

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN SUTRADARA DALAM PENDALAMAN
KARAKTER TOKOH DI FILM “SENI PLAGIAT”**

**Laporan Praktik Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi
Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam
Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film**



Oleh :

Andhika Sapto Ardianto

21045531

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN SUTRADARA DALAM PENDALAMAN
KARAKTER TOKOH DI FILM “SENI PLAGIAT”**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun untuk Memenuhi
Gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi
dengan Spesifikasi Penyiaran Radio & Televisi

Disusun Oleh:

Andhika Sapto Ardianto

21045531

Disetujui Oleh:

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom.

Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)**

YOGYAKARTA

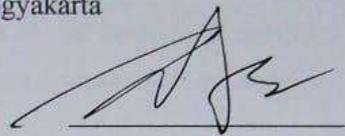
2024

HALAMAN PENGESAHAN

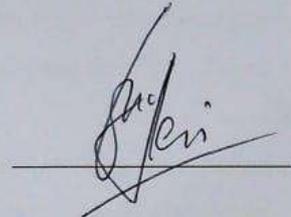
Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 14 Agustus 2024
Jam : 10.00 WIB
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

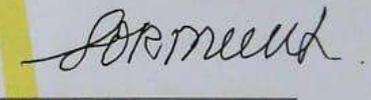
1. Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom.
NIK. 052.0118.702
(Penguji I dan Dosen Pembimbing)



2. Herry Setiawan, S.Sos., M.Sn
NIK. 061.6046.201
(Penguji II)



3. Sudaru Murti, Dra, M.Si.
NIK. 050.7028.304
(Penguji III)

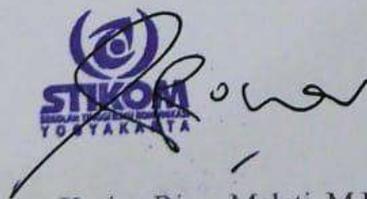


Mengetahui

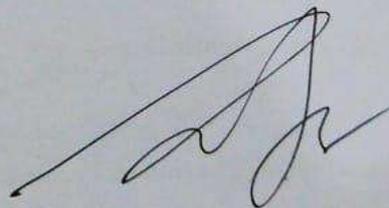
Mengesahkan

Ketua STIKOM Yogyakarta

Ketua Prodi D3 Penyiaran



Karina Rima Melati, M.Hum.
NIK. 053.00982.01



Arya Tangkas, S.Pt.M.I.Kom
NIK. 071.20232.19

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

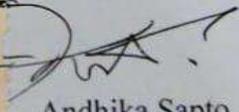
Nama : Andhika Sapto Ardianto
NIM : 20045531
Judul Laporan : Peran Sutradara Dalam Pendalaman karakter Tokoh
di Film "Seni Plagiat"

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya sayadan merupakan deskripsi atas latihan kerja secara profesional selama menempuh Praktik pembuatan karya kreatif dalam lembaga industri dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Saya telah menjaga kejujuran dalam seluruh proses penelitian dan penulisan tugas akhir ini. Setiap pernyataan, data, dan informasi yang disajikan dalam laporan ini adalah hasil dari upaya saya sendiri.
3. Saya juga telah memberikan interpretasi yang jujur dan transparan terhadap hasil penelitian ini, tanpa mengubah data atau fakta untuk memenuhi kepentingan tertentu.
4. Apabila di kemudian hari terbukti saya melakukan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang dapat dipercaya, maka saya bersedia untuk dicabut gelar atau hak sebagai Ahli Madya Komunikasi yang kemudian dipublikasi secara luas oleh STIKOM YOGYAKARTA



Yogyakarta, Agustus 2024


Andhika Sapto Ardianto

NIM 21045531

MOTTO

“Meninggi aja dulu, nanti kalo udah tinggi aku yang nebang”

***Andhika Sapto Ardianto**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini.
2. Kedua orang tua saya yang sudah memberikan dukungan, semangat, tenaga dan juga biaya dari awal kuliah sampai akhir nanti.
3. Saya ucapkan terimakasih kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan inspirasi yang luar biasa selama perjalanan akademik ini. Terimakasih atas dedikasi dan dorongan yang diberikan.
4. Saya ucapkan terimakasih kepada teman dekat saya yang telah memberikan dukungan dan membantu menyusun laporan penulis.
5. Untuk sarana dan fasilitas yang disediakan, serta lingkungan akademik yang memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide dalam laporan ini.
6. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang telah membantu juga memberikan pelayanan terbaik bagi mahasiswa.
7. Terimakasih untuk diri saya sendiri

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera,

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Peran sutradara dalam pendalaman karakter tokoh di film Seni Plagiat”** tugas akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM Yogyakarta).

Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Karina Rima Melati, M.Sn. selaku ketua Stikom Yogyakarta;
2. Bapak Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom. yang sudah memberikan masukan pada laporan saya, sehingga menjadi laporan tugas akhir dengan hasil terbaik;
3. Kedua orangtua, keluarga dan seluruh rekan-rekan yang selalu memberikan dukungan;
4. Teman - teman *Broadcasting Film 2021* yang dari awal perkuliahan hingga sekarang rela membagi ilmunya berproses bersama. Pengalaman bersama kalian akan menjadi proses berharga bagi penulis;
5. Team produksi Film Pendek “Seni Plagiat” yang telah bekerja keras dalam terwujudnya karya kreatif ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Karya Kreatif ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati.

Yogyakarta, Agustus 2024

Andhika Sapto Ardianto

NIM 21045531

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I - PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Karya Kreatif.....	3
D. Manfaat Karya Kreatif.....	4
E. Tempat dan Waktu Karya Kreatif.....	5
F. Metode Pengumpulan Data.....	5
G. Jadwal dan Kegiatan Karya Kreatif.....	5
BAB II – KERANGKA KONSEP	10
A. Penegasan Judul.....	10
1. Peran.....	10
2. Sutradara.....	10
3. Definisi Pendalaman.....	15
4. Definisi Karakter dan Tokoh.....	10
B. Pengertian Film.....	19
C. Manajemen Produksi Film Pendek.....	3
1. Development.....	21
2. Pre-Production.....	21
3. Production.....	21
4. Post-Production.....	22
5. Distribution.....	22
D. Jenis-Jenis Film.....	22
1. Film Dokumenter.....	22

2. Film Fiksi.....	23
3. Film Eksperimental.....	23
E. Genre Film.....	23
1. Definisi	22
2. Klasifikasi Genre	23
F. Unsur-Unsur dalam Film	27
1. Unsur Naratif	27
2. Unsur Sinematik	29
G. Film Seni Plagiat.....	31
1. Metode Karakterisasi	31
2. Teori Darmatugi.....	32
H. Ekstrasi.....	35
BAB III – DESKRIPSI OBYEK KERYA FILM PENDEK.....	36
A. Klasifikasi Film.....	36
B. Deskripsi Film.....	37
C. Ide Cerita.....	38
D. Konsep Cerita	39
E. Tokoh dan Penokohan	40
F. Lokasi Produksi	40
G. Tim Produksi.....	45
H. Peralatan Film “Seni Plagiat”	47
1. Penyutradaraan.....	47
2. Visual Department	48
3. Lighting Department.....	50
4. Audio Department	51
5. Art Department	51
a. Make Up and Wardrope.....	53
I. Biaya Produksi Film.....	53
J. Waktu Produksi	54
K. Script Film “Seni Plagiat”.....	54
BAB IV – KEGIATAN KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Analisa Film.....	75
B. Tahapan Produksi.....	76
1. Development.....	77
a. Klasifikasi Film.....	77
1) Topik Film “Seni Plagiat”	77

2) Genre	77
3) Tujuan.....	79
b. Perwujudan Teori Dramaturgi dalam Film “Seni Plagiat”	80
2. Pra Produksi.....	94
a. Riset Data.....	94
1) Observasi	94
2) Wawancara	95
3) Studi Pustaka	97
4) Referensi Film	98
b. Mencari Kru Inti	101
c. Sesi Brainstorming	103
d. Mengembangkan Sinopsis	103
e. Mencari Talent	105
f. Membuat Fotoboard	106
g. PPM (Pre-Production Meeting)	107
h. Reading Naskah	108
i. Recce.....	110
3. Produksi	111
4. Pasca Produksi	115
BAB V – PENUTUPAN	117
A. Kesimpulan	117
B. Rekomendasi	118
C. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	120
DAFTAR REFERENSI	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Moving Movie.....	36
Gambar 2. Daffa Tanto Rizgiv	40
Gambar 3. Enzo Rici Dhanu	41
Gambar 4. Rumah Joglo <i>Shooting</i> Minggir.....	42
Gambar 5. Hutan Rumah besar	43
Gambar 6. Hutan Dataran Tinggi.....	44
Gambar 7. Jalan Menuju Hutan.....	44
Gambar 8. Grab Still Senyowo.....	81
Gambar 9. Grab Still Surya	82
Gambar 10. Grab Still Senyowo.....	83
Gambar 11. Grab Still Senyowo.....	84
Gambar 12. Grab Still Senyowo.....	85
Gambar 13. Grab Still Pisau.....	86
Gambar 14. Grab Still Senyowo.....	87
Gambar 15. Grab Still Senyowo.....	88
Gambar 16. Grab Still Senyowo.....	89
Gambar 17. Grab Still Senyowo.....	90
Gambar 18. Grab Still Surya	91
Gambar 19. Grab Still Senyowo.....	92
Gambar 20. Grab Still Senyowo.....	93
Gambar 21. Channel Studio Binder	95
Gambar 22. Website Shot Deck	95
Gambar 23. Whatsapp Mas Pekik	96
Gambar 24. Whatsapp Bli Tantin.....	97
Gambar 25. Poster Film Mencuri Raden Saleh.....	99
Gambar 26. Poster Film Penyalin Cahaya.....	100
Gambar 27. Poster Film Aum!	100
Gambar 28. Andhika Sapto Ardianto	101
Gambar 29. Abdull Fattah.....	102
Gambar 30. Zerghio Derry Mancino	102

Gambar 31. Nikolaus Nova.....	102
Gambar 32. Breakdown Shet Scene 8A & 8B	104
Gambar 33. Breakdown Shet Scene 8C	105
Gambar 34. Fotoboard Scene 4.....	106
Gambar 35. Fotoboard Scene 7	107
Gambar 36. Kegiatan PPM 1.....	108
Gambar 37. Reading Naskah 1.....	109
Gambar 38. Big Reading	109
Gambar 39. Big Reading	109
Gambar 40. Recce Hutan.....	110
Gambar 41. Recce Rumah.....	111
Gambar 42. Syuting Day 1	112
Gambar 43. Syuting Day 1	112
Gambar 44. Syuting Day 1	113
Gambar 45. Syuting Day 1	114
Gambar 46. Syuting Day 2.....	114
Gambar 47. Masking	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kegiatan	9
Tabel 2. Crew List Film “Seni Plagiat”	45
Tabel 3. Kebutuhan Sutradara	47
Tabel 4. Peralatan DoP	48
Tabel 5. Peralatan Lighting	48
Tabel 6. Peralatan Audio	51
Tabel 7. Peralatan Artistik	51
Tabel 8. Kebutuhan MuA	53
Tabel 9. Biaya Produksi	53
Tabel 10. Callshet Day 1	54
Tabel 11. Callshet Day 2	54
Tabel 12. Tahapan Produksi.....	

ABSTRAK

Sutradara memiliki peran krusial dalam proses pembuatan film, termasuk dalam menentukan tujuan dari karya, memilih pemeran yang sesuai, serta merencanakan metode dan teknik yang akan digunakan. Pemilihan pemeran yang tepat untuk karakter tertentu dapat memperkuat karakterisasi dalam film. Film "Seni Plagiat" diproduksi dengan gaya penyutradaraan yang menekankan penguatan tokoh melalui pendekatan realisme. Penguatan tokoh ini menjadi salah satu cara sutradara menonjolkan gaya penyutradaraan yang unik. Metode ini juga diharapkan membantu sutradara dan aktor memiliki visi yang selaras dalam interpretasi peran. Gaya penyutradaraan menciptakan perbedaan antara satu sutradara dengan yang lainnya. Melalui analisis elemen-elemen seperti pengembangan karakter, alur cerita, dan pesan moral, film ini berusaha menggambarkan kompleksitas plagiat dalam konteks seni. Film ini juga mengajak penonton untuk merenungkan pentingnya integritas kreatif, kejujuran, dan apresiasi terhadap karya asli. Dengan menyoroti dampak sosial dan psikologis dari tindakan plagiat, film ini mendorong penonton untuk berpikir kritis tentang konsekuensi moral yang terkait dengan tindakan tersebut.

Kata Kunci: Film Pendek, Sutradara, "Seni Plagiat"

ABSTRACT

The director has a crucial role in the film-making process, including determining the purpose of the work, selecting appropriate actors, and planning the methods and techniques that will be used. Choosing the right actor for a particular character can strengthen the characterization in the film. The film "The Art of Plagiarism" was produced with a directing style that emphasizes strengthening characters through a realism approach. Strengthening this character is one of the director's ways of highlighting his unique directing style. This method is also expected to help directors and actors have a harmonious vision in interpreting roles. Directing style creates differences between one director and another. Through analysis of elements such as character development, storyline, and moral message, this film attempts to illustrate the complexity of plagiarism in the context of art. This film also invites viewers to reflect on the importance of creative integrity, honesty, and appreciation of original work. By highlighting the social and psychological impact of the act of plagiarism, the film encourages viewers to think critically about the moral consequences associated with the act.

Keywords: Short Film, Director, "Plagiarism Art"

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film dapat menjadi sarana untuk membentuk opini atau menggugah emosi penonton, sehingga mereka dapat merasakan apa yang dialami oleh para tokoh. Untuk mencapai tujuan ini, penulis memilih pendekatan gaya realisme. Gaya realisme mengacu pada penggambaran cerita yang sesuai dengan kenyataan, termasuk lokasi, waktu, suasana, karakter, dan elemen lainnya. Pendekatan ini memungkinkan penonton untuk merasakan pengalaman yang nyata saat menonton film. "Penonton menginginkan perjalanan emosional ketika mereka menyaksikan sebuah film."

Seperti halnya film pada umumnya yang mampu menyampaikan berbagai macam pesan, baik itu edukasi, hiburan, maupun informasi, ada banyak cara untuk menyampaikan pesan dalam film, baik secara verbal maupun nonverbal. Cerita dalam film dapat memberikan contoh positif maupun negatif. Film sendiri identik dengan menampilkan gambar-gambar bergerak yang seolah-olah memindahkan realitas ke layar besar. Ada dua unsur kombinasi yang menjadi motor penggerak sekaligus nyawa bagi suatu film, yaitu unsur naratif dan unsur sistematis. Unsur naratif adalah materi dari sebuah film yang mencakup unsur-unsur cerita seperti karakter, konflik, masalah, lokasi, dan waktu. Unsur sistematis adalah teknik pembuatan cerita film, yang mencakup sinematografi, pengambilan gambar, pencahayaan, tata suara, hingga suasana yang digambarkan untuk membungkus cerita dalam sebuah film. Kedua unsur ini berinteraksi secara berkesinambungan dan terkonsep dengan baik, karena mereka adalah kunci kesuksesan sebuah film.

Dalam dunia perfilman, dikenal istilah *triangle system*, yang terdiri dari tiga divisi utama yang bertanggung jawab atas pengembangan sebuah film. *Triangle system* ini meliputi produser, sutradara, dan penulis naskah. Fokus utama dalam konteks ini adalah pada peran sutradara, yang berperan dalam aspek kreativitas produksi film. Sutradara bertugas untuk menerjemahkan naskah yang telah ditulis menjadi sebuah film, sebuah tanggung jawab besar yang menentukan keberhasilan proyek film tersebut. Sutradara harus memiliki kemampuan untuk

memahami dan mengembangkan substansi yang kuat dari cerita film. Selain itu, mereka harus dapat memilih aktor yang tepat untuk mengisi setiap karakter, serta merangkai alur cerita secara menarik dan unik, sehingga mampu memberikan dampak emosional yang signifikan bagi penonton. Tantangan-tantangan ini menegaskan pentingnya peran sutradara dalam kesuksesan pembuatan sebuah film.

Film “Seni Plagiat” juga menerapkan gaya penyutradaraan yang fokus pada penguatan karakter. Penguatan karakter adalah teknik yang digunakan sutradara untuk membantu aktor mendalami peran mereka. Teknik ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, namun intinya adalah memperkuat karakter yang akan dimainkan oleh aktor. Karakter dalam film merupakan salah satu komponen penting, karena cerita hanya dapat disampaikan dengan baik jika aktor mampu memerankan karakter mereka dengan sempurna.

Film ini akan menggambarkan kisah seorang seniman lukis yang karyanya dijiplak oleh seseorang yang tidak dikenal dalam bentuk digital, dan upaya mereka untuk menemukan pelaku tersebut. Cerita ini terinspirasi dari beberapa kasus plagiat di media sosial. Setelah melakukan riset, penulis menemukan beberapa orang di media sosial yang memiliki pengalaman serupa, sehingga kisah ini dianggap layak diangkat menjadi sebuah karya film. Plagiarisme karya seni sangat relevan di masyarakat, namun kasus seni lukis yang diplagiat ke digital sangat jarang ditemui, membuat film ini menawarkan perspektif baru bagi penonton.

Sesuai dengan ceritanya, film ini akan dikemas dalam genre Drama dan *Action* dengan menerapkan gaya penyutradaraan realisme untuk menggambarkan situasi yang terjadi serta memperkuat karakter-karakternya. Film ini ditargetkan untuk penonton berusia 18 tahun ke atas. Kedekatan film dengan realita di masyarakat menjadikannya media yang memiliki dampak signifikan dan berpotensi mempengaruhi penontonnya. Kekuatan cerita dalam film dapat mengubah persepsi dan pola pikir penonton, karena film tidak memiliki batasan dalam pembuatannya. Seperti halnya cerita fiksi, film tidak terikat oleh batasan ruang dan waktu.

Masalah yang diangkat kemudian dijadikan film fiksi dengan genre Drama dan *Action*. Melalui pendekatan realisme, film ini diharapkan dapat menggambarkan secara nyata proses penangkapan pelaku plagiarisme karya seni. Pendekatan ini bertujuan untuk membuat adegan dan penggambaran dalam film sedekat mungkin dengan kenyataan atau fenomena yang ada, sehingga penonton dapat merasakan keterkaitan yang kuat dengan film tersebut.

Pendekatan realisme dalam film "SENI PLAGIAT" didasarkan pada metode pendekatan realisme untuk meningkatkan emosi tokoh utama. André Bazin, seorang kritikus film yang pertama kali mengemukakan konsep realisme, berpendapat bahwa kekuatan terbesar sinema terletak pada kemampuannya untuk menghadirkan kembali realitas sebagaimana adanya. Pendekatan realisme adalah sistem penyajian dan penyusunan cerita yang cenderung menampilkan kenyataan tanpa berlebihan di layar. Pendekatan realisme yang digunakan dalam sebuah film akan menunjukkan bagaimana hasil karya tersebut mencerminkan film realisme. Untuk mencapai realisme dalam film, diperlukan beberapa unsur, termasuk *mise-en-scene*, yang mencakup bagaimana aktor berperan dan bergerak. Unsur-unsur pendukung lainnya adalah pengambilan gambar dan pemotongan gambar, yang semuanya berkontribusi untuk mencapai efek realisme. Realisme yang diinginkan dicapai melalui beberapa aspek seperti pencahayaan dengan warna natural yang sesuai dengan realitas, penataan latar yang realistis, serta pergerakan dan akting aktor yang tidak berlebihan atau kurang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun rumusan masalah pada laporan ini yaitu: Bagaimana peran Sutradara dalam pendalaman karakter tokoh di film "Seni Plagiat"?

C. Tujuan Karya Kreatif

1. Memenuhi kewajiban Karya Kreatif sebagai persyaratan dalam menyelesaikan kuliah dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.md) program studi penyiaran di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi

Yogyakarta.

2. Menerapkan ilmu-ilmu yang sudah diberikan selama proses pendidikan di Stikom Yogyakarta Melalui media Film.
3. Mengaplikasikan ide kreatif kedalam film “Seni Plagiat”
4. Menambah karya seni dalam bentuk film
5. Menambah Pengalaman dalam memimpin produksi film
6. Membanggakan Keluarga, Kampus, dan Teman-teman dengan berhasilnya memproduksi film “Seni Plagiat”

D. Manfaat Karya Kreatif

Selain sebagai syarat kelulusan, manfaat karya kreatif dalam produksi film ini adalah sebagai salah satu langkah penulis dalam menerapkan pengalaman-pengalaman dalam setiap produksi. Berikut manfaat yang didapat dalam karya kreatif :

1. Mendapat pengalaman menjadi sutradara
2. Menambah Porto folio dalam bentuk karya Film
3. Memberikan pengetahuan mengenai tahapan kreativitas yang harus dilakukan dalam menyutradarai film sejenis.
4. Mereka dapat menggambarkan isu-isu sosial yang penting secara dramatis, membuat penonton memahami kompleksitas dan dampak dari isu-isu tersebut.
5. Menciptakan ikatan emosional antara penonton dan karakter-karakter dalam cerita. Ini memungkinkan penonton untuk merasakan pengalaman orang lain, membangun empati, dan memperluas pengertian mereka tentang dunia.
6. Membangkitkan kesadaran sosial dan memotivasi penonton untuk bertindak. Dengan menggambarkan isu-isu yang relevan dan menginspirasi, film dapat menjadi alat untuk memobilisasi masyarakat dan mendorong perubahan positif.

E. Tempat dan Waktu Karya Kreatif

1. Tempat Karya Kreatif

1. Joglo Shoting Minggir
767G+46V, Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562
2. Hutan
767G+46V, Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562
3. Hutan
Sragan Banaran, Sendangmulyo, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562
4. Jalan Pinggir Sawah
Brajan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562

2. Waktu Karya Kreatif

1. Waktu : 22 Mei 2024 – 06 Agustus 2024 terhitung dari *Development*, *pra produksi* sampai *Pasca Produksi*
2. *Development* : 22 Mei 2024 – 02 Juni 2024
3. *Pra Produksi* : 08 Juni 2024 – 23 Juli 2024
4. *Produksi* : 24 Juli 2024 – 25 Juli 2024
5. *Pasca Produksi* : 26 Juli 2024 – 06 Agustus 2024

F. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui indera manusia (Matthew dan Ross 2010). Berdasarkan pernyataan diatas, indera manusia menjadi salah satu alat utama dalam melakukan observasi. Tentu saja, indera yang terlibat bukan hanya indera penglihatan saja, tetapi juga indera-indra lainnya seperti pendengaran, penciuman, perasa, dan sebagainya.

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi dengan mengamati lingkungan sekitar, serta menganalisis film-film yang memiliki kesamaan dalam hal pengemasan, sudut pandang cerita, dan pesan atau isu yang diangkat. Penulis juga mempertimbangkan perspektif penonton terhadap film-film tersebut untuk memahami seberapa besar pengaruh film yang sedang diamati. Selain itu, penulis melihat pada setiap adegan atau *scene* yang menjelaskan proses produksi, seperti menciptakan *color palette*, *Lighting treatment*, *camera treatment*, dan lain sebagainya.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih yang terjadi antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan mengumpulkan informasi. Lexy J Moleong menyatakan bahwa “wawancara adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian.”

3. Studi Pustaka

“Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan penelitian yang ada” (Adlini et al., 2022). Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai dasar perbandingan antara teori dengan praktek dilapangan. Data sekunder dalam metode ini diperoleh dengan melakukan pencarian di internet, membaca berbagai literatur, meninjau hasil penelitian sebelumnya, memeriksa catatan kuliah, dan sumber relevan lainnya.

4. Referensi Film

Untuk membuat film, seorang sutradara tentu memiliki referensi mengenai jenis, gaya, dan pengemasan film fiksi yang akan dibuat. Dalam penelitian ini, penulis memiliki referensi film fiksi seperti :

a. **Mencuri Raden Saleh**

Setelah tiga tahun proses penulisan skenario, dan setahun mengumpulkan enam aktor muda untuk menjadi pemeran, film drama aksi perampokan itu pun berhasil digarap sutradara Angga Dwimas Sasongko. Produksi dari Visinema *Pictures* ini berlangsung sejak 23 Oktober hingga 27 November 2021 di Jakarta, Surabaya, dan Malang. Materi promosi diunggah ke akun Instagram pada 20 Oktober 2021, sementara trailer dan poster pertama diunggah pada 29 Juni 2022. Lembaga Sensor Film mengklasifikasikan film laga dengan adegan kebut-kebutan mobil di jalan yang padat ini untuk penonton berusia 13 tahun ke atas.

Karena membutuhkan dana dengan cepat, sekelompok anak muda merencanakan pencurian salah satu lukisan terkenal karya Raden Saleh di Istana Presiden. Piko menjadi "*The Forger*" (Iqbaal Ramadhan), Ucup menjadi "*The Hacker*" (Angga Yunanda), Fella menjadi "*The Negotiator*" (Rachel Amanda Aurora), Gofar menjadi "*The Handyman*" (Umay Shahab), Sarah menjadi "*The Brute*" (Aghniny Haque), dan Tuktuk menjadi "*The Driver*" (Ari Irham) bergabung untuk mencuri lukisan berjudul Penangkapan Pangeran Diponegoro. Aksi mereka tidak akan mudah karena harus memasuki Istana yang dijaga ketat, sehingga satu-satunya kesempatan adalah ketika lukisan itu akan dipamerkan di luar Istana.

Pada Film ini penulis mengambil referensi pada latar waktu, latar tempat dan juga penulis mengambil referensi dari segi Visual. Dari segi naratif penulis mengambil referensi dari segi *Plot Hole* yang bikin penonton penasaran.

b. Penyalin Cahaya

"Penyalin Cahaya" berkisah tentang seorang mahasiswi tahun pertama bernama Sur. Suatu hari, Sur menghadiri pesta untuk pertama kalinya dalam hidupnya untuk merayakan kemenangan Mata Hari, grup teater universitas di mana Sur menjadi sukarelawan sebagai perancang web. Kehidupan Sur berubah drastis setelah dia bangun dari pesta tersebut pada keesokan paginya. Dia kehilangan beasiswa dan diusir oleh keluarganya setelah *selfie*-nya saat mabuk tersebar secara online. Khawatir bahwa dirinya mungkin menjadi korban perpeloncoan oleh anggota senior Mata Hari, Sur meminta bantuan dari teman masa kecilnya, Amin, yang bekerja dan tinggal di toko fotokopi dekat kampus. Bersama-sama, mereka mencoba mencari kebenaran tentang foto tersebut dan tentang acara malam pesta itu dengan meretas ponsel para mahasiswa.

Penulis mengambil referensi dari film ini, terutama dari beberapa adegan terakhir yang membuat penonton tegang dan bertanya-tanya dari segi peradeganan.

c. Aum!

Film "Aum!" mengisahkan dua aktivis yang berusaha menyuarakan penderitaan rakyat kecil yang tertindas. Satriya (diperankan oleh Jefri Nichol) adalah seorang pemuda cerdas dengan pemikiran kritis yang berjuang untuk kebebasan yang selama ini dibungkam. Bersama Adam (diperankan oleh Aksara Dena), Satriya berupaya mengubah Indonesia menjadi negara yang lebih baik bagi seluruh rakyatnya. Kekritisannya dan Adam mengganggu para penguasa yang telah lama nyaman di kursi kekuasaan. Satriya menggaungkan suara perjuangan dengan slogan "Hidup ialah perjuangan yang harus kita lewati. Suara tidak bisa dibungkam, lawan!"

Dalam perjuangan tersebut, muncul Panca (diperankan oleh Chicco Jerikho), seorang sutradara idealis yang ingin membuat film yang penting dan berpengaruh. *Sinematografer* film ini adalah Ujel Bausad. Penulis memilih film ini karena penggunaan teknik pengambilan gambar handheld yang meningkatkan ketegangan dan rasa penasaran penonton.

G. Jadwal dan Kegiatan Karya Kreatif

Setelah melakukan rapat dengan produser, saat itu kami memutuskan proses produksi film “Seni Plagiat” berjalan selama waktu 3 bulan. Diawali dengan *pra produksi* di bulan Juni, *Produksi* di bulan Juli dan *pasca produksi* di bulan Agustus. Berikut tabel jadwal kegiatan :

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

AGENDA	WAKTU	TEMPAT
<i>PPM All Crew HOD</i>	Selasa, 09 Juli 2024	Angkringan Angga Jaya
<i>Reading Naskah</i>	Rabu, 10 Juli 2024	Stikom Yogyakarta
<i>Location Visit</i>	Jumat, 12 Juli 2024	Joglo Shoting Minggir
<i>Technical RECCE</i>	Senin, 15 Juli 2024	Joglo Shoting Minggir
<i>Fitting Wardrobe & Make UP Test</i>	Selasa, 16 Juli 2024	D20 Caffe
<i>Big Reading</i>	Selasa, 16 Juli 2024	D20 Caffe
<i>Final PPM All Crew HOD</i>	Rabu, 17 Juli 2024	Angkringan Angga Jaya
<i>Fiting Wardrobe & Big Reading</i>	Jum'at, 19 Juli 2024	D20 Caffe
<i>Fitting All Ektras</i>	Jum'at, 19 Juli 2024	D20 Caffe
<i>Rehearsal</i>	Senin, 22 Juli 2024	Joglo Shoting Minggir
<i>Test Cam</i>	Kamis, 23 Juli 2024	BSM Rental

Sumber: Data Pribadi

BAB II

KERANGKA KONSEP

A. Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan tugas akhir karya kreatif, penulis telah melaksanakan produksi film pendek yang berjudul “Seni Plagiat”. Berdasarkan latar belakang, penulis telah menentukan judul laporan yaitu : Peran Sutradara dalam Pendalaman Karakter Tokoh di Film “Seni Plagiat”. Penegasan judul ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian. Pembatasan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Peran

Peran didefinisikan sebagai aktivitas yang dimainkan oleh seseorang berdasarkan kedudukan atau status sosialnya dalam suatu organisasi. Menurut terminologi, peran adalah seperangkat perilaku yang diharapkan dimiliki oleh seseorang yang memiliki posisi dalam masyarakat. Dalam bahasa Inggris, peran disebut "*role*" yang berarti "tugas atau kewajiban seseorang dalam suatu usaha atau pekerjaan." Dengan kata lain, peran merujuk pada perilaku yang diharapkan dari seseorang yang memiliki posisi tertentu dalam masyarakat, sedangkan peranan adalah tindakan yang dilakukan seseorang dalam suatu situasi. Merujuk berbagai definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa peran adalah sikap atau perilaku yang diharapkan oleh banyak orang atau kelompok terhadap seseorang dengan status atau kedudukan tertentu. Oleh karena itu, penulis memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya dalam bentuk karya kreatif sebagai syarat untuk menyelesaikan kuliah dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md) dalam program studi penyiaran di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.

2. Sutradara

Tanggung jawab sutradara adalah menyajikan ide cerita yang terkandung dalam naskah dalam bentuk *shot* dan adegan. Selain itu, tugas sutradara lainnya adalah membedah naskah dan menyajikannya dalam

bentuk mengarah peradeganan. “Pada wilayah pementasan teater, teori penyutradaraan terbagi dalam dua jenis teori, yaitu teori *Gordon Craig* dan teori *Laissez Faire*” (Dewojati 2012, 284). Film bukanlah seni murni, tetapi cenderung pada wilayah seni aplikasi yang memadukan antara unsur *estetika* dengan unsur teknologi, dengan begitu sutradara harus berperan penting sebagai seniman sekaligus teknisi. Sutradara sering dikatakan sebagai unsur seniman karena unsur *estetika* dalam bentuk film merupakan unsur yang penting.

Segala sesuatu yang tampak dalam gambar (*Mise-en-scene*) harus memiliki nilai *estetik* yang tinggi. Artinya, kesadaran akan hal ini menjadi tanggung jawab ekspresi *artistik* sutradara. “Secara intuitif, sutradara mampu memberikan arahan dan semangat dalam menghidupkan bentuk filmisnya, baik segi *action* subjek, pemain, komposisi gambar, pencahayaan, tafsir simbolik, maupun pewarnaan filmnya” (Rahmadi Islam, 2018). “Sutradara memiliki berbagai tawaran ide kreatif dari semua bidang produksi, namun sutradara tetap memiliki tanggung jawab untuk menggunakan atau tidak tawaran ide kreatif tersebut dengan terlebih dahulu mempertimbangkan berbagai kemungkinan, kemudian mengendalikan kepekaannya sehingga menemukan ide kreatif yang tepat” (Rahmadi Islam, 2018).

Menurut Ariatama (2008), ada tiga tahap dalam menjelaskan pekerjaan seorang produser dan sutradara, yaitu : *pra produksi*, *produksi*, dan *pasca produksi*. *Pra produksi* mencakup interpretasi dan analisis skenario, yang meliputi isi cerita, struktur drama, penyajian informasi yang jelas, serta segala aspek *estetika* dan tujuan *artistik* film. Hasil dari tahap ini akan didiskusikan dengan kepala *departement* (*sinematografi*, *artistik*, *suara*, *editing*) dan produser untuk merumuskan konsep.

Beberapa ahli memiliki pandangan berbeda mengenai definisi sutradara. Berikut adalah beberapa definisi tersebut :

- a. Menurut Dancyger (2011), seorang sutradara yang baik dan efektif memiliki tanggung jawab dan risiko besar, baik dalam produksi film fiksi, dokumenter, maupun iklan. Sutradara adalah individu dengan visi

terhadap karya yang diciptakan dan bertanggung jawab atas semua keputusan kreatif. Mereka harus memiliki pemahaman tentang bercerita, seni, politik, dan teknik. Dengan kemampuan ini, sutradara dapat memimpin departemen lain seperti penulisan naskah, tata kamera, tata suara, tata *artistik*, tata cahaya, dan *editing*, dengan tujuan utama menciptakan dan menyampaikan cerita yang divisualisasikan bersama penulis naskah dan *editor*.

- b. Menurut W. Rea & K. Irving (2010), seorang sutradara juga bertanggung jawab atas semua keputusan produksi, termasuk pemilihan aktor, persetujuan kru, dan penentuan gaya visual. Setiap sutradara memiliki ciri khas dalam menggarap film, dan tipe penyutradaraan dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis atau gaya mereka, seperti intuitif, sadar akan kemampuan diri, diktator, *laissez-faire*, politis, atau eksploratif dalam dunia komersial.
- c. Menurut Rabiger & Hurbis-Cherrier (2013), seorang sutradara yang baik adalah seseorang yang memiliki tekad, sumber daya, kreativitas, dan keuletan dalam mewujudkan visi dan misinya dalam visual dan audio. Tipe penyutradaraan juga dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis atau gaya mereka, seperti intuitif, sadar akan kemampuan diri, diktator, *laissez-faire*, politis, atau eksploratif dalam dunia komersial.

Semua tipe penyutradaraan yang telah disebutkan wajib menguasai beberapa aspek penting. Menurut Andy Prasetyo, seorang sutradara harus benar-benar menguasai hal-hal berikut:

- a. Menjiwai Skenario : Seorang sutradara harus memahami cerita secara mendetail.
- b. Inisiatif, Kreativitas, dan Inovasi : Hal ini diperlukan untuk menghasilkan gambar dan frame yang sempurna, yang akan membantu mengangkat cerita atau film.
- c. Memahami Karakter Tim Kerja : Kondisi fisik tim perlu diperhatikan karena kelelahan dapat mengurangi kualitas hasil kerja.
- d. Mengikat Penonton : Di Asia, konsentrasi penonton maksimal adalah 10 menit. Jika gambar yang disajikan monoton selama 10 menit, penonton

bisa bosan dan meninggalkan film, bahkan menganggap film tersebut buruk.

- e. Membangun Struktur Dramatisasi Cerita : Ini sangat berguna untuk mengolah emosi penonton.
- f. Menguasai Konsep 5C :
 - 1) *Close Up*: Pengambilan gambar jarak dekat yang dilakukan oleh kameraman untuk mempertegas mimik dan emosi pemain.
 - 2) *Camera Angle*: Digunakan untuk mempercantik gambar atau memberikan sentuhan *artistik* tanpa mengurangi maksud dan tanggung jawab gambar.
 - 3) Komposisi: Membantu memberikan keseimbangan frame/gambar hingga POV (*Point Of View*) tercapai.
 - 4) *Cutting*: Unsur imajinasi yang berarti sutradara sudah memiliki bayangan *cut to cut* gambar selama produksi berlangsung.
 - 5) *Continuity*: Sutradara harus mampu memproyeksikan adegan antar *scene* sehingga saat *jumping scene* dilakukan, sutradara tidak bingung menyambungkannya kembali. Hal ini berkaitan dengan *departement* pendukung produksi lainnya (*Art, Light, Wardrobe, Make-Up, Script*).

Sumber:

https://digilib.politeknikpratama.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_86ed5253edd19f1383ae5a004f4d273f54e4f9e9_1649407029.pdf.

Selain mempunyai keharusan untuk menjadi sutradara, sutradara juga memiliki gaya penyutradaraan. Teori gaya penyutradaraan yang masih digunakan hingga saat ini antara lain :

- a. Gaya penyutradaraan *Dictator*

Gaya penyutradaraan *dictator* atau sering disebut dengan Gordon Craig diambil dari nama orang yang menciptakan gaya penyutradaraan ini yaitu Edward Gordon Craig salah satu sutradara yang fenomenal dan kontroversial asal eropa awal abad ke 20. Sutrada memperlakukan pemain dan krunya sebagai pekerja murni, yang berarti dia tidak

memberikan kesempatan untuk memberikan masukan atau saran. Sutradara lebih menganggap kru dan pemeran sebagai pembangun, bukan sebagai pencipta, sehingga kru dan pemeran harus mengikuti keinginan sutradara. Gaya penyutradaran ini tentunya memiliki kelebihan serta kekurangannya, seperti :

1) Kelebihan :

- a) Hasil akan lebih sempurna dan sesuai keinginan sutradara.
- b) Produksi dan pengerjaan lebih rapi.
- c) Materi tersampaikan dengan lebih jelas baik kepada kru maupun pemain.
- d) Bentuk dan warna karya jelas.
- e) Bekerja dengan lebih berkarakter.

2) Kekurangan :

- a) Sulit menjaga totalitas *crew* dan pemain.
- b) Kemungkinan terjadi konflik internal sesama *crew*.
- c) Kreatifitas *crew* dan pemain belum maksimal.
- d) Hasil sangat ditentukan oleh kemampuan sutradara.

b. Gaya penyutradaraan *Interpreter*

Gaya *interpreter*, yang juga dikenal sebagai *Laissez Faire*, adalah gaya penyutradaraan di mana sutradara memandang *crew* sebagai *kreator*. Dalam pendekatan ini, sutradara lebih berperan sebagai bagian dari kreativitas masing-masing *crew* dan pemain, berfungsi sebagai pengawas yang memberikan kebebasan kepada *crew* dan pemeran untuk menjalankan proses kreatif mereka sendiri. Tentu gaya penyutradaraan ini memiliki kelebihan dan kekurangan juga, seperti :

1) Kelebihan :

- a) Kebebasan kreativitas kru dan pemeran lebih terbuka dan berkembang.
- b) Totalitas tim lebih mungkin.
- c) Mampu meminimalisir konflik internal akibat keterbukaan.
- d) Lebih bersifat bersama.

- e) Kualitas akan ditentukan dari kemampuan tim untuk bekerjasama.
- 2) Kekurangan :
 - a) Karakter tidak jelas dan hasil karya yang disempurnakan.
 - b) Memungkinkan multitafsir.
 - c) Tujuan akan kabur atau tidak jelas.
 - d) Dalam produksi, pelanggaran di area kerjadapat terjadi.
- c. Gaya penyutradaraan Gabungan

Gaya penyutradaraan gabungan merupakan teori gaya penyutradaraan yang telah mengalami perkembangan yang diyakini sebagai gaya penyutradaraan yang paling ideal bagi sutradara, artinya sutradara menggabungkan gaya *dictator* dan *interpretator* dalam memimpin suatu proses produksi. Sutradara dalam mengeksekusi naskah dan konsep produksi berdiskusi dengan kru dan pemain, namun tetap mempertahankan cita-citanya sebagai pemimpin. Namun, dengan gaya penyutradaraan ini, sutradara harus tetap fokus pada tugasnya agar karya yang dihasilkan tetap berada di bawah kendalinya, meskipun kru dan pemain juga berperan dalam menentukan kreativitas karya tersebut.

Sumber:

https://www.academia.edu/13336541/Teknik_penyutradaraan,

3. Definisi Pendalaman

Pendalaman adalah proses memperdalam pemahaman atau pengetahuan tentang suatu subjek atau topik tertentu. Pendalaman bisa dilakukan melalui berbagai cara, seperti membaca lebih banyak literatur, mengikuti pelatihan atau kursus, berdiskusi dengan ahli di bidang tersebut, atau melakukan penelitian sendiri. Tujuan dari pendalaman adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dengan lebih baik dalam praktik atau dalam konteks yang lebih luas.

Dalam konteks film, "pendalaman" sering merujuk pada proses di mana aktor dan kru film bekerja untuk mengembangkan karakter, *plot*, dan elemen cerita dengan lebih mendalam dan detail. Ini mencakup beberapa aspek, seperti:

1. **Pendalaman Karakter** : Aktor mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang karakter yang mereka perankan, termasuk latar belakang, motivasi, emosi, dan interaksi dengan karakter lain. Ini membantu aktor untuk memberikan penampilan yang lebih autentik dan meyakinkan.
2. **Pendalaman *Plot*** : Penulis skenario, sutradara, dan kru kreatif bekerja untuk memperdalam cerita dengan menambahkan lapisan konflik, motivasi, dan dinamika yang kompleks. Ini bisa mencakup pembuatan subplot yang menarik, pengembangan tema-tema yang lebih kaya, dan eksplorasi hubungan antara karakter.
3. **Pendalaman Visual dan *Estetika*** : Penggunaan *sinematografi*, desain produksi, kostum, dan elemen visual lainnya untuk memperdalam atmosfer dan estetika film. Ini membantu menciptakan dunia yang lebih immersif dan mendalam bagi penonton.
4. **Pendalaman Emosional** : Menggali emosi yang lebih dalam dari cerita dan karakter untuk menciptakan pengalaman yang lebih kuat dan resonan bagi penonton. Ini bisa dicapai melalui penulisan yang kuat, akting yang mendalam, dan penyutradaraan yang sensitif terhadap nuansa emosional.

4. Definisi Karakter dan Tokoh

Pengertian karakter dalam film umumnya serupa dengan pengertian karakter dalam karya sastra, yaitu memiliki unsur naratif dan penggambaran visual seorang karakter. Dalam kesusastraan, menurut Jones dalam Burhan, karakter atau tokoh adalah pelukisan yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Burhan menegaskan bahwa "tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan (amanat, moral) atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada *audiens*" (Burhan, 2006:17).

"Unsur karakter, yang dalam drama disebut sebagai tokoh, adalah elemen paling aktif untuk menggerakkan alur cerita" (Dewojati 2012, 175).

Tokoh-tokoh ini akan membawa penonton untuk menyaksikan peristiwa demi peristiwa di berbagai tempat dan waktu. Melalui para tokoh, penonton juga secara perlahan akan mendapatkan informasi untuk memahami keseluruhan cerita; apa yang sedang diperjuangkan oleh tokoh tersebut dan halangan apa saja yang harus dilaluinya. Beberapa tokoh dengan karakter yang berlainan juga akan saling berinteraksi. Interaksi tersebut bisa berbentuk dukungan untuk mencapai tujuan yang dituju, maupun menghalangi tercapainya tujuan tersebut. Tokoh dalam sebuah film memerlukan karakter yang kuat untuk mampu menyampaikan cerita.

Setiap tokoh dalam cerita akan memiliki karakterisasi masing-masing dalam bentuk tingkah laku tokoh untuk mengisi bagian demi bagian dalam kesatuan adegan yang sedang berlangsung. Tingkah laku tersebut antara lain meliputi bagaimana cara mereka berbicara, bagaimana mereka mendengar, bagaimana mereka menanggapi perkataan satu sama lain dan sebagainya. Tingkah laku tersebut kemudian akan menjadi identitas karakter masing-masing tokoh, baik kata-kata yang mereka gunakan maupun bahasa tubuh yang mereka tunjukkan.

Bahasa tubuh menjadi salah satu elemen untuk menggambarkan karakter seorang tokoh. Dewojati menyatakan bahwa "perwujudan tokoh adalah *representasi* total dari sosok fisik, yang mencakup aspek lahiriah dan batiniah, serta terlihat secara jelas. Oleh karena itu, keutuhan sebuah cerita drama, atau sebagai bentuk interpretasi atas kehidupan manusia, diwujudkan melalui sosok manusia itu sendiri" (Dewojati 2012, 276). Saat kata-kata atau dialog memberikan informasi dengan jelas dan tepat, bahasa tubuh memberikan informasi tentang emosi yang lebih ekspresif dibandingkan dengan kata-kata. Bahasa tubuh (*non-verbal*) dan kata-kata (*verbal*) memiliki hubungan yang erat dalam membangun karakter, karena keduanya berfungsi sebagai visualisasi perasaan dan pikiran tokoh, yang kemudian membantu menggerakkan alur cerita.

Film sebagai karya fiksi, seperti dalam kesusastraan, memiliki karakter dengan pembagian peran tertentu. Menurut Burhan, berdasarkan

peran atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, karakter dibagi menjadi dua kategori:

- A. Tokoh utama (*central character, main character*): Merupakan tokoh yang sangat penting dan tampil terus-menerus sehingga mendominasi sebagian besar cerita (Burhan, 2005:176). Tokoh ini adalah pelaku kejadian atau yang dikenai kejadian. Mereka selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, baik secara visual maupun naratif, dan sangat menentukan perkembangan *plot* secara keseluruhan (Burhan, 2005:177).
- B. Tokoh tambahan (*peripheral character*): Merupakan tokoh-tokoh yang muncul sesekali dalam cerita dan dalam porsi yang relatif pendek (Burhan, 2005:176). Pembagian tokoh juga dapat dilihat dari fungsi penampilannya, yaitu tokoh *protagonis* dan tokoh *antagonis*. Tokoh *protagonis* adalah tokoh yang dikagumi, yang secara populer disebut *hero/heroine*, dan merupakan pengejawantahan norma-norma serta nilai-nilai ideal bagi manusia (Altenbernd & Lewis, 1966:59 dalam Burhan, 2005:178). Tokoh *protagonis* menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan dan harapan ideal, mewakili perasaan serta kognisi yang positif. Tokoh *antagonis*, sama pentingnya dengan tokoh *protagonis*, membawa konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh *protagonis*, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oposisi yang dibawanya bisa bersifat fisik atau batin (Burhan, 2005:179).

Dalam buku El Saptaria (2006) disebutkan bahwa dalam penokohan terdapat beberapa jenis karakter, yaitu :

- a. *Flat Character*: Tokoh yang diberi karakterisasi oleh pengarang secara datar atau bersifat hitam putih.
- b. *Round Character*: Tokoh yang dikembangkan oleh pengarang secara mendalam, dengan karakteristik yang kaya akan pesan-pesan dramatik.
- c. *Caricatural Character*: Karakter yang tidak wajar, satiris, dan bersifat menyindir.

- d. *Teatrical Character*: Karakter yang tidak wajar, unik, dan lebih bersifat simbolis.

B. Pengertian Film

Film telah menjadi komunikasi *audio visual* yang dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat dari berbagai usia dan latar belakang sosial. Kekuatan dan kemampuan film untuk menjangkau banyak segmen sosial membuat para ahli percaya bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi penontonnya. Film memiliki dampak bagi setiap penontonnya, baik dampak positif maupun dampak negatif. Melalui pesan-pesan yang terkandung di dalamnya, film mampu mempengaruhi bahkan mengubah dan membentuk karakter penontonnya.

Film hanyalah serangkaian gambar bergerak, di mana gerakan ini disebut sebagai *intermittent movement*, yang terjadi karena keterbatasan mata dan otak manusia dalam menangkap pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, lebih dari media lainnya, karena kombinasi audio dan visualnya bekerja dengan baik untuk menjaga perhatian penonton dan memudahkan mereka mengingat isi film berkat formatnya yang menarik.

Menurut Undang-Undang No. 8 Tahun 1992, film didefinisikan sebagai karya seni dan budaya yang berfungsi sebagai media komunikasi massa pandang-dengar, dibuat berdasarkan prinsip sinematografi dan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan teknologi lainnya dalam berbagai bentuk, jenis, dan ukuran. Proses pembuatan film bisa melibatkan proses kimiawi, elektronik, atau metode lainnya, dengan atau tanpa suara, dan film tersebut dapat dipertunjukkan atau ditayangkan melalui sistem proyeksi mekanik, elektronik, atau lainnya.

Menurut Yapi Tambayong (2012, 239), "film adalah sebuah karya *sinematografi* yang muncul dalam sejarah kebudayaan dan berfungsi,

antara lain, sebagai sarana pendidikan yang juga menghibur. Film pertama kali masuk ke Indonesia pada masa penjajahan Belanda." Pada masa itu, media film sangat digemari oleh penduduk Hindia Belanda. Namun, kurangnya penyebaran bioskop hanya menjadikan Batavia (Jakarta) sebagai satu – satunya tempat digelar pertunjukkan *audiovisual* ini. "Film cerita mulai masuk di Indonesia sekitar tahun 1926 atau kira – kira 30 tahun sesudah film pertama dipertunjukkan di Paris oleh Auguste dan Louis Lumiere" (Arief, 2010; 9).

C. Manajemen Produksi Film pendek

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, manajemen diartikan sebagai proses penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai tujuan. Dalam konteks produksi film, yang juga dikenal sebagai pembuatan film atau film *production* dalam bahasa Inggris, istilah ini mencakup seluruh proses pembuatan film. Ini dimulai dari pengembangan cerita atau ide awal, penulisan naskah, perekaman, penyuntingan, pengarahannya, hingga pemutaran produk akhir di hadapan penonton, yang dapat menghasilkan sebuah program televisi.

Pembuatan film terjadi di berbagai belahan dunia dalam beragam konteks ekonomi, sosial, dan politik, serta melibatkan berbagai teknologi dan teknik sinema. Proses ini biasanya melibatkan banyak orang dan dapat memakan waktu mulai dari beberapa bulan hingga beberapa tahun untuk diselesaikan, atau bahkan lebih lama jika terjadi kendala produksi. Misalnya, produksi film *The Thief and the Cobbler* memakan waktu hingga 28 tahun. Secara sederhana, "Manajemen produksi film" dapat diartikan sebagai proses perencanaan, pengorganisasian, koordinasi, dan pengendalian sumber daya untuk mencapai tujuan produksi film secara efektif dan efisien" (deBritto Moran & Munandar, 2020).

Manajemen produksi film biasanya melewati 5 tahap utama, Yaitu:

1. *Development* :

Development merupakan tahap pertama untuk membuat ide pokok seperti tema, alur, *plot*, karakter dan judul, kemudian ide tersebut disatukan menjadi sebuah naskah. Di tahap ini biasanya ada beberapa detail yang harus di perhatikan seperti:

- a. Konseptualisasi ini adalah bagian dimana kita membentuk ide-ide dan mengubahnya menjadi konsep menarik yang cocok untuk Film.
- b. Perencanaan Pembuatan film dibangun atas dasar kreativitas, tetapi juga tentang mengatur diri sendiri. Selama fase pengembangan, akan menguraikan struktur film, membuat naskah, dan mengembangkan rencana produksi. ini melibatkan penentuan lokasi pengambilan gambar untuk setiap adegan, mendapatkan izin, mengumpulkan kru yang berbakat dan dapat dipercaya, serta menyiapkan anggaran yang solid.
- c. Penyempurnaan cerita Ini adalah tahap yang sering terlewatkan, yang sangat disayangkan karena ini adalah kesempatan yang bagus untuk mendapatkan opini dan umpan balik sebelum menuju tahap praproduksi.

2. *Pre-production* :

Tahapan ini merupakan tahap yang cukup panjang karena pada tahap ini merupakan persiapan sebuah karya menjadi lebih matang. Persiapan ini meliputi perencanaan biaya, pencarian kru dan pemain, pencarian lokasi, *brainstorming*, dan *script breakdown*. Dalam pra-produksi, setiap langkah untuk benar-benar menciptakan film dirancang dan direncanakan secara hati-hati. Perusahaan produksi dibuat dan sebuah kantor produksi didirikan. Film ini divisualisasikan oleh sutradara, dan bisa diartikan dengan bantuan ilustrator dan seniman konsep.

3. *Production* :

Tahap produksi, tahap dimana naskah mulai dieksekusi menjadi elemen audio dan visual. Untuk tahap produksi film laga, mensinkronisasi jadwal kerja pemain kunci dan anggota kru sangat penting, karena untuk banyak adegan, beberapa pemeran dan sebagian besar kru harus hadir secara fisik di tempat yang sama pada waktu yang bersamaan

4. *Post-production* :

Tahap penyempurnaan dimana gambar dan suara yang telah direkam dalam produksi diedit bersama dan diberikan efek visual sesuai kesepakatan pada tahap *pre-production*, namun tidak menutup kemungkinan perubahan untuk disesuaikan dengan kondisi ketika proses produksi. (*Pasca produksi*). Di sini video / film dirakit oleh editor video / film. Bahan *shot* film diedit. Suara produksi, seperti dialog, juga melalui proses *editing*; trek musik dan lagu disusun serta direkam jika film memerlukan skor musik; efek suara dirancang dan direkam. Setiap efek *visual grafis* komputer ditambahkan secara digital. Akhirnya, semua elemen suara dicampur menjadi "batang", yang kemudian dinikahi dengan gambar, dan filmnya selesai ("terkunci").

5. **Distribution** :

Film yang telah selesai diproduksi siap untuk didistribusikan sesuai dengan target pasar yang telah ditetapkan pada tahap *pre production*. *Distributor* film biasanya merilis sebuah film dengan sebuah pesta peluncuran, sebuah perdana *red carpet*, siaran *pers*, wawancara dengan *pers*, pemutaran pratinjau, dan pemutaran film. Sebagian besar film juga dipromosikan dengan situs khusus mereka sendiri yang terpisah dari perusahaan produksi atau distributor. Untuk film-film besar, personil kunci sering diwajibkan untuk berpartisipasi dalam tur promosi di mana mereka tampil di acara perdana dan festival, dan duduk untuk wawancara dengan banyak jurnalis TV, cetak, dan online.

D. **Jenis-Jenis Film**

Ada beberapa jenis film menurut (Pratista, 2008), "dibagi berdasarkan cara bertuturnya yakni, cerita dan noncerita. Film terbagi dari tiga jenis" yaitu:

1. **Film Dokumenter**

Film yang mendokumentasikan suatu kenyataan dan fakta yang biasanya di ambil dari kisah nyata seseorang yang mampu memberikan kisah inspiratif dan edukasi bagi orang banyak. Film dokumenter digunakan untuk mengabadikan kenyataan pada hal-

hal menarik, walaupun film *documenter* masih terbilang memiliki minim penonton, Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai maksud dan tujuan, seperti informasi, berita, bahkan penyelidikan terhadap suatu fakta yang sedang terjadi, atau bisa juga setelah peristiwa itu terjadi.

2. **Film fiksi**

Film Fiksi adalah suatu cerita dari imajinasi yang dibuat oleh seorang penulis. *Plot* dan cerita film fiksi tidak di ambil dari kejadian nyata dan adegan yang digunakan sudah dirancang sejak awal atau pada tahap pra produksi, Dalam pengerjaannya, film fiksi biasanya memakan waktu yang relatif lebih lama, tergantung naskahnya. Persiapan teknis seperti pemilihan lokasi dan *set shooting* harus dipersiapkan secara matang baik di studio maupun *non studio*. Film fiksi umumnya menggunakan alat yang semakin bervariasi.

3. **Film Ekperimental**

Film *eksperimental* yang paling berbeda dari jenis film yang lainnya, film ini sulit di pahami karena pembuatnya menggunakan simbol– simbol personal yang mereka ciptakan sendiri. Namun film ini tetap memiliki struktur yang dipengaruhi subjektifitas pembuatnya seperti, gagasan, ide, emosi dan pengalaman batinnya.

E. **Genre Film**

1. **Definisi**

Genre adalah istilah dalam bahasa Prancis yang berarti "bentuk" atau "tipe." Dalam konteks film, *genre* merujuk pada klasifikasi atau kategori film yang memiliki pola khas dalam hal *setting*, karakter, cerita, maupun tema (Pratista, 2008, hlm. 10).

2. **Klasifikasi Genre**

a. **Aksi atau Action**

Genre aksi ataupun action merupakan *genre* yg memberikan adegan-adegan menegangkan ketika saat ditonton. *Genre* ini

menyajikan cerita yang penuh ketegangan dengan aksi kejar-kejaran, baku tembak, dan balapan. Dalam adegannya, *genre* ini sering menggunakan berbagai alat transportasi seperti mobil, motor, pesawat, kapal, dan kuda untuk mendukung adegan kejar-kejaran. *Genre action* menampilkan karakter *protagonis* dan *antagonis* yang terlibat dalam konflik cerita. Selain itu, *genre action* juga sering dikaitkan atau dipadukan dengan *genre* lainnya dalam sebuah film.

Genre action biasanya memakan biaya yang lebih besar, karena adanya karakter atau tokoh-tokoh besar yang terkenal. Adegan dalam film *action* sering kali memerlukan biaya besar untuk menciptakan aksi spektakuler, seperti ledakan kendaraan, pesawat, dan penyediaan senjata yang digunakan dalam adegan tersebut.

b. **Drama**

Genre drama merupakan film yang pada umumnya menceritakan sebuah kehidupan nyata yang berhubungan dengan tema, *setting*, karakter, serta cerita. Pada *genre drama*, isu yang diambil biasanya dalam skala besar yaitu masyarakat dan skala kecil yaitu keluarga. Pada skala besar, cerita dalam *genre* ini sering kali bertemakan politik dan kekuasaan. Sementara pada skala keluarga, temanya cenderung berfokus pada keharmonisan atau cinta. Kisah dalam drama sering kali diadaptasi dari novel atau karya sastra lainnya yang kemudian dikembangkan menjadi film. Seperti *genre action*, *genre drama* juga bisa digabungkan dengan beberapa klasifikasi lainnya.

c. **Epik sejarah**

Genre ini umumnya mengisahkan sejarah atau masa lampau yang diangkat menjadi film, biasanya berlatar di sebuah kerajaan atau tokoh besar yang telah menjadi mitos. Dalam *genre epik sejarah*, latar cerita biasanya mewah atau megah, melibatkan banyak *figuran*, serta menggunakan senjata atau aksesoris khas seperti pedang, tombak, tameng, kereta kuda, dan panah.

d. **Fantasi**

Genre fantasi adalah *genre* yang mengisahkan cerita yang tidak sepenuhnya nyata, dengan karakter, peristiwa, dan tempat yang fiktif. Film ini sering berkaitan dengan mitos, imajinasi, negeri dongeng, serta mimpi. Film bergenre *fantasi* sering melibatkan unsur-unsur gaib, seperti jin, naga, dewa, dan dewi. Selain itu, *genre* ini juga sering mengangkat cerita tentang agama, seperti kisah tentang Tuhan atau malaikat yang turun ke bumi atau campur tangan ilahi.

e. **Fiksi Ilmiah**

Genre dengan fiksi ilmiah yaitu kalsifikasi film yang menceritakan dan berhubungan dengan masa depan, seperti halnya perjalanan waktu, dan adapula yang menceritakan tentang percobaan ilmiah. Film ini biasanya menampilkan karakter-karakter non-manusia, seperti alien, robot, dan monster.

f. **Horor**

Film dengan *genre* ini ialah film yang bercerita tentang ketakutan dan didalamnya ada suasana mencengkram dan membuat takut penonton. Cerita yang disajikan biasanya sederhana, yaitu bagaimana manusia melwan ketakutannya dan roh jahat yang berhubungan dengan dunia supranatural atau sisi gelap manusia. Karakter yang ada dalam *genre* horor berhubungan dengan makhluk gaib, monster hingga berwujud fisik menyeramkan.

g. **Komedi**

Genre dengan film komedi biasanya *genre* yang paling disukai, karena cerita yang membuat tertawa penonton seringkali menjadi favorit. Tujuan utama dalam film komedi ialah memancing penonton untuk tertawa. Dalam film komedi drama yang disampaikan sangat ringan yang biasanya yang biasana melebih-lebihkan dari aksi, situasi dan bahasa. Karena itu, karakter dalam film tersebut harus mampu membuat penonton tertawa melalui aksi-aksi mereka. Ada dua jenis pada film komedi yaitu: Komedi situasi (komedi yang menyatu pada cerita) dan komedi kolosal (komedi yang dibawakan bergantung pada

figuran). Pada *genre* komedi biasanya sering digabungkan dengan *genre* aksi, drama musikal bahkan horor. Sasarannya adalah untuk remaja, keluarga dan anak-anak.

h. **Kriminal dan Genster**

Film-film dengan *Genre* krimina atau *Gangster* berhubungan dengan aksi-aksi dari karakter utama. Karakter tersebut sering kali melakukan perampokan bank, Pencurian, Pemerasan dari perjudian. Tokoh-tokoh dalam film dengan *genre* ini seringkali adalah kriminal besar atau mafia yang terkenal. Tokoh yang digunakan biasanya tokoh yang terinspirasi dari kehidupan nyata dan sering sekali berseteru dengan penegak hukum, seperti pengacara, polisi, dan dektetif swasta.

i. **Musikal**

Genre dengan musikal biasaaanya megnggabungkan dengan lagu, dansa pada film tersebut. Lagu-lagu yang dimainkan sering kali didominasi sebagai alur cerita pada filmnya. Musik dan lagu sering sellau mendapingi jalanya cerita dan dimainkan dengan karakter yang sring bernyanyi atau berdansa. Pada umumnya film dengan *Genre* ini yaiut menceritakan tentang perintahan, kesuksesan dan popularitas.

j. **Petualangan**

Petualangan merupakan *Genre* sebuah cerita yang datang ke tempat atau wilayah asing serta belu disentuh. Film dengan *Genre* petualangan selaalu memberikan suasana yang *eksotis* akan tempat yang disajikan. Biasanya tempat tersebut seperti gunung, Hutan, lautan, pulau-pulau serta pegunungan savana. Dalam *genre* ini biasanya menceritakan sebuah perjalanan untuk menemukan harta karun yang hilang, emas, atau berlian.

k. **Perang**

Genre perang adalah *genre* yang menampilkan banyak peristiwa mengerikan yang berasal dari kisah peperangan. Aksi tersebut menggunakan pertempuran dengan transportasi ataupun senjata yang digunakan oleh tokoh-tokoh. Biasanya dalam *genre* peraan memperlihatkan kegigihan dari atau perjuangan dari tokoh tersebut

untuk melawan musuh-musuhnya. Dalam genre perang umumnya menampilkan strategi yang modern, penampilan atau kostun, peralatan yang modern. (Pratista, 2008, h. 13-20)

F. Unsur-Unsur dalam Film

Setiap film cerita pasti memiliki unsur naratif. Naratif adalah rangkaian peristiwa yang saling berhubungan dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah peristiwa tidak bisa terjadi tanpa alasan yang jelas. Segala sesuatu yang terjadi pasti memiliki penyebab yang terkait satu sama lain dalam hukum kausalitas (Pratista, 2008: 33). Elemen elemen pembangun unsur naratif dalam sebuah film biasanya merupakan hal terpenting dalam pengerjaan suatu film, unsur-unsur terpenting itu biasanya meliputi: cerita dan plot, urutan waktu, tokoh, permasalahan dan konflik, tujuan, ruang, dan pola struktur naratif

1. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film. Setiap film (fiksi) tidak lepas dari unsur naratif karena dalam sebuah cerita pasti ada unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh rangkaian peristiwa terikat oleh suatu aturan, yaitu hukum kualitas (logika sebab akibat). Logika sebab-akibat muncul karena adanya tuntutan dan keinginan para pelaku dalam cerita. Semua aksi dan tidakan para pelaku cerita akan memotivasi peristiwa berikutnya lagi. Perubahan ini akan membentuk perkembangan naratif yang secara umum terbagi menjadi tiga, yaitu pendahuluan, tengah, penutup atau yang dikenal dengan struktur tiga babak. Selain adanya logika sebab-akibat, unsur naratif memiliki dua hubungan yang dapat mengembangkan cerita dan plot, yaitu perpaduan ruang dan waktu. Ruang adalah tempat para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas, sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Selain itu, hubungan naratif dengan waktu mencakup beberapa aspek seperti urutan waktu,

durasi waktu, dan frekuensi waktu.

a. **Urutan waktu**

Menunjukkan pola perjalanan waktu dalam sebuah film. Urutan waktu dibagi menjadi dua macam, yaitu *linier* dan *nonlinier*.

1) *Pola Linier*

Pola linier adalah alur waktu yang mengikuti urutan peristiwa tanpa adanya gangguan waktu yang signifikan. Jika urutan waktunya dianggap sebagai A-B-C-D-E, maka urutan alurnya juga akan mengikuti pola yang sama, yaitu A-B-C-D-E.

2) *Pola Nonlinier*

Pola Nonlinier adalah pola urutan waktu *plot* yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu peristiwa dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kuualitas menjadi tidak jelas. Jika urutan cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu *plot* bisa menjadi C-D-E-A-B.

b. **Durasi Waktu**

Rata-rata durasi film pada umumnya hanya sekitar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita film pada umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad.

c. **Frekuensi Waktu**

Umumnya sebuah adegan hanya ditampilkan hanya sekali sepanjang cerita film. Dalam situasi tertentu, dengan menggunakan teknik kilas-balik atau kilas-depan, adegan yang sama dapat muncul kembali beberapa kali sesuai dengan kebutuhan cerita. Motif cerita juga dapat memotivasi suatu adegan untuk diulang beberapa kali.

Pada unsur naratif, sineas juga mampu memberikan batasan informasi cerita. Membatasi informasi yang terlalu terbatas menciptakan unsur kejutan yang luar biasa. Di sisi lain, informasi yang terlalu bebas akan membuat penonton kehilangan efek kejutannya. Batasan informasi sebuah film dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1) **Penceritaan terbatas (*Restricted Narration*)**

Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan diikat hanya oleh satu tokoh. Penonton hanya mengetahui dan mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh karakter tersebut.

2) **Penceritaan tak terbatas (*Omniscient Narration*)**

Informasi cerita tidak hanya terbatas pada satu karakter. Penonton memiliki kebebasan untuk memperoleh informasi dari berbagai sudut pandang.

2. **Unsur Sinematik**

Unsur sinematik adalah aspek teknis dalam produksi film, yang terdiri dari empat elemen utama: *mise en scene*, *sinematografi*, *editing*, dan suara.

a. *Mise en scene*

Mise en scene mempunyai empat elemen pokok, yaitu:

1) *Setting*

Setting adalah keseluruhan latar dengan segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semacam benda tidak bergerak, seperti perabot, jendela, kursi, dan lainnya. Fungsi utama setting berfungsi untuk menunjukkan ruang dan waktu, serta memberikan informasi penting yang mendukung alur cerita film. Selain berfungsi sebagai latar cerita, setting juga mampu membangun suasana sesuai dengan tuntutan cerita.

2) *Kostum dan tata rias*

Kostum adalah segala sesuatu yang dikenakan pemain beserta semua aksesorisnya. Kostum dan tata rias bukan hanya menutupi tubuh dan mempercantik karakter dalam film, tetapi juga menjadi aspek pengenalan karakter kepada penonton seperti ruang dan waktu, status sosial, kepribadian aktor, warna sebagai simbol, penggerak cerita, dan karakter aktor sedangkan tata rias adalah

penggambaran usia, luka atau memar, kemiripan dengan karakter, sosok manusia unik atau sosok bukan manusia.

a. Pencahayaan

Tanpa cahaya benda tidak akan memiliki bentuk. Semua gambar pada film dapat dikatakan sebagai manipulasi cahaya. Pencahayaan biasanya dibagi menjadi empat elemen, yaitu kualitas, arah, sumber, dan warna cahaya. Keempat unsur tersebut sangat berpengaruh dalam membentuk suasana dan *mood*.

b. Pemain atau lakon

Sutradara juga harus mengontrol akting para pemain dan gerak-gerik mereka. Pelaku cerita akan memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan suatu tindakan. Performa pemain menjadi faktor penentu utama kesuksesan sebuah film.

b. *Sinematografi*

Secara umum, *sinematografi* terbagi menjadi tiga aspek utama: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Teknik *cover* Kamera dan film yang dapat dilakukan dengan kamera dan stok film (data mentah), seperti penggunaan lensa, kecepatan pergerakan gambar, efek visual, pewarnaan, dan sebagainya. *Framming* adalah hubungan antara kamera dengan objek yang akan ditangkap, seperti cakupan gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Sedangkan durasi gambar meliputi lama atau durasi objek yang ditangkap oleh kamera.

c. *Editting*

Editting dalam tahap produksi didefinisikan sebagai proses memilih dan menggabungkan gambar yang telah direkam. Sedangkan pengertian editing setelah film selesai adalah teknik yang digunakan untuk menghubungkan setiap *shot*.

d. Suara

Dalam film suara dikelompokkan tiga jenis yaitu dialog, musik, dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan

oleh semua karakter didalam dan diluar cerita film (narasi). Musik merupakan iringan keseluruhan dalam film. Sedangkan efek suara merupakan semua suara yang dihasilkan oleh semua objek didalam dan diluar cerita film.

G. Film Seni Plagiat

Seni adalah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, mencakup berbagai bentuk seperti tari, lukisan, ukiran, dan tekstil. Secara umum, seni dapat didefinisikan sebagai kegiatan manusia untuk menciptakan karya *visual*, audio, atau pertunjukan yang mengungkapkan imajinasi, gagasan, atau teknik dalam proses pembuatannya, dengan tujuan untuk dihargai keindahannya. maupun kekuatan emosinya. Plagiat dalam terjemahan Indonesia adalah kegiatan pengambilan suatu karya atau karangan milik orang lain dan menjadikannya seolah-olah karya tersebut merupakan milik sendiri. Arti makna tersebut sebagai tindakan mencuri atau meniru karya seni orang lain dan mengaku sebagai karya sendiri tanpa izin atau pengakuan kepada pencipta asli.

1. Metode Karakterisasi

“Penggambaran karakter tokoh utama dari kedua film mengandung dua metode, yaitu metode langsung (*telling*) dan tidak langsung (*showing*). Metode langsung merupakan pemaparan yang dilakukan secara langsung oleh si pengarang. Sementara itu, metode tidak langsung atau metode dramatik adalah pendekatan yang mengabaikan kehadiran pengarang, sehingga tokoh-tokoh dalam karya sastra dapat menampilkan diri mereka secara langsung melalui tindakan mereka sendiri (Minderop, 2011: 8-9).

Karakterisasi adalah usaha untuk menggambarkan karakter atau sifat dari tokoh yang diperankan. Karakterisasi menggunakan dua cara atau metode dalam menyajikan dan menentukan karakter (watak) tokoh, yaitu metode langsung (*Telling*) dan tidak langsung (*Showng*). Kedua metode ini

digunakan agar para penikmat suatu karya sastra bisa memahami dan menghayati perwatakan tokoh.

a) Metode langsung

Penggunaan metode langsung mencakup: karakterisasi melalui penggunaan nama tokoh, melalui penampilan tokoh, dan karakterisasi melalui tuturan pengarang.

1. Karakterisasi tokoh melalui penggunaan nama tokoh disesuaikan dengan karakter yang ada dalam cerita (film).
2. Karakterisasi tokoh melalui penampilan dapat dilihat dari busana atau pakaian yang dikenakan oleh tokoh tersebut.
3. Karakterisasi tokoh melalui tuturan pengarang.

b) Metode tidak langsung

Metode tidak langsung ini mencakup: dialog dan bahasa tubuh tokoh.

1. Karakterisasi tokoh melalui dialog, ini dapat dilihat dari cara tokoh berdialog dengan tokoh lain.
2. Karakterisasi tokoh melalui bahasa tubuh atau sikap dapat diamati saat tokoh melakukan tindakan dalam film.

2. Teori Dramaturgi

Dramaturgi adalah pandangan mengenai kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama di atas panggung. Istilah ini sangat dipengaruhi oleh drama atau teater, di mana seorang aktor memerankan karakter-karakter lain, memungkinkan penonton mendapatkan gambaran tentang kehidupan tokoh tersebut dan mengikuti alur cerita yang disajikan dalam pertunjukan. Pernyataan tersebut disampaikan oleh Goffman tentang teori dramaturgis dalam buku *Presentation of Self in Everyday Life*. Goffman berpendapat bahwa saat berinteraksi, orang-orang berusaha menyajikan gambaran diri yang diterima oleh orang lain. Ia menyebut upaya ini sebagai "pengelolaan pesan" (*impression management*), yaitu teknik-teknik yang digunakan oleh aktor untuk menciptakan kesan tertentu dalam situasi tertentu guna mencapai tujuan tertentu. Dalam perspektif dramaturgis, kehidupan dianggap seperti teater, dengan interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan di atas panggung, di mana peran-peran dimainkan

oleh para aktor. Untuk memerankan perannya, aktor biasanya menggunakan bahasa *verbal*, menampilkan perilaku *non-verbal* tertentu, dan mengenakan atribut-atribut seperti kendaraan, pakaian, dan aksesoris yang sesuai dengan perannya dalam situasi tertentu.

Dramaturgi terdiri dari *front stage* (panggung depan) dan *back stage* (panggung belakang). *front stage* yaitu bagian pertunjukan yang berfungsi mendefinisikan situasi penyaksi pertunjukan, wilayah depan merujuk kepada peristiwa sosial yang menunjukkan bahwa individu bergaya atau menampilkan peran formalnya. Mereka sedang memerankan perannya di atas panggung sandiwara di depan khalayak penonton. Sebaliknya, wilayah belakang merujuk pada tempat dan peristiwa yang memungkinkan mereka mempersiapkan perannya untuk wilayah depan. Wilayah depan ibarat bagian depan panggung sandiwara (*front stage*) yang dilihat oleh penonton. *Back stage* (panggung belakang) yaitu, wilayah belakang ibarat panggung sandiwara bagian belakang (*back stage*) atau kamar rias tempat pemain sandiwara bersantai, mempersiapkan diri, atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan. ruang dimana disitulah berjalan skenario pertunjukan oleh “tim” (masyarakat rahasia yang mengatur pementasan masing-masing aktor) (Deddy Mulyana, 2013:114).

a. *Front Region*

Front region (panggung depan) adalah tempat di mana kita menyadari bahwa orang lain menilai kita berdasarkan pertunjukan yang kita berikan, dan dari penilaian tersebut mereka memperlakukan kita. Oleh karena itu, kita secara sengaja menampilkan diri kita sesuai dengan keinginan kita. Peralatan lengkap yang digunakan untuk menampilkan diri ini disebut *front*.

Goffman membagi panggung depan menjadi dua bagian: *front pribadi* (*personal front*), yang mencakup bahasa *verbal* dan bahasa tubuh aktor, seperti berbicara sopan, penggunaan istilah asing, intonasi, postur tubuh, ekspresi wajah, pakaian, dan penampilan usia. Sebagian besar aspek ini dapat dikendalikan oleh aktor hingga batas tertentu. Ciri-ciri yang relatif tetap, seperti ciri fisik, ras, dan usia, biasanya sulit

untuk disembunyikan atau diubah, namun aktor sering kali memanipulasi mereka dengan menekankan atau melembutkannya, seperti menghitamkan rambut yang sudah beruban dengan cat rambut. Selain itu, setting mencakup situasi fisik yang diperlukan saat aktor melakukan pertunjukan, seperti ruang operasi untuk dokter bedah atau kendaraan untuk sopir taksi. *Setting front* pribadi meliputi rangkaian peralatan ruang dan benda yang digunakan, dengan penampilan (*appearance*) mencerminkan pertunjukan faktual, dan gaya bertingkah laku (*manner*) menunjukkan cara kita berjalan, duduk, berbicara, dan memandang (Mulyana, 2004:115; Rahkmat, 2005:96).

b. *Back Region*

Back region (panggung belakang), panggung belakang memungkinkan pembicaraan dengan menggunakan kata-kata kasar atau tidak senonoh, komentar-komentar seksual yang terbuka, duduk dan berdiri dengan sembrono, merokok, berpakaian seenaknya, dan lainlain. Beberapa hal penting yang menjadi bagian *back stage* ini antara lain :

- 1) *Make up*
- 2) Pakaian
- 3) Sikap dan perilaku
- 4) Bahasa tubuh
- 5) Mimik wajah
- 6) Isi pesan
- 7) Cara bertutur dan gaya bahasa

Panggung belakang terletak di belakang panggung depan dan biasanya tidak diizinkan untuk dimasuki oleh khalayak. Wilayah ini merupakan wilayah individu yang bisa jadi hanya dibagi oleh segelintir orang. Dalam wilayah ini individu dapat diartikan menjadi diri sendiri tanpa dihadapi beban moral maupun status sosial. (Deddy Mulyana, 2004:115).

H. Ektrasi

Laporan karya kreatif ini mendapatkan referensi dari Laporan Tugas Akhir Rizky Dafa Ramadhan (2020 BC FILM) Kampus STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta yang berjudul Peran Sutradara dalam Film (*Hit'am*) Tahun 2020. Penulis memilih sebagai acuan karena laporan ini memiliki kesamaan peran serta kinerja yang dilakukan.

Film pendek bergenre melodrama dengan judul “Hit'am” menceritakan tentang single parents, dimana Lita seorang ibu pekerja kantoran di Jakarta yang ingin pulang kampung menjenguk anaknya Cinta yang sakit, tapi dalam perjalanan pulang Lita mendapati beberapa masalah yang menguras tenaga dan emosinya. Dalam proses pengambilan gambar, apa yang terlihat dalam sebuah frame adalah rekayasa artistik dengan setting yang nyata agar tercipta sebuah penunjuk ruang dan waktu serta memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita dan adegan dalam film. Peran penulis sebagai sutradara dalam film “Hit'am” memiliki peranan dalam mengarahkan dan mengkoordinasi setiap aspek kreatif dalam proses pembuatan film. Sutradara bertanggung jawab untuk memimpin tim kreatif, mulai dari penulisan skenario hingga pengambilan gambar dan pengeditan. Laporan ini mengulas peran sutradara dalam memvisualisasikan konsep cerita, membimbing para aktor dalam menghadirkan karakter, serta mengambil keputusan artistik yang mempengaruhi hasil akhir sebuah film.

BAB III

DESKRIPSI OBYEK KARYA FILM PENDEK

A. Klasifikasi Film



Gambar 1. *Logo Moving Movie*

Sumber : Penulis

Desein produksi film “Seni Plagiat”

1. Judul Film : Seni Plagiat
2. Jenis Film : Film Fiksi
3. Durasi : 20-23 Menit
4. Produksi : *Moving Movie*
5. Tempat Produksi : Yogyakarta
6. Bahasa : Bahasa Indonesia
7. Format Video : Mp4
8. Rasio : 2.35.1
9. Resolusi : 4K
10. Genre : Drama, *Action*
11. Target Penonton : 18+

B. Deskripsi Film

Film pendek berjudul “Seni Plagiat” adalah film pendek yang bergenre Drama, *Action*. Di film ini penulis menjadi seorang sutradara dan menjadi penulis naskah. “Seni Plagiat” adalah sebuah film drama, *Action* yang mengisahkan tentang dunia seni rupa yang penuh dengan intrik dan pengkhianatan. Film ini berfokus pada Senyowo, seorang pelukis terkenal yang juga pemilik galeri seni terkemuka. Senyowo dikenal dengan karya-karyanya yang orisinal dan penuh ekspresi, menjadikannya sebagai salah satu tokoh sentral dalam dunia seni. Dia mempercayakan pengelolaan galeri seninya kepada Surya, seorang pegawai setia yang telah lama bekerja dengannya. Kepercayaan yang diberikan Senyowo kepada Surya begitu besar, tanpa pernah menduga bahwa ini akan menjadi awal dari konflik besar dalam hidupnya.

Surya, yang awalnya tampak setia dan berdedikasi, ternyata menyimpan ambisi tersembunyi. Dia mulai menyalin dan memplagiat karya-karya Senyowo secara diam-diam. Konflik memuncak ketika Senyowo akhirnya menyadari bahwa karya-karyanya telah dicuri dan dirusak oleh orang yang dipercayainya. Dia mengalami pergulatan emosional yang hebat, terjebak antara rasa marah, kecewa, dan kebingungan. Senyowo kemudian memutuskan untuk mengungkap kebenaran di balik plagiarisme ini. Dalam usahanya, dia tidak hanya harus menghadapi ancaman fisik dari Surya yang berusaha melindungi rahasianya, tetapi juga berjuang melawan sistem yang korup dan penuh intrik di dunia seni. Adegan-adegan aksi yang intens menambah lapisan ketegangan dalam film ini, membuat penonton terus berada di ujung kursi mereka.

“Seni Plagiat” menyoroti tema-tema penting seperti integritas, kejujuran, dan keaslian dalam seni. Film ini mengajak penonton untuk merenungkan nilai dari sebuah karya seni dan menghargai proses kreatif yang ada di baliknya. Melalui perjuangan Senyowo, penonton diajak untuk melihat betapa sulitnya memperjuangkan kebenaran di tengah pengkhianatan dan manipulasi. Film ini juga memberikan pesan kuat bahwa meskipun keadilan sering kali sulit diperjuangkan, menjaga integritas dan kejujuran adalah hal yang paling berharga.

Dengan alur cerita yang penuh kejutan, karakter yang kompleks, dan adegan aksi yang mendebarkan, "Seni Plagiat" berhasil menggabungkan elemen drama dan aksi untuk menciptakan pengalaman sinematik yang tak terlupakan. Film ini tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan menginspirasi penonton untuk menghargai keaslian dan integritas dalam setiap aspek kehidupan. "Seni Plagiat" adalah sebuah perjalanan emosional dan fisik yang menunjukkan bahwa dalam dunia yang penuh dengan intrik, hanya kejujuran dan keberanian yang bisa mengungkap kebenaran.

C. Ide cerita

Dalam era digital saat ini, media sosial telah menjadi *platform* utama bagi seniman untuk memamerkan karya mereka kepada dunia. Platform seperti Instagram, Facebook, dan Twitter memungkinkan seniman untuk mendapatkan pengakuan dan apresiasi dengan cepat. Namun, di balik manfaat ini, muncul pula masalah serius: plagiarisme. Banyak kasus di mana karya seni, desain, atau tulisan diambil tanpa izin dan diakui oleh orang lain sebagai milik mereka sendiri. Fenomena ini memberikan inspirasi untuk menciptakan cerita film "Seni Plagiat."

Ide cerita ini bermula ketika saya melihat berbagai kasus tentang seniman yang karyanya dicuri dan dipublikasikan oleh orang lain di media sosial. Kasus-kasus ini sering kali berakhir dengan kerugian besar bagi seniman asli, baik secara finansial maupun emosional. Saya mulai memikirkan dampak mendalam dari tindakan ini dan bagaimana sebuah cerita dapat mengangkat isu ini secara dramatis dan mendidik. Keinginan untuk menunjukkan perjuangan seniman dalam mempertahankan hak mereka terhadap karya asli mereka menjadi landasan utama dalam pengembangan cerita ini.

Dalam pengembangan karakter utama, saya terinspirasi oleh kisah nyata dari beberapa seniman yang saya temui secara online. Mereka berbagi pengalaman tentang bagaimana karya mereka diambil tanpa izin, serta dampak psikologis dan profesional yang mereka alami. Salah satu karakter utama, Senyowo, adalah hasil dari gabungan beberapa cerita ini. Dia adalah seorang pelukis berbakat yang melihat karyanya diakui oleh orang lain di media sosial.

Perasaan frustrasi, marah, dan kecewa yang dirasakan Senyowo adalah cerminan dari apa yang dirasakan banyak seniman di dunia nyata.

Untuk menambahkan lapisan dramatis dan ketegangan, saya memutuskan untuk memasukkan unsur pengkhianatan dan aksi. Senyowo mempercayakan pengelolaan galeri seninya kepada Surya, seorang pegawai yang ternyata memiliki ambisi terselubung. Surya mulai menyalin dan memplagiat karya-karya Senyowo, mengklaimnya sebagai hasil karyanya sendiri. Konflik ini memuncak ketika Senyowo menyadari pengkhianatan tersebut dan memutuskan untuk melawan balik. Adegan-adegan aksi dalam film ini dirancang untuk menggambarkan perjuangan fisik dan emosional Senyowo dalam mencari keadilan.

D. Konsep Cerita

Cerita ini berpusat pada pengkhianatan Surya terhadap Senyowo. Ketika Senyowo mulai melihat karyanya diakui oleh orang lain sebagai hasil karya Surya, dia merasa terkejut dan marah. Kesadaran ini membawa Senyowo pada perjalanan emosional dan fisik untuk mencari keadilan. Ia menghadapi berbagai rintangan untuk menangkap surya.

1. *Logline*

Senyowo adalah seorang seniman Lukis yang mempunyai *art* galeri kecil-kecilan, suatu ketika senyowo menjual lukisannya karena masalah keuangan, dan ternyata karya lukisnya di plagiat oleh sekelompok orang , senyowo mencari tahu siapa dalang dibalik itu semua, lalu senyowo menangkap pelakunya sendirian.

2. *Sinopsis*

Senyowo adalah seorang seniman lukis yang memiliki *Art* galeri kecil-kecilan. Suatu hari senyowo terpaksa menjual karya lukisnya karena masalah keuangan dan ternyata karya lukisnya di plagiat oleh seseorang, senyowo mencari tahu siapa dalang di balik itu semua, setelah mencari tahu senyowo mendapatkan pelakunya dan menginterogasi, senyowopun mendapatkan info siapa dalang dibalik ini semua, lalu senyowo menangkap sendirian dan ternyata dalang dibalik ini semua adalah penjaga *Art* galeri.

E. Tokoh dan Penokohan

1. Daffa Tanto Rizgiv sebagai Senyowo



Gambar 2. Daffa Tanto Rizgiv

Sumber : Social media

a. Dimensi Fisiologis :

- 1) Sawo mateng
- 2) Brewokan
- 3) Tinggi 160+
- 4) Tubuh Berisi
- 5) Berambut Hitam
- 6) Berumur 30 Tahun
- 7) Berpakaian Nyentrik

b Dimensi Psikologis :

- 1) Berwibawa
- 2) Tenang
- 3) Mudah percaya
- 4) Bersikap perwira serta ksatria
- 5) Cepat beradaptasi pada kondisi
- 6) Sedikit Humoris

c. Dimensi Sosiologis

- 1) Seorang Seniman
- 2) Senang menolong
- 3) Memahami diri
- 4) Loyalitas terhadap orang lain
- 5) Ramah

2. Enzo Rici Dhanu sebagai Surya



Gambar 3. Enzo Rici Dhanu

Sumber : Social media

- a. Dimensi Fisiologis :
- 1) Sawo matang
 - 2) Berkumis
 - 3) Berotot
 - 4) Berambut hitam
 - 5) Berumur 30 Tahun
 - 6) Berpakaian rapi
- b Dimensi Psikologis :
- 1) Tenang
 - 2) Dua kepribadian
 - 3) Kalem
 - 4) Gampang melabui orang
 - 5) Dapat dipercaya
- c. Dimensi Sosiologis
- 1) Seorang karyawan
 - 2) Seorang bos besar
 - 3) Kejam
 - 4) Sombong
 - 5) Angkuh

F. Lokasi Produksi

Lokasi produksi film pendek “Seni Plagiat” berada di beberapa tempat dengan metode *Citting* latar tempat cerita dijadikan dalam satu lokasi.

1. Joglo *Shooting* Minggir

767G+46V, Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562



Gambar 4. Rumah Joglo *Shooting* Minggir

Sumber : Google Maps

Rumah joglo merupakan lokasi utama dalam cerita, rumah ini di *citting* menjadi 2 Latar tempat yaitu :

a. Latar tempat 1 Senyowo:

1) (*Scene* 2 dan 4) *Art* Galeri

Scene 2: Tempat dimana perkenalan cerita antara Senyowo dan Surya

Scene 4: Tempat dimana Konflik kecil dimulai, Senyowo menangkap orang yang di curigai

2) (*Scene* 3) Ruang lukis

Tempat untuk penghubung *scene* dimana senyowo mengetahui adanya permasalahan di *art* galeri lewat cctvnya.

3) (*Scene* 5) Gudang

Tempat untuk penghubung scene dimana senyowo mengintrogasi orang yang dicurigai dan sampai Senyowo mendapatkan informasi markas besar pelaku.

b. Latar tempat 2 Surya :

1) (*Scene 7*) Depan rumah besar

Tempat dimana Senyowo mengetahui semuanya dan ternyata Surya adalah dalang dibalik permasalahan.

2) (*Scene 8A, 8B, 8C, 8D*) Rumah besar Jalu Kolega

Golden Scene atau Inti dari *scene* dimana senyowo menyusup hingga pertarungan kecil terjadi, sesampainya di *scene 8D* senyowo bertemu dengan surya dan terjadi *Fight, Ending* dari film ini adalah Surya meninggal di tangan Senyowo.

2. Hutan 1

Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562



Gambar 5. Hutan Rumah besar

Sumber : Penulis

Lokasi ini menjadi tempat dimana Senyowo melihat anak buah Surya.

3. Hutan 2

Sragan Banaran, Sendangmulyo, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562



Gambar 6. Hutan Dataran Tinggi

Sumber : Penulis

Lokasi ini menjadi Tempat dimana Senyowo melihat rumah besar dari atas bukit.

4. Hutan 3

Brajan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562



Gambar 7. Jalan menuju Hutan

Sumber : Penulis

Lokasi ini menjadi penghubung *scene* dimana Senyowo memulai pencariannya

G. Tim Produksi

Memproduksi Film pendek “Seni Plagiat” ini merupakan sebuah *project* yang berkolaborasi. Maka dari itu dalam proses produksinya dibutuhkan beberapa tim, Diantaranya:

Tabel 2. *Crew List* Film “Seni Plagiat”

Produser	Abdul Fatah
Ass Produser	Shifa Putri Puspita Sari
Line Pro	Anggun Rossi Ningrum
UPM	Pramodya Riatmoko R
UM	Jonatan C
Man Lok	Marcelinus Argo J.P
Man Lok	Dionisius Nдалu O.
Runner	
Runner	
PU	Rafarrel Van Gizza
PU	
BTS Foto	Panji Arkananta
BTS Video	
Driver Pick-up	Radit
Driver Rush	Danish
Ass Driver	Aditya
Script Writer	Andhika Sapto A.
Director	Andhika Sapto A.
Astrada 1	Abdul Roma
Astrada 2	Gakkoi Ardianta
Script Supervisor	Aldi Wahyudo
Visual Continuity	Daffa Putra Ramadhan
Clapper	Fawwaz Rahman
Talco 1	Wiji Jahayu
Talco 2	
DoP	Abdul Fattah

1st AC	Ashifrzda
2nd AC	Muhammad Azizul Hakim
Key Grip	Rifky Aditya
Ass Grip	Yzkiells
Gaffer	Muhammad Al-Ketiri
Best Boy	Nicolaus Ardhito
Light Crew	Agutinus Galih M
Light Crew	Wahyu
Light Crew	Nabil Anjabi
Light Crew	Raditya Faqih Usman
Art Director	Zerghio Derry Mancino
Ass Art Dir	Putri Salbina Aulia
Prop Master	Eggi Wanandy
Prop Buyer	Rizky Dafa Ramadhan
Standby Set	Jupri Ependi Siregar
Standby Set	Brizben Lasarus Saekoko
Set Dress	Gilang Buchori
Set Dress	Utsman Ali
Set Dress	Rahmad Prasetiyo
Driver Art	Ahmad Zodi Setiawan
Recordist	Nikolaus Nova
Boom	Zoopry
Utinity	Muharrom Rizky Zulherraan
Make Up	Redita Disma
Wardrobe	Indah
Ass Wardrobe	Widya Puspita
Editor Offline	Iqbal Pratama Yunanta
Sound design	Hanif Rokhman
Scoring	
Colorist	Cikal Artha Anugerahito

Sumber : Data Pribadi

H. Peralatan Film “Seni Plagiat”

Dalam proses pembuatan sebuah film, dibutuhkan berbagai macam peralatan yang sangat penting untuk mendukung kualitas hasil akhir. Setiap departemen yang terlibat memerlukan peralatan khusus yang disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan mereka, agar setiap aspek produksi dapat berjalan dengan baik dan sesuai standar yang diharapkan.

Peralatan ini tidak hanya mendukung operasional teknis, tetapi juga memainkan peran penting dalam memastikan semua elemen visual dan audio terintegrasi dengan sempurna. Dengan adanya peralatan yang memadai, setiap tim dapat bekerja secara optimal, menghasilkan film yang berkualitas tinggi dan memuaskan penonton. Diantaranya :

1. Penyutradaraan

Tabel 3. Kebutuhan Sutradara

NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY
1	Senyowo	Talent	1
2	Surya	Talent	1
3	Adiva	Talent	1
4	Ekstras	Talent	5
5	Script Cont	Alat	1
6	Monitor Black Magic 7"	Alat	1
7	Camvate Monitor Cage	Alat	1
8	V-Mount Adapter Power	Alat	1
9	Dtap to DC Cable	Alat	2
10	V-Mount Battery	Alat	2
11	V-Mount Charger	Alat	2
12	Magic Arm	Alat	3
13	Lightstand	Alat	3
14	SDI Cable Panjang	Alat	1

15	SDI Cable pendek	Alat	2
16	Full HDMI Cable 15cm	Alat	1
17	Full HDMI Cable 5m	Alat	1
18	Accsoon Quadband 1:1	Alat	1
19	NPF Battery	Alat	3
20	Charger NPF Battery	Alat	1
21	Clapper Board	Alat	1
22	Mini XLR to XLR Cables	Alat	1
23	Audio Splitter	Alat	1
24	Speaker	Alat	1
25	Sambungan SDI Cable	Alat	2
26	Valcro 10m	Alat	1
27	Headlamp	Alat	2
28	Display Tray	Alat	1
29	Maffer Clamp	Alat	2
30	Overlank 5m	Alat	1
31	Ipad M1	Alat	1
32	Macbook Pro	Alat	1

Sumber : Data Pribadi

2. Visual Department

Tabel 4. Peralatan DoP

NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY
1	Stagger / scaffolding	SEWA	1
2	Sony FX6 Mark III	<i>Supported</i>	1
3	Battery NP-FZ100	<i>Supported</i>	3
4	Charger BC-QZ1	<i>Supported</i>	1

5	Memory CFexpress Sony 80GB	<i>Supported</i>	2
6	Lens Adapter PL to E-Mount	<i>Supported</i>	1
7	Tripod Set 100mm (High, Baby, Hihat)	<i>Supported</i>	1
8	TILTA Cage for FX6 III Series	<i>Supported</i>	1
9	TILTA Mattebox 4x5.6 Clamp On	<i>Supported</i>	1
10	ND set 4x5.6	<i>Supported</i>	1
11	TILTA Follow Focus	<i>Supported</i>	1
12	V-Mount Plate	<i>Supported</i>	1
13	Battery V-Mount	<i>Supported</i>	6
14	Charger V-Mount	<i>Supported</i>	1
15	TILTA Dual Handle Grip + Shoulderpad	<i>Supported</i>	1
16	Monitor Atomos 7" + Articulate Arm	<i>Supported</i>	1
17	Monitor Director 17"	<i>Supported</i>	1
18	Kabel SDI 25 m	<i>Supported</i>	4
19	Canon Cinema Lens (14,24,35,50,85,135)	<i>Supported</i>	1
20	Dinky Dolly (Egripment)	<i>Supported</i>	1
21	Straight Track	<i>Supported</i>	3
22	Circle Track	<i>Supported</i>	2
23	Wedges	<i>Supported</i>	1
24	Waterpass	<i>Supported</i>	1
25	Monitor Feelworld Master 7" LUTS 4K	<i>Supported</i>	1
26	Hollyland Mars 4K	<i>Supported</i>	2
27	Saddle Bag	<i>Supported</i>	1
28	Pancake/Quarter Apple Box	<i>Supported</i>	2
29	Apple Box	<i>Supported</i>	1
30	Porta Jib 1.5 Meter (Egripment)	BSM	1

Sumber : Data Pribadi

3. Lighting Department

Tabel 5. Peralatan Lighting

NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY
1	Aputure LS 1200d Pro LED Light	BSM	1
2	Aputure Light Storm 600D Pro (Standard)	BSM	1
3	Aputure LS 60x KIT (Isi 3 Lampu)	BSM	1
4	Godox TL60 Tube Light RGB Kit (1 Box isi 4 Pcs)	BSM	1
5	Godox F400Bi KNOWLED Bi-color Flexible LED (60x120cm)	BSM	2
6	Trace Frame Kit 4x4 (Isi 4 Frame)	BSM	1
7	Filter 4x4 - 250 White Diffuse (120cm x 120cm)	BSM	2
8	Filter 4x4 - 251 White Diffuse (120cm x 120cm)	BSM	2
9	Black Flag Kit / Cutter Light	BSM	1
10	C-Stand (Century Stand) 40" + Arm	BSM	12
11	C-Stand Mini 20" Kupo Master + Arm (Turtle Base)	BSM	1
12	Kain Silk 8x8 feet (Cloth Only)	BSM	1
13	Aligator Clamp	BSM	4
14	Super Clamp & Magic Arm	BSM	3
15	Kain Hitam/ Black Solid 20x20 feet (Cloth Only)	BSM	1
16	Kain Hitam/ Black Solid 12x12 feet (Cloth Only)	BSM	1
17	Genset Silent Honda EU 65is (6,5Kva)	BSM	1
18	Kursi Lipat Soleil	BSM	1

19	Overlength Cable / Kabel Perleng (10m)	<i>Free</i>	17
20	Cardelini Clamp 6"	BSM	4
21	Tangga Aluminium Multi Purpose (3.3 M)	BSM	1
22	Sandbag	<i>Free</i>	17
24	Styrofoam Black & White 24" x 48" (Pembelian)	BSM	2

Sumber : Data Pribadi

4. Audio Department

Tabel 6. Peralatan Audio

NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY
1	Audio Recorder Zoom F8 Multi Track	BSM	1
2	Kabel DC/Tab to DC	BSM	1
3	Boom Mic Set (Saramonic Soundbird V6)	BSM	1
4	Wireless Clip On (Sennheiser ew 112P G4)	BSM	3
5	Headphone Dolphine DS50	BSM	1
6	Delivery alat	BSM	1

Sumber : Data Pribadi

5. Art Department

Tabel 7. Peralatan Artistik

NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY
1	Lukisan pohon beringin	Cetak	1
2	5 lembar lukisan 100 cm x 90 cm	Cetak	5
3	Kartu Nama	Cetak	1
4	Stiker 10 cm x 10 cm 1 lembar	Cetak	1
5	Stiker 40 cm x 40 cm 1 lembar	Cetak	1
6	Kaos pohon beringin	Cetak	1
7	Kardus 13 biji	Beli	13

8	Bohlam 15 watt 5 biji	Beli	5
9	Pylox hitam, merah, clear 1 biji	Beli	1
10	Properti basecamp 1	Sewa	1
11	Properti basecamp 2	Sewa	1
12	Tong bekas oli	Beli	1
13	Stand lukis 6 biji	Pinjam	6
14	Lukisan 5 biji	Sewa	5
15	Tali tampar	Beli	1
16	Kabel sound 5 meter	Beli	1
17	Kabel putih lampu 5 meter	Beli	1
18	Kain putih 1m x 1m	Beli	1
19	Kain hitam 1m x 1m	Beli	1
20	Tripod kamera	Pinjam	1
21	Amplop coklat 3 lembar	Beli	3
22	Pipa paralon 3 meter	Beli	1
23	Teropong	Beli	1
24	Cat akrilik 2 set	Beli	2
25	Bensin vespa properti	-	1
26	Bensin motor klx properti	-	1
27	Lakban hitam 3 biji	Beli	3
28	Lakban kertas 3 biji	Beli	3
29	Lakban bening 2 biji	Beli	2
30	Double tip kertas 3 biji	Beli	3
31	Double tip foam 3 biji	Beli	3
32	Lem korea 5 biji	Beli	5
33	Paku kecil 1 kg	Beli	1
34	Bensin kru art 5 motor	Beli	5

35	Makan kru art 2 kali 9 orang	Beli	9
36	Rokok kru art 2 kaleng	Beli	2

Sumber : Data Pribadi

a. *Make Up and Wardrobe*

Tabel 8. Kebutuhan MuA

NO	ITEM	DESCRIPTION	QTY	UNIT
1	Viva Micellar Water 100ML	Beli	1	Buah
2	Beauty Blender	Beli	1	Buah
3	Spon Candy	Beli	1	Buah
4	Topi Baseball	Beli	4	Pcs
5	Sarung Tangan	Beli	2	Pcs
6	Jasa Bordir Topi	Jasa	5	Pcs
7	Laundry	Jasa	10	Kg

Sumber : Data Pribadi

I. Biaya Produksi Film

Tabel 9. Biaya Produksi

No	Department	Price	Realisasi
1	Production	Rp8,200,000	Rp12,359,360
2	Directing	Rp1,000,000	Rp2,040,000
3	Camera	Rp2,100,000	Rp5,977,510
4	Lighting	Rp1,800,000	
5	Sound	Rp800,000	
6	Make up & Wardrobe	Rp250,000	Rp159,996
7	Artistik	Rp2,200,000	Rp2,410,000
8	Post Pro	Rp150,000	Rp900,000
9	Kontigency Money	Rp1,000,000	
Total		Rp17,500,000	Rp23,846,866

Sumber : Data Pribadi

J. Waktu Produksi

Di hari pertama semua *crew on loc* di jam 05.00 WIB dan mulai *cam roll* di jam 06.30 WIB dari penjadwalan *estimasi wrap* hari pertama di jam 00.00 WIB namun kita molor sampai jam 01.30 WIB

Tabel 10. Callshet Day 1

SCENE	Description	D/N	Script Day	Shot	Lenght	Cast	Remarks	Time Estimation
05.30 - 07.00 BREAKFAST & SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP & WARDROBE)								
SC.6C	EXT. HUTAN	DAY	D1		1/8	SENYOWO		07.00 - 08.30
	Naik Bukit							
SC.6A	EXT. HUTAN	DAY	D1		1/8	SENYOWO, SOPIR MOBIL BOX		08.30 - 09.15
	Jalan Mobil Box							
SC.6B	EXT. HUTAN	DAY	D1		1/8	ANAK BUAH 1 & 2		09.25. 10.00
	Hutan Motor Trail							
SC.4	INT/EXT. GALERI	DAY	D1		1/2	SENYOWO, ORANG BERTOPI		10.00 - 12.00
	Senyowo menangkap dan menyeret Sosok Orang Bertopi yang sedang memotret lukisan							
12.00 - 12.30 LUNCH BREAK & SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP & WARDROBE)								
SC. 1	INT. RUANG DESAIN	DAY	D1		1/8	Orang Bertopi Logo Ceker		12.30 - 13.30
	Seseorang misterius menggunakan topi hitam yang berlogo kaki ayam mendesain ulang lukisan							
SC. 3	INT/EXT. RUANG LUKIS	DAY	D1		1 1/2	SENYOWO	Ruang Senyowo	14.00 - 16.30
	Senyowo sudah ada di depan laptop ingin menjual lukisan di website, dan Menelfon Darmo							
SC. 8B-C	INT. RUANG DESAIN - RUANG PRODUK	NIGHT	D1		2	Senyowo, Anak Buah 7, 8		16.30 - 18.00
	Senyowo datang melihat desain, anak buah 8 datang dan terjadi fight, membunuh anak buah 7 dan 8							
18.00 - 18.30 DINNER BREAK & SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP & WARDROBE)								
SC. 8B-C	INT. RUANG DESAIN - RUANG PRODUK	NIGHT	D1		2	Senyowo, Anak Buah 7, 8		18.30 - 00.00
	Senyowo datang melihat desain, anak buah 8 datang dan terjadi fight, membunuh anak buah 7 dan 8							

Sumber : Data Pribadi

Di hari kedua, semua crew tidur di lokasi syuting namun karena di hari pertama molor sangat lama sehingga sebagian crew masih dengan kondisi yang kurang *fit*, kita memutuskan untuk *cam roll* di jam 08.00 WIB dan *estimasi wrap* di jam 00.00 WIB namun kita molor hingga di jam 02.30 WIB.

Tabel 11. Callshet Day 2

SCENE	Description	D/N	Script Day	Shot	Lenght	Cast	Remarks	Time Estimation
05.30 - 06.30 BREAKFAST & SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP & WARDROBE)								
SC.7B	EXT. DEPAN RUMAH BESAR	DAY	D1		1/8	SENYOWO, Anak buah 6	Take Pagi gelap (Sore - Maghrib On Script)	06.30 - 08.00
	Senyowo mengendap ngendap di belakang rumah masuk ke rumah besar							
SC.7A	EXT. DEPAN RUMAH BESAR	DAY	D1		6/8	SURYA, Anak buah 1-5, 9,10, Sopir sedan (Darmo)		08.00 - 09.00
	Surya datang dan anak buah menyambut							
SC.2	INT/EXT. ART GALERI	DAY	D1		1 1/2	SENYOWO, SURYA, 2 Extras(Benerin Display Lukisan)		09.15 - 11.15
	Senyowo tiba berjalan mengarah lukisan gede							
SC.3A	INT/EXT. ART GALERI	DAY	D1		1/2	Orang Bertopi		11.15 - 12.00
	CCTV Orang Bertopi memotret Lukisan							
12.00 - 12.30 LUNCH BREAK & SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP & WARDROBE)								
SC. 5	INT. GUDANG	DAY	D1		2	SENYOWO, ORANG BERTOPI	Gudang punya Senyowo	12.30 - 14.00
	Senyowo menyekap orang bertopi yg memfoto lukisan Senyowo							
SC.3B	INT. RUANG JALU	DAY	D1		1	DARMO, SURYA		14.15 - 16.00
	Darmo ditelfon Senyowo							
SC.8D	INT. RUANG JALU	NIGHT	D1		1	SENYOWO, SURYA	DAY FOR NIGHT	16.00 - 18.00
	Senyowo masuk Ruang Jalu, ada Surya duduk dikursi (Fight)							
18.00 - 18.30 DINNER BREAK & SET UP (CAMERA, LIGHTING, ART, MAKE UP & WARDROBE)								
SC. 8A.1	INT/EXT. Lorong Dapur	NIGHT	D1		1/8	SENYOWO, Anak Buah 1&2		18.30 - 19.30
	Senyowo mengendap, Anak Buah 1&2 Bikin Kopi							
SC. 8A.2	INT/EXT. LORONG Gudang	NIGHT	D1		1/8	SENYOWO, Anak Buah 6		19.30 - 00.00
	Senyowo merakit bom, anak buah 6 datang							
TOTAL SCENE = 11 ; TOTAL PAGE = 12 ; LENGTH 10/11								

Sumber : Data Pribadi

K. Script Film “Seni Plagiat”

SENI PLAGIAT

Written by

Andhika Sapto Ardianto

ORIGINAL SCRIPT

DRAFT 1 (21 MEI 2024)
DRAFT 2 (10 JUN 2024)
DRAFT 3 (12 JUN 2024)
DRAFT 4 (17 JUN 2024)
FINAL DRAFT (27 JUN 2024)

andhikasapto05@gmail.com

1. INT. RUANG DESAIN - PAGI HARI

Diruang jalu terdapat banyak tempelan tempelan kertas yang bergambar lukisan, seseorang misterius Menggunakan topi hitam yang berlogo kaki ayam, Di meja penuh dengan alat alat gambar digital dan ia sedang mendesain ulang lukisan senyowo ke dalam bentuk digital menggunakan alat ipad dan lainnya, lukisan yang didesain bergambar pohon dan orang orang yang menggantung

CUT TO:

2. INT. ART GALERI - PAGI HARI

Di art galeri dengan suasana sepi pagi hari, Senyowo tiba dengan motor vespanya, penjaga art galeri mengikuti dari belakang (Surya) dan bercerita bahwa bulan ini art galerinya sepi pengunjung. Senyowo berjalan ke arah lukisan pohon dan orang yang menggantung, 2 Orang yang selesai mendisplay lukisan itu lalu pergi

SENYOWO

Tau ga, Lukisan ini banyak yang suka dan terakhir ada yang nawar 500 Juta, Tapi aku masih ragu ngejual lukisan ini, Menurutmu gimana di jual apa enggak?

(Menghadap ke penjaga)

SURYA

Aaaaa, itu pak akhir akhir ini art galeri udah mulai sepi

(Sambil menunduk)

SENYOWO

Gimana to kamu, di tanya apa jawabnya apa hahahaha

(sambil tertawa)

Surya memberikan surat total tagihan yang berbentuk amplop

SURYA

Pak batas waktu sewa tanah per
15 tahun ini tinggal seminggu
lagi dan harus di kosongkan,
Ini surat tagihannya
(Memberikan kertas total
tagihan)

CONT'D

SENYOWO

Yaudah aku usahain besok
uangnya udah ada

SURYA

Pakk, Art galeri ini ga akan
ditutup kan? Kalo tutup aku
dapat uang dari mana

SENYOWO

Aku bakal usahain art galeri
ini tetap buka, Mungkin
lukisan ini aku jual

SURYA

Aaaaa, Jangan dulu pak
(Nada panik)

SENYOWO

Loh kenapa??
(Bingung)

SURYA

Ituuu pak mungkin bapak bisa
jual dulu di website

SENYOWO

Loh kenapa harus di website,
Bukannya malah bahaya yaaa?

SURYA

Kalo di website itu aaaaaa,
Harganya lebih mahal, Iyaaa
nanti bakal banyak yang nawar
dengan harga jauh lebih mahal,
Nama websitenya JALU
KOLEGA.COM disana udah banyak
yang kejual lukisan lukisan
mahal

(Nada panik)

SENYOWO

Kamu yakinn? ini kamu ga baru
mabuk kan?

SURYA

Yakin pakk, coba di masukin ke
website dulu kalo ga bisa baru
di jual ke yang nawar 500 jut

CONT'D

SENYOWO

Kamu udah kerja sama saya
belasaan tahun, jadi kali ini
aku ikutin saranmu

SURYA

Iyaa pak makasih, saya ngasih
saran juga demi art galeri ini

tetap buka, yaudah kalo gtu
aku lanjut bersih-bersih pak

Surya Pergi melanjutkan pekerjaannya
Senyowo hanya terdiam melihat surat tagihan dan melihat
lukisan yang ada didepannya

CUT TO:

3. INT. RUANG LUKIS - SIANG HARI

Diruang lukis senyowo sudah ada di depan laptop ingin
mejual lukisan di website, Website yang bertulisan JALU
KOLEGA ART SPACE dan di bawahnya senyowo sudah memilih
foto lukisan yang ingin di jual

SENYOWO

Semoga ada yang beli

Saat mengeklik kirim bertulisan berhasil tiba-tiba
website eror dan laptop mati

SENYOWO

Loh ini kenapa kok eror

Senyowo mencoba mengklik-klik kembali mosenya dan
laptop hidup kembali, Ternyata website sudah tidak
tersedia

SENYOWO

Wah gajelas banget ini
website, Emang bukan jalanku
buat ngejual lukisan di sini

Senyowo berdiri dan mencari kartu nama di kotak laci,
Dan senyowo mendapatkan kartu namanya lalu menghubungi
orang yang menawar lukisannya 500Jt, Senyowo membuka hp
dan memegang karu nama lalu menelfon

SENYOWO

Halo maaf mengganggu, apakah
benar ini dengan bapak Darmo?
Ini saya

CONT'D

tertarik dengan tawaran bapak
yang ingin membeli lukisan
saya seharga 500 Juta

DARMO

Iya halo pak, Ini saya
ajudanya bapak darmo, Bapak
darmo sedang bersantai gabisa
di ganggu

SENYOWO

Oh iya maaf pak, apakah boleh
tanyakan sebentar ke bapak
darmo, Apakah masih berminat
membeli lukisan saya, Bilang
saja dari bapak senyowo

DARMO

Oke mas saya coba sampaikan
dulu ke bapak, Tunggu sebentar
ya

SENYOWO

Iya mas saya tunggu

Senyowo berjalan kanan ke kiri layaknya orang yang gelisah

DARMO

halo mas

SENYOWO

Oh iya mas

DARMO

Jadi gini mas si bapak sudah tidak lagi ingin membeli lukisan anda, Dikarenakan beberapa lukisan bapak mirip yang telah terjual di website dalam bentuk cetak digital, bapak masih ragu dengan originalitas karya anda

SENYOWO

Loh ini lukisan karya saya sendiri mas, saya gapernah memplagiat karya orang

DARMO

Maaf mas tapi si bapak masih ragu dengan karya lukis anda

SENYOWO

Ingat ya mas saya tidak pernah memplagiat lukisan orang

Senyowo menggebrak meja lalu kembali duduk dan melihat cctv di laptop

SENYOWO

Siapa yang memplagiat
lukisannku ya

(Menggaruk garuk kepala)

Senyowo membuka cctv di laptop terlihat ada sosok laki laki yang menggunakan topi hitam yang berlogo kaki ayam sedang mmelihat lihat lukisan dan memfoto secara simetris menggunakan tripod.

Senyowo mencoba ngezoom di bagian muka namun tidak terlihat dan senyowo ngezoom di bagian topi yang berlogo kaki ayam

SENYOWO

Kaki ayam? kenapa harus kaki
ayam

Senyowo membuka google dan melihat beberapa gambar kaki ayam

SENYOWO

Logo kaki ayam? masa namanya
dia ceker ayam, jelek banget

Menunjukkan gambar ceker ayam

SENYOWO

Masa namanya paha ayam, tambah
jelek

Menunjukkan gambar paha ayam lalu ke gambar Jalu ayam

SENYOWO

kalo ini namanya agak keren
sih, Jalu ayam

3 rekaman cctv di bagian pojok kanan atas ada
keterangan hari senin jam 3 sore lalu senyowo sadar di
setiap jam 3 sore di hari senin, orang bertopi hitam
datang ke art galeri

SENYOWO

Dia kenapa setiap hari senin
dateng ke art galeriku ya

Senyowo bingung dan menggaruk garuk kepala lalu teriak

SENYOWO

Loh sekarang hari senin
berarti dia bakalan datang
sore ini

Senyowo bergegas dan memakai jaket yang ada di kursi.

CUT TO:

ESTABLISH JAM 3 SORE

4. INT. ART GALERI - SORE HARI

Sosok orang bertopi menengok kanan kiri
dan mulai mendirikan tipod lalu memfoto
lukisan dengan cepat lalu membereskan
tripodnya saat ingin membawa tripodnya,

tiba-tiba senyowo menutup orang itu menggunakan kain hitam lalu ngesekap lehernya menggunakan tangan. Dengan wajah yang berdekatan senyowo marah

SENYOWO

anjinggggg, Jangan main-main dengan saya

ORANG BERTOPI

Ampun pak bukan saya pelakunya, ampunnn

Senyowo menyeret sosok orang bertopi

CUT TO

5. INT. GUDANG - SORE HARI

Orang bertopi yang terikat tangannya di atas, dengan keadaan badan yang merah merah tidak menggunakan baju, Senyowo memukul perutnya setelah itu membuka kain hitam di kepala orang bertopi, saat di buka wajahnya penuh memar

ORANG BERTOPI

Ampun pak saya hanya disuruh

SENYOWO

siapa yang nyuruh kamu?

orang bertopi hanya geleng-geleng kepala

SENYOWO

siapa yang nyuruh, anjingggg!!

(Teriak)

senyowo memukul perut orang bertopi dan ia teriak kesakitan, Senyowo ketawa dan mengambil pisau di saku belakang.

Senyowo menodong/merabah menggunakan pisau di wajah orang bertopi hingga sampai bagian dada

SENYOWO

Kita mempunyai otak untuk
berfikir dan bertahan hidup,
tapi otak bisa membuat manusia
kehilangan nyawanya

Pisau dari wajah turun ke dada

SENYOWO

Dan terkadang jiwa kita
tertutup oleh nafsu hingga
nyawa kita terancap sampai
mati

(Teriak)

Senyowo teriak dan saat ingin menusuk, pria bertopi menangis dan mengaku

ORANG BERTOPI

Jalu kolega pakk, yang nyuruh
saya jalu kolega!!!

(Menangis)

Pisau hampir mengenai dada, suara tangis semakin kencang dan senyowo menarik lagi pisaunya

SENYOWO

Anjingg jalu ayam ternyata,
aku bisa menemui dia dimana?

ORANG BERTOPI

Jalu kolega tinggal di markas
besar, markas besarnya ada di
hutan dataran tinggi, disana
banyak anak buahnya bekerja
untuk jalu kolega seperti saya
sekarang

SENYOWO

di hutan apa namanya?

ORANG BERTOPI

di hutan mandali bagian timur,
hanya ada satu jalan dan jalan
itu sering di lewati anak buah
jalu kolega, jika ingin aman

CONT' D

hindari jalan itu dan lewat
hutan
saja, kalo mau kesana besok
pagi aja ga terlalu ketat
penjagaanya

senyowo memasukan pisaunya lagi dan merapikan rambut orang bertopi

SENYOWO

Nah kalo kamu jujur dari tadi
gabakal jadi kaya gini,
ganteng-ganteng kok nangis

senyowo berjalan keluar dan tertawa

CUT TO:

6. EXT. HUTAN - PAGI HARI

Mobil box melewati jalan, Dan senyowo menutupi dirinya menggunakan rumput-rumput lalu senyowo berdiri melihat mobil itu, Senyowo mulai perjalanannya menyusuri hutan

Senyowo saat berjalan tiba-tiba ada 2 anak buah jalu kolega menaiki motor tril lalu senyowo sembunyi, saat sembunyi senyowo menginjak kayu dan menimbulkan suara, 2 anak buah kolega tiba-tiba berhenti.
ekpresi senyowo panik

ANAK BUAH 2

Bentar-bentar, berhenti
(Menepuk pundak)

ANAK BUAH 1

ada apa berhenti

Anak buah 2 terdiam dan melihat kanan dan kiri

ANAK BUAH 2

Kebelet kencing

ANAK BUAH 1

anjingggg!! kirain apa

Senyowo menutup mulutnya dengan tangannya, lalu mengambil kayu yang ia injak agar tidak bersuara

ANAK BUAH 2

heeeeeeee, lega banget

(menggoyangkan badan)

anak buah 2 setelah kencing lalu berjalan dan menaiki motor dan memukul kepala anak buah 1

ANAK BUAH 2

ayooo lanjut lagi

(Memukul kepala)

senyowo berdiri melihat kanan dan kiri lalu berjalan

CUT TO:

ESTABLISH HUTAN

7. EXT. DEPAN RUMAH BESAR - PAGI HARI

Anak buah 3 dan 4 sedang duduk makan cemilan berjaga di depan pintu masuk yang dari kayu/bambu

Anak buah 5 sedang berjaga berjalan kanan kekiri/mondar mandir membawa balok kayu

Senyowo duduk sembunyi di balik pohon menggunakan teropong melihat situasi

Mobil sedan berhenti di depan joglo dan sopir keluar membukakan pintu

SENYOWO

Nah itu pasti bosnya

(Memakai teropong)

Surya keluar dengan pakaian jas/rapi dan beberapa anak buahnya menggunakan topi hitam datang menghampiri Surya lalu hormat, Surya berjalan

Senyowo menurunkan teropongnya dan ekspresi kecewa, Marah dan kesal

SENYOWO

Hah itu surya? jadi Selama

ini.... Anjingggg!!!

Surya berdiri dan berjalan pelan.

Anak buah 6 sedang memasukan beberapa kardus didalam mobil box.

senyowo berhenti di balik pohon dan mengintai para anak buah itu.

Mobil box berjalan dan pintu gudang jalu kolega masih terbuka, Senyowo berjalan pelan memasuki rumah besar.

CUT TO:

8. INT. DALAM RUMAH BESAR - PAGI HARI

8A INT. LORONG RUMAH BESAR - PAGI HARI

Senyowo sedang merakit bom di atas tong bahan bakar minyak setelah merakit bom, senyowo mengambil drigen minyak di sebelah tong lalu berjalan dan berhenti menengok kanan dan kiri tiba-tiba ada anak buah 6 berjalan ke arah senyowo, Senyowopun bersembunyi di balik tembok dekat pintu lalu saat anak buah 6 berjalan melewati pintu senyowo ngeskap leher anak buah 6 dengan tangan kanan dan tangan kiri senyowo untuk membukam

mulut anak Buah 6 lalu anak buah 6 bergerak mencoba melepaskan sekapaan, hingga lama anak buah 6 berhenti bergerak dan terjatuh lalu senyowo menggeletan anak buah 6 di dekat pintu, lalu senyowo melanjutkan berjalan mengendap-ngendap.

CUT TO:

8B INT. RUANG DESAIN - PAGI HARI

Senyowo melihat tulisan Ruang Desain, Diruang desain penuh alat-alat desain dan banyak beberapa laptop dan komputer lalu Senyowo mengendap-ngendap melihat anak buah 7 sedang mendesain lukisan ke digital, Senyowo mengendap ngendap berjalan ke arah anak buah 7, senyowo menaruh drigen minyak lalu dari belakang senyowo menutup muka anak buah 7 dengan tangan kanan lalu anak buah 7 mencoba merabah-rabah kepala senyowo dan tangan kiri senyowo memegang belakang leher anak buah 7, lalu dengan keras senyowo memutar leher anak buah 7, Anak buah 7 mati dan di gletakan ke meja desain,

Lalu senyowo melihat kertas-kertas yang bergambar lukisan dan beberapa gambar desain kaos yang berdesain lukisan.

SENYOWO

Anjingg, jadi selama ini
lukisanku di plagiat
(Menampar kepala)

Lalu senyowo mengambil bom di tasnya dan merakit bom di meja desain sebelah anak buah 7 setelah merakit bom senyowo berjalan mengendap ngendap.

CUT TO:

8C INT. RUANG PRODUK - PAGI HARI

Senyowo meelihat Ruang Produk, Didalam ruang produk terdapat Koas yang berdisain pohon dan orang orang yang menggantung, kaos itu di display dengan mewah, senyowo memasuki ruangan dan senyowo kaget dengan isi ruangan itu saat senyowo melihat-lihat anak buah 8 masuk ruangan itu terjadi fight

ANAK BUAH 8

Woi kamu siapa?

Dengan tenang senyowo berbalik badan dan berjalan ke arah anak buah 8

SENYOWO

Ohhh aku? hahaha kenalan dulu
sini, aku tamu dari jalu
kolega

(Menaruh drigen)

ANAK BUAH 8

Woi anjing jangan main-main
kamu

Anak buah 8 ingin mengambil pistol di pinggangnya dengan cepat senyowo memegang tangan anak buah 8 lalu menyingkirkan tangan itu dengan cepat lalu senyowo memukul rahang bawah mulut dan anak buah 8 terjatuh ke belakang dan mati

senyowo mengambil drigen dan menumpahkan minyak itu di dalam ruangan saat menumpahkan senyowo melihat lukisan yang di tutup dengan kain putih lalu senyowo berjalan

dan membuka kain putih itu dan ternyata lukisan senyowo yang bergambar Pohon dan orang-orang yang menggantung.

SENYOWO

Dasar para cetak gambar

senyowo menuangkan minyak di bawah lukisan lalu senyowo mengambil bom di dalam tasnya dan merakit bom tepat dibawah lukisan yang terkena minyak. Setelah merakit senyowo berjalan mengendap-ngendap

MONTAGE BOM RAKITAN

CUT TO:

8D. INT RUANG JALU - PAGI HARI

Senyowo melihat ruang jalu, dan membuka pintu dengan pelan saat masuk tiba-tiba surya sudah ada didalam ruangan itu dan terjadi fight

SURYA

Hahahaha udah sampai sini juga
yahh

(Bertepuk tangan)

surya mendekati senyowo sambil bertepuk tangan

SENYOWO

Anjingsg dasar penghianat

MONTAGE BOM RAKITAN

SURYA

Hahaha hari ini dunia agak

sedikit serius yah, kalo gua
anjing terus lo apa? oh gua
tau, kalo gua anjing berarti

lo mangsa gua hari ini, Gukkk
gukkk gukkkk hahahahaha

SENYOWO

Hari ini aku jadi mangsamu ya?
hahahaha kalo aku jadi
mangsamu mungkin kali ini aku
sendiri yang mengubah
kekacauan ini menjadi seni

MONTAGE BOM RAKITAN

Saat surya ingin mengambil pistol dengan cepat senyowo
menghalang tangan surya dan mengambil pistol itu dari
tangan surya lalu senyowo memutar pistol dan menonjok
ke arah surya dengan pistol suryapun terjatuh

SENYOWO

Hari ini anjing ga mendapatkan
mangsanya, kali ini aku
sendiri yang mengubah
kekacauan ini menjadi seni

Senyowo melepaskan tembakan dan surya
sedikit terpental dan mengeluarkan darah
dari mulutnya

CUT TO:

VFX: HUTAN MELEDAK

CREDIT TITLE

SELESAI

BAB IV

KEGIATAN KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Film

Pada tahapan ini, Penulis berfokus pada pembahasan tentang Peran sutradara selaku penulis dalam memperdalam karakter tokoh di film pendek “Seni Plagiat”. Sutradara menerapkan gaya penyutradaraan dengan penguatan tokoh melalui pendekatan *realisme*. Sutradara lebih menekankan bagaimana kekuatan karakter tokoh tersebut dapat digali lebih dalam oleh pemain. Sutradara dan pemain lebih banyak berdiskusi tentang bagaimana akting yang diharapkan serta makna dari setiap *scene* tersebut.

Pada film “Seni Plagiat” alur ceritanya menggunakan pola *linier*, Dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Durasi cerita di dalam film ini merupakan 2 hari yang dikemas menjadi durasi kurang lebih 22 menit. Penulis menggunakan waktu cerita yang singkat karena ingin menciptakan konflik cerita yang *to the point* sehingga mengurangi adanya *useless scene*. Penulis juga bermaksud untuk membuat cerita menjadi semakin sedemikian sederhana tanpa banyak plot tambahan dengan menggunakan gaya penceritaan yang berfokus pada *Plot twist*, sehingga peristiwa di dalam film bisa muda di pahami dan dilihat oleh penonton umum.

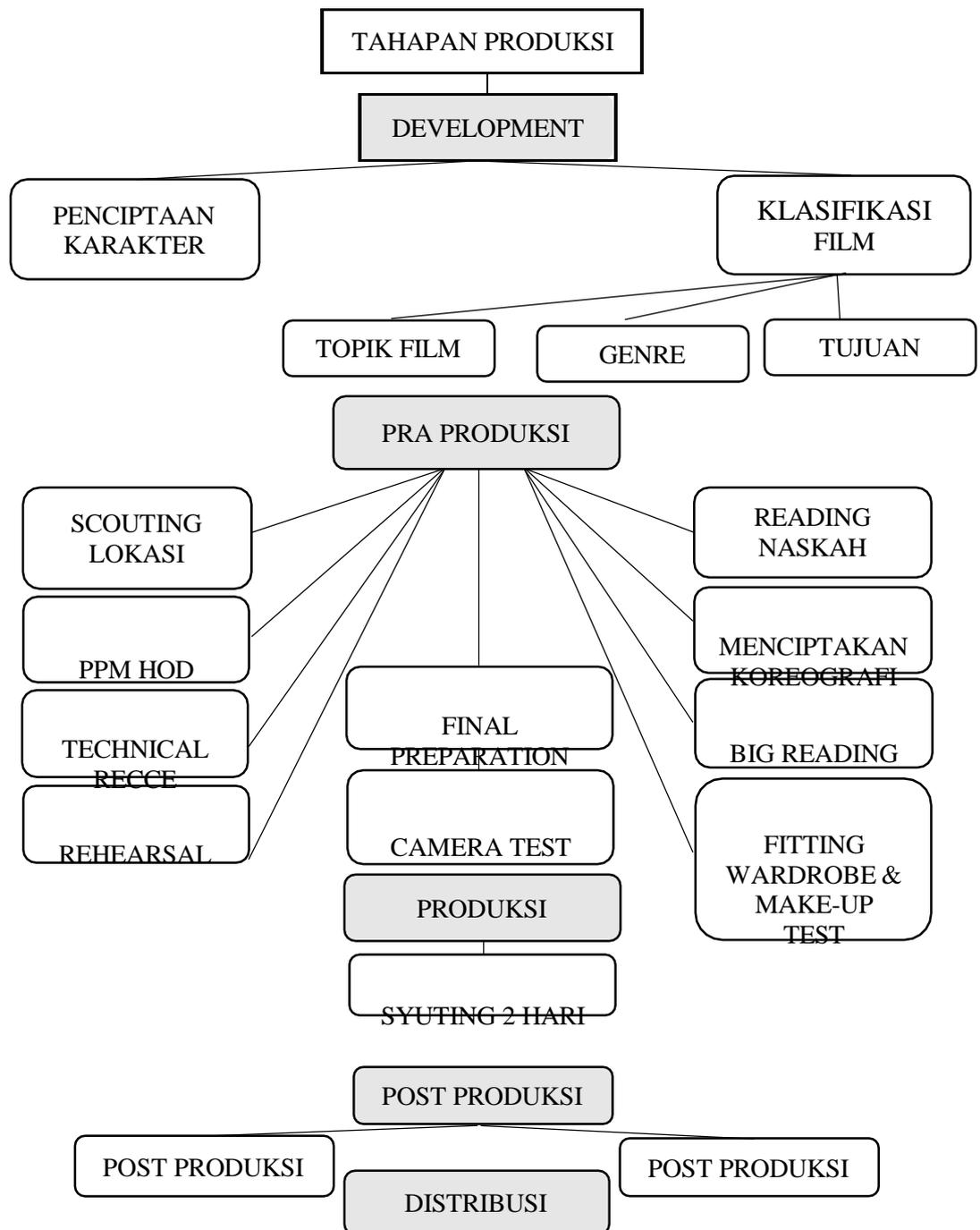
Gaya penceritaan menggunakan pola *linier* oleh karakter utama ini, penulis dapatkan ketika penulis pertama kali memikirkan ide film ini namun penulis belum mendapatkan sebab-akibat yang kuat untuk menggunakan teknik ini. Penulis mulai mencari referensi di berbagai film dan pengalaman pribadi penulis akhirnya memutuskan untuk menambah konflik ekonomi dan penghianatan sebagai pemicu sebab-akibat terjadinya penceritaan pola linier oleh karakter utama.

Tokoh senyowo seorang seniman lukis yang tidak mempunyai bacis beladiri namun dihadakan dengan satu kondisi dimana senyowo harus menangkap seseorang. Penulis juga menggunakan penceritaan terbatas dengan kata lain para penonton hanya di suguhkan informasi yang sama dengan tokoh Senyowo menjalaninya. Selain menggunakan tahapan emosional dan

Penghianatan menjadi poin utama berjalannya cerita, efek kejutan yang didapatkan dari gaya penceritaan terbatas juga menjadi salah satu cara menjaga *mood* film tetap konsisten sehingga para penonton terbawa dalam cerita *Plot twist*.

B. Tahapan Produksi

Tabel 12. Tahapan Produksi



Sumber: Data Pribadi

1. *Development*

Pada tahapan *Development*, sutradara akan membentuk ide serta gagasannya lalu dituangkan ke dalam sebuah naskah. Maka dari itu, pada tahap ini sutradara bertanggung jawab dalam menciptakan klasifikasi film, penciptaan karakter, keunikan atau ciri khas dari karya film. Berikut merupakan tahap *Development* dari film pendek “Seni Plagiat”.

a. **Klasifikasi Film**

1) **Topik Film “Seni Plagiat”**

Film “Seni Plagiat” mengisahkan tentang dunia seni rupa yang penuh dengan *Plagiarisme* dan pengkhianatan. Film ini berfokus pada Senyowo, seorang pelukis terkenal yang juga pemilik *Art* galeri. Senyowo dikenal dengan karya-karyanya yang orisinal dan penuh ekspresi. Dia mempercayakan pengelolaan *Art* galeri seninya kepada Surya, seorang pegawai setia yang telah lama bekerja dengannya. Kepercayaan yang diberikan Senyowo kepada Surya begitu besar, tanpa pernah menduga bahwa ini akan menjadi awal dari konflik besar dalam hidupnya.

Penulis membuat karakter Senyowo yang memiliki sifat tenang dan pemberani namun ada satu waktu dimana senyowo harus menangkap seseorang yang diduga pelaku *plagiasme*, Senyowo tidak mempunyai *Basic* Beladiri dengan karakter pemberani dan penuh emosional, Senyowo memulai perjalanannya menangkap si pelaku.

"Seni Plagiat" menyoroti tema-tema penting seperti integritas, kejujuran, dan keaslian dalam seni. Film ini mengajak penonton untuk merenungkan nilai dari sebuah karya seni dan menghargai proses kreatif yang ada di baliknya. Melalui perjuangan Senyowo, penonton diajak untuk melihat betapa sulitnya memperjuangkan kebenaran di tengah pengkhianatan dan manipulasi. Film ini juga memberikan pesan kuat bahwa meskipun keadilan sering kali sulit diperjuangkan, menjaga integritas dan kejujuran adalah hal yang paling berharga

2) **Genre**

Secara garis besar Film seni "Plagiat Senyowo" memilih *genre* Drama, *Action* karena kombinasi ini memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap tema *plagiarisme* dalam seni dengan cara yang menarik dan dinamis. Drama memberikan ruang untuk

pengembangan karakter yang kompleks dan konflik emosional yang intens, sementara *Action* menambahkan elemen ketegangan dan kecepatan yang membuat alur cerita lebih menarik. *Plagiarisme* sebagai isu sentral dapat dijelaskan melalui dilema moral dan internal karakter utama, sementara aksi dapat menambah lapisan ketegangan eksternal yang memperkuat dampak emosional dari konflik tersebut.

Genre Drama, Action juga memungkinkan film untuk menjangkau audiens yang lebih luas dengan menyajikan cerita yang tidak hanya emosional tetapi juga menghibur. Dengan memasukkan elemen *Action*, film ini dapat menarik penonton yang mungkin tidak tertarik pada Drama seni konvensional. Adegan-adegan aksi yang dirancang dengan baik dapat mempercepat tempo film dan mempertahankan perhatian penonton, sementara drama memastikan bahwa cerita tetap mendalam dan bermakna. Kombinasi ini membuat film lebih dinamis dan dapat diakses oleh berbagai kelompok penonton, dari pecinta seni hingga penggemar film aksi.

Penggunaan *genre Drama, Action* dalam "Plagiat Senyowo" memberikan kesempatan untuk menampilkan dualitas kehidupan seniman yang harus menghadapi konflik internal dan eksternal. Adegan aksi bisa menggambarkan perjuangan fisik dan mental karakter utama dalam menghadapi tuduhan *plagiarisme*, seperti pengejaran, konfrontasi, dan momen-momen krisis yang memperlihatkan ketegangan tinggi. Sementara itu, elemen drama mendalami latar belakang emosional dan psikologis karakter, mengungkapkan motivasi, ketakutan, dan perjuangan mereka. Kombinasi ini menghasilkan narasi yang kaya dan *multifaset*, memberikan pemahaman lebih mendalam tentang dampak *plagiarisme* serta perjalanan moral dan etis yang harus dilalui oleh karakter utama.

3) Tujuan

Film seni "Plagiat Senyowo" memiliki beberapa tujuan utama yang ingin dicapai melalui narasinya yang mendalam dan visual yang kuat. Pertama, film ini bertujuan untuk menyoroti pentingnya orisinalitas dalam seni dan dampak merusak dari *plagiarisme*. Melalui kisah karakter utama yang menghadapi tuduhan *plagiarisme*, film ini mengajak penonton untuk merenungkan batas antara inspirasi dan pencurian ide, serta menggarisbawahi nilai-nilai integritas dan kejujuran dalam berkarya. Dengan menghadirkan konflik moral yang kompleks, film ini berusaha membangkitkan kesadaran akan konsekuensi serius yang dihadapi seniman ketika orisinalitas mereka diragukan.

Kedua, "Seni Plagiat" bertujuan untuk menggambarkan perjuangan internal dan eksternal seorang seniman dalam mempertahankan kredibilitas dan karyanya. Film ini mengeksplorasi dampak emosional dan psikologis dari tuduhan plagiarisme terhadap karakter utama, film ini ingin menunjukkan betapa beratnya beban yang harus ditanggung oleh seniman ketika karya mereka dituduh sebagai hasil plagiat, serta bagaimana mereka berjuang untuk membuktikan keaslian dan nilai dari karya mereka.

Terakhir, film ini bertujuan untuk memberikan pesan moral yang kuat kepada penonton tentang pentingnya etika dalam seni dan kehidupan. Melalui narasi yang kuat dan karakter yang mendalam, "Plagiat Senyowo" ingin menginspirasi penonton untuk lebih menghargai proses kreatif dan kerja keras yang terlibat dalam penciptaan karya seni. Film ini juga berharap dapat mendorong seniman dan masyarakat luas untuk lebih berhati-hati dan bertanggung jawab dalam menghargai dan melindungi hak kekayaan intelektual. Dengan demikian, film ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan menggugah pemikiran penonton tentang isu-isu penting dalam dunia seni.

b. Perwujudan Teori Dramaturgi dalam Film “Seni Plagiat”

Penerapan teori Dramaturgi sebagai pembangun karakter pada film "Seni Plagiat", diwujudkan pada bentuk bahasa tubuh yang ditunjukkan tokoh pada setiap *scene* berdasarkan konteks adegan yang sedang berlangsung. Adegan yang terjadi mulai dari *scene* 2 (*Art Galeri*) hingga *scene* 8 (Rumah Besar) menggambarkan proses pengenalan dan pembangunan karakter berikut relasi keduanya dari *scene* ke *scene*. Penonton diajak untuk melihat, mengamati, menafsir, hingga memahami bentuk karakter Senyowo dan Surya sepanjang 6 *scene* tersebut. *Scene* 7 sebagai adegan transisi menuju *Golden Scene* dan *Scene* 8 Berposisi sebagai penyelesaian akhir Film, Dimana Senyowo dan Surya tiba di *Resolusi* konflik keduanya Selama 6 *Scene* sebelumnya. Penjelasan berikutnya akan didijabarkan secara runtut, Mulai dari: Perwujudan pendalaman karakter tokoh dalam Teori Dramaturgi, serta metode akting dalam karakter masing-masing di setiap *Scene*.

Film “Seni Plagiat” diproduksi untuk menjawab beberapa rumusan masalah dan berbagai keresahan dari seorang sutradara dan penulis. Keresahan tersebut adalah maraknya *plagiasme* dalam berkesenian, Sutradara bermaksud menyampaikan pesan untuk menjaga kemurnian dalam berkarya. Untuk menyampaikan pesan tersebut, sutradara menerapkan gaya penyutradaraan dengan penguatan tokoh melalui pendekatan realisme. Gaya Penyutradaraan dengan penguatan tokoh adalah suatu teknik sutradara untuk mengarahkan pemain atau tokoh yang bermain dalam film agar dapat menghayati atau menguatkan karakter dari tokoh yang dimainkan. Tokoh mempunyai karakter yang berbeda-beda. Untuk menguatkan tokoh perlu adanya pendalaman peran sesuai pembagian karakternya. Penggunaan *mise en scene* diharapkan mampu menunjang kekuatan tokoh untuk memahami karakternya, Karakter adalah pondasi bagi tokoh untuk menghayati perannya dalam film. Dalam film “Seni Plagiat” terdapat 2 tokoh yang sutradara dan penulis hadirkan secara dominan.



Gambar 8. *Grab Still Senyowo*

Sumber : Penulis

Scene 2, karakter Senyowo yang sedang berdiri melihat lukisan mahalnyanya, dan ada karakter Surya yang menjadi karyawan *Art Galri* ada di belakangnya yang sedang mendengar Senyowo bercerita.

Dalam teori dramaturgi, *front stage* adalah tempat di mana individu menampilkan diri mereka kepada dunia luar. Sutradara membuat Karakter Senyowo mengenakan jaket coklat dan topi, berada di situasi publik atau profesional. Ini adalah area di mana ia berusaha mengelola kesan yang diberikan kepada orang lain. Dengan tubuh yang tegak, dagu ke atas serta Pakaian yang dikenakan menunjukkan bahwa Senyowo ingin menampilkan diri sebagai seseorang yang profesional, serius. Dalam konteks *Scene 2* ini Sutradara ingin memberi kesan bahwa karakter ini sedang berusaha mempertahankan reputasinya di hadapan orang lain, dalam situasi di mana kredibilitasnya sebagai seniman dipertaruhkan.



Gambar 9. *Grab Still* Surya

Sumber : Penulis

Scene 2, Dalam adegan ini, Surya terlihat sedang berinteraksi dengan Senyowo. Sutradara ingin menciptakan Ekspresi wajah Surya yang tampak tenang dan tersenyum tipis menunjukkan bahwa ia berusaha menampilkan diri sebagai seseorang yang ramah, tenang, dan mungkin bisa dipercaya. Namun, mengingat bahwa dia sedang menutupi sesuatu, ini adalah bagian dari perannya di *front stage*, di mana dia berusaha mengendalikan kesan yang diberikan kepada orang lain agar tidak menimbulkan kecurigaan. Manajemen impresi adalah kunci dalam teori dramaturgi, dan Surya tampaknya berusaha keras untuk mengelola cara orang lain memandangnya. Dengan menampilkan sikap yang tenang dan ramah, Surya berharap bisa menutupi kebenaran yang dia sembunyikan.

Sutradara membuat Konflik internal ini antara keinginan untuk terlihat tenang dan ketakutan akan rahasia yang terungkap, menjadi pusat dari performa yang Surya mainkan. Dalam Adegan ini Sutradara memberikan elemen dramatis yang penting, di mana penonton menyadari ada sesuatu yang disembunyikan oleh Surya, menambah ketegangan dan intrik dalam cerita. Dengan menggunakan teori dramaturgi untuk menganalisis Surya, kita bisa melihat bagaimana karakter ini berusaha keras untuk mengelola impresi yang dia berikan kepada orang lain sambil menghadapi ketakutan dan tekanan internal. Karakter ini memperlihatkan bagaimana dia berusaha menampilkan diri

dengan cara tertentu di *front stage*, sementara *back stage* mungkin menunjukkan realitas emosional yang jauh lebih kompleks.



Gambar 10. *Grab Still* Senyowo

Sumber : Penulis

Scene 3, Dalam adegan ini Senyowo sedang melakukan panggilan telepon dengan seseorang yang menuduh bahwa lukisannya adalah hasil plagiat. Di *front stage*, Senyowo harus mempertahankan peran sebagai seniman yang percaya diri dan mempertahankan integritasnya. Sutradara memberikan *treatment* kusus untuk gerak-gerik tubuhnya dalam Bahasa tubuhnya seperti postur tubuh yang tegak condong kedepan, gerakan tangan yang tegas saat memegang telepon dan tangan yang mengepal, menunjukkan upaya untuk menampilkan diri sebagai seseorang yang tidak terintimidasi oleh tuduhan tersebut. Senyowo berdialog dengan nada yang mantap dan tegas, berusaha menegaskan bahwa dia tidak bersalah dan siap untuk membela karya seninya.

Melalui teori dramaturgi, kita dapat melihat bagaimana Senyowo mengelola impresi yang dia berikan kepada penuduh selama panggilan telepon ini. Bahasa tubuh dan ekspresi nonverbalnya memainkan peran penting dalam menunjukkan keyakinan dan ketenangan di *front stage*. Analisis ini menambah lapisan kedalaman pada karakter Senyowo dan memperlihatkan bagaimana dia menghadapi tuduhan *plagiarisme* dengan cara yang strategis dan emosional.



Gambar 11 *Grab Still* Senyowo

Sumber : Penulis

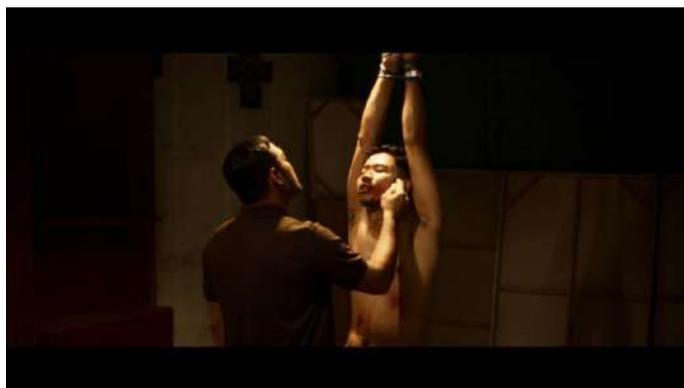
Scene 4, tampak dua karakter yang terlibat dalam interaksi fisik. Senyowo lebih siap dan tegas terlihat memegang erat seseorang yang bertopi di *Art* galeri. Berdasarkan teori dramaturgi Erving Goffman, Sutradara membuat adegan ini dapat diinterpretasikan sebagai bentuk "*performa*" di mana masing-masing individu memainkan peran yang sesuai dengan konteks dan tujuan mereka.

Senyowo berperan sebagai figur *otoritatif* yang ingin mengendalikan atau menghentikan tindakan orang bertopi tersebut. Bahasa tubuhnya mencerminkan dominasi dan kontrol: tangan yang kuat mencengkeram lawannya, dengan ekspresi wajah yang serius atau tegang. Gestur ini menandakan bahwa Senyowo berada dalam "*front stage*" dari performanya, memperlihatkan citra kekuatan dan pengendalian diri yang ingin dia komunikasikan kepada penonton.

Sementara itu, orang bertopi yang sedang ditangkap berada dalam peran defensif atau kalah. Sutradara membuat Posisi tubuhnya yang tertutup atau terhalang oleh tangan Senyowo menunjukkan kurangnya kekuasaan atau resistensi yang terbatas. Dalam konteks dramaturgi, orang ini mungkin sedang mengalami disonansi antara "*front stage*" dan "*back stage*" di mana di satu sisi ia mungkin ingin mempertahankan citra tertentu, namun dalam situasi ini, citra tersebut runtuh karena intervensi dari Senyowo.

Interaksi ini juga bisa dilihat sebagai representasi dari "ritual" dramaturgi di mana ada skenario atau aturan tak tertulis yang diikuti

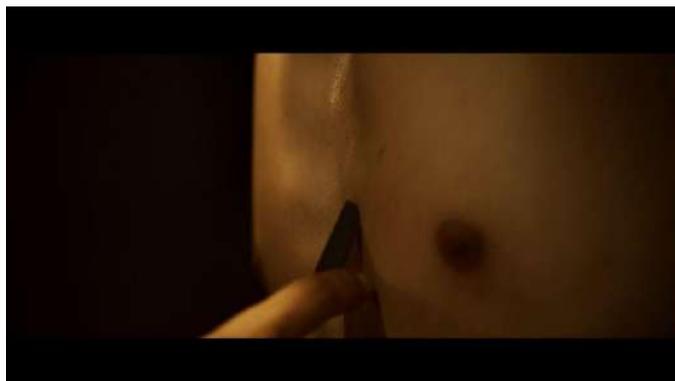
oleh para pemain. Penangkapan di *Art* galeri bisa saja menyoroti kontras antara ruang yang biasanya diisi dengan estetika dan ruangan yang tenang dengan tindakan kekerasan yang melanggar norma tempat tersebut. Dengan demikian, adegan ini menggambarkan kompleksitas identitas dan hubungan kekuasaan yang diungkapkan melalui bahasa tubuh dan dinamika peran sosial.



Gambar 12. *Grab Still* Senyowo

Sumber : Penulis

Scene 5, Dalam adegan ini, Sutradara mempertontonkan sebuah interaksi intens dan penuh ketegangan antara senyowo dan Orang bertopi di dalam sebuah gudang yang *Low key*. Senyowo, yang memegang pisau, berdiri dekat dengan seseorang yang tangannya terikat di atas kepala. Posisi orang yang terikat ini menunjukkan ketidakberdayaan, dengan postur tubuh yang sepenuhnya terekspos dan terpaksa dalam posisi yang rentan. Senyowo, dengan pisau di tangannya, mengambil peran sebagai dominasi.



Gambar 13. *Grab Still* Pisau

Sumber : Penulis

Disini Sutradara fokus terhadap Gerakan Senyowo yang mendekatkan pisau ke wajah korban dan kemudian menurunkannya ke dada dan diiringi dialog, menunjukkan kontrol penuh atas situasi. Bahasa tubuh Senyowo memperlihatkan kekuasaan dan intimidasi, di mana setiap gerakan pisau menjadi simbol ancaman yang nyata. Dalam konteks dramaturgi, Senyowo sedang berada di "*front stage*," menampilkan peran seorang penguasa yang tanpa ampun, mempertontonkan kekuatannya kepada korban dan mungkin kepada dirinya sendiri sebagai bagian dari narasi kekuasaan yang ingin dia pertahankan.

Sementara itu, Orang bertopi yang terikat dalam posisi yang sangat tidak berdaya memerankan "*back stage*" yang sepenuhnya terekspos ke "*front stage*." Ketidakmampuannya untuk melawan atau bahkan melindungi dirinya sendiri menegaskan posisi inferiornya dalam interaksi ini. Dalam dramaturgi, orang bertopi tidak memiliki ruang untuk menyembunyikan kelemahannya, dan posisinya yang terekspos ini mencerminkan kegagalan untuk mempertahankan citra diri yang kuat atau mandiri, memperlihatkan sepenuhnya ketakutan dan ketidakberdayaan yang mungkin dia rasakan.

Interaksi antara Senyowo dan korban ini bisa dilihat sebagai cerminan ekstrem dari hubungan kekuasaan, di mana Senyowo secara aktif membangun dan memproyeksikan citra sebagai figur yang

berkuasa dan tidak bisa dibantah. Bahasa tubuh yang ditunjukkan, terutama dengan pisau yang mendekat ke wajah dan kemudian ke dada, mempertegas niat dominasi dan kontrol total atas tubuh dan nasib korban. Adegan ini, dalam kerangka teori dramaturgi, memperlihatkan bagaimana individu memainkan peran-peran sosial yang dramatis dalam situasi ekstrem, mencerminkan dinamika kekuasaan dan ketakutan yang intens.



Gambar 14. *Grab Still* Senyowo

Sumber : Penulis

Scene 6, Dalam adegan ini, Senyowo bersembunyi di balik pohon di tengah hutan, berusaha mengelabui anak buah Jalu Kolega Posisi tubuhnya yang menempel pada pohon, dengan ekspresi wajah tegang dan jari yang dekat dengan bibir, mencerminkan situasi yang penuh kewaspadaan dan ketegangan. Berdasarkan teori dramaturgi Erving Goffman, adegan ini bisa dilihat sebagai sebuah "performa" di mana Senyowo harus memainkan peran yang sangat strategis untuk bertahan hidup dan menghindari bahaya.

Senyowo, dalam perannya saat ini, berada dalam "*front stage*" di mana setiap gerakan dan ekspresi sangat penting untuk mengontrol situasi. Bahasa tubuhnya yang menempel pada pohon menunjukkan usaha untuk menyatu dengan lingkungan, mengurangi visibilitas dan meningkatkan peluang untuk tidak terdeteksi. Posisi tubuh yang condong ke depan dan mata yang waspada menyoroti tingkat

ketegangan.

Sementara itu, dalam kerangka dramaturgi, Senyowo juga menunjukkan elemen "*back stage*" di mana tekanan internal dan strategi bertahan hidup muncul ke permukaan. Gestur seperti jari yang tergigit bibir bisa diinterpretasikan sebagai tanda kecemasan atau upaya untuk menenangkan diri di tengah situasi genting. Ini menunjukkan kompleksitas dari "*performa*" yang dilakukan, di mana Senyowo harus menjaga ketenangan luar sambil menghadapi kecemasan internal yang nyata.



Gambar 15. *Grab Still* Senyowo

Sumber : Penulis

Scene 7, Dalam adegan ini, Senyowo sedang bersembunyi di balik pohon, terlihat ekspresi wajahnya bahwa senyowo sedang dalam keadaan terkejut. Senyowo melihat dari atas bukit dengan tatapan yang menunjukkan rasa tidak percaya dan kebingungan. Matanya terbuka lebar, rahangnya sedikit terbuka, Senyowo baru saja menyadari suatu kebenaran yang mengejutkan, Surya seseorang yang mungkin ia percayai, ternyata telah mengkhianatinya.

Bahasa tubuh Senyowo menambah intensitas dari adegan ini. Senyowo tampak mencondongkan tubuhnya ke depan, tangan kananya mengepal di depan tubuhnya, menunjukkan bahwa ia sedang berada dalam posisi defensif atau mungkin siap untuk bertindak. Jaket yang dikenakannya, serta topi yang membingkai wajahnya, memperkuat

kesan bahwa ia adalah seseorang yang tangguh, namun sekarang sedang dilanda konflik emosional yang berat.

Dalam dramaturgi, momen ini sangat penting karena menandakan titik balik dalam hubungan antara Senyowo dan Surya. Pengkhianatan ini bukan hanya sebuah kejutan, tetapi juga sebuah perubahan besar dalam dinamika cerita, di mana Senyowo harus menghadapi kenyataan pahit dan mungkin harus mengambil keputusan yang sulit. Ekspresi wajah dan bahasa tubuhnya menekankan rasa sakit dan pengkhianatan yang ia rasakan, serta ketegangan yang mendalam dalam situasi ini.



Gambar 16. *Grab Still* Senyowo

Sumber : Penulis

Scene 8, Dalam adegan ini, Senyowo terlihat berada di dalam sebuah ruangan yang redup dengan cahaya lampu merah yang menciptakan suasana tegang. Senyowo tampak berada dalam posisi yang sangat tidak nyaman, dari ekspresi wajahnya yang terkejut dan bingung. Matanya membelalak dan mulutnya sedikit terbuka, seolah-olah ia tidak percaya pada situasi yang dihadapinya. Di hadapannya ada anak buah yang ingin menangkap Senyowo.

Bahasa tubuh Senyowo menunjukkan bahwa ia tidak siap untuk terlibat dalam pertarungan fisik. Tangannya berada di samping tubuhnya, sedikit terentang namun tanpa tanda-tanda *defensif* atau *agresif*. Posisinya sedikit condong ke belakang, mengindikasikan bahwa ia merasa terpojok dan mungkin berusaha mencari cara untuk

menghindari konflik fisik. Jaket tebal yang dikenakannya, meskipun bisa memberikan sedikit perlindungan, lebih menekankan pada ketidaknyamanannya dalam situasi ini, seolah-olah ia lebih siap untuk lari daripada bertarung.



Gambar 17. *Grab Still Senyowo*

Sumber : Penulis

Sutradara menambah adegan melempar kardus karena Keadaan semacam “*fight or flight*” (bertarung atau melarikan diri) ketika merasa terancam, cenderung untuk membuat tubuh terlihat lebih kecil dan mencari rintangan untuk melindungi diri sendiri dari ancaman tersebut. Merapatkan tungkai dan lengan pada tubuh menunjukkan pengaruh yang tertutup dan sebuah tanda rintangan bisa dihadirkan dengan menyilangkan lengan di dada. Posisi tertutup ini sering digunakan saat seseorang ingin menunjukkan bahwa dirinya bukan ancaman bagi orang lain (sebagian orang yang memiliki sifat *introvert* bisa jadi suka mengambil pose ini), sekaligus untuk menunjukkan ketidaknyamanan dalam keadaan yang sedang dialami, atau, ketika sedang bersama dengan orang tertentu. Tidak banyak terjadi kontak mata, bahu yang tegang, serta lengan dan tungkai yang disilangkan (lengan dan kaki yang ditekuk) melambangkan situasi negatif ini (Borg 2009, 66).

Dalam teori dramaturgi, adegan ini menggambarkan kontras antara karakter Senyowo dan lingkungan atau situasi di mana ia terjebak. Senyowo adalah karakter yang mungkin tidak memiliki kemampuan atau pengalaman dalam pertempuran fisik, dan ini ditunjukkan dengan

jelas melalui bahasa tubuhnya yang canggung dan ketidakmampuannya untuk merespon dengan tegas terhadap ancaman. Ketegangan dalam adegan ini tidak hanya berasal dari potensi kekerasan, tetapi juga dari konflik internal yang dirasakan Senyowo, di mana ia harus menghadapi sesuatu yang benar-benar di luar kemampuannya.



Gambar 18. *Grab Still* Surya

Sumber : Penulis

Scene 8, Dalam adegan ini, Surya terlihat dalam posisi yang sangat berbeda dari peran sebelumnya sebagai karyawan biasa di *Art galeri* seni. Dengan senjata di tangannya dan tatapan tajam, Surya menunjukkan bahwa dia bukan sekadar pegawai, tetapi sebenarnya adalah bos besar yang selama ini menyembunyikan identitasnya. Ekspresi wajahnya yang tegas dan fokus memperlihatkan bahwa ia sedang dalam posisi kekuasaan, siap untuk mengambil tindakan yang drastis jika diperlukan. Ini memberikan kejutan dramatis dalam narasi, di mana peran Surya sebagai tokoh yang tampaknya sederhana, ternyata memiliki kedalaman yang jauh lebih kompleks dan berbahaya.

Dalam konteks teori dramaturgi, perubahan ini mengungkapkan bagaimana Surya telah memainkan peran sosial yang berbeda dari identitas aslinya. Pada permukaan, Surya tampak seperti karyawan biasa, tetapi di balik itu, Surya sebenarnya mengendalikan situasi dan memiliki otoritas yang besar. Dramaturgi dalam adegan ini menggambarkan bagaimana peran sosial dan identitas bisa dibentuk dan dibongkar dalam sekejap, memberikan kejutan kepada penonton

yang sebelumnya mungkin tertipu oleh penampilan luar Surya. Bahasa tubuh Surya dalam adegan ini sangat tegas dan penuh dengan otoritas. Lengan yang terentang memegang senjata menunjukkan kekuatan dan kontrol. Tatapan matanya yang intens memperlihatkan bahwa dia tidak hanya memiliki kekuasaan fisik, tetapi juga mental, siap untuk mengintimidasi dan menguasai lawan-lawannya. Gerakan tubuhnya yang mantap dan tidak tergoyahkan menunjukkan bahwa Surya sangat percaya diri dalam perannya sebagai bos besar, menegaskan transformasi karakternya dari figur yang tampaknya tidak signifikan menjadi penguasa yang sebenarnya.



Gambar 19. *Grab Still Senyowo*

Sumber : Penulis

Scene 8, Dalam adegan ini, Senyowo yang telah membanting surya, namun Surya masih saja berdiri adegan ini adalah adegan menuju ending, Surya ingin menyerang Senyowo namun dengan gagahnya Senyowo melontarkan pukulan ke Surya. Bahasa tubuh Senyowo dalam adegan ini sangat menarik. Senyowo berdiri dengan kaki yang sedikit terbuka, menandakan bahwa Senyowo berusaha untuk menjaga keseimbangan, meskipun mungkin tidak yakin dengan langkah selanjutnya. Kedua tangannya terkepal di samping tubuhnya, menunjukkan bahwa Senyowo siap untuk bertarung, meskipun gaya berdirinya masih mengindikasikan bahwa ia merasa tidak nyaman atau canggung dalam situasi tersebut. Jaket tebal yang dikenakannya

memberi kesan bahwa ia mencoba melindungi dirinya sendiri, baik secara fisik maupun emosional.



Gambar 20. *Grab Still Senyowo*

Sumber : Penulis

Dalam teori dramaturgi, adegan ini merupakan puncak dari konflik antara Senyowo dan Surya, di mana karakter Senyowo yang awalnya terlihat tidak mampu bertarung harus menghadapi kenyataan bahwa ia tidak punya pilihan selain melawan. Dramaturgi dari adegan ini sangat bergantung pada ketegangan yang diciptakan oleh kontras antara karakter yang tidak terlatih dalam pertempuran dan kebutuhan mendesak untuk bertahan hidup. Penonton mungkin merasa simpati terhadap Senyowo karena ia dipaksa untuk melawan dalam keadaan yang sangat tidak menguntungkan.

Dari sisi bahasa tubuh, Senyowo sekarang berdiri dengan postur yang lebih percaya diri, bahunya rileks tetapi tegas, menunjukkan bahwa ia merasa aman dan memegang kendali. Senyuman atau ekspresi yang tenang mungkin terlihat di wajahnya, menandakan kepuasan atas kemenangan yang diraihinya. Senjata yang dipegangnya dengan mantap juga menjadi simbol dari kekuasaan baru yang ia peroleh, baik secara fisik maupun simbolis.

2. *Pra Produksi*

Setelah tahap pengembangan (*Development*) selesai, langkah berikutnya adalah memasuki fase *Pra Produksi*. Dalam peran sebagai sutradara, ada sejumlah tanggung jawab yang harus dijalankan selama proses ini. Pada tahap *Pra Produksi* untuk film pendek “Seni Plagiat” sutradara memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan segala persiapan berjalan lancar. Sutradara bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan berbagai elemen produksi, seperti memilih lokasi, mengatur jadwal, serta memastikan bahwa semua Aktor dan Crew memahami Visi yang akan diwujudkan dalam film. Selain itu, sutradara juga terlibat dalam penentuan konsep visual, termasuk pengambilan keputusan mengenai Set, kostum, dan tata cahaya yang sesuai dengan tema dan narasi film. Berikut merupakan tanggung jawab penulis selaku sutradara dalam proses *Pra Produksi* film pendek “Seni Plagiat” :

a. Riset Data

Setelah tahap pengembangan selesai, sutradara mulai menyusun skenario berdasarkan ide yang telah dikembangkan. Dalam proses penulisan skenario, sutradara juga melakukan riset data untuk memastikan naskah yang dihasilkan komprehensif dan mendalam. Sutradara menjalankan riset ini menggunakan berbagai metode, antara lain:

1) *Observasi*

Penulis melakukan observasi dengan menonton berbagai tayangan yang memberikan pemahaman mendalam tentang *color palette*, teknik pencahayaan, penanganan kamera, dan penulisan naskah. Video-video ini menjadi referensi penting dalam memahami elemen-elemen visual dan teknis yang mendukung pembuatan film.

Penulis mempelajari tayangan-tayangan tersebut melalui berbagai akun di platform YouTube, salah satunya adalah Studio Binder, yang secara rinci menjelaskan berbagai aspek dalam proses pembuatan film. Di sana, penulis belajar tentang bagaimana menyusun *color palette*, teknik film *blocking*, pengaturan kamera,

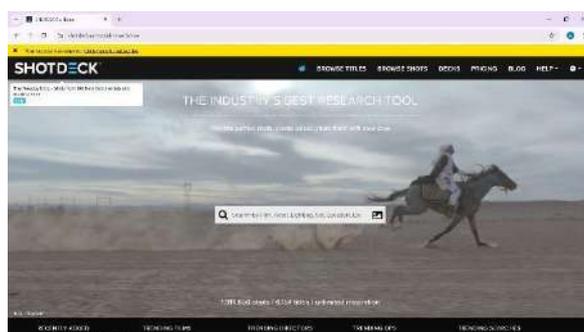
dan banyak hal lainnya yang esensial dalam pembuatan film. Suutradara juga mencari refrensi visual dibeberapa website.



Gambar 21. Channel Studio Binder

Sumber : Youtube

Selain Studio Binder, Sutradara mencari referensi melalui situs web Shotdeck, yang menyediakan berbagai gambar berkualitas tinggi dari berbagai film. Situs ini menjadi sumber inspirasi penting untuk memvisualisasikan adegan dan menentukan estetika yang tepat untuk film yang sedang dikerjakan. Dengan memanfaatkan Shotdeck, sutradara dapat mengeksplorasi beragam pilihan visual yang sudah digunakan dalam film-film lain, membantu dalam pengambilan keputusan terkait pencahayaan, komposisi, dan gaya visual keseluruhan. Situs ini memberikan referensi yang kaya untuk menciptakan tampilan dan nuansa yang sesuai dengan visi sutradara.



Gambar 22. Website Shot Deck

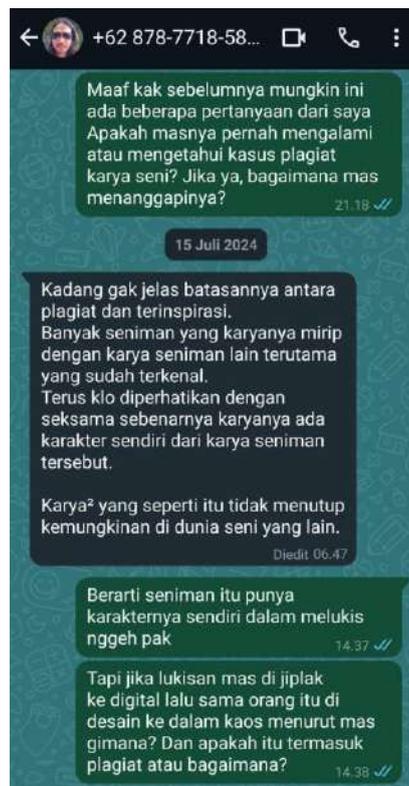
Sumber : Google

2) Wawancara

Karena waktu *pra-produksi* yang sangat terbatas, penulis

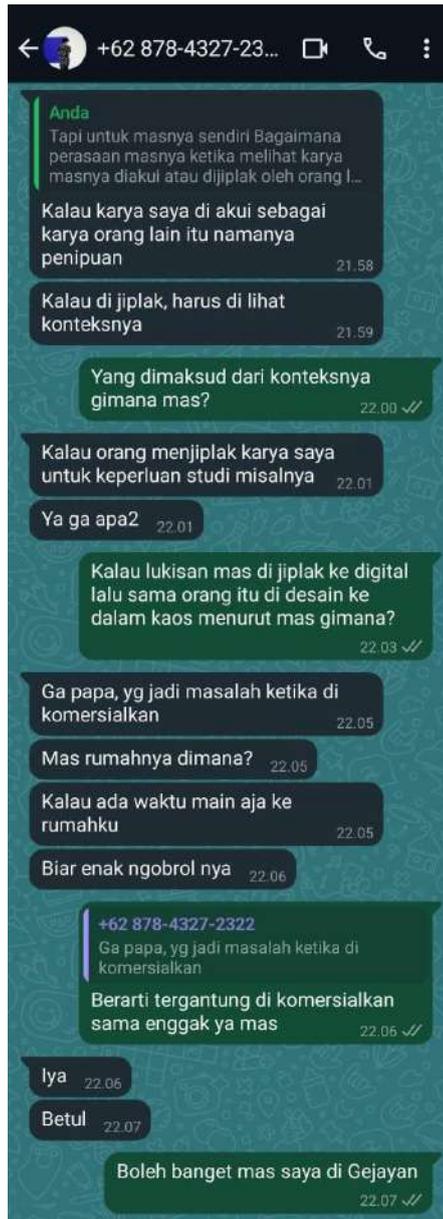
memutuskan untuk menggunakan metode wawancara melalui WhatsApp. Dengan cara ini, wawancara dapat dilakukan dengan lebih *fleksibel* dan *efisien*, tanpa harus mengorbankan kualitas informasi yang diperlukan. Melalui bantuan Ibu Hanif, seorang dosen di STIKOM, penulis berhasil mendapatkan akses untuk mewawancarai beberapa seniman yang berpengalaman. Mereka memberikan wawasan yang sangat berharga yang sangat penting untuk pengembangan karakter dan cerita dalam film.

Seniman-seniman seperti Mas Pekik dan Bli Tantin adalah dua di antara mereka yang bersedia berbagi pengalaman dan pandangan mereka. Kontribusi mereka melalui wawancara ini memberikan kedalaman tambahan pada riset penulis, membantu memastikan bahwa film yang sedang dikembangkan memiliki akurasi dan kedalaman yang autentik.



Gambar 23. WhatsApp Mas Pekik

Sumber : Penulis



Gambar 24. WhatsApp Bli Tantin

Sumber : Penulis

3) Studi Pustaka

Penulis melakukan riset data melalui studi pustaka dengan cara membaca berbagai literatur yang tersedia di internet yang berkaitan dengan film, penyutradaraan, *sinematografi*, dan perkembangan tahapan emosional karakter. Literatur-literatur ini menjadi sumber informasi yang sangat berguna dalam memahami berbagai aspek penting dari proses pembuatan film.

Selain mengandalkan literatur yang ditemukan di internet, penulis juga memperdalam pemahaman dengan membaca buku-buku yang khusus membahas produksi film. Buku-buku ini memberikan pengetahuan yang lebih mendalam tentang berbagai teknik dan pendekatan dalam penyutradaraan dan sinematografi, yang sangat penting dalam proses pembuatan film.

Salah satu buku yang menjadi referensi utama dalam riset ini adalah buku *Cinematography* karya M. Suyanto yang berjudul "*Of Oscar Winners and Box Office*". Buku ini memberikan wawasan yang sangat komprehensif tentang berbagai aspek produksi film, yang membantu penulis dalam merancang dan mengarahkan film dengan lebih baik.

4) Referensi Film

Dalam proses pembuatan film "Seni Plagiat", sutradara mengambil inspirasi dari beberapa film terkenal untuk menciptakan atmosfer yang tepat dan memperkuat elemen-elemen visual dan naratif. Salah satu referensi utama yang digunakan adalah film "Mencuri Raden Saleh". Sutradara mengadopsi beberapa elemen dari film ini, terutama dalam hal latar waktu dan latar tempat. Penggambaran setting dalam "Mencuri Raden Saleh" memberikan panduan yang jelas tentang bagaimana latar belakang dapat mendukung cerita dan membangun suasana yang sesuai dengan tema film.

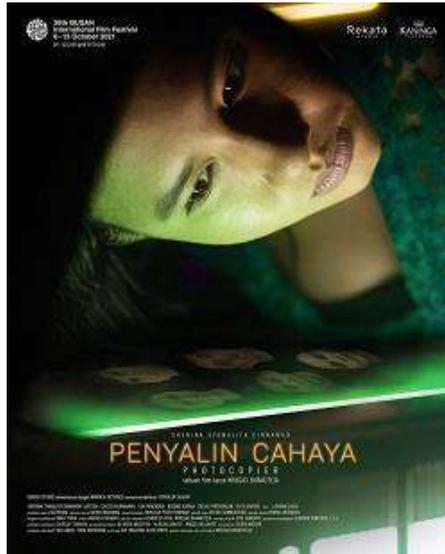


Gambar 25. Poster Film Mencuri Raden Saleh

Sumber : Google

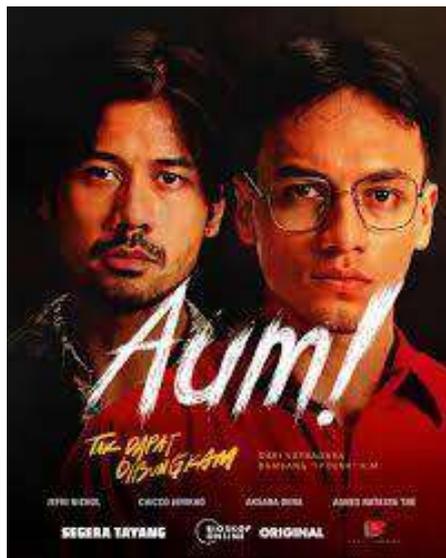
Tidak hanya itu, dari segi visual, film "Mencuri Raden Saleh" juga menjadi acuan penting bagi sutradara. Teknik-teknik visual yang digunakan dalam film ini, seperti pencahayaan, komposisi, dan pemilihan sudut kamera, memberikan inspirasi dalam menciptakan gambar-gambar yang kuat dan berkesan dalam "Seni Plagiat". Visual yang kuat menjadi elemen penting dalam menyampaikan pesan dan memperdalam pengalaman penonton.

Selain itu, dari segi naratif, penulis dan sutradara juga mengambil inspirasi dari film ini, terutama dalam hal menciptakan plot yang memiliki "*plot hole*" atau celah dalam alur cerita yang membuat penonton penasaran dan terus mengikuti alur hingga akhir. Teknik ini digunakan untuk menjaga ketertarikan penonton dan mendorong mereka untuk terus berpikir tentang apa yang akan terjadi selanjutnya.



Gambar 26. Poster Film Penyalin Cahaya

Sumber : Google



Gambar 27. Poster Film Aum!

Sumber : Google

Lebih jauh lagi, film "Penyalin Cahaya" dan "Aum" juga memberikan referensi penting dalam pembuatan Film "Seni Plagiat". Dari "Penyalin Cahaya", sutradara belajar bagaimana menyusun adegan-adegan yang menegangkan dan penuh misteri, khususnya pada bagian-bagian akhir film. Ini digunakan untuk menciptakan

momen-momen yang membuat penonton merasa tegang dan terus bertanya-tanya. Sementara dari film "Aum", teknik pengambilan gambar *handheld* diadaptasi untuk meningkatkan rasa ketegangan dan keterlibatan penonton, memberikan nuansa yang lebih intens dan realistis dalam beberapa adegan kunci.

b. Mencari Kru Inti

Setelah naskah dianggap cukup utuh, tanggung jawab penulis sebagai sutradara berlanjut ke tahap berikutnya, yaitu mencari kru inti yang juga sedang mengerjakan Tugas Akhir. Dalam tahap ini, terbentuklah kru inti yang bertanggung jawab atas pembuatan film "Seni Plagiat" sebagai bagian dari Tugas Akhir. Kru inti film "Seni Plagiat" terdiri dari empat orang, yaitu Andhika Sapto Ardianto sebagai sutradara sekaligus penulis naskah, Abdul Fattah sebagai Director of Photography dan Produser, Zergio Derry Mancino Sebagai Art Director, Nikolaus Nova sebagai Recordist. Keempat orang ini memiliki tanggung jawab utama dalam produksi film "Seni Plagiat". Setelah kru inti terbentuk, tugas untuk mencari kru tambahan diserahkan kepada Produser. Dengan demikian, proses produksi film dapat dilanjutkan dengan bantuan kru lainnya.



Gambar 28. Andhika Sapto Ardianto

Sumber : Data Pribadi



Gambar 29. Abdull Fattah

Sumber : Data Pribadi



Gambar 30. Zerghio Derry Mancino

Sumber : Data Pribadi



Gambar 31. Nikolaus Nova

Sumber : Data Pribadi

c. Sesi Brainstorming

Setelah kru inti yang memiliki tanggung jawab atas film “Seni Plagiat” sebagai Tugas Akhir sudah ada. Tanggung jawab sutradara selanjutnya adalah Sutradara melakukan sesi brainstorming bersama kelompok Tugas Akhir untuk menentukan ide utama. Setelah ide tersebut ditemukan, mereka mendiskusikannya lebih lanjut untuk memastikan semua anggota memiliki tujuan yang sama, sehingga Tugas Akhir dapat berjalan dengan baik dan lancar. Setelah ide utama disepakati, langkah berikutnya adalah menciptakan konsep. Konsep ini menjadi kerangka penting bagi film yang akan diproduksi. Berdasarkan ide tersebut, terbentuklah konsep yang tidak biasa dengan cara mengkombinasikan beberapa konsep yang sudah ada, sehingga akhirnya menjadi konsep baru. Setelah konsep dasar berupa ide terbentuk, penulis melanjutkan ke tahap pengembangan cerita. Ada beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam merancang konsep cerita, seperti memecah *plot* agar struktur cerita terlihat jelas dalam skenario. Penentuan karakter yang terlibat, baik tokoh utama maupun pendukung, juga sangat penting dan harus diperhatikan dengan seksama. Karakter dalam cerita perlu dibentuk sedemikian rupa agar memberikan kesan yang kuat. Selain itu, unsur dramatik dalam cerita juga harus dirancang dengan baik agar penonton dapat merasakan emosi yang ingin disampaikan. Dalam tahap ini, penulis menciptakan struktur dramatis cerita sehingga dramatik yang diinginkan bisa dirasakan oleh penonton.

d. Mengembangkan Sinopsis

Setelah intisari cerita dituangkan ke dalam sinopsis, langkah berikutnya adalah mengembangkan sinopsis tersebut menjadi *treatment* yang berisi kerangka dari skenario yang akan dibuat. *Treatment* ini harus disusun dengan lengkap dan ringkas, mencakup tiap adegan secara menyeluruh. Setelah skenario selesai, sutradara membuat *Breakdown Sheet* dan menyampaikan visinya melalui berbagai analisis, seperti analisis skenario, setting, kostum, dan properti, untuk memberikan arahan yang

jelas kepada kru. Berikut beberapa *Breakdown Shet* yang Sutradara Buat:

9

(Memakai teropong)

Surya keluar dengan pakaian jas/rapi dan beberapa anak buahnya menggunakan topi hitam datang menghampiri Surya lalu hormat, Surya berjalan.

Senyowo menurunkan teropongnya dan ekspresi kecewa, Marah dan kesal.

SENYOWO
Hah itu surya? jadi Selama ini....
Anjingggg!!!

Surya berdiri dan berjalan pelan.
anak buah 6 sedang memasukan beberapa kardus didalam mobil box.
senyowo berhenti di balik pohon dan mengintai para anak buah itu.
Mobil box berjalan dan pintu gudang jalu kolega masih terbuka, Senyowo berjalan pelan memasuki rumah besar.

CUT TO:

8. INT. DALAM RUMAH BESAR - PAGI HARI

8A INT. LORONG RUMAH BESAR - PAGI HARI

Senyowo sedang merakit bom di atas tong bahan bakar minyak setelah merakit bom, senyowo mengambil drigen minyak di sebelah tong lalu berjalan dan berhenti menengok kanan dan kiri tiba-tiba ada anak buah 6 berjalan ke arah senyowo, Senyowapun bersembunyi di balik tembok dekat pintu lalu saat anak buah 6 berjalan melewati pintu senyowo ngeskap leher anak buah 6 dengan tangan kanan dan tangan kiri senyowo untuk membukakan mulut anak buah 6 lalu anak buah 6 bergerak mencoba melepas sekapaan, hingga lama anak buah 6 berhenti bergerak dan terjatuh lalu senyowo menggeletan anak buah 6 di dekat pintu, lalu senyowo melanjutkan berjalan mengendap-ngendap.

CUT TO:

8B INT. RUANG DESAIN - PAGI HARI

Senyowo melihat tulisan Ruang Desain, Diruang desain penuh alat-alat desain dan banyak beberapa laptop dan komputer, lalu Senyowo mengendap-ngendap melihat anak buah 7 sedang merdesain lukisan ke digital, Senyowo mengendap ngendap berjalan ke arah anak buah 7, senyowo menaruh drigen minyak lalu dari belakang senyowo menutup muka anak buah 7 dengan tangan kanan lalu anak buah 7 mencoba merabab-

Gambar 32. *Breakdown Shet Scene 8A & 8B*

Sumber : Data Pribadi

rabah kepala **senyowo** dan tangan kiri **senyowo** memegang belakang leher **anak buah 7** lalu dengan keras **senyowo** memutar leher **anak buah 7**, **Anak buah 7** mati dan di gletakan ke **meja desain**.

Lalu **senyowo** melihat **kertas-kertas yang bergambar lukisan** dan beberapa gambar **desain kaos yang berdesain lukisan**.

SENYOWO
Anjinggg, jadi selama ini
lukisanmu di plagiat
(Menampar kepala)

Lalu **senyowo** mengambil **bom** di **tasnya** dan merakit **bom** di **meja desain** sebelah **anak buah 7** setelah **merakit bom** **senyowo** berjalan mengendap ngendap.

CUT TO:

8C INT. RUANG PRODUK - PAGI HARI

Senyowo meelihat **ruang produk**, Didalam ruang produk terdapat **kaos** yang berdesain pohon dan orang-orang yang menggantung, **kaos** itu di display dengan mewah, **senyowo** memasuki ruangan dan **senyowo** kaget dengan isi ruangan itu saat **senyowo** melihat-lihat **anak buah 8** masuk ruangan itu terjadi fight

ANAK BUAH 8
Woi kamu siapa?

Dengan tenang **senyowo** berbalik badan dan berjalan ke arah **anak buah 8**

SENYOWO
Ohhh aku? hahaha kenalan dulu
sini, aku tamu dari jalu kolega
(Menaruh **brigan**)

ANAK BUAH 8
Woi anjing jangan main-main kamu

Anak buah 8 ingin mengambil **pistol** di pinggangnya dengan cepat **senyowo** memegang tangan **anak buah 8** lalu menyingkirkan tangan itu dengan cepat lalu **senyowo** memukul rahang bawah mulut dan **anak buah 8** terjatuh ke belakang dan mati

senyowo mengambil **brigan** dan menumpahkan **minky** itu di dalam ruangan saat menumpahkan **senyowo** melihat **lukisan** yang di tutup dengan **kain putih** lalu **senyowo** berjalan dan membuka **kain putih** itu dan ternyata lukisan **senyowo** yang bergambar Pohon dan orang-orang yang menggantung.

SENYOWO
Dasar para cetak gambar

Gambar 33. Breakdown Shet Scene 8C

Sumber : Data pribadi

Sebelum pengambilan gambar (*shooting*), produser mengumpulkan seluruh kru untuk membagikan dan membahas isi skenario bersama sutradara dan penulis skenario, guna memastikan tidak ada kesalahan. Setiap kru akan bekerja sesuai dengan arahan skenario yang telah disepakati.

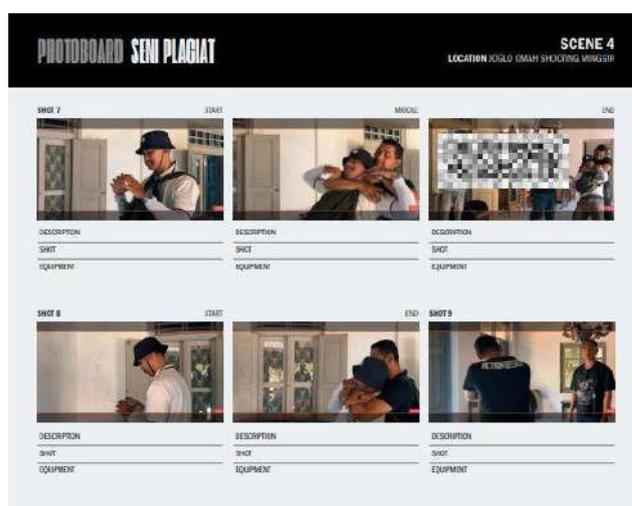
e. Mencari Talent

Tanggung jawab sutradara berikutnya adalah mencari talent, dikarenakan waktu yang terlalu padet Sutradara tidak membuat *Casting talent*, Namun langsung mencari sendiri di media sosial, dengan riset di

media sosial Sutradara mendapatkan beberapa nama, setelah mendapatkan beberapa nama, Sutradara mencari tahu pengalaman beberapa talent ini melewati relasi yang pernah satu *project* dengan Calon talent, setelah melalui pertimbangan yang lama Sutradara memutuskan 2 Talent untuk film “Seni Plagiat”.

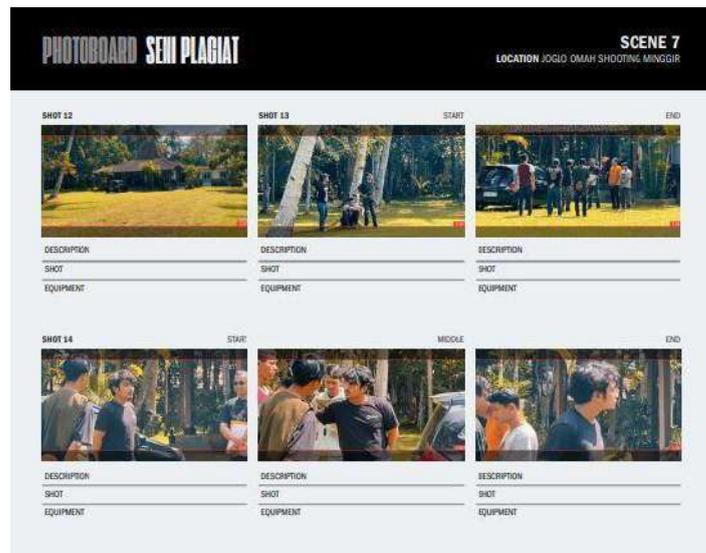
f. Membuat *Fotoboard*

Sutradara bersama *Director of Photography* (DOP) bekerja sama dalam membuat *fotoboard* sebagai panduan visual untuk film yang akan diproduksi. *Fotoboard* ini berfungsi sebagai alat komunikasi penting untuk memastikan bahwa visi sutradara dan DOP selaras dalam menggambarkan adegan-adegan film. Proses pembuatan *fotoboard* melibatkan diskusi mendalam antara sutradara dan DOP untuk menentukan setiap detail visual, seperti penataan cahaya, sudut kamera, dan komposisi gambar. *Fotoboard* ini menjadi acuan dalam merencanakan setiap shot sehingga hasil akhir sesuai dengan konsep yang diinginkan. Setelah *fotoboard* selesai, sutradara dan DOP menggunakan ini sebagai referensi selama proses produksi. Dengan *fotoboard* yang sudah disiapkan, mereka dapat memastikan bahwa semua elemen visual dalam film berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.



Gambar 34. *Fotoboard Scene 4*

Sumber : Data Pribadi



Gambar 35. Fotoboard Scene 7

Sumber : Data Pribadi

g. PPM (*Pre-Production Meeting*)

Diadakan dalam beberapa tahap, mulai dari PPM 1, PPM 2, hingga PPM final. Pertemuan ini dilakukan lebih dari sekali untuk memastikan kembali kesiapan dan kelengkapan kebutuhan dari setiap divisi yang terlibat dalam produksi. Selama PPM, setiap divisi dilihat secara menyeluruh untuk memastikan bahwa semua persiapan berjalan sesuai rencana. Hal ini penting untuk memastikan tidak ada yang terlewat atau kurang dalam proses produksi yang akan datang. Setelah PPM final selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan proses budgeting untuk setiap divisi. Jika ada anggaran yang terlalu besar, Sutradara dan Produser akan berupaya untuk menyesuaikan dan meminimalisir biaya yang tidak diperlukan.



Gambar 36. Kegiatan PPM 1

Sumber : Data Pribadi

h. Reading Naskah

Sutradara mengadakan dua sesi reading naskah bersama para talent untuk memastikan pemahaman yang mendalam terhadap dialog dan karakter. Pada sesi-sesi awal ini, para talent diberi kesempatan untuk mendalami peran mereka dan memahami alur cerita secara keseluruhan. Setelah dua sesi *reading* selesai, sutradara kemudian mengadakan satu kali *Big Reading*. Dalam sesi *Big Reading* ini, seluruh talent berkumpul untuk membaca naskah secara menyeluruh. Sesi ini lebih intensif dan bertujuan untuk menyatukan pemahaman seluruh pemain terhadap naskah dan memastikan sinergi di antara mereka. *Big Reading* ini juga berfungsi sebagai momen penting bagi sutradara untuk memberikan arahan terakhir dan menyempurnakan interpretasi para talent terhadap karakter mereka sebelum proses syuting dimulai. Dengan begitu, seluruh pemain dapat tampil secara maksimal sesuai dengan visi sutradara.



Gambar 37. *Reading Naskah 1*

Sumber : Data Pribadi



Gambar 38. *Big Reading*

Sumber : Data Pribadi



Gambar 39. *Big Reading*

Sumber : Data Pribadi

i. *Recce*

Sutradara bersama tim produksi melakukan *Recce*, yang dikenal juga sebagai peradeganan ulang, untuk memastikan kesiapan lokasi sebelum syuting dimulai. *Recce* adalah langkah penting dalam praproduksi di mana setiap detail teknis dan artistik diperiksa di lokasi yang telah dipilih. Dalam kegiatan ini, sutradara didampingi oleh *Director of Photography (DOP)*, *Art Director*, *Gaffer*, dan Produser. Mereka bersama-sama meninjau lokasi untuk menentukan bagaimana setiap adegan akan diatur, termasuk penataan cahaya, komposisi visual, serta penempatan properti dan *set*. Karena adanya pembatasan kerumunan, *Recce* dilakukan dengan jumlah peserta yang terbatas. Hanya anggota inti dari tim produksi yang hadir di lokasi, memastikan bahwa proses tetap efisien dan sesuai dengan protokol yang berlaku, sambil tetap menjaga kualitas persiapan untuk syuting.



Gambar 40. *Recce* Hutan

Sumber : Data Pribadi



Gambar 41. *Recce Rumah*

Sumber : Data Pribadi

3. Produksi

Pada tahapan ini sutradaralah yang mengontrol proses kreatif. Tanggung jawab terbesarnya yaitu mewujudkan sebuah cerita yang dapat dinikmati dalam bentuk audio visual. Mewujudkan segala kreatifitasnya yang telah dituangkan kedalam konsep penyutradaraan dan mengaplikasikannya kedalam bentuk karya film. pencipta karya juga mendampingi *director of photography* dalam setiap pengambilan gambar sesuai dengan *director shot* yang telah dibuat. Pada proses produksi sutradara juga memastikan kembali talent dapat memerankan tokoh dengan baik sesuai dengan skenario, mengatur dan menjaga mood talent agar bisa diarahkan dengan baik.

Selama produksi film "Seni Plagiat" sutradara harus berperan sebagai tolok ukur bagi seluruh kru. Sutradara berfungsi sebagai panutan dan menjadi tempat bagi kru untuk berdiskusi serta mencari solusi atas masalah-masalah yang muncul di lokasi, terutama yang tidak terduga sebelumnya. Sebagai penulis naskah sekaligus sutradara, Sutradara juga harus memiliki pemahaman mendalam tentang konsep yang telah dibangun sejak awal. Pemahaman ini sangat penting untuk memastikan kelancaran dalam mengarahkan Crew dan memfasilitasi persiapan adegan-adegan berikutnya. Dengan menguasai konsep dan visi film, sutradara dapat memberikan arahan yang jelas dan membantu kru dalam menyesuaikan

pekerjaan mereka, sehingga produksi dapat berjalan dengan efisien dan sesuai rencana.



Gambar 42. Syuting Day 1

Sumber : Data Pribadi



Gambar 43. Syuting Day 1

Sumber : Data Pribadi

Sutradara harus menjadi pribadi yang aktif berinteraksi dengan kru untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman. Ketika menghadapi kendala di lokasi syuting, penulis segera melakukan diskusi singkat dan cepat. Penulis pertama-tama berdiskusi dengan asisten sutradara untuk memastikan ada cukup waktu untuk melakukan perubahan, pemotongan, atau penambahan yang diperlukan, serta membahas peradeganan, termasuk blocking dan

penjiwaan pemain. Selain itu, penulis juga berkoordinasi dengan tim yang menangani aspek teknis seperti kamera, pencahayaan, *art*, audio, serta *make-up* dan *wardrobe*. Diskusi ini penting untuk memastikan setiap elemen teknis berjalan sesuai rencana. Sebagai sutradara, penulis terkadang memberikan pengarahannya langsung kepada talent dan kru tanpa bantuan asisten sutradara. Langkah ini diambil untuk menghemat waktu dan memastikan arahan tersampaikan dengan tepat dan efisien.

Pada hari pertama syuting, salah satu adegan yang direncanakan tidak dapat diambil karena keterbatasan waktu. Meskipun kru dan pemain telah bekerja dengan efisiensi, proses syuting memakan lebih banyak waktu dari yang diantisipasi, sehingga scene tersebut harus ditunda. Keputusan ini dibuat untuk menjaga kualitas produksi, karena memaksakan pengambilan gambar di waktu yang terbatas dapat mempengaruhi hasil akhir. Scene yang tertunda ini kemudian dijadwalkan ulang untuk diambil pada hari syuting berikutnya, dengan mempertimbangkan waktu dan kondisi yang lebih ideal.



Gambar 44. *Syuting* day 1

Sumber: Data Pribadi



Gambar 45. *Syuting Day 1*

Sumber: Data Pribadi

Pada hari kedua *syuting*, sutradara menghadapi tantangan besar yang tidak terduga ketika astrada 1 dan 2 tertidur saat pengambilan gambar. Sebagai dua asisten sutradara utama, peran mereka sangat krusial dalam memastikan kelancaran jalannya produksi, terutama dalam mengatur jadwal, berkoordinasi dengan tim, dan memastikan semua elemen sesuai dengan visi sutradara. Ketidakhadiran mereka membuat sutradara harus mengambil alih sebagian besar tugas koordinasi, yang seharusnya ditangani oleh astrada 1 dan 2. Akibatnya, sutradara tidak hanya harus fokus pada aspek kreatif dari film, tetapi juga terpaksa memikul tanggung jawab administratif yang besar.



Gambar 46. *Syuting day 2*

Sumber : *Data Pribadi*

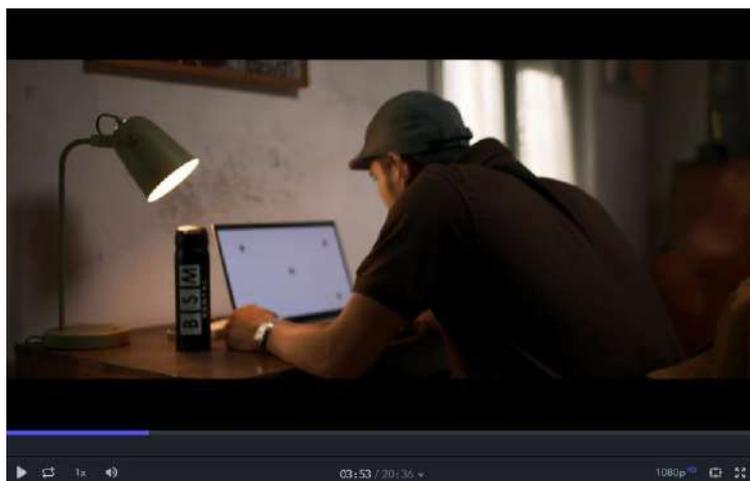
Situasi ini menyebabkan *syuting* berjalan lebih lambat dari yang diharapkan, terutama menjelang akhir hari ketika jadwal semakin ketat dan kelelahan mulai terasa di antara kru. Proses *wrap*, yang seharusnya berjalan lancar dan sesuai rencana, menjadi sedikit kacau karena tidak ada orang yang memastikan semuanya berjalan sesuai jadwal. Kondisi ini membuat sutradara harus bekerja lebih keras untuk mengatasi hambatan ini dan memastikan semua elemen *syuting* tetap terkendali, meskipun menghadapi situasi yang tidak ideal.

4. Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai, tahap berikutnya adalah pasca produksi, di mana semua bahan audio dan visual yang telah direkam akan diolah dan disatukan menjadi sebuah karya utuh. Tahap ini adalah bagian penting dalam penyempurnaan karya, di mana elemen-elemen yang berbeda disusun dan digabungkan dengan hati-hati untuk membentuk narasi yang kohesif.

Proses *pasca produksi* terbagi menjadi dua tahap utama: *Editing Offline* dan *Editing Online*. Pada tahap *Editing Offline*, elemen-elemen utama dari film atau video dipotong dan diatur sesuai dengan struktur naratif yang telah disepakati sebelumnya. Meskipun panduan umum sudah ditetapkan selama *pra-produksi*, ada kalanya perubahan diperlukan berdasarkan hasil *syuting* dan dinamika di lapangan.

Tanggung jawab sutradara dalam kedua tahap *editing* ini sangat penting. Selama *Editing Offline*, sutradara bekerja sama dengan editor untuk memastikan bahwa setiap adegan sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan. Sementara itu, pada tahap *Editing Online*, sutradara memastikan bahwa semua elemen visual dan audio telah disempurnakan secara teknis, termasuk pewarnaan, efek visual, dan penyesuaian suara, sehingga hasil akhir benar-benar merefleksikan kualitas dan pesan yang diinginkan dalam karya tersebut.



Gambar 47. *Masking*

Sumber: Data Pribadi

Dalam salah satu adegan, tim pasca produksi menghadapi tantangan besar saat harus melakukan masking pada bagian tertentu. Dikarekan dari *Artistik* tidak ada bahan di laptop sehingga kami semua memutuskan untuk *Masking*, *Masking* adalah teknik yang digunakan untuk menyembunyikan atau mengganti elemen dalam sebuah adegan, dan sering kali memerlukan ketelitian tinggi. Namun, pada adegan ini, prosesnya menjadi sangat rumit karena kompleksitas elemen visual yang harus diisolasi dan diproses. Objek yang bergerak cepat, pencahayaan yang tidak merata, dan detail yang sangat kecil membuat masking menjadi tugas yang sangat menantang.

Tim pasca produksi harus menghabiskan waktu lebih lama dari yang diperkirakan untuk menyelesaikan bagian ini. Mereka harus menggunakan berbagai teknik dan perangkat lunak khusus untuk memastikan hasilnya tampak alami dan sesuai dengan visi sutradara. Kesulitan ini tidak hanya mempengaruhi jadwal pasca produksi, tetapi juga menambah tekanan pada tim.

BAB V PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Film fiksi “Seni Plagiat” diproduksi untuk menyampaikan makna bahwa Menghargai nilai dari sebuah karya Seni dan menghargai proses kreatif yang ada di baliknya. Isu lain yang diangkat adalah meskipun keadilan sering kali sulit diperjuangkan, menjaga integritas dan kejujuran adalah hal yang paling berharga. Pengkarya menyampaikan pesan melalui film agar makna yang disampaikan terdistribusikan secara tersirat. Dengan menerapkan gaya penyutradaraan dalam pendalaman katakter melalui teori Dramaturgi dan metode *Showing* sebagai penguat karakter tokoh, Pengkarya diharapkan bisa mengambil pelajaran dan pengingat dari pengalaman ini, baik untuk dirinya sendiri maupun untuk masyarakat secara luas. Hal ini penting agar setiap karya yang diciptakan tidak hanya menjadi sebuah ekspresi, tetapi juga memberikan dampak positif dan pemahaman yang lebih dalam bagi khalayak. Penerapan pendekatan teori Dramaturgi dan metode *Showing* dalam karya ini tidak selalu berjalan mulus di setiap *Scene*. Ada momen-momen tertentu di mana upaya untuk menghadirkan teori Dramaturgi tidak sepenuhnya berhasil, yang menunjukkan bahwa pendekatan ini memerlukan perhatian dan eksekusi yang lebih cermat untuk memastikan konsistensinya sepanjang cerita. Penerapan pendekatan teori Dramaturgi yang tidak berhasil disebabkan oleh minimnya *Reading* naskah dengan talent dan kurangnya waktu dalam produksi sehingga kurang maksimal dalam penerapan teori Dramaturgi, Terdapat beberapa *Scene* yang berhasil diterapkannya teori Dramaturgi yaitu *scene* dua, *scene* tiga, *scene* empat, *scene* delapan. Beberapa Proses penguatan karakter tokoh dilaksanakan secara mendalam melalui tahapan *Pra-produksi*, seperti *Reading* naskah, *Rehersel*, diskusi kecil dengan Sutradara dan kegiatan menonton Film refrensi dari Sutradara. Penguatan karakter tokoh juga dilaksanakan waktu produksi melalui penerapan akting yang natural dan *mise-en-scene* yang di terapkan sesuai cerita.

B. Rekomendasi

Setelah melalui proses produksi yang panjang, penulis secara pribadi memberikan beberapa rekomendasi kepada pembaca yang ingin menyutradarai film pendek sebagai langkah untuk meningkatkan kualitas produksi di masa mendatang:

1. Sutradara harus memiliki visi yang jelas mengenai cerita yang akan disampaikan, karena ini akan menjadi panduan dalam setiap keputusan selama proses pembuatan film.
2. Perhatian pada detail sangat penting, mulai dari pemilihan lokasi, kostum, hingga pencahayaan, untuk menciptakan atmosfer yang mendukung cerita.
3. Kerjasama dengan tim adalah kunci. Sutradara perlu mendengarkan pandangan dan ide dari anggota tim untuk menemukan solusi kreatif yang lebih baik.
4. Pemahaman terhadap dinamika aktor sangat penting. Sutradara harus memahami karakter setiap aktor dan membantu mereka memberikan penampilan terbaik sesuai dengan visi cerita.
5. Fleksibilitas dalam menghadapi tantangan dan kesediaan untuk melakukan adaptasi diperlukan demi mencapai hasil yang optimal.
6. Jangan takut untuk bereksperimen; cobalah hal-hal baru untuk menciptakan karya yang unik dan menarik.
7. Nikmati setiap langkah dalam proses pembuatan film dan ingat bahwa kesenangan dalam berkarya akan tercermin dalam hasil akhir produksi.

C. Saran

Berdasarkan hasil penulisan laporan ini, penulis secara pribadi memberikan beberapa saran kepada STIKOM Yogyakarta untuk :

- a. Peningkatan dan penyempurnaan fasilitas untuk kegiatan audio-visual sangat diperlukan agar mahasiswa lebih mahir dalam menggunakan peralatan yang tersedia serta mengurangi biaya sewa alat untuk produksi karya.
- b. Mengundang praktisi yang berkompeten di bidangnya masing-masing akan membantu mahasiswa tidak hanya memahami teori dasar, tetapi

juga menguasai praktiknya.

- c. Pentingnya pengajaran tentang Manajemen Produksi dan penerapannya dalam praktik perlu lebih diperhatikan dalam kurikulum.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, D., Rosidah, Z., Retnasary, M., & Suhadi, M. (2019). Nilai-nilai kearifan lokal pada unsur naratif dan sinematik film Jelita Sejuba. *ProTVF*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i2.21264>
- Prof. Dr. M. Suyanto, 2021, of Oscar Winners and Box Office, Yogyakarta: Andi
- Prasetyo, Bimo, dkk. 2022. Penerapan Gaya Penyutradaraan Dengan Penguatan Tokoh Melalui Pendekatan Realisme Dalam Film Suruh Ayu. *Jurnal Film dan Televisi Calacitra* Vol.02 No.01
- Suneki, S., Paradigma & Haryono. (2012). Teori Dramaturgi Terhadap Kehidupan Sosial. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, doi:10.26877/civis.v2i2/Juli.456
- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama : Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media, 2012.
- Minderop, Albertine. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2005.
- Muhammad Dzulqornain. Penyutradaraan film fiksi “dua belas jam” menggunakan bahasa tubuh sebagai pembangun karakter. *Jurnal Televisi dan Film*, 2017

DAFTAR REFERENSI

- Alberto, D. J., Atmaja, S., & Nur'aeni. (2021). Peran Sutradara Dalam Pembuatan Film Pendek Berjudul Unknown. *Jurnal Komunikasi Universitas Subang*, 7(1), 1–17.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film - Edisi 2*. Montase Press.
<https://books.google.co.id/books?id=BSOqEAAAQBAJ>
- Alberto, D. J., Atmaja, S., & Nur'aeni. (2021). Peran Sutradara Dalam Pembuatan Film Pendek Berjudul Unknown. *Jurnal Komunikasi Universitas Subang*, 7(1), 1–17.
- deBritto Moran, R. J. de, & Munandar, A. (2020). *Manajemen Produksi Film*. 28 52. <https://id.wikipedia.org/wiki/Manajemen>
<https://fahmighoni.wordpress.com/mata-kuliah/teori-teori-komunikasi/> (Diakses Agustus 2024)
- <https://www.coursehero.com/file/44001931/TEORI-DRAMATURGI-ERVING-GOFFMANdocx/> (Diakses Juli 2024)
- https://www.academia.edu/44817076/PENDIDIKAN_DALAM_PERSPEKTIF_KONSTRUKSIONIS_TEORI_DRAMATURGI_ERVING_GOFFMAN/ (Diakses Juli 2024)
- <https://adoc.pub/karakterisasi-tokoh-dalam-novel-sherlock-holmes-empat-pembur.html> (Diakses Agustus 2024)
- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/identitaet/article/view/16784/15248> (Diakses Juli 2024)