualisasi, serta suara dalam sebuah film. Baik dimulai dari pencarian ide atau gagasan sebuah film, mengembangkannya, hingga menentukan bagaimana cerita tersebut

dapat divisualisasikan ke dalam bentuk karya audio visual (film). Di dalam proses pembuatan film, sutradara bertugas mengarahkan seluruh alur dan proses pemindahan suatu cerita atau informasi dari naskah skenario ke dalam aktivitas produksi. Dalam kerjanya seorang sutradara dibantu oleh asisten sutradara, baik asisten sutradara satu (*breakdown script*), dan asisten sutradara dua (pengadeganan).

### 3. Penulis skenario

Penulis skenario film adalah seorang penulis naskah cerita film yang ditulis dengan berpegang pada standar atau aturan-aturan skenario. Skenario atau naskah cerita film ditulis dengan penekanan yang lebih mengutamakan visualisasi dari sebuah situasi atau peristiwa melalui adegan demi adegan yang jelas pengungkapannya. Jadi, penulis skenario adalah seorang yang menulis naskah cerita yang akan difilmkan. Naskah skenario yang ditulis penulis skenario itulah yang kemudian digarap dan diwujudkan sutradara menjadi sebuah karya audio visual (film).

### 4. Penata gambar

Penata gambar adalah seorang yang bertanggung jawab dalam proses perekaman (pengambilan) gambar di dalam kerja pembuatan film. Seorang penata gambar, dituntut harus mampu memberikan gambar dengan cerita yang menarik, mempesona, dan menyentuh emosi penonton melalui gambar demi gambar yang direkam di dalam kamera. Di dalam tim kerja produksi film, penata gambar memimpin departemen kamera. Dalam kerjanya, penata gambar biasa juga disebut sinematografer atau *department of photography* (DoP), kemudian dibantu oleh *camera operator*, asisten kameramen, baik asisten kameramen satu dan dua.

5. Penata cahaya

Penata cahaya adalah seorang yang bertanggung jawab dalam mengatur dan merancang pencahayaan yang akan digunakan sesuai dengan keinginan visualisasi dari seorang sutradara. Penata cahaya sering didaulat sebagai kepala teknis pencahayaan. Dalam kerjanya seorang penata cahaya dibawahi oleh seorang Dop (*Department of Photography*) atau sinematografer. Penata cahaya umumnya disebut oleh *gaffer*. Selain sebagai pengaturan dan perancangan pencahayaan, seorang *gaffer* juga bertanggung jawab penuh atas perencanaan dan pendistribusian aliran listrik selama proses produksi film berlangsung. Seorang *gaffer* dalam kerjanya dibantu oleh seorang *lightingman* atau *lighting technician*.

6. Penata artistik

Penata artistik adalah seorang yang bertugas untuk menampilkan cita rasa artistik pada sebuah film yang diproduksi. Sebelum suatu cerita divisualisasikan ke dalam film, penata artistik sudah terlebih dahulu mendapat penjelasan dari sutradara untuk membuat gambaran kasar adegan demi adegan di dalam sketsa, baik secara hitam putih, maupun berwarna. Tugas seorang penata artistik di antaranya menyediakan sejumlah sarana seperti lingkungan kejadian, tata rias, tata pakaian, perlengkapan-perengkapan yang akan digunakan para pelaku (pemain) film, dan lainnya. Dalam kerjanya penata artistik disebut juga *art director*, kemudian dibantu oleh asisten *art director*, *set designer*, properti seperti *props master* dan *propmaker*, *make-up artis*, *hair stylist*, serta *wardrobe*.

7. Editor

Baik atau buruknya sebuah film diproduksi akhirnya akan ditentukan oleh seorang editor. Seorang editor bertanggung jawab dalam mengedit (menyambung) gambar demi gambar yang telah

diambil selama produksi film tersebut. Editor dalam kerjanya biasa disebut sebagai film editor, yang kemudian dibantu oleh oleh *colorist*.

#### 8. Pengisi dan penata suara

Pengisi suara adalah seorang yang bertugas mengisi suara pemeran (pemain) dalam sebuah film. dalam sebuah film, tidak hanya terdiri dari satu pemeran yang menggunakan suaranya sendiri dalam berdialog, namun terdapat banyak suara yang harus diisi dan ditata dalam sebuah film. Oleh karena itu tidak semua penata suara adalah seseorang atau pihak yang bertanggung jawab dalam menentukan baik atau tidaknya kualitas hasil suara yang terekam dalam sebuah film. Di dalam tim kerja produksi film, penata suara bertanggung jawab memimpin departemen suara. Dalam kerjanya pengisi dan penata suara biasa dikenal juga sebagai *production sound mixer*, yang kemudian dibantu oleh *boom operator*, dan *sound mixer*.

#### 9. Penata musik

Penata musik adalah seseorang yang bertanggungjawab sepenuhnya terhadap pengisian suara musik dalam sebuah film. seorang penata musik dituntut tidak hanya sekedar menguasai musik, tetapi juga harus memiliki kemampuan dan kepekaan dalam mencerna dan memahami cerita atau pesan yang disampaikan dalam sebuah film tersebut. Penata musik umumnya disebut juga sebagai *sound designer*. Dalam kerjanya sound designer dibantu oleh *sound editor*, *composer*, serta *foley artist*.

#### 10. Pemeran (pemain film)

Pemeran/pemain film biasa juga disebut sebagai aktor dan aktris yang merupakan seseorang yang memerankan atau membintangi sebuah film yang diproduksi dengan memerankan tokoh yang ada di dalam sebuah cerita film tersebut sesuai dengan skenario yang ada. Keberhasilan sebuah film tidak bisa lepas dari keberhasilan para aktor

dan aktris dalam memerankan tokoh-tokoh yang diperankan sesuai dengan tuntutan skenario (cerita film), terutama dalam menampilkan watak atau karakter penokohan dari tokoh-tokohnya. Pemeran dalam sebuah film terbagi atas dua, yaitu pemeran utama (tokoh utama) dan pemeran pembantu.

(Riadi, 2010)

### **2.2.11 Sutradara**

Sutradara merupakan orang yang bertanggung jawab dalam memvisualisasikan kata-kata yang terdapat dalam naskah menjadi gambar-gambar yang kemudian disatukan menjadi sebuah karya audio visual, dalam hal ini berbentuk sebuah karya film. Sutradara memiliki peranan yang sangat penting dalam membuat sebuah konsep untuk film yang akan dibuat. Peran seorang sutradara tidak lepas dari semua tahapan dalam produksi film, baik mulai dari pra produksi, produksi, hingga tidak meninggalkan tahap pasca produksi film tersebut selesai. Oleh karena itu, tanggung jawab seorang sutradara sangat besar dalam semua aspek kreatif pada filmnya dari konsep awal hingga menjadi film yang utuh. (Naratama, 2006)

Dalam bidang proses pembuatan film, sutradara adalah seorang pembuat film yaitu orang yang bertanggungjawab dalam proses produksi film, mulai dari mengarahkan *talent* pemain hingga mengambil adegan yang diperlukan. Sutradara juga menentukan keberhasilan produksi film. Sutradara bertugas mengarahkan film sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Dalam hal ini, sutradara bekerja sama dengan kru-kru lain seperti produser film, ataupun penulis naskah. Sutradara lalu merekam adegan sesuai dengan skenario dan naskah dengan mempertimbangkan efek seni kreatif dan drama, baik visual maupun audio. Seorang sutradara pula berperan dalam membimbing kru teknis dan para pemeran film dalam merealisasikan kreativitas yang dimilikinya. Tidak hanya harus mengerti soal kamera dan pencahayaan, sutradara juga harus bisa mengarahkan



orang banyak bahkan berinteraksi langsung dengan para talent agar hasil filmnya bisa maksimal. (Effendy, 2008)

Dalam sebuah karya seni, sutradara memiliki beberapa jenis, seperti sutradara teater, sutradara acara tv, sutradara video klip, sutradara *feature*, sutradara dokumenter, sutradara film panjang dan pendek. Dalam tahapan kerja sutradara, umumnya memiliki tahapan yang sama. Khususnya sutradara film pendek, memiliki tahapan yang hampir sama dengan sutradara film panjang. Perbedaan tahapan kerja hanya pada lama persiapan yang harus disiapkan oleh sutradara film panjang yang membutuhkan waktu yang lebih lama karena kebutuhan yang harus disiapkan dan dilakukan lebih banyak dan lebih lama dari pada sutradara film pendek. Sutradara film, baik film panjang maupun film pendek bekerja dalam tiga tahap besar, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi adalah tahap dimana seorang sutradara diharuskan mempersiapkan beberapa hal penting, diantaranya:

- a. Pengembangan ide cerita film.
- b. Analisis skenario yang menyangkut isi cerita, struktur dramatik, penyajian informasi dan semua hal yang berhubungan dengan estetika dan tujuan artistik film.
- c. Pemilihan kru yang akan terlibat di dalam produksi film.
- d. Hasil analisa dari skenario kemudian didiskusikan dengan semua kepala departemen (sinematografi, artistik, suara, *editing*) dan produser untuk merumuskan konsep penyutradaraan film.
- e. *Casting* pemain untuk pemeranan tokoh karakter utama serta pendukung yang ada dalam skenario.
- f. Latihan pemeranan terhadap pemain agar mendapatkan penggambaran karakter yang diinginkan dengan melalui beberapa tahap, yaitu penyampaian visi dan misi terhadap penokohan yang ada dalam skenario, membangun kesamaan persepsi karakter tokoh antara sutradara dan pemain, melakukan pembacaan skenario (*reading*) bersama seluruh pemain untuk membaca bagian dari dialog dan adegan pemain masing-masing, melakukan latihan pemeranan dengan semua

pemain, melakukan *rehearsal* untuk *blocking* gerak dan tempat para pemain.

- g. Pencarian lokasi yang diinginkan seperti dalam gambaran seorang sutradara bersama DoP, penata artistik, serta produser.
- h. Merumuskan dan menyusun shot list pada setiap *scene* yang ada di skenario.
- i. Membuat ilustrasi staging dan peletakan kamera ke dalam bentuk *floor plan*.
- j. Membuat *storyboard*.
- k. Melakukan diskusi atau evaluasi bersama-sama dengan kru dan pemain untuk persiapan shooting yang terkait dengan teknis penyutradaraan dan artistik.

Selanjutnya dalam tahapan produksi, seorang sutradara mendapatkan tanggung jawab besar dalam berbagai hal, yaitu:

- a. Berdasarkan *breakdown script*, sutradara menjelaskan adegan-adegan kepada kru dan pemain lainnya tentang urutan shot yang akan diambil (*take*).
- b. Melakukan latihan *blocking* pemain yang disesuaikan dengan *blocking* kamera.
- c. Memberikan pengarahan terhadap pemain apabila dirasa kurang dalam aktingnya.
- d. Mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam hal kreatif apabila ada persoalan di lapang.
- e. Melihat hasil pengambilan gambar, dan mengulang kembali jika ada yang dirasa kurang.

Dalam tahapan terakhir, yaitu paska produksi, tanggung jawab seorang sutradara belum berakhir, beberapa hal harus diperhatikan agar hasil gambar-gambar yang sudah diambil dapat menjadi film yang utuh sesuai dengan konsep awal yang diinginkan, seperti:

- a. Sutradara melihat dan mengevaluasi hasil *shooting*/materi *editing*.

- b. Memilih gambar-gambar yang akan digunakan dalam film.
  - c. Melihat dan mendiskusikan dengan editor hasil *rough cut* dan *fine cut*.
  - d. Melakukan evaluasi tahap akhir dan diskusi dengan penata musik tentang ilustrasi musik yang telah dikonsepsikan.
  - e. Melakukan evaluasi dan diskusi jalannya mixing berdasarkan konsep suara yang telah ditentukan sebelumnya.
  - f. Berdasarkan konsep warna yang telah ditentukan sebelumnya, seorang sutradara melakukan koreksi warna bersama editor, produser, dan DoP.
- (Saroengallo, 2008)

Seperti yang telah diuraikan diatas, tahapan untuk menjadi seorang sutradara tidaklah sebentar dan mudah. Termasuk dalam sutradara film pendek, walaupun durasi film yang dibuat lebih pendek namun memiliki kesulitan yang tinggi pula. Film pendek merupakan salah satu tontonan yang turut diminati masyarakat. Meski berdurasi lebih sedikit, namun ia memiliki keunggulannya tersendiri sesuai selera penikmatnya. Tantangan saat menggarap film pendek pun berbeda dibandingkan dengan film panjang. Dengan waktu yang relatif sedikit, pembuatnya harus memutar otak demi menyajikan tontonan yang padat. Adapun tantangan dalam pembuatan film pendek adalah bagaimana mereka bisa memiliki *statement* yang kuat dan bertutur dengan efektif. Membuat film pendek pun, tak cuma sekedar mengandalkan pengambilan gambar serta akting yang memukau. Sang kreator meski menciptakan alur dan latar yang kuat demi membentuk cerita secara garis besar. (Mabruri, 2010:6)

Dalam film yang biasanya untuk ditayangkan di Festival Film ini, seorang sutradara harus memiliki skill mengenai cara membuat film pendek yang baik demi tercapainya kualitas hasil film yang memuaskan. Adapun alur pertama kerja seorang sutradara film pendek, seperti yang telah disebutkan sebelumnya adalah membedah skenario ke dalam *director's treatment*. Dalam tahap ini, konsep kreatif sutradara adalah tentang arahan gaya pengambilan gambar, musik pengiring, pengadeganan, dan juga tata artistik. Setelah itu sutradara mengurai setiap

adegan ke dalam sejumlah *shot* dan membuat *shot list*. *Shot list* ini adalah uraian arah pengambilan gambar dari setiap adegan. *Shot list* lalu diterjemahkan kedalam *storyboard*, yaitu sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi para pemeran dalam film nantinya. Sketsa-sketsa yang mirip halaman komik ini disusun teratur pada papan buletin, dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan.

*Director's treatment*, *shot list* dan *storyboard* ini menjadi bekal untuk membuat *script breakdown*. *script breakdown* ini adalah rincian tiap adegan dalam skenario menjadi daftar yang berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang dibutuhkan untuk keperluan syuting. Jadi manfaat *script breakdown*, yaitu membuat kita jadi tahu tentang, kebutuhan syuting, biaya syuting dan jadwal syuting. Sutradara lalu menggunakan ini dalam berkomunikasi ke semua pihak, demi mencapai film yang sesuai visinya. (Ahcmad, 2012)

Dalam tahapan produksinya, seorang sutradara film pendek biasanya dimudahkan dengan komunikasi dengan para kru yang lebih sedikit, sehingga keinginan kreatif dan visi seorang sutradara dapat tersampaikan secara langsung dan mudah. Walaupun demikian, memberikan pemahaman mengenai sisi kreatif penggambaran film yang akan dibuat, diperlukan persiapan yang matang sehingga mempermudah seorang sutradara dalam menyampaikan visi kepada semua pekerja kreatif yang terlibat. Persiapan tersebut meliputi sebuah konsep penyutradaraan yang matang, sehingga mempermudah dalam mempersiapkan dan melaksanakan produksi film yang akan dibuat.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, sebuah film terdiri unsur naratif dan juga sinematik. Konsep penyutradaraan dalam film tidak lepas dari 2 unsur tersebut, baik film panjang maupun film pendek. Pada umumnya konsep penyutradaraan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu konsep ide, konsep cerita, dan konsep *style*. Konsep ide adalah sebuah konsep yang mengembangkan sebuah ide berdasarkan latar belakang dan fakta-fakta yang membangun ide tersebut. Salah satu contohnya, bila sebuah film mengambil ide cerita mengenai *bully*, maka ide tersebut akan

dikembangkan dengan fakta mengenai *bully*, hukuman yang mengatur mengenai *bully*, serta tema apa yang akan ditonjolkan (sosial, politik, agama, ras, budaya, dan sebagainya). Selanjutnya konsep cerita, yang terdiri atas tiga aspek, yaitu bentuk struktur naratif, karakter-karakter, dan ruang dan waktu yang spesifik. Dalam konsep cerita, sutradara membangun ketiga aspek tersebut berdasarkan ide yang telah dikembangkan. Dalam unsur ini, pesan yang ingin disampaikan oleh seorang sutradara telah muncul, dan tema yang sebelumnya telah ditentukan semakin diperkuat dengan pembentukan struktur naratif pada konsep ini. Terakhir adalah konsep *style*, yang berhubungan dengan unsur sinematik, yaitu sinematografi, *mise-en scene*, *editing*, dan suara. Konsep *style* akan menentukan bagaimana penggambaran filmnya akan divisualisasikan. Dalam hal ini, seorang sutradara akan membuat konsep untuk menentukan look film serta *mood* yang akan dibangun dari konsep yang telah dibuat sebelumnya. Tidak hanya itu saja, seorang sutradara akan menentukan komposisi, konsep *lighting*, *type of shot*, *setting*, *wardrobe*, *make up*, gaya *editing*, hingga musik latar dalam filmnya. konsep-konsep yang dipersiapkan oleh sutradara umumnya berdasarkan dari pikiran kreatif dari sutradara itu sendiri, namun beberapa sutradara amatir ataupun sutradara-sutradara yang masih memiliki pengalaman yang kurang akan berdiskusi bersama pekerja kreatif lainnya yang bersangkutan. Walaupun demikian, pada dasarnya seorang sutradara kawakan atau profesional selalu akan berdiskusi bersama pekerja kreatif profesional lainnya, namun tetap memiliki gagasan serta visi yang telah tergambar dalam imajinasi buah pemikiran kreatif sutradara itu sendiri. Oleh karena itu, untuk memulai sebuah konsep, seorang sutradara selalu memiliki gagasan dan visi yang akan dipegang hingga film tersebut dapat terealisasi secara utuh. (Pratista: 2017)

Walaupun demikian, untuk menjadi seorang sutradara bukanlah perkara mudah. Menjadi seorang sutradara bukanlah sebuah bakat yang didapat dari sejak lahir. Seorang sutradara harus mendapatkan banyak pelajaran serta pengalaman sisi kreatif dan teknis dari pekerjaan yang digeluti.

Seperti yang diketahui, sebuah film adalah gabungan di banyak seni, seorang sutradara adalah seorang pemimpin yang harus menyatukan seni tersebut, sehingga seorang sutradara diharuskan untuk mengerti dan memahami setiap seni yang tergabung di dalam sebuah film. Menjadi sutradara tidak diharuskan bisa dalam menggunakan setiap seni yang tergabung dalam filmnya, namun diharuskan mengerti dan memahami praktek kerjanya, sehingga mampu secara kreatif untuk menciptakan gabung dari banyak seni menjadi sebuah seni karya audio visual yang berbentuk sebuah film. Oleh karena itu, untuk menjadi seorang sutradara perlunya melakukan beberapa hal untuk menjadi seorang sutradara yang lebih baik dan mengerti praktek kerjanya, seperti:

- a. Observasi dan tentu saja praktek.
- b. Sutradara juga harus belajar dengan cara menonton film-film karya sutradara yang lain.
- c. Calon sutradara juga bisa belajar dengan memperhatikan cara sutradara lain bekerja di lapangan.
- d. Pengetahuan tentang penyutradaraan juga bisa diperoleh dari membaca buku-buku tentang film atau mengikuti pendidikan sinematografi bisa berupa kursus atau pendidikan formal.
- e. Satu hal yang pasti, tempat berlatih yang baik bagi calon sutradara adalah industri film itu sendiri. Intinya, terjun langsung dalam dunia film adalah pelatihan terbaik.

Setelah mengetahui apa saja yang diperlukan untuk menjadi seorang sutradara, hal tersebut tidaklah harus dari seseorang yang mengikuti pendidikan penyiaran, pembuatan film dan drama, ataupun sebagainya. Menjadi sutradara yang berkualitas yang paling penting adalah naluri kreatif yang muncul saat di lapangan. Naluri kreatif pada saat di lapangan dapat muncul dengan mendapatkan pengalaman saat mengikuti praktek-praktek produksi film mapan atau industri, seperti:

- a. Bekerja sebagai editor, aktor atau penulis skenario. Banyak sutradara mulai bekerja sebagai aktor, penulis atau pekerjaan terkait pembuatan

film, dan kemudian memulai karir mereka sebagai sutradara. Hal ini akan memberi pengalaman langsung dalam apa yang diperlukan untuk membuat film yang baik, serta dalam memahami peran dan tanggung jawab sutradara.

- b. Membantu sesama sutradara. Mulai sebagai asisten sutradara atau sebagai pembantu sutradara. Dengan demikian bisa memulai dari magang sekaligus mempunyai pengalaman yang bisa digunakan dalam membuat karya.
- c. Membuat film sendiri. Banyak sutradara memulai karir mereka dengan mengikuti festival film untuk produksi rendah anggaran. Hal ini dapat memberikan publisitas dan merupakan lompatan pada jenjang karir.
- d. Dapat membimbing semua komponen, bersedia bekerja sama, dan harus aktif serta kreatif.
- e. Memahami benar konsep cerita, memahami situasi lingkungan maupun psikologis para pelibat produksi, dan juga harus memahami bagaimana menjalin hubungan yang baik dengan semua pelibat produksi.
- f. Mempunyai wawasan yang tinggi dalam membuat film dan tentang tentang sejarah – sejarah film.
- g. Memiliki kepekaan yang tinggi terhadap cara-cara pengambilan gambar.

Pada hakekatnya sutradara memiliki sebuah daya pemikiran atas nilai-nilai seni visual dan audio yang diwujudkan dalam kenyataan visual dan audio itu sendiri. Secara garis besar, dalam menjadi sutradara harus memiliki konsep yang sangat mendasar yang perlu diketahui, yaitu apa tujuan film ini dibuat. Film dibuat untuk dipertunjukkan, dan ditonton masyarakat penonton maupun masyarakat film itu sendiri. Film dibuat dengan mempertimbangkan perihal penonton. Oleh karena itu, konsep dasar yang perlu diketahui oleh sutradara, yaitu apa yang penonton ingin lihat pada filmnya, apa yang penonton ingin dapatkan dari menonton filmnya, dan apa yang penonton ingin lihat dan dapatkan dari film tersebut. (Rukmananda, 2006)

### 2.2.12 Gaya Kepemimpinan Demokratis

Dalam melaksanakan fungsi-fungsi kepemimpinan, maka akan berlangsung aktivitas kepemimpinan. Apabila aktivitas tersebut dipilah-pilah, maka akan terlihat gaya kepemimpinan dengan polanya masing-masing. Gaya kepemimpinan tersebut merupakan dasar dalam mengklasifikasikan tipe kepemimpinan. Gaya kepemimpinan memiliki tiga pola dasar. Pertama, gaya kepemimpinan yang berpola pada kepentingan pelaksanaan tugas. Kedua, gaya kepemimpinan yang berpola pada pelaksanaan hubungan kerja sama. Dan ketiga, gaya kepemimpinan yang berpola pada kepentingan hasil yang dicapai.

Menurut House dalam Gary Yukl, (2009:4) mengatakan bahwa : Kepemimpinan adalah kemampuan individu untuk mempengaruhi, memotivasi, dan membuat orang lain mampu memberikan kontribusinya demi efektivitas dan keberhasilan organisasi. Jadi dari pendapat House dapat dikatakan bahwa kepemimpinan merupakan cara mempengaruhi dan memotivasi orang lain agar orang tersebut mau berkontribusi untuk keberhasilan organisasi.

Keberhasilan seorang pemimpin dalam mempengaruhi perilaku bawahan banyak dipengaruhi oleh gaya kepemimpinan. Gaya kepemimpinan menurut Thoha (2013:49) mengatakan bahwa gaya kepemimpinan terbagi menjadi dua kategori gaya yang ekstrem yaitu :

- a. Gaya kepemimpinan otokratis, gaya ini dipandang sebagai gaya yang didasarkan atas kekuatan posisi dan penggunaan otoritas.
- b. Gaya kepemimpinan demokratis, gaya ini dikaitkan dengan kekuatan personal dan keikutsertaan para pengikut dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

(Apandi, 2015)

Gaya Kepemimpinan Demokratis, yaitu gaya seorang pemimpin yang menghargai karakteristik dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anggota organisasi (Prima, A, 2013). Pemimpin selalu melibatkan bawahan dalam pengambilan keputusan saat ada masalah. Selain itu



pimpinan juga memberikan gambaran dan bimbingan yang efisien tentang tugas yang akan diberikan kepada bawahannya. Lebih dari itu seorang pemimpin yang mempunyai gaya kepemimpinan demokratis akan menggunakan jabatan dan kekuatan pribadinya untuk memaksimalkan potensi yang ada pada bawahannya sehingga baik karyawan maupun perusahaan dapat berkembang bersama-sama.

Pada gaya kepemimpinan demokratis ini terdapat koordinasi yang kuat atas pekerjaan yang diemban masing-masing bawahan sehingga kekuatan utama bukan pada pimpinan melainkan partisipasi aktif dari semua anggota. Rasa tanggung jawab internal pada masing-masing bawahan juga menjadi salah satu dasar dalam gaya kepemimpinan ini. Selain melibatkan bawahan dalam pengambilan keputusan, seorang pemimpin yang menerapkan gaya kepemimpinan ini juga harus bersedia mengakui keahlian para spesialis dengan bidangnya masing-masing. Juga mampu memanfaatkan kapasitas setiap anggota seefektif mungkin pada saat-saat dan kondisi yang tepat (Sasongko, F, 2014).

Tipe/gaya kepemimpinan demokratis menurut G.R. Terry, mengatakan bahwa pemimpin yang demokratis menganggap dirinya sebagai bagian dari kelompoknya dan bersama-sama dengan kelompoknya berusaha bertanggung jawab tentang terlaksananya tujuan bersama. Agar setiap anggota turut bertanggung jawab, seluruh anggota ikut serta dalam segala kegiatan, perencanaan, penyelenggaraan, pengawasan dan penilaian. Setiap anggota dianggap sebagai potensi yang berharga dalam usaha pencapaian tujuan

Tipe/gaya kepemimpinan demokratis menurut Kurt Lewin, mengemukakan kepemimpinan demokratis adalah pemimpin yang demokratis menganggap dirinya sebagai bagian dari kelompoknya dan bersama-sama dengan kelompoknya berusaha bertanggung jawab tentang terlaksananya tujuan. Hal ini agar setiap anggota turut bertanggung jawab, seluruh anggota ikut serta dalam segala kegiatan, perencanaan, penyelenggaraan, pengawasan dan penilaian. Setiap anggota dianggap

sebagai potensi yang berharga dalam usaha pencapaian tujuan yang diinginkan

Tipe/gaya kepemimpinan demokratis menurut Sudarwan Danim mengemukakan kepemimpinan demokratis adalah kepemimpinan yang dilandasi oleh anggapan bahwa hanya karena interaksi kelompok yang dinamis, tujuan organisasi akan tercapai.

Dengan demikian, dalam tipe kepemimpinan ini menempatkan manusia sebagai faktor utama dan terpenting dalam setiap kelompok/ organisasi. Proses kepemimpinan diwujudkan dengan cara member kesempatan yang luas bagi anggota kelompok/ organisasi untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan. Setiap anggota kelompok tidak saja diberikan kesempatan aktif, tetapi juga dibantu dalam mengembangkan sikap dan kemampuannya memimpin. Kepemimpinan demokratis bersifat ramah tamah dalam komunikasi, dan selalu bersedia menolong atau melayani bawahannya, dengan memberi nasehat, serta petunjuk jika dibutuhkan.

Setiap gaya kepemimpinan tentunya mempunyai hal-hal yang membedakannya dari gaya kepemimpinan yang lainnya, begitu juga gaya kepemimpinan demokratis ini tentu juga mempunyai ciri-ciri tertentu. Adapun ciri-ciri gaya kepemimpinan demokratis sesuai dengan tulisan (Nugraha, W,U, 2013), antara lain:

- a. Wewenang pimpinan tidak mutlak. Bawahan dapat memberikan masukan atas keputusan yang dibuat pemimpin, sehingga cara pengambilan keputusan didasarkan atas musyawarah.
- b. Terdapat pelimpahan sebagian wewenang kepada bawahan. Keputusan sifatnya tidak semua bergantung pada pimpinan, yang mana bawahan juga bisa membuat keputusan tetapi dalam taraf yang sewajarnya.
- c. Keputusan atau Kebijakan dibuat bersama antara pimpinan dan bawahan. Dalam pengambilan keputusan ataupun penyusunan kebijakan selalu melibatkan bawahan sehingga keputusan bukan hanya mementingkan sebelah pihak saja (pimpinan).

- d. Komunikasi berlangsung timbal balik. Tidak ada kecanggungan antara bawahan dan pimpinan dalam hal komunikasi tetapi bawahan tetap menghormati pimpinan sebagai pemimpin mereka.
- e. Pengawasan dilakukan secara wajar. Pengawasan yang dilakukan pimpinan tidak secara berlebihan sehingga bawahan merasa tertekan, tetapi dari pihak bawahanpun juga menjaga betul kepercayaan yang diberikan oleh pimpinan.
- f. Prakarsa datang dari pimpinan maupun bawahan. Ide suatu kegiatan bukan hanya berasal dari pimpinan saja melainkan juga bawahan, asalkan ide tersebut dapat membawa organisasi ke arah yang lebih baik dan berkembang.
- g. Penyaluran aspirasi bawahan secara luas. Pimpinan tidak membatasi kesempatan bawahan dalam menyalurkan aspirasinya sehingga bawahan berhak berpendapat semaksimal mungkin.
- h. Tugas diberikan bersifat permintaan. Tugas yang diberikan pimpinan bisa berasal dari permintaan bawahan yang tentunya berdampak positif bagi organisasi tersebut.
- i. Pujian dan kritik seimbang. Pimpinan dan bawahan tidak selalu saling memuji atau mengkritik, kedua-duanya berjalan seimbang sesuai dengan kebutuhan organisasi tersebut.
- j. Pimpinan mendorong prestasi bawahan. Pimpinan jeli dalam menggali dan mengembangkan potensi bawahannya sehingga bawahan mempunyai prestasi yang baik bagi organisasi.
- k. Kesetiaan bawahan secara wajar. Bawahan tidak bersifat sebagai budak yang selalu manut pada atasannya, namun bawahan tetap memiliki rasa hormat yang tinggi pada atasannya.
- l. Memperhatikan perasaan bawahan. Pemimpin bersikap mengayomi kepada bawahan, sehingga pemimpin mengerti apa masalah yang ada pada bawahan, sehingga pemimpin bisa mengambil kebijakan dengan segera.

m. Suasana saling percaya, menghormati dan menghargai. Suasana yang selalu harmonis dalam lingkungan organisasi Tanggung jawab dipikul bersama.

Secara garis besar, kelebihan yang paling utama, yaitu saling bekerja sama dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

### **2.2.13 Film Pendek**

Film pendek adalah film yang memiliki masa tayang di bawah 60 menit. Film pendek tidak memiliki perbedaan yang mendasar dengan film panjang. Perbedaan hanya pada durasi film, jumlah pekerja kreatif yang ikut tergabung dalam pembuatan filmnya, serta lama pembuatan filmnya. pada dasarnya, film pendek memiliki kesamaan dengan film panjang, yaitu tidak memiliki batasan dari bentuknya, tidak pula oleh jenisnya, tidak pula oleh formatnya, berwarna atau *monochrome*, bahkan tidak pada genre filmnya. Membuat film pendek umumnya memiliki rangkaian proses yang sama halnya dalam membuat film panjang. Walaupun demikian, tahapan proses produksi film pendek lebih sederhana, yang terdiri atas ide, desain produksi, pra produksi, produksi, pasca produksi, dan publikasi. (Effendy, 2014:4)

Setiap tahunnya, produksi film telah mencapai ratusan, baik pada film lokal maupun film mancanegara. Total jumlah film yang sudah ada pada saat ini, dihitung dari pertama kali film itu ditemukan, sudah mencapai lebih dari 1 juta produksi filmnya. Dengan jumlah yang sangat banyak tersebut, tidak menutup kemungkinan berbagai ide dan gagasan sebuah cerita telah dieksplorasi dengan maksimal. Hampir sulit untuk menemukan orisinalitas sebuah ide dan gagasan sebuah cerita pada film. Menurut sebagian orang bahkan tidak percaya pada orisinalitas ide, karena ide atau gagasan bukanlah segalanya. Pada saat ini, yang terpenting adalah bagaimana ide atau gagasan cerita tersebut dapat diterjemahkan ke dalam sebuah film nantinya. Ide dapat didapatkan dari mana saja, baik dari pengalaman pribadi, teman, imajinasi, ataupun lainnya. Ide yang telah

didapatkan, agar tidak mentah dan dapat berkembang baik untuk filmnya, perlunya melakukan riset. Riset dilakukan dengan mencari data-data yang diperlukan sebagai penunjang informasi yang berkaitan dengan ide dari film yang akan dibuat. Riset ini lah yang akan menentukan pengembangan jalan cerita, dan tentu saja bagaimana penerjemahan cerita menjadi sebuah film yang akan dibuat nantinya. Pada tahap selanjutnya, pengerjaan film pendek sama seperti pembuatan film panjang pada umumnya, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Termasuk pada pekerja kreatif yang terlibat dalam pembuatan filmnya, umumnya memiliki daftar kru yang sama dengan film panjang walaupun tidak sebanyak film panjang, seperti produser, sutradara, penulis naskah, sinematografer, artistik, *wardrobe*, *make up*, editor, serta audio.

Pembuatan film pendek saat ini menjadi sebuah langkah yang diambil orang-orang untuk memulai karir di dalam dunia *broadcasting*. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para *film maker* untuk memproduksi film panjang. Beberapa sineas yang telah mapan pada saat ini, baik sineas internasional maupun sineas lokal, memulai karir mereka dari film pendek. Setelah merasa cukup dan mampu, beberapa sineas film pendek kemudian mencoba peruntungannya dengan mencoba membuat film yang berdurasi lebih panjang (film panjang). Namun, beberapa sineas film pendek cukup sukses dengan karya film pendeknya, yang kemudian diminta untuk menggarap film panjang maupun film layar lebar dengan dibiayai oleh production house besar maupun seorang sineas yang telah mapan sebelumnya.

Baik film panjang maupun film pendek, kualitas film dinilai dari seberapa sukses film tersebut dapat menyampaikan ide, gagasan, serta pesan kepada penonton, yang didukung oleh kekuatan dari aspek naratif maupun aspek sinematiknya. Pemilihan plot naratif film serta penggunaan teknik sinematik pada filmnya akan menentukan kesuksesan tersebut. Baik film panjang dan film pendek, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda. Film panjang memiliki durasi film yang lebih lama sehingga eksplorasi cerita dapat lebih dalam, namun memiliki

tingkatan kerumitan yang lebih tinggi dalam banyaknya hal yang perlu dipersiapkan, baik dari naratif maupun sinematik. Sedangkan film pendek memiliki tingkatan kerumitan yang lebih rendah karena bekerja dalam tim kecil sehingga persiapan naratif dan sinematik tidak terlalu lama dan sulit seperti film panjang, namun karena durasi film yang lebih pendek, seorang sineas harus berpikir melalui strategi dan konsep untuk membuat film tersebut dapat menyampaikan ide, gagasan dan pesan yang ingin disampaikan secara utuh dengan durasi yang sangat pendek.

(Sumber: Pranoto, Dwi. 2013. Produksi Film Pendek Catatan Perantau. Skripsi pada Program Studi S1 Teknik Informatika Universitas Surakarta)

#### **2.2.14 Genre Drama Keluarga**

Film bergenre drama merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang luas. Film-film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter, serta suasana yang motret kehidupan nyata. Tema umumnya mengangkat isu-isu sosial baik skala besar (masyarakat) maupun skala kecil (keluarga) seperti ketidakadilan, kekerasan, deskriminasi, kemiskinan, rasialisme, ketidakharmonisan, masalah kejiwaan, penyakit, kemiskinan, politik, kekuasaan, dan sebagainya. Tema ini lebih menekankan pada sisi *human interest* yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut. Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah.

Keluarga merupakan subgenre dari genre drama yang berdasarkan tema. Umumnya mengangkat cerita tentang keluarga yang mengalami sebuah masalah, dan bagaimana keluarga tersebut dapat mengatasi masalah bersama. Genre drama keluarga lebih menekankan kebersamaan, kekeluargaan, kasih sayang, dukungan, dan sebagainya dalam mengatasi sebuah masalah. Pesan yang ingin disampaikan oleh sineas pada drama keluarga sangat beragam, namun pada umumnya film tersebut menunjukkan sisi kekeluargaan yang terkadang banyak diabaikan orang lain atau para

penonton sendiri bahkan para pekerja kreatif yang terlibat dalam filmnya. Oleh karena itu, tidak sedikit film drama keluarga memberikan sebuah renungan tentang kehidupan terutama dalam lingkup keluarga, sehingga masyarakat penonton dan masyarakat film yang menonton filmnya akan berpikir dan merasakan hubungannya antara masalah pada filmnya dan pada masalah pada dirinya sendiri. Film drama keluarga juga tidak sedikit yang memberikan dampak perubahan dalam pola pikir, perilaku, dan psikologi para penontonnya untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Dalam hal ini, dikarenakan para penonton disuguhkan sebuah cerita yang memberikan sebuah masalah dan jalan keluar yang dapat menjadi renungan dirinya, baik mereka yang pernah merasakan hal yang sama persis pada filmnya, ataupun yang belum pernah sama sekali. Pada intinya, film drama keluarga memberikan sebuah tontonan sisi moral kepribadian seseorang dalam sebuah keluarga.

(Pratista: 2017)

#### **2.2.15 Tunarungu**

Istilah tunarungu diambil dari kata “*tuna*” dan “*rungu*”. Tuna artinya kurang dan rungu artinya pendengaran. Orang atau anak dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar. Tunarungu adalah suatu keadaan yang kehilangan pendengaran baik sebagian (*hard of hearing*) maupun seluruhnya (*deaf*) yang menyebabkan pendengarannya tidak memiliki nilai fungsional di dalam kehidupan sehari-hari.

Akibat kurang berfungsinya pendengaran, anak tunarungu mengalihkan pengamatannya kepada mata, maka anak tunarungu disebut sebagai “*Insan Permata*”. Artinya melalui mata, anak tunarungu memahami bahasa lisan atau oral, selain melihat gerakan dan ekspresi wajah lawan bicaranya, mata anak tunarungu digunakan untuk membaca gerak bibir orang yang berbicara.

Kemampuan berkomunikasi dan bahasa anak tunarungu berbeda dengan anak yang normal pendengarannya, hal ini disebabkan karena

perkembangan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan mendengar. Akibat terbatasnya ketajaman pendengaran, anak tunarungu tidak mampu mendengar dengan setelah masa meraban, proses peniruan hanya terbatas pada peniruan visual. Selanjutnya dalam perkembangan berkomunikasi dan bahasa, anak tunarungu memerlukan pembinaan secara khusus dan intensif sesuai dengan kemampuan dan taraf ketunarunguannya.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dipergunakan manusia dalam mengadakan hubungan dengan sesamanya. Tanpa mengenal bahasa yang digunakan suatu masyarakat, kita sukar mengambil bagian dalam kehidupan sosial mereka, sebab hal tersebut terutama dilakukan dengan media bahasa. Bahasa mempunyai fungsi dan peranan pokok sebagai media untuk berkomunikasi. Dalam fungsinya dapat pula dibedakan berbagai peran lain dari bahasa seperti :

- a. Bahasa sebagai sarana untuk mengadakan kontak atau hubungan.
- b. Untuk mengungkapkan perasaan, kebutuhan, dan keinginan
- c. Untuk mengatur dan menguasai tingkah laku orang lain.
- d. Untuk pemberian informasi.
- e. Untuk memperoleh pengetahuan.

Dengan demikian bila seorang anak memiliki kemampuan berbahasa, mereka akan memiliki sarana untuk mengembangkan segi sosial, emosional, maupun intelektualnya. Mereka akan memiliki kemampuan untuk mengungkapkan perasaan dan keinginannya terhadap sesama, memperoleh pengetahuan dan saling bertukar pikiran.

Perkembangan kemampuan bahasa dan komunikasi anak tunarungu terutama yang tergolong tunarungu total tentu tidak mungkin untuk sampai pada penguasaan bahasa melalui pendengarannya. Melainkan harus melalui penglihatannya dan memanfaatkan sisa pendengarannya. Oleh sebab itu, komunikasi bagi anak tunarungu mempergunakan segala aspek yang ada pada dirinya.



Penyebab ketunarunguan dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu : pada saat sebelum dilahirkan (*pranatal*), saat kelahiran (*natal*), pada saat setelah kelahiran (*post natal*). Dalam pranatal, ketunarunguan dapat disebabkan beberapa kemungkinan seperti faktor keturunan, ibu si bayi terkena penyakit pada kehamilan tiga bulan. Pada saat *natal*, beberapa kemungkinan yang menyebabkan ketunarunguan, seperti sewaktu melahirkan sang ibu mengalami kesulitan sehingga persalinan dibantu dengan alat penyedotan (tang), serta prematuritas. Sedangkan post natal, kemungkinan yang menyebabkan ketunarunguan, seperti karena infeksi, meningitis, otitis media, pemakaian obat-obatan otoksi pada anak-anak, serta karena kecelakaan yang dapat mengakibatkan kerusakan pendengaran bagian tengah dan dalam.

(Soemanti, 2006)

Menurut buku yang ditulis Haenudin (2013:67), ketunarunguan memiliki beberapa klasifikasi yang dapat menentukan dalam tingkat kehilangan pendengaran dan pemilihan alat bantu dengar serta layanan khusus yang tepat, sehingga akan menghasilkan akelerasi secara optimal dalam mempersepsi bunyi, seperti:

- a. Tingkat I yaitu ketunarunguan bertaraf ringan. Kehilangan kemampuan mendengar antara 35 sampai 54 dB, penderita hanya memerlukan latihan berbicara dan bantuan mendengar secara khusus. Ciri-cirinya adalah:
  - Mengerti percakapan biasa pada jarak dekat.
  - Percakapan yang lemah kurang difahami.
  - Mulai mengalami kesukaran apabila yang mengajak bicara tidak berhadapan.
  - Pemakaian alat bantu dengar dianjurkan dalam percakapan.
- b. Tingkat II yaitu ketunarunguan bertaraf sedang. Kehilangan kemampuan mendengar antara 55 sampai 69 dB, penderita kadang-kadang memerlukan penempatan sekolah secara khusus, dalam

kebiasaan sehari-hari memerlukan latihan berbicara dan bantuan latihan berbicara secara khusus. Ciri-cirinya adalah :

- Mengerti percakapan jarak dekat dengan suara yang cukup keras.
- Sering mengalami kesukaran memahami percakapan biasa.
- Kesukaran berbahasa semakin nampak dan perbendaharaan bahasa masih kurang.
- Sering terjadi substitusi pada konsonan.
- Alat bantu mendengar sangat diperlukan.

c. Tingkat III yaitu ketunarunguan bertaraf berat. Kehilangan kemampuan mendengar antara 70 sampai 89 dB. Penderita tunarungu pada taraf ini sudah harus mengikuti program pendidikan di sekolah luar biasa dengan mengutamakan pelajaran bahasa, tetapi pendengarannya masih dapat digunakan untuk mendengar bunyi klakson atau suara-suara bising lainnya.

d. Tingkat IV yaitu ketunarunguan bertaraf sangat berat atau fatal. Kehilangan kemampuan mendengar 90 dB. Penderita tunarungu pada taraf ini lebih memerlukan program pendidikan kejuruan, meskipun pembelajaran bahasa dan bicara masih dapat diberikan kepadanya. Penggunaan alat bantu mendengar biasa tidak memberikan manfaat baginya. Memerlukan program khusus yang dititikberatkan pada pembinaan komunikasi secara wajar karena dalam komunikasi anak lebih banyak menggunakan bahasa isyarat.

Pada umumnya manusia melakukan komunikasi untuk menciptakan atau meningkatkan aktifitas hubungan antara manusia atau kelompok dan biasanya jenis komunikasi yang paling banyak digunakan adalah dengan komunikasi lisan (verbal) dan komunikasi non verbal. Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan dengan cara tertulis atau lisan (oral). Sedangkan komunikasi non verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan dengan cara bahasa isyarat, ekspresi wajah, sandi,

simbol-simbol, warna, dan intonasi suara. Melalui komunikasi non verbal, orang bisa mengambil suatu kesimpulan mengenai kesimpulan tentang berbagai macam perasaan orang, baik rasa senang, benci, sayang, dan berbagai macam perasaan lainnya. Namun, banyak komunikasi verbal tidak efektif hanya karena komunikatornya tidak menggunakan komunikasi non verbal dengan baik dalam waktu bersamaan. Komunikasi tunarungu umumnya menggunakan komunikasi non verbal. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, tunarungu sulit untuk menggunakan bahasa lisan (oral) untuk menyampaikan komunikasinya kepada orang lain, Oleh karena itu mereka lebih banyak menggunakan komunikasi non verbal, terutama bahasa isyarat. Namun walaupun demikian, beberapa tunarungu juga dapat menggunakan komunikasi verbal seperti menulis, dan juga membaca. Dalam metode komunikasi yang digunakan, seperti yang telah dikatakan sebelumnya, tunarungu menggunakan metode manual atau bahasa isyarat. Metode ini mempunyai gerakan tangan yang ditangkap melalui penglihatan. Prakteknya dengan melakukan isyarat, membentuk sebuah kata, atau mengeja dengan jari. Namun beberapa sarana pendidikan tidak mewajibkan metode manual atau bahasa isyarat, tetapi lebih menekankan pada metode oral aural. Metode oral aural adalah komunikasi verbal yang memfungsikan pendengaran, jadi tidak menggunakan isyarat secara terstruktur dalam berkomunikasi. Dalam praktek belajarnya selalu ditekankan dalam komunikasi pada keterwajahan dan keterarlsruheaan. Keterwajahan artinya anak tunarungu harus selalu dikondisikan untuk melihat ujaran lawan bicara ketika berkomunikasi, hal ini diharapkan dengan membaca ujaran, dan gerak bibir anak dapat mengetahui titik artikulasi yang membentuk kata dan kalimat sehingga menggunakan teknik membaca ujaran, dapat memahami makna percakapan. *keterarlsruheaan* adalah upaya untuk selalu mengkondisikan anak tunarungu untuk memanfaatkan sisa pendengaran untuk mempersepsi bunyi baik bunyi cakapan maupun bunyi benda dan alam sekitar.

Oleh karena itu, pada saat ini kehidupan orang tuna rungu yang dikenal dengan bisu tuli belum banyak diterima masyarakat, sehingga mobilitas

orang tuna rungu sering terhambat. Seseorang akan menemui kesulitan berkomunikasi pada saat bertemu dengan penderita bisu tuli yang tidak mengenal bahasa oral. Titik fokus terhambatnya tersebut terletak pada sulitnya orang tuna rungu untuk berkomunikasi dengan orang normal dan lingkungan sekitarnya. Pada umumnya orang tuna rungu berbicara dengan orang normal di lingkungan dimana dia tinggal menggunakan bahasa isyarat. Bahasa isyarat adalah bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan gerakan tubuh tanpa bersuara seperti penderita tuli bisu.

Bahasa isyarat dipergunakan dalam kehidupan berkomunikasi sehari-hari sesama penderita bisu tuli. Bahasa isyarat yang sederhana ataupun bentuk lain perlu dipahami oleh orang normal dalam berkomunikasi sehari-hari. Salah satu kesulitan adalah bagaimana orang tuli menginformasikan bahasa isyarat yang digunakan dapat dipahami oleh orang normal sehingga penderita bisu tuli dapat berkomunikasi, berinteraksi, bergaul, berteman, dan terjadi dialog dalam pergaulan sehari-hari.

(Haenudin, 2013)

### **2.2.17 Bahasa Isyarat**

Dalam buku *Cultural and Communication Studies*, Sebuah Pengantar Paling Komprehensif, Fiske (Iriantara, 2014:24) mengatakan bahwa komunikasi non verbal adalah semua ekspresi eksternal selain kata-kata terucap dan tertulis (*spoken and written word*), termasuk gerak tubuh, karakteristik penampilan, karakteristik suara, dan penggunaan ruang dan jarak. Menurut Samovar dan Porter (Mulyana, 2010:343), komunikasi non verbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu *setting* komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima mencakup perilaku yang disengaja juga tidak disengaja sebagai bagian dari peristiwa komunikasi secara keseluruhan

dimana seseorang mengirim pesan non verbal tanpa menyadari bahwa pesan-pesan tersebut bermakna bagi orang lain.

Menurut Wood (dalam Iriatara, 2014:27), menyebut ada tiga fungsi komunikasi non verbal, yaitu komunikasi non verbal:

- a. Melengkapi komunikasi verbal.
- b. Mengatur interaksi.
- c. Membangun relasi tingkatan makna, yang pada dasarnya terdiri dari tiga dimensi-dimensi primer relasi tingkat makna, yaitu responsifitas, menunjukkan suka dan tidak suka serta kekuasaan atau kontrol.

Bahasa isyarat masuk dalam kelompok komunikasi non verbal dan non vokal dimana dalam penyampaian pesan tidak memberikan suara tetapi lebih memberikan isyarat dengan menggunakan tangan, gerakan tubuh, penampilan serta ekspresi wajah. Isyarat tangan kadang-kadang menggantikan komunikasi verbal. Penyandang Tunarungu menggunakan suatu sistem isyarat tangan yang amat komprehensif sehingga dapat menggantikan bahasa lisan secara harfiah (Tubbs dan Moss, 2008:137).

(Febrina, 2015)

Menurut sejarah, pendidikan anak tunarungu dimulai setelah adanya perkembangan pandangan dan pengalaman terhadap kemampuan-kemampuan anak tunarungu. Kemampuan tersebut meliputi berbagai bidang, antara lain : mampu dilatih mengeluarkan suara/berbicara walaupun tidak dapat mendengar suara orang lain maupun suaranya sendiri, serta mampu berkomunikasi dengan masyarakat umumnya walaupun hanya menggunakan isyarat dan kadang-kadang disertai suara (Dwidjosumarto, 1995).

Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) yang dibakukan ini merupakan salah satu media yang membantu berkomunikasi sesama kaum tuna rungu dan dengan masyarakat luas. Wujudnya adalah tataan yang sistematis tentang seperangkat isyarat jari, tangan, dan berbagai gerak yang mlambangkan kosa kata bahasa Indonesia.

Lingkup Sistem Isyarat Bahasa Indonesia berdasarkan pembentukannya, isyarat dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu :

1. Isyarat Pokok

Isyarat Pokok ialah isyarat yang melambangkan sebuah kata / konsep. Isyarat ini dibentuk dengan berbagai macam penampil, tempat, arah, dan frekuensi.

2. Isyarat Tambahan

Isyarat Tambahan ialah isyarat yang melambangkan awalan, akhiran, dan partikel.

3. Isyarat Bentukan

Isyarat Bentukan ialah isyarat yang dibentuk dengan menggabungkan isyarat pokok dengan isyarat imbuhan dan dengan menggabungkan 2 isyarat pokok/lebih. (Dwidjosumarto, 1995).

### **2.3 Ekstraksi**

Berikut sutradara uraikan beberapa fakta-fakta yang ditemukan selama melakukan penelusuran terhadap hasil-hasil penelitian yang sesuai dengan topik penelitian.

Pertama, Herry Kurniawan (2017) berjudul: “Peran Sutradara dalam Produksi Film The Clairvoyant” dalam penelitian tersebut penulis menyimpulkan bahwa hal-hal yang akan menjadi unsur sinematik akan terpacu berdasarkan dari bentuk naskah itu sendiri beserta penggambarannya. Bukan naskah yang harus mengikuti sinematiknya. Selanjutnya, setiap sutradara harus memiliki wawasan, imajinasi, referensi, untuk dapat mengembangkan naskah menjadi bentuk audio visual yang sinematik. Pengetahuan sutradara terhadap aspek di luar penyutradaraan seperti kamera, cahaya, *editing*, artistik akan menjadi poin lebih ketika mengembangkan naskah dan sinematografi pada sebuah naskah.

Kedua, Rahma Nurlinda Sari (2017) berjudul: “Tanggung Jawab Sutradara dalam Mengimplementasikan Konsep Penyutradaraan pada Film Dokumenter Hope” dalam penelitian tersebut penulis menyimpulkan bahwa riset berupa wawancara yang dilakukan secara mendalam (*in dept interview*) dapat membantu sutradara dalam menemukan informasi yang faktual dan lengkap. Selanjutnya riset lapangan dengan cara berpartisipasi secara langsung sehingga membuat narasumber terbuka menceritakan hal-hal yang sifatnya pribadi tanpa merasa canggung.

Ketiga, (2017) berjudul: “Peran Sutradara dalam Penciptaan Sebuah Film Pendek Ibumi” dalam penelitian tersebut penulis menyimpulkan bahwa perlunya sutradara memiliki wawasan luas tentang drama turgi atau pemeranan yang memungkinkan membantu aktor memerankan karakternya.

Dari uraian di atas, sutradara menyimpulkan bahwa seorang sutradara harus mempunyai konsep naratif yang kuat sebelum membangun konsep sinematiknya. Untuk membangun konsep yang kuat, sutradara harus memiliki wawasan, imajinasi, dan referensi yang banyak, baik pada sisi naratif maupun sinematik. Ilmu pengetahuan mengenai unsur pembentuk film selain penyutradaraan, seperti kamera, cahaya, *editing*, artistik dan musik akan menjadi nilai tambah ketika mengembangkan unsur naratif menjadi lebih sinematik. Selain itu, melakukan riset dan wawancara lebih dalam kepada responden dan objek yang diteliti akan memberikan informasi yang faktual, sehingga penyajian film lebih logis dan dapat dinikmati penonton. Tidak hanya persiapan pada konsep naratif dan sinematik saja, para pemain juga perlu dilatih agar lebih siap memerankan adegannya. Tujuannya agar dapat menyampaikan pesan dan visi sutradara melalui cerita dan gambaran yang telah dibangun dengan baik kepada penonton. Oleh karena itu dari uraian di atas, terdapat tiga unsur penguat film yaitu naratif, sinematik, dan pemeranan. Ketiga unsur tersebut harus dikuasai sutradara agar mendapatkan film yang sesuai dengan harapannya.