

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film pertama kali lahir di pertengahan kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat muda terbakar. Sejalan dengan waktu, para ahli berlomba – lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah di produksi dan enak ditonton. Awal sinema Indonesia pada masa penjajahan Belanda sekitar tahun 1900-an, masyarakat Indonesia sudah mengenal adanya film atau yang lebih dikenal dengan “Gambar Hidoep”. Hal ini dibuktikan dengan adanya koran Bintang Betawi No.278, 5 desember 1900 yang memuat iklan bioskop. Seni pertunjukan film, pada masa itu diselenggarakan oleh orang Belanda. Jenis bioskop pun terbagi tiga golongan berdasarkan status penonton, yaitu bioskop untuk orang Eropa, orang menengah, dan golongan orang pinggiran. Pada tahun 1925, sebuah artikel di koran masa itu, delocomotif, memberikan usulan untuk membuat film. Pada tahun 1926, dua orang belanda bernama L. heuveldrop dan G.Kruger mendirikan perusahaan film, Java Film Coy di Bandung dan pada tahun yang sama, mereka memproduksi film pertamanya berjudul Loetoeng kasarung (1926), yang di angkat dari legenda Sunda. Film ini tercatat sebagai pertama yang di produksi di Indonesia dan dianggap sebagai sejarah awal perfilaman Indonesia. Film ini diputar perdana pada 31 desember 1926. Film berikutnya yang diproduksi adalah Eulis Atjih (1927) berkisah tentang istri yang disia – siakan oleh suaminya yang suka berfoya – foya.

Pertumbuhan industri film Pasca Reformasi tidak langsung membesar karna sempat dilumpuhkan mati suri film nasional lebih dari 10 tahun. Pada tahun 1999, Tanah Air hanya punya 4 film baru. Pada tahun 2000 naik menjadi 11 film. Priode 1999 – 2005 bisa disebut priode perintisan penonton dan sutradara baru. Beberapa film yang menarik penonton antara lain *Petualangan sherina* yang disutradrai Riri Riza, *Ada Apa Dengan Cinta?* Arahan Rudy Soedjarwo, Jelangkung besutan Rizal

Mantovani, Kiamat sudah dekat yang disutradarai Deddy Mizwar, dan Brownies dari Hanung Bramantyo. Karya – karya ini menunjukkan variasi tema, genre, dan cara pandang yang lain dengan generasi sebelumnya.

Film cerita umumnya selalu menggunakan karakter manusia sebagai pelaku cerita utama. Manusia sebagai pelaku cerita utama, biasanya selalu hadir dalam setiap peristiwa atau adegan. Dalam beberapa kasus , pelaku cerita tidak perlu hadir secara fisik, seperti dalam adegan percakapan telepon atau video monitor. Terkadang dalam film bermain – main karakter dengan batasan fisik dan nonfisik, yang sering kali dijumpai dalam ranah genre horror, fiksi ilmiah, serta fantasi. Dalam film horror supernatural *insidious*, sang ayah harus masuk ke dunia arwah untuk mencari putranya. Walaupun sebenarnya hanya jiwanya saja yang masuk kea lam roh tersebut, namun penggambaran visual sang ayah tetap disajikan secara fisik. Hal yang sama tampak pula dalam film fiksi ilmiah seperti seri *The Matrix dan inception*.

Film pendek “ Manusia Tidak Manusia” tercipta dari sebuah keresahan banyaknya kerusakan alam akibat ulah manusia yang tidak bertanggung jawab kepada alam. film “ Manusia Tidak Manusia “ dalam membangun sebuah karakter, sebagai sutradara memberitahukan situasi dalam ruang dan waktu dalam cerita, dan memberikan dorongan memori yang pernah di alami oleh aktor. Film “ Manusia Tidak Manusia “ memberitahukan sebuah pesan dari sutradara kerusakan alam yang mengakibatkan krisis pangan dapat menimbulkan kanibal terhadap manusia, film ini memiliki kekuatan actor dalam memberikan pesan dari segi pendalaman karakter pada film “ Manusia Tidak Manusia “ .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka penulisan merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peran sutradara dalam menciptakan karakter film “ Manusia Tidak Manusia”.

2. Bagaimana peran sutradara dalam membangun karakter aktor film “Manusia Tidak Manusia”.

1.3 Tujuan

Dengan adanya karya kreatif ini sebagai mahasiswa diharapkan mengembangkan wawasan dan segi kreatifitas dalam membuat karya yaitu :

1. Menambah wawasan serta memperkuat gagasan dari seorang sutradara.
2. Memahami tanggung jawab sutradara dari segi kreatif.
3. Memperdalam aspek kreatif dari seorang sutradara
4. Sebagai syarat kelulusan dari kampus” **STIKOM YOGYAKARTA** “

1.3 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Tempat :



1.

Gambar 1. Foto lokasi

Sumber dokumentasi pribadi

Desa. Bugel Kec. Panjatan Kab. Kulon Progo.

2. Waktu :

Timeline

7 Juni 2021

PPM 1

22 Juni 2021

Final PPM

1-15 Juli 2021

29 & 30 Juni 2021

Shooting Day

Offline

24 juli - 7 Agustus 2021

Online

16 juli - 23 juli 2021

Grading

8 Agustus 2021

Final Delivery

1.4 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Melakukan observasi dari media sosial mengumpulkan data – data yang terkait dengan kerusakan alam, seperti sampah – sampah plastik di Indonesia. BFFP

(Break free form plastic's) menyatakan bahwa negara Indonesia juga menjadi penyumbang sampah terbesar di dunia. Dan juga melakukan observasi melalui film dokumenter tentang sampah plastik (*Seaspiracy*)

2. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab untuk memperoleh informasi. Pada tahap penelitian pembuatan film “ Manusia Tidak Manusia “ melakukan wawancara kepada warga desa bugel Kab. Kulon progo menanyakan tentang dampak – dampak apa saja yang menyebabkan kerusakan alam akibat sampah plastik. Ini menjadi sebuah informasi untuk menyempurnakan dari segi gagasan dan cerita dalam film “ Manusia Tidak Manusia “.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan proses mendapatkan data dari membaca dan memahami buku – buku baik cetak maupun online yang sesuai dengan penelitian. Pada proses ini penulis membaca dengan film, penyutradaraan, sinematografi, kanibalisme.

4. Refrensi film

Melakukan observasi terhadap film – film demi memperkuat gagasan cerita dan karakter dalam film “ Manusia Tidak Manusia “ seperti film *Memoirs of geisha* (2005), film dokumenter *Seaspiracy*, dan film *Perempuan Tanah Jahanam*. Dalam ketiga film ini mendapatkan refrensi dari segi colorpallate, karakter, camera treatment, dan set lokasi.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Pengasan Judul

Dalam penulisan laporan tugas akhir karya kreatif penulis telah melaksanakan produksi film fiksi yang berjudul “ MANUSIA TIDAK MANUSIA” berdasarkan latar belakang penulis telah menentukan judul yaitu “ Peran Sutradara Dalam membangun karakter dalam film Manusia Tidak Manusia “.

2.2 Peran

Peran berarti sesuatu yang dimainkan atau dijalankan. Peran didefinisikan sebagai sebuah aktivitas yang diperankan atau dimainkan oleh seseorang yang mempunyai kedudukan atau status sosial dalam organisasi. Peran menurut terminologi adalah seperangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh yang berkedudukan dimasyarakat. Dalam bahasa Inggris peran disebut “role” yang definisinya adalah “*person’s task or duty in undertaking*”. Artinya “tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan”. Peran diartikan sebagai perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan peranan merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang dalam suatu peristiwa.² Peran adalah aktivitas yang dijalankan seseorang atau suatu lembaga/organisasi. Peran yang harus dijalankan oleh suatu lembaga/organisasi biasanya diatur dalam suatu ketentuan yang merupakan fungsi dari lembaga tersebut.

2.3 Sutradara

Dalam terminologi Yunani sutradara (*director*) disebut didaskalos yang berarti guru dan pada abad pertengahan di seluruh Eropa istilah yang digunakan untuk seorang sutradara dapat diartikan sebagai master. Istilah sutradara seperti yang dipahami dewasa ini baru muncul pada jaman George II. Seorang bangsawan (duke) dari Saxe-Meiningen yang

memimpin sebuah grup teater dan menyelenggarakan pementasan keliling Eropa pada akhir tahun 1870-1880. Dengan banyaknya jumlah pentas yang harus dilakukan, maka kehadiran seorang sutradara yang mampu mengatur dan mengharmonisasikan keseluruhan unsur artistik pementasan dibutuhkan. Meskipun demikian, produksi pementasan teater Saxe-Meiningen masih mengutamakan kerja bersama antar pemain yang dengan giat berlatih untuk meningkatkan kemampuan berakting mereka (Cohen, 1994:440). Model penyutradaraan seperti yang dilakukan oleh George II diteruskan pada masa lahir dan berkembangnya gaya realisme. Andre Antoine di Perancis dengan Teater Libre serta Stanslavsky di Rusia adalah dua sutradara berbakat yang mulai menekankan idealisme dalam setiap produksinya. Max Reinhart mengembangkan penyutradaraan dengan mengorganisasi proses latihan para aktor dalam waktu yang panjang. Gordon Craig merupakan seorang sutradara yang menanamkan gagasannya untuk para aktor sehingga ia menjadikan sutradara sebagai pemegang kendali penuh sebuah pertunjukan teater (Waluyo dalam Santosa, 2008: 117). Berhasil tidaknya sebuah pertunjukan teater mencapai takaran artistik yang diinginkan sangat tergantung kepiawaian sutradara. Dengan demikian sutradara menjadi salah satu elemen pokok dalam teater modern. Oleh karena kedudukannya yang tinggi, maka seorang sutradara harus mengerti dengan baik hal-hal yang berhubungan dengan pementasan.

Sutradara adalah seseorang yang menentukan visi kreatif sebuah film. Sutradara memiliki kontrol terhadap pilihan-pilihan kreatif, mulai dari keaktoran, tata visual, suara, sampai musik. Oleh karena itu, sutradara film tidak hanya dituntut memiliki pemahaman yang mumpuni terhadap aspek-aspek teknis, tetapi juga karakter yang kuat sebagai seorang pemimpin. Tidak hanya itu, sutradara juga harus memiliki ikatan personal yang kuat pada sebuah cerita karena hanya dengan begitu ia mampu menceritakan sebuah cerita dalam level emosi yang mendalam.

2.3.1 Jenis sutradara

Sebagai seorang pemimpin, sutradara harus mempunyai pedoman yang pasti sehingga bisa mengatasi kesulitan yang timbul. Menurut Harymawan (1993) ada beberapa tipe sutradara dalam menjalankan penyutradaraannya, yaitu:

a. Sutradara konseptor

Seorang sutradara yang menentukan pokok penafsiran dan menyarankan konsep penafsirannya kepada pemain dan pekerja artistik yang lain. Pemain dan pekerja artistik dibiarkan mengembangkan konsep itu secara kreatif. Tetapi tetap terikat kepada pokok penafsiran tersebut. Ia akan mengarahkan atau mengontrol jalannya proses latihan agar tidak melenceng dari konsep awal yang telah ditentukan.

b. Sutradara dictator

Seorang sutradara yang mengharapkan pemain dicetak seperti dirinya sendiri, tidak ada konsep penafsiran dua arah. Ia mendambakan seni sebagai dirinya. Sutradara tipe ini biasanya sangat detil dan selalu mencari kesempurnaan. Ia tidak akan mentolerir satu kesalahan kecil sekalipun. Semua yang ada di atas panggung harus benar-benar sesuai yang ia inginkan. Karya teater yang dihasilkan kemudian memang adalah karyanya sehingga pendukung pementasan yang lain baik itu pemain atau pekerja artistik hanyalah pembantu usahanya semata.

c. Sutradara Koordinator

Seorang sutradara yang menempatkan diri sebagai pengarah atau yang mengkoordinasikan segenap pemain dengan konsep pokok penafsirannya. Bahkan ia juga mengkoordinasikan semua unsur yang terlibat. Peran utamanya lebih sebagai pengawas proses yang memastikan proses kerja itu memang benar-benar berlangsung dan semua bekerja sesuai tugasnya. Meskipun sutradara semacam ini

membuka kemungkinan untuk perubahan konsep namun ia tetap tegas dalam meraih target yang akan dicapai.

d. Sutradara Patrenalis

Sutradara bertindak sebagai guru atau suhu yang mengamalkan ilmu bersamaan dengan mengasuh batin para anggotanya. Teater disamakan dengan padepokan, sehingga pemain adalah cantrik yang harus setia kepada sutradara. Sejak awal lahirnya, sutradara tipe patrenalis inilah yang banyak bermunculan. Karena pengalaman artistiknya dalam berbagai bidang di teater, ia memahami seluk beluk proses penciptaan teater. Oleh karena itu tidak hanya persoalan keproduksian yang dapat ia tangani tetapi juga hal-hal yang terkait dengan kejiwaan pendukung. Sosok sutradara patrenalis semacam ini banyak berkembang di Indonesia baik dalam khasanah teater daerah ataupun teater modern.

2.4 Peran Sutradara

A. Tugas sutradra dalam tahap praproduksi.

Pada tahapan ini sutradara adalah orang pertama yang ‘masuk’ ke sebuah *project* setelah penulis naskah. Setelah masuk ke dalam *project*, berikut yang harus dilakukan sutradara **Membentuk Tim:** setelah sutradara bergabung, hal pertama yang dia lakukan adalah membentuk tim. Sutradara akan menunjuk kepala masing-masing departemen seperti: asisten sutradara pertama, penata kamera, penata artistik, penata suara, penata peran, penata rias, penata busana, penata musik, sampai penyunting gambar.

- 1. Director's Treatment:** *director's treatment* suatu intensi dan visi seorang sutradara terhadap sebuah cerita. *Director treatment* ini, sutradara dapat mengkomunikasikan apa yang ia inginkan kepada rekan-rekan kru dan teknisi. Setelah sutradara

memberikan *director treatment*, rekan-rekan kru mulai bergerak sesuai dengan visi yang diinginkan sutradara.

2. **Casting** : Proses pemilihan peran utama biasanya dimulai saat naskah masih ditulis. Namun dalam banyak kasus, proses ini dimulai ketika sutradara "memasuki" sebuah proyek. Biasanya, sutradara akan langsung berpartisipasi dalam pemilihan pemeran utama dan peran pendukung. Pada saat yang sama, untuk peran yang lebih kecil, sutradara mendelegasikan tanggung jawabnya kepada *director casting*, dan tentu saja, dia akhirnya harus mendapatkan persetujuan sutradara.
3. **Latihan dengan para aktor**: Setelah para aktor dipilih, sutradara memulai pelatihan dengan para aktor. Biasanya proses ini dimulai dengan menganalisis adegan secara bersama-sama. Proses ini dirancang untuk memungkinkan sutradara dan aktor memiliki pemahaman yang sama tentang setiap adegan dan dialog lisan. Setelah itu, sutradara akan berlatih setiap adegan dengan para aktor di atas panggung. Ya, proses ini tidak jauh berbeda dengan proses gladi bersih pertunjukan teater. Pada tahap ini, sutradara juga membentuk peran aktor/aktris dengan mengeksplorasi peran yang dimainkan oleh aktor/aktris secara lebih luas dan berurusan dengan perasaan membentuk peran dari panggung.

4. Tugas Sutradara dalam produksi

Tahap produksi adalah tahap dimana skenario diterjemahkan menjadi gambar dan suara, atau lebih dikenal dengan proses syuting / *shooting*. Di sini sutradara bertugas memimpin semua lini, mulai dari aktor sampai kru dan teknisi, dalam mengerjakan tugas masing-masing. Berikut rinciannya:

- a. **Memandu Aktor:** setelah berlatih bersama aktor, sekarang adalah di mana proses pembuatan film sesungguhnya terjadi. Sutradara bertugas memberikan informasi, mengarahkan, mengatur, memberikan catatan, dan memimpin para aktor agar dapat memerankan karakter masing-masing sebaik mungkin.
- b. **Memastikan Kru Menjalankan Tugasnya:** setelah proses pra-produksi, yang di Indonesia umumnya berlangsung 1-3 bulan (tergantung kesulitan), para kru mulai bergerak mengimplementasikan semua yang telah dipersiapkan. Penata artistik membangun set dan menyiapkan properti, penata kamera merekam gambar dengan kameranya, dst. Tugas sutradara adalah memastikan mereka menjalankan fungsi dan peran masing-masing.
- c. **Pemimpin dan Rekan Diskusi:** tidak ada proses syuting yang tanpa masalah. Setiap hari sutradara akan berhadapan dengan masalah-masalah teknis yang ada di lapangan. Kadang masalahnya kecil, tak jarang pula masalahnya cukup besar. Oleh karena itu, sutradara harus bisa menjadi rekan diskusi dan pemecah masalah yang baik untuk semua pihak.

5. Tugas sutradara dalam pascaproduksi

Setelah proses syuting selesai, semua hasil syuting akan dibawa ke rumah pascaproduksi (*post-house*). Penyunting gambar atau editor akan mulai memilih hasil syuting untuk kemudian dirangkai mengikuti skenario. Di tahap ini, tugas sutradara belum selesai. Berikut tugas sutradara selama tahap pascaproduksi berlangsung:

1. **Memberikan Pendapat Pada Hasil Editing:** biasanya editor bekerja tanpa arahan sutradara terlebih dahulu. Tujuannya agar

editor bisa bekerja secara jernih tanpa intervensi sutradara. Setelah potongan kasar (*rough cut*) selesai, editor akan memperlihatkan kepada sutradara. Setelah sutradara menonton, ia akan memberikan pendapat dan masukan pada editor sesuai dengan visinya. Setelah proses, yang biasanya memakan waktu 1-3 bulan ini, gambar akan dinyatakan dikunci (*picture lock*). Setelah *picture lock*, susunan cerita sudah tidak bisa diubah lagi. Film dinyatakan *picture lock* ketika sutradara dan produser telah memberikan persetujuan final.

- 2. Memberikan Pendapat Pada Teknisi Lain:** setelah *picture lock*, hasil editing akan dibawa ke teknisi warna dan suara. Pada tahap ini sutradara bersama penata kamera dan pewarna (*colorist*) akan mendiskusikan warna seperti apa yang tepat untuk filmnya. Begitu pula dengan tata suara dan musik, sutradara diminta memberikan masukan agar polesan akhirnya semakin maksimal.

2.5 Peran Sutradara dalam membangun karakter

Dalam membangun sebuah karakter dalam film seorang sutradara harus bisa berakting. Tentu saja sutradara film harus tahu akting, sejarah dan tekniknya. Semakin dia tahu tentang akting, semakin nyaman dia dengan aktor. Pada satu masa pertumbuhannya, dia harus memaksakan dirinya di atas panggung atau di depan kamera jadi dia tahu ini secara pengalaman juga. Beberapa sutradara, dan yang sangat terkenal, masih takut pada aktor alih-alih merangkul mereka sebagai rekan dalam tugas. Sutradara harus tahu bagaimana merangsang, bahkan menginspirasi aktor. Tak perlu dikatakan dia juga harus tahu bagaimana membuat seorang aktor tampak untuk tidak bertindak, bagaimana membuatnya nyaman, membawa mereka ke keadaan itu relaksasi di mana kemampuan kreatif mereka dilepaskan. (Directing actor, 1999:292) Secara keseluruhan dia harus cukup tahu di semua bidang ini sehingga aktornya percaya padanya.

Objek kehidupan seseorang sangat menentukan siapa dia. Seorang aktor menciptakan rasa keyakinan dalam kehidupan karakternya dengan menciptakan hubungan dengan objek kehidupan itu. Memberi kehidupan pada objek dan aktivitas dunia karakter sama pentingnya dengan menemukan kebutuhan dan dorongan batinnya. Benda memiliki kekuatan luar biasa untuk menciptakan energi.

Ketika sutradara menentukan pementasan fisik adegan, mereka menjadi signifikan terlibat dalam kehidupan fisik aktor. Sangat membantu untuk melibatkan para aktor organik dalam menciptakan pemblokiran dan panggung bisnis. Penting bagi aktor untuk memikirkan alat peraga bukan sebagai kewajiban tetapi sebagai peluang untuk menambah kekayaan penggambaran mereka. Jika karakter bermain kartu, aktor harus benar-benar berurusan dengan kartu, melihatnya dan membuat keputusan tentang apakah akan menggambar atau menahan jangan membaliknya karena petunjuk arah panggung menyuruhnya. Ketika seorang aktor disajikan dengan borgol penyangga yang akan dia kenakan dalam sebuah adegan, dia perlu membuat koneksi ke objek itu, dan memberinya kehidupan. Jika dia memberi objek kehidupan, itu memberikan kehidupan kembali kepadanya, hampir seperti aktor lain di tempat kejadian. Kepada seorang tahanan yang di kehidupan nyata diborgol, borgol akan terasa sangat berbeda dari cara mereka akan ke aktor, yang bisa melepasnya saat adegan selesai. Aktor harus membuat penyesuaian pada borgol untuk memainkan tahanan secara meyakinkan. Untuk seorang tahanan yang pertama kali diborgol akan terasa berbeda dengan cara mereka akan melakukannya kepada seorang tahanan yang telah memakainya berkali-kali sebelumnya. Daripada memutuskan hasilnya bahwa karakternya tunduk atau menentang aktor membuat penyesuaian fisik, mungkin dinginnya baja mematikan semua perasaan dalam dirinya tangan, atau itu memotongnya seperti pisau, atau mengingatkannya pada masa kecil yang menakutkan pengalaman. (Directing Actor, 1999:150) Atau mungkin keakraban dari borgol hampir merupakan kenyamanan. Dalam hal ini bagaimana seorang sutradara harus

benar benar paham pada karakter yang dimainkan oleh aktor, agar bisa membentuk seorang aktor bisa berperan pada karakter yang dimainkan dan memberi kebebasan aktor untuk mengeksplor karakter tersebut. Contoh seperti cerita dalam film bergenre drama keluarga, seorang sutradara harus membangun sebuah chemistry dalam bentuk hubungan keluarga seperti peran seorang bapak ke ibu seperti apa dan hubungan bapak, ibu kepada anak – anaknya. Untuk membangun sebuah hubungan keluarga seorang sutradara harus melakukan tes pradegangan terus - menerus sehingga mendapatkan sebuah chemistry dalam hubungan keluarga. Dan bisa juga mendiskusikan kepada aktor untuk mengingat kembali ingatannya hubungan keluarganya untuk memancing emosionalnya terhadap karakter yang dimainkan oleh seorang aktor.

2.6 Gaya penyutradaraan

A. Wes Anderson

Wes Anderson adalah sutradara paling langsung dalam sinema populer saat ini, tetapi film-filmnya secara bersamaan istimewa dan detail tanpa henti. Di sepanjang filmnya terdapat elemen desain produksi yang bernuansa dan lelucon visual, tetapi dieksekusi sedemikian rupa sehingga penonton selalu 'menangkap' telur paskah kecil yang menginformasikan suasana hati kita. Audiensnya: Tahu apa yang dia ingin mereka tahu. Melihat apa yang dia ingin mereka lihat. Merasakan apa yang dia ingin mereka rasakan. Estetika Wes Anderson jauh lebih disengaja. Kelihatannya sederhana, tapi sebenarnya rumit. Penonton dapat menikmati film canggih yang memberikan informasi. Kisah-kisahannya tidak dapat disangkal menyenangkan, dan dia adalah satu-satunya sutradara yang bekerja yang dapat melakukan perubahan nada besar-besaran. Direktur lain akan membuat Anda dalam ketegangan dengan menahan informasi, dan mendistribusikan detail secara strategis saat menguntungkan. Estetika Wes Anderson secara keseluruhan agak menawan, dan ini termasuk pemblokiran dan pementasan, penulisan, dan penampilannya. Karakternya

sering ramah, menghormati satu sama lain, dan menghargai kenangan masa lalu.

Ini adalah adegan dimana Zero (*F. Murray Abraham*) makan malam dengan Penulis Muda (*Jude Law*). Ada kecintaan pada tradisi, dan kebanggaan pada kerajinan seseorang, tetapi sesuatu yang lain dalam pemandangan itu cukup luar biasa. Mari kita lihat daftar bidikan dari *The Grand Budapest Hotel*: Adegan tersebut memiliki simetri merek dagang Wes Anderson dan gambar profil, dengan aktor dan alat peraga segera masuk dan keluar dari bingkai. Setiap tindakan ditandai oleh tindakan lain, seperti filosofi keseluruhan dari petugas dan staf hotel. Ini meluas ke dialog juga. Ada momen di mana M. Jean lewat di latar belakang. Penulis Muda berbalik, tepat saat dia lewat, mengarahkan mata kita ke gerakan itu. Kemudian di adegan itu, Zero menyebutkan pendahulu M. Jean (M. Gustave) dan seperti yang dia lakukan, kita melihat M. Jean secara harfiah mundur ke sudut bingkai, hanya untuk sesaat. Ini halus, namun ini adalah contoh yang bagus untuk mengarahkan langsung. Ini cepat, dan ringan, tetapi kuat dan disengaja. Bisa dibilang, agresif menawan.

B. Christopher Nolan

Dianggap sebagai auteur dan postmodernis, Gaya visual Nolan sering menekankan pengaturan perkotaan, pria berjas, warna yang diredam, adegan dialog yang dibingkai dalam jarak dekat yang lebar dengan kedalaman yang dangkal. lapangan, sisipan, dan lokasi serta arsitektur modern. Secara estetis, sutradara lebih menyukai bayangan yang dalam dan menggugah, pencahayaan bergaya dokumenter, pekerjaan kamera genggam, pengaturan alam, dan lokasi syuting nyata daripada pekerjaan studio. Palet warnanya telah dipengaruhi oleh buta warna merah-hijaunya. Nolan telah mencatat bahwa banyak dari filmnya sangat dipengaruhi oleh film noir, dan dia secara khusus dikenal karena mengeksplorasi berbagai cara "memanipulasi waktu cerita dan pengalaman penontonnya. Dia terus bereksperimen dengan elemen metafiksi, pergeseran temporal, pemotongan elips, perspektif solipsistik,

penceritaan nonlinier, plot labirin, hibriditas genre, dan penggabungan gaya dan bentuk. Karya Nolan mengeksplorasi tema eksistensial, etika, dan epistemologis seperti pengalaman subjektif, distorsi memori, moralitas manusia, sifat waktu, kausalitas, dan konstruksi identitas pribadi. Pada sudut pandang subjektif, Nolan berkata: "Saya terpesona oleh persepsi subjektif kita tentang realitas, bahwa kita semua terjebak dalam sudut pandang yang sangat tunggal, perspektif tunggal tentang apa yang kita semua setuju sebagai realitas objektif, dan film. adalah salah satu cara di mana kita mencoba melihat sesuatu dari sudut pandang yang sama". Film-filmnya mengandung tingkat ambiguitas yang menonjol dan sering kali menguji kesamaan antara pembuatan film dan arsitektur. Sutradara menghindari membocorkan ambiguitas karyanya sehingga penonton dapat memunculkan interpretasi mereka sendiri.

C. Joko Anwar

Joko Anwar adalah salah satu sutradara terbaik di Indonesia dengan film – film yang sudah di buatnya seperti Janji Joni, Kala, Perempuan Tanah Jahanam, pengabdian setan, dan Gundala. Gaya dalam penyutradaran Joko Anwar sendiri memiliki khas sendiri dengan indentik warna film yang kuning dan merah. Joko Anwar juga punya ciri khas yang cuman di miliki dari Joko yaitu seorang ibu hamil pasti ada dalam film ada di semua film Joko. Joko berkata Joko Anwar pernah bilang bahwa ada banyak orangtua yang punya anak demi ngikutin masyarakat. Pendapat ini bisa jadi benar mengingat banyak orangtua enggak tahu betul cara urus anak yang benar, bahkan banyak yang punya anak supaya enggak dianggap mandul sama masyarakat. Makanya, para orangtua jadi sumber masalah di film-film Joko Anwar. Bahkan, seolah tersirat di dalam film-filmnya bahwa dunia bakal lebih baik kalau mereka enggak ngotot punya anak.

2.7 Karakter

Pengertian karakter umumnya sama dengan pengertian karakter pada karya sastra, didalamnya memiliki unsur naratif dan penggambaran seorang karakter secara visual. Dalam dunia kesusasteraan, menurut *Jones* dalam *Burhan*, karakter/tokoh adalah bentuk pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita. Dipertegas oleh *Burhan* bahwa tokoh cerita menempati posisi yang strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan (amanat, moral) atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada audiens (*Burhan*, 2006:17). *Haake* dan *Gulz* mendefinisikan tokoh/karakter dalam konteks desain, yakni berkaitan dengan presentasi/penampilan dan kesan secara visual. Tampilan fisik seseorang membentuk ekspektasi terhadap nilai - nilai lain dalam diri karakter tersebut (*Haake, Gulz* (2008) dalam *Hanna*, 2013:4). Dari teori ini dapat dipahami bahwa presentasi visual dari karakter berperan sebagai ciri spesifik yang mewakili nilai – nilai, identitas, motivasi dan perwatakan yang dimilikinya. Menurut *Asch* (1946) ketika kita melihat seseorang dan seketika itu kesan tertentu dari karakter orang tersebut membentuk dirinya di dalam pikiran kita (*Asch* dalam *Hanna*, 2013:4) adalah pencapaian karakter yang diupayakan dengan jalan desain. Dari dua teori ini dapat dipahami bahwa ciri spesifik individu dapat diwakili oleh tampilan personal, bagaimana tipe wajah, bentuk tubuh, warna rambut serta apa yang dikenakan (atribut outfit) hingga presentasi tersebut memancarkan mutu dan nilai - nilai secara visual, serta menggerakkan respon berupa simpati atau kesan tertentu dari penonton/subjek yang melihatnya. Karakter juga ada yang protagonis dan antagonis, dua karakter ini pasti selalu ada dalam setiap karakter yang dimainkan.

2.7.1 Jenis Karakter

1. Karakter protagonis

Protagonis adalah sebuah kata dari Bahasa Yunani, yaitu *protagonists*, yang berarti tokoh utama dalam buku, film, maupun

teater. Sedangkan menurut kamus besar Indonesia (KBBI) pengertian protagonis adalah tokoh utama dalam cerita.

Dalam film-film saat ini, protagonis adalah karakter yang menggerakkan plot, mengejar tujuan utama cerita, dan biasanya berubah atau tumbuh seiring berjalannya cerita. Seorang protagonis memasuki cerita dengan tujuan dan pada akhir cerita, mereka mencapai tujuan itu atau tidak. Lengkungan karakter protagonis ditentukan oleh pengejaran tujuan tersebut. Contoh populer dari peran protagonis adalah tokoh Harry Potter dalam berbagai novel dan filmnya, atau tokoh Forrest Gump dalam film dengan judul yang sama dengan nama tokohnya.

Banyak film-film yang menampilkan tokoh protagonis sebagai seorang pahlawan. Namun, itu hanyalah salah satu dari tiga jenis protagonis. Dan yang mengejutkan, tokoh protagonis bahkan bisa kita temukan dalam bentuk seorang penjahat. Tiga jenis protagonis adalah hero atau pahlawan, anti-hero, dan villain atau penjahat

- a. Pahlawan, adalah seseorang yang bisa kita kenal, dan kejatuhannya akan membuat kita merasa kasihan dan takut. Pahlawan adalah "orang baik", dan ini adalah jenis protagonis diinginkan penonton untuk sukses dalam cerita.
- b. Anti-hero, adalah protagonis yang tidak selalu memiliki kualitas yang baik atau jahat tetapi mampu berperilaku heroik jika ada kesempatan. Anda bisa melihat sosok anti-hero ini dalam karakter Deadpool, atau Venom dalam film dengan judul Venom.
- c. Penjahat, adalah protagonis penjahat, yaitu "orang jahat" yang tidak dapat disangkal, namun tokoh ini justru menggerakkan plot sebagai karakter utama. Anda bisa

melihat sosok penjahat sebagai sosok protagonis pada karakter Thanos, dalam film Avengers: Infinity War.

2. Karakter antagonist

Antagonist adalah karakter yang umumnya memiliki sifat jahat, yang berusaha melawan karakter utama atau protagonis. Meski menjadi tokoh yang sering dibenci, namun tokoh inilah yang menjadi alasan dari si protagonis untuk semakin berkembang dalam sebuah cerita. *Protagonist* dan antagonist bekerja dalam hubungan simbiosis satu sama lain. Mungkin cara yang baik untuk mengeksplorasi hubungan ini adalah dengan melihat tujuan dari keduanya.

3. Sidekick

Sidekick adalah seorang karakter yang diciptakan untuk membantu atau melengkapi karakter utama biasanya di sebagian porsi kehadirannya, *sidekick* selalu mendampingi karakter *protagonist*.

4. Deuteragonist

Deutragonist merupakan karakter penting kedua setelah protagonis. Keberadaan karakter deuteragonist bisa membantu ataupun menyusahkan karakter protagonis. Dalam banyak kasus yang mempromosikan karakter deuteragonist sama dengan karakter *sidekick*. Sebenarnya jika ditelaah lagi, karakter *sidekick* bisa didefinisikan sebagai bagian dari karakter deuteragonist.

5. Tritagonist

Tritagonist adalah karakter dengan level kepentingan ketiga di dalam sebuah cerita sama halnya dengan karakter deuteragonist, karakter tritagonist bisa membantu atau malah menjadi oposisi karakter *protagonist*. Dalam sebuah film franchise film, bisa jadi

suatu karakter dalam seri pertama memiliki peran yang berbeda dengan karakternya dalam jilid kedua.

2.8 Film

Film menurut para ahli Arsyad (2003:45) dilm merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang berada di dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu menjadi hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergatian sehingga memberikan daya Tarik tersendiri. Jika dilihat dalam bentuk karya, film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986:134). Dapat berupa pesan pendidikan, hiburan dan informasi.

2.9 Unsur film

Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentukan, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berkesinambungan satu sama lain untuk membrntuk sebuah film. Masing – masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. (Himawan, 2017:23)

a. Unsur naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film. Setiap film (*fiksi*) tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur – unsur, 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 naratif.

b. Unsur sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok, yakni setting atau latar tata cahaya, kostum (*make up*), serta pemain. Editing adalah transisi sebuah gambar (*shoot*) ke gambar (*shoot*) lainnya. Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling berkesinambungan membentuk satu kesatuan film yang utuh.

2.10 Manusia Tidak Manusia

Dalam pembuatan film fiksi “Manusia Tidak Manusia” ini menceritakan tentang sebuah desa terpencil yang sangat makmur dengan keadaan alamnya dan penduduk desa bekerja sebagai nelayan untuk menghidupi kehidupannya sehari-hari. Lalu terjadinya kerusakan alam pada desa itu dan banyaknya datang sampah plastiknya ke tepi pantai desa itu, dan terhambatnya pekerjaan sehari-hari mereka seperti menangkap ikan di lautan yang kian banyaknya sampah plastik di lautan mereka. Semakin tahun berganti keadaan desa itu semakin memburuknya desa tersebut. dan terjadilah krisis pangan di desa itu dan mengakibatkan banyaknya warga desa yang meninggal di desa tersebut. Akibat krisis pangan itu selaku kepala desa munculah sifat kanibalisme pada desa itu yang (memakan sesama) semakin lama di desa itu terbiasa dengan sifat kanibalisme di desa mereka

Rio seorang mahasiswa sosiologi tingkat akhir. Rio pada tugas akhirnya meneliti keadaan sosial di satu desa terpencil dekat dengan

pantai. Rio bersama kedua temannya adi dan lia mendatangi desa yang banyak warganya meninggal akibat kelaparan. Saat rio, adi, dan lia sampai di desa melihat warga yang sangat kurus. Saat rio pergi melihat ke pantai, rio melihat pantai yang sangat banyak dengan sampah lalu, rio melihat seorang nelayan yang abis menjaring di lautan tidak menghasilkan apa - apa hanya sampah sampah plastik pada jaringnya. Rio kembali ke desa terlihat di desa sangat sepi dan tidak ada orang siapa - siapa dan kedua temen rio juga hilang.

2.11 Menurut Jenis Film

Film secara umum dibagi menjadi dua jenis, yakni cerita dan non cerita. Film fiksi termasuk dalam katagori cerita. Sementara film dokumenter dan eksperimental masuk dalam kategori non cerita. Film dokumenter yang memiliki konsep *realisme* atau nyata, berada dalam kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep *formalisme* atau abstrak. Sementara, film fiksi berada persis di tengah dua kutub tersebut. Namun film dokumenter dan film eksperimental pun bisa saling mempengaruhi. (Pratista, 2017:29)

a. Film Cerita (Fiksi)

Film cerita adalah film yang dibuat berdasarkan cerita yang dikarang atau dimainkan oleh aktor atau aktris. Umumnya, film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film yang dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dahulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangan didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

b. Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya. Film non fiksi terbagi menjadi dua kategori, yaitu :

1. Film Faktual, yang menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang film faktual dikenal sebagai berita (news) yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.

2. Film Dokumenter, film dokumenter adalah karya film berdasarkan realita atau fakta pengalaman hidup seseorang atau mengenai peristiwa (Gerzon R Ayawila, 2008:35). Untuk mendapatkan ide bagi film realita, perlu kepekaan dokumentasi terhadap lingkungan sosial, budaya, politik dan alam semesta, dengan banyak mengamati lingkungan, berdiskusi dengan komunitas dan kelompok masyarakat yang memiliki aktivitas sosial dan budaya bukan berdasarkan suatu khayalan imajinatif.

Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan tokoh, obyek, momen, peristiwa, serta lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa, atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya, film dokumenter juga lazimnya tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaiannya seperti halnya film fiksi. Struktur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai dan memahami fakta-fakta yang disajikan. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan, seperti, informasi, berita, investigasi sebuah fakta, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, dan lingkungan. (Pratista, 2017:29-30)

2.12 Film Genre

Di dalam film, *genre* dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama (khas) seperti *setting*, isi, subyek cerita, tema, struktur, cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, serta karakter. Dari klasifikasi tersebut dapat dihasilkan *genre-genre* film populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horor, dan sebagainya. (Pratista, 2008:10)

a. *Romance/drama*

Banyak film romantis yang dibuat sepanjang sejarah film hingga akhir abad ke-21. Hal tersebut digemari karena film romantis mengangkat cerita sehari-hari, tetapi terkadang diselipi dengan unsur percintaan yang memang digemari oleh banyak orang. Ceritanya yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan faktor perasaan serta realita hidup nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan. Tetapi di Indonesia film romantis tidak hanya bercerita tentang romantisme saja tetapi terkadang juga diselipi dengan kejahatan seperti sinetron-sinetron yang sekarang ini sedang marak ditayangkan di televisi dalam negeri.

b. *Action/aksi*

Film yang bertema aksi atau laga dan menceritakan tentang perjuangan hidup dengan bumbu utama keahlian setiap tokoh untuk bertahan hidup dengan pertarungan hingga akhir cerita. Kunci sukses dari genre film ini yaitu kepiawaian sutradara menyajikan aksi pertarungan secara afik dan detil seolah penonton merasakan ketegangan yang terjadi.

c. *Comedy/humor*

Genre terbaik penghilang rasa penat ini adalah film yang mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama. Genre

jenis ini tergolong paling disukai, dan merambah ke segala usia dikalangan penonton, tetapi termasuk film paling sulit dalam penyajiannya, bila kurang waspada komedi yang ditawarkan bisa terjebak humor yang terkesan memaksa penonton untuk tertawa dengan kelucuan yang dibuat-buat. Salah satu kunci sukses film tersebut yaitu memasukan tokoh humoris yang sudah dikenal masyarakat.

d. Horor

Genre ini menjadi salah satu favorit penonton karena menawarkan sensasi kengerian yang tidak dimiliki oleh *genre* lainnya. Sejak muncul sinema, banyak *film maker* yang memotret peristiwa menakutkan dan beberapa diantaranya menjadi film-film.

Semua materi media secara tidak terelakkan merupakan produk dari berbagai masa dan budaya yang membuatnya. Dengan dua alasan, dapat diperdebatkan bahwa genre-genre memiliki tempat yang khusus dalam hal ini. Salah satu alasan itu adalah bahwa genre-genre tersebut membawa pesan mereka dalam selubung protektif berupa bentuk hiburan populer yang mapan. Alasan lain bahwa *genre-genre* tersebut didasarkan pada topic inti yang jika tidak universal, setidaknya tidak cepat usang. (Burton, 2006:108).

2.13 Extrasi

Extrasi laporan diambil oleh penulis adalah milik Fanny Fachrina Fajri yang berjudul peran sutradara dalam film Nak?. Penulis menjelaskan tentang menjadi sutradara dengan menenkankan garis besar konsep yang digunakan dan menjelaskan tentang sutradara dalam membangun karakter dalam film nak?. Penulis tertarik untuk menjadi laporan tersebut menjadi extrasi dikarenakan laporan tersebut menjelaskan dengan baik terhadap membangun karakter. Perbedaannya adalah dari karyanya, yang berjudul film nak? Bergenre drama sedangkan film Manusia Tidak Manusia ber - *genre thriller*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Film fiksi yang berjudul “Manusia Tidak Manusia” bergenre *thiller* mengangkat cerita tentang tiga mahasiswa yang sedang melakukan penelitian tugas akhir di sebuah desa terpencil di dekat pantai namun ternyata mereka justru menjadi korban kanibalisme. Kanibalisme ini terjadi karena banyak warga yang kelaparan akibat kerusakan ekosistem alam dan lautan, tempat para nelayan mencari sumber mata pencaharian.

Pada laporan ini penulis yang sebagai sutradara dalam film Manusia Tidak Manusia melakukan tahapan mencari ide cerita, membuat naskah, melakukan proses pra produksi, produksi, dan juga pasca produksi. Pada tahap pra produksi disini penulis melakukan reading talent. Pada saat reading talent penulis yang sebagai sutradara melakukan diskusi kepada aktor dalam membangun karakter tokoh serta memperdalam dari segi pradegangan. Untuk dalam membangun karakter penulis yang sebagai sutradara tidak mengalami kesulitan untuk membangun karakter kepada talent, hanya saja ada satu talent yang sebagai ibu mengalami kesulitan dalam bermain film Manusia Tidak Manusia. Kesulitannya ada pada ekspresi yang diinginkan penulis yang sebagai sutradara tidak tercapai pada karakter ibu.

Penyutradaran yang dilakukan penulis yang sebagai sutradara menggunakan beberapa cara untuk bisa mewujudkan dari segi pesan dalam film Manusia Tidak Manusia. Setiap scene film Manusia Tidak Manusia dari segi pesan melalui visual dari segi shoot dan pencahayaan. Dari segi shoot yang di hasilkan oleh director of photography untuk memperkuat karakter dan pesan dari film Manusia Tidak Manusia. Pada karakter sendiri menyampaikan pesan dari segi ekspresi dan juga adegan yang dimainkan oleh aktor pada film Manusia Tidak Manusia.

5.2 Kendala mencari lokasi

Kendala dari segi pra produksi pada film Manusia Tidak Manusia adalah mencari lokasi untuk film ini dikarenakan membutuhkan full satu desa pada film Manusia Tidak Manusia. Mencari lokasi yang cocok untuk cerita film Manusia Tidak Manusia butuh waktu 1 bulan setengah. Waktu mencari ada satu tempat yang sangat cocok di daerah parang triris tetapi dari segi perizinan sangat rumit di butuhkan test anti gen dan petugas kesehatan pada lokasi.

Solusi dalam mencari lokasi film Manusia Tidak Manusia di bantu dengan ibu aida yang berlokasi pada desa bugel kulon progo. Disini penulis dan seluruh tim mendapatkan lokasi di desa bugel kulon progo dan dapat perizinan pada lokasi yang dibutuhkan sesuai dengan cerita pada film Manusia Tidak Manusia.

5.3. Saran

Ada beberapa saran untuk membuat sebuah karya yaitu:

- a. Dalam tahap pembuaran karya harus menyiapkan konsep dengan sangat matang terlebih dahulu agar tidak bingung membuat sebuah karya.
- b. Harus mempercayakan semua tim yang terlibat dalam pembuatan sebuah karya.
- c. Memperhatikan dengan detail pada tiap divisi
- d. Memperkuat hasil riset untuk membuat sebuah karya agar gagasan lebih kuat pada membuat film.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, Garin. 2020. Era Emas Film Indonesia. Yogyakarta: warningbooks
- Pratista, Himawan. 2018. Memahami film vol 2. Yogyakarta : Montase press
- Weston, Judith. 1996. Directing Actor. New York : Mixed sources
- Pratista, Himawan. 2018. Kompilasi bulletin film montase. Yogyakarta : Montase press
- Peran Sutradara dalam membangun film. 2020. Diakses pada tanggal 23 agustus 2021 dari <https://www.studioantelope.com/peransutradara/>
- Directing style. 2028. Diakses pada tanggal 27 agustus 2021 <https://www.studiobinder.com/category/directing/auteur-directors/>

EXTRASI

Extrasi laporan diambil oleh penulis adalah milik Fanny Fachrina Fajri yang berjudul peran sutradara dalam film Nak?. Penulis menjelaskan tentang menjadi sutradara dengan menekankan garis besar konsep yang digunakan dan menjelaskan tentang sutradara dalam membangun karakter dalam film nak?. Penulis tertarik untuk menjadi laporan tersebut menjadi extrasi dikarenakan laporan tersebut menjelaskan dengan baik terhadap membangun karakter. Perbedaannya adalah dari karyanya, yang berjudul film nak? Bergenre drama sedangkan film Manusia Tidak Manusia ber - *genre thriller*.