

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Judul karya tugas akhir ini adalah Penyutradaraan Film Pendek “Meranyau” Dari Interpretasi Cerita Mitologi Suku Banjar. Penegasan judul yang dimaksud adalah :

a. Penyutradaraan

Penyutradaraan dimulai dari membedah skenario ke dalam *director's treatment* oleh sutradara, mulai dari konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar hingga peradeganan. (Dennis 2008 : 8)

Sutradara adalah orang yang memimpin proses pembuatan film (syuting), mulai dari memilih pemeran tokoh dalam film. Sebagian orang mengenal pengertian sutradara sangat simple, yaitu sebagai seorang yang membuat film. Akan tetapi sebenarnya sutradara juga adalah orang yang pertama kali disebutkan bila film itu bagus atau tidak. Sutradara adalah suatu profesi yang disandang oleh seorang yang bertanggung jawab sepenuhnya secara profesional dalam melaksanakan suatu proses produksi (syuting).

Sutradara memiliki tugas dan tanggung jawab yang berat. Di lapangan seorang sutradara berperan sebagai manajer, kreator, dan sekaligus inspirator bagi anggota tim produksi dan para pemeran. Peran yang sedemikian besar mengharuskan sutradara memahami benar konsep cerita, memahami situasi lingkungan maupun psikologis para pelibat produksi, dan juga harus memahami bagaimana menjalin hubungan yang baik dengan semua kru. Ibarat tubuh manusia, sutradara adalah otaknya, dan yang lain adalah seluruh anggota badan. Otak memerlukan anggota badan untuk mewujudkan gagasan, badan memerlukan otak untuk mengendalikan.

b. Film Pendek

Film Pendek menurut kamus umum Bahasa Indonesia adalah sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para sineasnya untuk memproduksi film panjang nantinya. (Javandalasta, 2011 : 2)

c. Meranyau

Menurut narasumber dari keluarga besar ibu Noor Fazriah Meranyau ialah suatu keadaan dimana terjadi penurunan kesadaran dan pemusatan perhatian serta kesiagaan, kesadaran yang ada tidak penuh. Meranyau dapat menyebabkan imajinasi yang liar seperti membayangkan orang yang sudah tiada, pada saat mengalami meranyau, penderita mungkin akan mengalami kebingungan yang disertai dengan mengigau, tetapi masih mempunyai sedikit kemampuan untuk berkomunikasi atau biasa di sebut menggigau atau letargi.

Menurut Kbbi letargi/le·tar·gi/ /létargi/ n Dok keadaan lemah badan dan tidak ada dorongan untuk melakukan kegiatan, nafsu tidur berlebihan (apabila dibangunkan langsung tertidur kembali), muncul pada penderita penyakit otak atau keracunan (*kbbi*)

d. Dari

dari/ da·ri.

1. Kata depan yang menyatakan tempat permulaan (dalam ruang, waktu, deretan, dan sebagainya): ia berangkat -- Semarang menuju Surabaya; -- halaman 20—50.
2. Kata yang menyatakan asal kedatangan: ia datang -- Medan; menerima surat – ayahnya.
3. Sejak; mulai: -- dulu dia sudah kuperingatkan
4. Oleh karena; disebabkan oleh: hal itu dilakukannya -- kemauannya sendiri;
5. Tentang; mengenai: -- hal utang-piutang diperlukan bukti tertulis.
6. Kata depan yang menyatakan bahan suatu barang: cincin ini terbuat -- emas murni.
7. Kata depan yang bermakna 'yang berupa' atau 'yang terjadi': dihidangkan makanan -- buah-buahan dan kue – kue.
8. Cak kata untuk menyatakan perbandingan: harganya lebih mahal – emas.
9. Kata depan untuk menyatakan pencegahan, pemindahan, atau pemisahan: jauhkan dirimu -- perbuatan itu; menghindarkan diri -- bahaya maut.
10. Cak kata depan untuk menyatakan kepunyaan: pidato pelantikan anggota DPR baru -- Presiden akan disiarkan melalui radio.
11. Melalui; melewati: ia masuk -- pintu belakang. (*kbbi*)

e. Pendekatan

Interpretasi/in·ter·pre·ta·si/ n pemberian kesan, pendapat, atau pandangan teoretis terhadap sesuatu; tafsiran;

1. Menginterpretasikan/meng·in·ter·pre·ta·si·kan/ v menafsirkan;
2. Penginterpretasian/peng·in·ter·pre·ta·si·an/ n proses, cara, perbuatan meng-interpretasikan;
3. penginterpretasi/peng·in·ter·pre·ta·si/ n orang yang menginterpretasikan (*kbbi*).

f. Cerita

Ce.ri.ta/ cêrita/ bentuk tidak baku: ceritera, cetera.

1. Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya): itulah -- nya ketika kami mendaki gunung sumbing
2. Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh – sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka)
3. Lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam film (sandiwara, wayang, dan sebagainya): film ini -- nya kurang bagus
4. Ki omong kosong; dongengan (yang tidak benar); omongan: jangan banyak,

g. Mitologi

Mitologi/ Mitos merupakan salah satu jenis cerita prosa rakyat, disamping legenda dan dongeng (Danandjaya, 1991 : 50). Mitos biasanya berisi kisah mengenai asal usul alam semesta, dewa – dewa, dan hal – hal yang berbau supranatural lainnya, mitos bertujuan untuk meneruskan dan menstabilkan kebudayaan, memberikan petunjuk hidup, melegalsir aktivitas kebudayaan yang sulit dijelaskan dengan akal pikiran.

Kamus – kamus mitos didefinisikan sebagai tradisi dari zaman prasejarah, biasanya berhubungan dengan salah satu dewa atau suatu kekuatan alam yang dipersonifikasikan juga sebagai ceritera yang tidak mengandung kebenaran. Namun menurut Ahimsa Putra definisi yang seperti ini tidak dapat digunakan dalam antropologi budaya karena antropologi budaya justru menyelidiki kelompok masyarakat yang masih menganggap mitos sebagai suatu kebenaran. Istilah mitos ditemukan sebagai bagian dari suatu kepercayaan yang hidup di antara sejumlah bangsa, dan bangsa ini tidak mesti bangsa yang primitif, melainkan juga mewabah pada masyarakat modern. (Fauzan, 2013 : 3)

h. Suku Banjar

Kelompok pendatang/ imigran Melayu, yang diyakini sebagai inti suku Banjar, walaupun telah datang jauh sebelum terbentuknya suku Banjar, sudah tentu datang dengan kebudayaan sendiri yang selanjutnya secara terus – menerus bercampur, melebur bahkan menjadi bagian dari kebudayaan suku Banjar. Kebudayaan Melayu yang diperkirakan menjadi bagian kebudayaan suku Banjar antara lain; bahasa, kebiasaan memakai pakaian/ sarung, kebiasaan tinggal dalam rumah keluarga bertiang/ panggung, rumah dilengkapi beranda/ teras dengan pagar berukir, lubang angin yang penuh ukiran di atas pintu, keahlian mengukir bagian atap rumah dengan bentuk ukiran tumbuhan.

Suku Dayak yang merupakan penduduk asli pulau Kalimantan sudah pasti memiliki pengaruh yang kuat dalam kebudayaan suku Banjar. Walaupun telah disebutkan bahwa dalam proses percampuran (antara Dayak dan Melayu), suku Dayak lebih dominan mengikuti budaya Melayu, tetapi tetap terdapat beberapa bagian dari kebudayaan mereka dalam kebudayaan suku Banjar. Kebudayaan suku Dayak sangat dipengaruhi keyakinan bahwa kehidupan di alam ini terdiri dari alam nyata dan alam roh (ghaib). Alam roh diyakini sangat berkuasa atas manusia dan pengaruh – pengaruh jahat dari alam roh tersebut harus dihindari, sehingga semua aspek kehidupan sehari – hari selalu dijaga dari pengaruh jahat tersebut. Untuk itulah dilaksanakan upacara – upacara dan dibuat benda – benda artefak yang diyakini mampu melindungi diri dari pengaruh jahat. Artefak yang dibuat umumnya berupa ukiran, anyaman maupun berupa benda – benda keperluan sehari – hari yang menggambarkan Dewi Naga (penguasaalam bawah) atau Burung Enggang (penguasa alam atas) (Budiaman 2017 : 37).

Sesuai dengan judul laporan karya kreatif “Penyutradaraan Film Pendek “Meranyau” Dari Interpretasi Cerita Mitologi Suku Banjar” penulis terlibat dalam penyutradaraan film pendek berjudul Meranyau dari pendekatan mitologi suku Banjar. Dengan pendekatan mitologi suku Banjar, film Meranyau memang membahas dan menayangkan film yang memiliki sangkut pautan dengan suku Banjar. Lokalitas menjadi kekuatan tersendiri dalam film Meranyau, mitologi yang tidak banyak di ketahui menjadi gagasan dasar untuk lebih mengenalkan mitologi asal suku Banjarmasin tersebut. Penulis membuat suatu tantangan tersendiri untuk melakukan produksi film bertema Kalimantan di Yogyakarta bukan di daerah Kalimantan, penulis juga memberikan ruang untuk setiap devisi memberikan kontribusi terkait gagasan yang sudah terwujud didaam naskah. Penciptaan karya film Meranyau penulis mencoba menjadi sutradara yang membebaskan cara berfikir dan kinerja kru untuk sebuah aspek yaitu kebersamaan dalam berkarya.

2.2 Konsep yang Digunakan

Konsep – Konsep yang digunakan pada laporan tugas akhir karya kreatif ini antara lain:

a. Film

Menurut Pratista (2017 : 23) film secara umum dapat dibagi menjadi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membuat sebuah film. Masing – masing unsur tersebut tidak dapat akan membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

Secara berdasarkan kata, film (*cinema*) asalnya dari kata *cinematographie* yang memiliki arti *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* (cahaya) dan *graphie* atau *grhap* (tulisan, gambar, citra). Sehingga bisa diartikan Film merupakan mewujudkan atau Melukis gerak dengan cahaya, cahaya tersebut dapat menggunakan alat khusus, seringkali alat yang digunakan adalah kamera.

Definisi lain dari film yakni, Film merupakan hasil cipta karya seni yang memiliki kelengkapan dari beberapa unsur seni untuk melengkapi kebutuhan yang sifatnya spiritual. Unsur seni yang ada dan menjang sebuah film antara lain seni rupa, seni fotografi, seni arsitektur, seni tari, seni puisi sastra, seni teater, seni musik, seni pantonim dan juga novel.

Film fiksi contohnya terikat oleh plot. Dari sisi cerita koma film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Fari sisi produksi, film fiksi relatif lebih kompleks ketimbang dua jenis film lainnya, baik masa praproduksi, produksi, maupun pascaproduksinya. Manajemen produksinya juga lebih kompleks karena biasanya menggunakan pemain serta

kru dalam jumlah yang besar. Produksi film fiksi juga memakan waktu relatif lebih lama. Persiapan teknis, seperti lokasi pengambilan gambar serta set dipersiapkan secara matang baik di studio maupun nonstudio. Film fiksi biasanya juga menggunakan perlengkapan serta peralatan yang jumlahnya lebih banyak dan bervariasi (Pratista 2017 : 31).

Film fiksi tidak bisa dipisahkan dengan film pendek saat ini, dimana kita tau perkembangan film pendek sangat di dominasi dengan genre fiksi. Film Pendek menurut kamus umum Bahasa Indonesia adalah sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para sineasnya untuk memproduksi film panjang nantinya. (Javandalasta, 2011 : 2)

Film juga memiliki hubungan yang sangat erat dengan kebudayaan. Sehingga sungguh tepat apa yang dikatakan James Monaco dalam *How to Read a Film*, seperti dikutip Garin Nugroho, dalam buku film Sebagai Aliran: Kritik Film dan Fenomena Festival dalam kekuasaan dan Hiburan (1995 : 77) bahwa memahami film adalah memahami bagaimana setiap unsur, baik sosial, ekonomi, politik, budaya dan psikologi dan estetis film masing – masing mengubah diri dalam hubungannya yang dinamis. Menurut Sumarno (1996 : 29) sebagai karya seni, film terbukti memiliki kemampuan kreatif. Ia mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingkan terhadap realitas. Realitas yang ditampilkan dalam film adalah realitas yang dibangun oleh pembuat film dengan mengangkat nilai – nilai atau unsur budaya yang terdapat di dalam masyarakat. Atau sebaliknya, realitas rekaan yang ditampilkan dalam film komedian menjadikan sebuah bentukan ‘budaya’ yang diikuti oleh penonton.

Seringkali film ditonton untuk menjadi hiburan. Tetapi fungsi sebenarnya dalam film antara lain fungsi informatif, edukatif, dan juga persuasif. Film nasional fungsinya sebagai media edukatif untuk sebagai pembinaan generasi muda dalam rangka *nation* dan *character building*. Film berfungsi informatif

b. Drama

Pada klasifikasi sebuah film genre drama merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauannya yang sangat luas. Film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter, serta nuansa yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri maupun alam. (Pratista, 2008 : 14).

c. Fiksi

Pada jenis – jenis film secara umum terbagi menjadi tiga film dokumenter, film fiksi, film experimental. Film fiksi adalah jenis film yang terikat dengan plot. Dari sisi cerita film fiksi sering menggunakan rekaan kejadian diluar kejadian nyata cerita film juga terikat hukum kausalitas. (Pratista, 2008 : 6).

d. Penyutradaraan

Pada umumnya, apa pun bentuk produksi audio visual selalu terbagi menjadi tiga tahap, yakni praproduksi, produksi atau syuting, pascaproduksi. Tugas sutradara akan lebih banyak pada tahap produksi. Bukan berarti sutradara tidak perlu mengetahui aspek praproduksi dan pasca produksi. Pemahaman praproduksi akan mencegah sikap arogan dan tuntutan yang berlebih atas peralatan dan aspek – aspek penunjang produksi yang notabene merupakan tugas tim praproduksi. Pemahaman pascaproduksi akan mencegah sutradara menginstruksikan pengambilan gambar dengan komposisi atau arah kamera yang penyambungannya mustahil dilakukan oleh editor. Penyutradaraan dan sebagai sutradara dimulai dari membedah skenario ke dalam *director's treatment* oleh sutradara di praproduksi, mulai dari konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar hingga peradeganan yang akan diterapkan di produksi. (Dennis 2008 : 8).

Menurut Dimas Jay, sutradara film Tusuk Jelangkung, film dapat dianalogikan seperti pada saat kita bercerita kepada lawan bicara kita. Pada saat itu, orang yang berposisi sebagai pendengar akan mengharapkan sesuatu dari cerita itu, antara lain :

1. Siapa saja tokohnya.
2. Apa pekerjaannya atau bagaimana karakternya.
3. Kapan dan apa yang terjadi dengan tokoh tersebut.
4. Apa konfliknya dan dengan siapa konfliknya.
5. Bagaimana penyelesaian konfliknya.
6. Apa inti atau pesan dari cerita tersebut.

Sebagai pencerita atau pendongeng, kita wajib menceritakan poin – poin di atas. Semakin jelas dan semakin sistematis kita menerangkan poin – poin tersebut, pendengar/ lawan bicara kita akan semakin mengerti.

Dalam hal ini kejelasan akan visual dan ketepatan penyusunan struktur cerita sangat penting dalam penyampaian pesan dari sebuah cerita. Juga didukung karakterisasi penokohan yang detail dan disempurnakan dengan pemahaman karakter dari aktor yang membawakan karakter tersebut. Jadi, sebenarnya poin terpenting dalam pembuatan film adalah cerita yang baik. Hal ini termasuk ide cerita hingga penyusunan struktur yang rapi dan terarah. Cerita yang baik perlu dukungan eksekusi (penlaksanaan produksi/ syuting) yang baik pula (Dennis 2008 : 29 - 30).

e. Dramaturgi

Teori dramaturgi tidak terlepas dari pengaruh Cooley mengenai *the looking glass self*, di dalamnya menjelaskan mengenai bagaimana seseorang tampil seperti orang lain, bagaimana penilaian orang lain atas penampilan yang dilakukan seseorang dan bagaimana seseorang tersebut mengembangkan perasaannya atas penilaian dari orang lain. Menurut Goffman orang berinteraksi adalah ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain, yang disebut sebagai pengelolaan pesan. Asumsi dari teori dramaturgi dalam Supardan (2011 : 158) adalah bahwa Goffman tidak berupaya menitikberatkan pada struktur sosial, melainkan pada interaksi tatap muka atau kehadiran bersama (*co-presence*). Menurutnya interaksi tatap muka itu dibatasinya sebagai individu yang saling memengaruhi indakan – tindakan mereka satu sama lain ketika masing – masing berhadapan secara fisik. Begitu pula dengan interaksi yang dilakukan oleh satu pengguna dengan pengguna lain di media sosial. (Fitri 2014 : 103)

f. Keaktoran

Aktor terbagi menjadi 6 bagian, secara umum dari sisi *casting* atau pemilihan pemain dalam sebuah film, dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yakni :

1. Figuran/ *extras*

Sebuah film Figuran/ *extras* adalah karakter/ pemain di luar para pelaku cerita utama. Jika misalnya, dua tokoh utama terlibat dalam sebuah adegan perampokan di sebuah bank maka pasti akan terdapat belasan pemain figuran untuk adegan tersebut, seperti nasabah, petugas keamanan, *teller*, pegawai bank. Pemain figuran biasanya hanya muncul sekilas dan sering kali bermain tanpa mengucapkan dialog (Pratista, 2017 : 120).

2. Aktor amatir

Biasanya digunakan bukan karena kemampuan akting mereka, namun karena autentik dengan karakter yang diperankannya tidak seperti aktor profesional. Aktor amatir biasanya tidak memiliki latar pendidikan seni

peran secara khusus. Dalam banyak kasus seperti misalnya produksi film independen, baik panjang maupun pendek, sering kali menggunakan aktor amatir (Pratista, 2017 : 120).

3. Aktor profesional

adalah seorang aktor yang sangat terlatih dan mampu bermain dalam segala jenis peran yang diberikan pada mereka dengan berbagai macam gaya. Kebanyakan aktor – aktris film, khususnya di industri yang telah mapan, masuk dalam kategori aktor profesional. Aktor – aktris profesional jumlahnya ratusan bahkan mungkin ribuan. Mereka jarang mendapatkan peran utama dan biasanya hanya mendapatkan peran pendukung. Tidak banyak diantara mereka yang mampu melejit popularitasnya menjadi seorang bintang. Sekali pun bersatatus membintang, namun mereka mudah dikenali karna penonton telah akrab dengan wajah mereka. Beberapa nama aktor, seperti Charles Napier, Charles Dance, serta Ilya Baskin, mungkin terdengar asing, namun wajah mereka pasti sudah tidak asing bagi para penikmat film. Napier sering kali bermain sebagai perwira militer serta inspektur polisi, dan Dance sering kali tampil sebagai Birokrat korup, Bos mafia, atau tokoh jahat lainnya, sementara Baskin sering kali bermain sebagai tokoh penjahat atau terori (Pratista, 2017 : 120).

4. Bintang

Dipilih karena nama besar mereka di mata publik. Penggunaan seorang bintang seringkali menjadi kunci sukses sebuah film. Seorang bintang umumnya lahir setelah ia sukses berperan dalam sebuah film. Dalam banyak film, pemain bintang kelas satu biasanya mendapatkan peran utama, sementara peran pendukung biasanya dimainkan oleh bintang kelas dua. Dalam industri film yang telah mapan, seperti di Amerika dan Eropa, seorang bintang umumnya adalah juga seorang aktor profesional (Pratista, 2017 : 121).

5. *Superstar*

Adalah seorang bintang yang sangat populer. Film yang dibintangi superstar selalu sukses luar biasa secara komersial. *Superstar* mampu menarik jutaan penonton datang ke bioskop hanya karena sosok atau figur mereka. Sosok sang *superstar* menjadi daya tarik utama orang untuk menonton filmnya. Film yang akan dibintangi mereka berikutnya biasanya selalu dinanti – nanti oleh para penggemar. Seorang *superstar* memiliki bayaran yang sangat tinggi dan kadang telah dikontrak untuk beberapa film sekaligus.

g. Penokohan

Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh – tokoh dalam cerita (Damayanti, 2006 : 17). Sedangkan menurut Grimes Penokohan penggambaran watak, pandangan hidup dan moral tokoh dalam suatu cerita berdasarkan perannya, tokoh dibagi dalam dua katagori; tokoh utama, yaitu tokoh yang sangat berperan dalam membangun keseluruhan cerita; tokoh bawahan, yaitu tokoh yang kurang berperan bagi keseluruhan cerita dan hanya muncul untuk mendukung tokoh utama (Grimes, 1975 : 43 – 44)

h. Pengadeganan

Adegan adalah interaksi tokoh terhadap tokoh lainnya, atau interaksi tokoh terhadap latar/ *setting*. Adegan umumnya diperagakan oleh aktor dalam sebuah drama. Di dalamnya terdapat komunikasi kepada penonton mengenai situasi dan aksi yang tampak dan dapat diamati oleh penonton sehingga menimbulkan perhatian. Umumnya, dalam sebuah adegan terdapat konflik yakni sesuatu yang sedang dialami pemeran/aktor. Dalam adegan terdapat pesan yang disampaikan oleh pemeran dengan memperagakan tandatanda universal, di mana penonton mungkin juga melakukan hal yang serupa bila berada dalam kondisi seperti yang dialami oleh si aktor. (Karyadi, 2018 : 101 – 102)

i. Akting

Akting adalah berpura-pura, menirukan, merepresentasikan, memerankan (Kirby, 2004 : 80), sehingga aktor di saat berakting harus dapat menyakinkan kepada penonton bahwa ia sedang ‘menjadi’ orang lain. Penonton tidak lagi melihat yang ada di hadapannya adalah tubuh aktor, tetapi telah menjelma menjadi tubuh tokoh yang sedang diperankan. Semua atribut keseharian yang dimiliki oleh aktor seperti gerak langkah kaki, postur tubuh, dan berbagai kecenderungan gerak fisik dan pikiran yang lain harus disimpan. Aktor harus dapat merelakan dan mengiklaskan tubuh, pikiran, dan jiwanya untuk berperan ‘menjadi’ orang lain. Metode ‘menjadi’ itulah yang menjadi pedoman dalam melakukan akting realis. (Novianto, 2010 : 16 -17)

j. Unsur Naratif

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi didalam suatu ruang dan waktu sebuah kejadian tidak bisa terjadi tanpa ada alasan yang jelas (Pratista, 2008 : 33).

1. Hubungan Naratif dengan Ruang

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film umumnya umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjukkan pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti di rumah si tokoh A, berada di kota B, atau di negara C (Pratista, 20017 : 65).

2. Hubungan Naratif dengan Waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu, yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu (Pratista, 20017 : 66).

k. Alur Cerita/ Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yakni *linier* dan *nonlinier* (Pratista, 20017 : 67).

l. Nonlinear

Dengan alur yang maju – mundur, banyak menggunakan flashback, mungkin akan sedikit membingungkan bagi penonton yang belum terbiasa dengannya. Tetapi dengan alur non-linear seperti ini, cerita film akan menjadi unik dan akan membuat penonton menebak – nebak kemana arah cerita dan apa maksud serta makna dari semuanya.

Nonlinier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya. Satu contoh, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau mungkin D-B-C-A-E jika cerita film berlangsung selama satu hari maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak

urut, misalkan malam, pagi, sore, dan siang. Tentu saja, pola seperti ini akan menyulitkan penonton untuk memahami ceritanya. (Pratista, 2017 : 68).

m. Mitologi

Mitologi/ Mitos merupakan salah satu jenis cerita prosa rakyat, disamping legenda dan dongeng (Danandjaya, 1991 : 50). Mitos biasanya berisi kisah mengenai asal usul alam semesta, dewa – dewa, dan hal – hal yang berbau supranatural lainnya, mitos bertujuan untuk meneruskan dan menstabilkan kebudayaan, memberikan petunjuk hidup, melegalisir aktivitas kebudayaan yang sulit dijelaskan dengan akal pikiran. (Fauzan, 2013 : 3)

n. Kebudayaan Banjar

Banjar dipercaya sebagai kelompok pendatang / imigran Melayu, yang diyakini sebagai inti suku Banjar. Banjar juga bercampuran dengan kebudayaan suku Dayak. Kebudayaan suku Dayak yang sangat dipengaruhi keyakinan bahwa kehidupan di alam ini terdiri dari alam nyata dan alam roh (ghaib). Alam roh diyakini sangat berkuasa atas manusia dan pengaruh – pengaruh jahat dari alam roh tersebut harus dihindari, sehingga semua aspek kehidupan sehari – hari selalu dijaga dari pengaruh jahat tersebut. Untuk itulah dilaksanakan upacara – upacara dan dibuat benda – benda artefak yang diyakini mampu melindungi diri dari pengaruh jahat. Artefak yang dibuat umumnya berupa ukiran, anyaman maupun berupa benda – benda keperluan sehari – hari yang menggambarkan Dewi Naga (penguasaalam bawah) atau Burung Enggang (penguasa alam atas) (Budiaman 2017 : 37).

o. Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk pengolahannya. Dalam film fiksi unsur sinematik merupakan aspek teknis pembentukan film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara. Masing – masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi satu sama lain (Pratista, 2017 : 23 -24).

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok, yakni *setting* atau latar, tata cahaya, kostum (*make-up*), serta pemain (Pratista, 2017 : 24).

p. Mise en Scene

Segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film, *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah kita kenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam film adalah bagian dari unsur ini. Jika kita ibaratkan layar bioskop adalah sebuah panggung pertunjukan maka semua elemen yang ada di atas panggung tersebut adalah unsur – unsur dari *mise-en-scene*. Film perang dan epik sejarahm mudah kita kenali dengan setnya serta kostumnya. Film horor serta misteri, didominasi suasana gelap serta suram yang amat mencekam. Sementara film drama serta komedi, boleh jadi menekankan pada akting pemain. Dengan demikian, bisa kita katakan bahwa separuh kekuatan sebuah film terdapat pada aspek *mise-en-scene*. Terdiri dari empat unsur utama, yakni : set (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya termasuk akting. Unsur – unsur *mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film. (Pratista, 2008 : 97).

q. *Low Key Lighting*

Pada sebuah film kebutuhan tata cahaya lighting menjadi sebuah unsur didalam sinematografi kebutuhan tata cahaya sangat bergantung pada setiap adegan / scene dalam film Ibumi ada beberapa tata cahaya yang digunakan termasuk low key lighting. Low key Lighting merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batasan tegas antara area gelap shadow dengan Terang highlight (Pratista, 2008 :79).

r. *High Key Lighting*

High key lighting merupakan satu teknik tata cahaya yang menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang. Teknik ini lebih mengutamakan pada warna, bentuk, garis yang tegas pada tiap elemen *mise-en-scene*. Efek bayangan diusahakan seminimal mungkin. Teknik ini adalah paling umum digunakan dalam sebuah adegan film. Teknik high key lighting, biasanya digunakan untuk adegan yang sifatnya formal dan umum, seperti sekolah, kampus, pusat berbelanja, *mini market*, restoran siap saji, *subway*, dan rumah sakit. Film berjenis bertema keluarga, biografi, *musical*, serta komedi, umumnya menggunakan teknik high key lighting dalam tiap adegannya (Pratista, 2017 : 113).

s. *Sinematografi*

Istilah sinematografi berasal dari akar kata Yunani yang berarti “menulis dengan gerak.” Pada intinya, pembuatan film adalah pemotretan tetapi sinematografi lebih dari sekadar tindakan fotografi. Ini adalah proses mengambil ide, kata-kata, tindakan, subteks emosional, nada, dan semua bentuk komunikasi nonverbal lainnya dan menjadikannya dalam istilah visual. Seperti yang akan kita gunakan istilah di sini, teknik sinematik adalah seluruh jajaran metode dan teknik

yang kita gunakan untuk menambahkan lapisan makna dan subteks ke "konten" film dialog dan tindakan. (Blain Brown, 2012 : 2)

Sinematografi mempunyai nuansa sinematik yang disebut prinsip 5C, yaitu: camera angle, continuity, close up, komposisi, dan cutting. Melalui teknik sinematografi, seorang tokoh/pemain dalam film dapat dilukiskan sesuai keinginan sang sutradara. Teknik sinematografi yang baik dalam sebuah film dapat memberikan pengaruh pada khalayak serta pesan yang disampaikan dapat di mengerti oleh penonton. Sebaliknya, jika teknik sinematografi yang diterapkan kurang baik maka akan terjadi kesalahpahaman (miss perception) dalam memahami pesan yang disampaikan. (Maschelli, 2010 : 2).

t. Camera Angle

Sebuah film terbentuk dari sekian banyak shot. Tiap shot membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton, bagi tata set dan action pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Penempatan kamera pada suatu posisi, menentukan angle kamera, dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Pemecahan – pemecahan sekian banyak problem dalam memilih angle kamera, mungkin bisa dicapai melalui suatu analisis yang mendalam dari tuntutan cerita. Melalui pengalaman, keputusan penentuan angle kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu shot. (Mascelli, 2010 : 1).

Tipe-tipe Angle kamera

1. Angle kamera subjektif

Kamera subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan di dalam film baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seseorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan dalam film, mana kala seorang pelaku dalam adegan

memandang ke lensa yakni karena terjadinya hubungan pemain-penonton melalui pandang - memandang. (Mascelli, 2010 : 6).



Gambar 1.
Angle Kamera Subjektif
Sumber : Cinematography Theory and Practice : 2012

2. Angle kamera objektif

Kamera objektif melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata kamera objektifnya menggunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang mereka sajikan di layar putih bukan dari sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film, maka angle dari kamera objektif tidak mewakili siapapun. Orang yang difilmkan akan nampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah lensa, biarpun hanya dengan lirikan sekilas, adegan harus diulang pengambilannya. Sebagian besar adegan film disajikan dari angle kamera yang objektif. (Mascelli, 2010:5).



Gambar 2.
Angle Kamera Objektif
Sumber : Cinematography Theory and Practice : 2012

3. Angle kamera Point of view

Angle kamera Point Of View, atau disingkat P.O.V, merekam adegan dari titik pandangan pemain tertentu. P.O.V adalah angle objektif, tapi karena ia berada antara objektif dan subjektif, maka angle ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah dan diberikan ketimbangan khusus.(Mascelli, 2010:22).



Gambar 3.
Angle Kamera Poin Of View
Sumber : Cinematography Theory and Practice : 2012

u. *Handheld Kamera*

Teknik *Handheld* kamera dimana kamera dijinjing atau dibawa tanpa menggunakan alat bantu seperti dolly/tripod karakter dari *handheld* kamera yaitu kamera bergerak dinamis dan bergoyang , serta gambar yang “pucat” untuk memberi kesan nyata dalam sebuah film *handheld* kamera terjadi pada adegan yang menegangkan atau serius dimana penonton diajak terlibat langsung didalam ceritanya (realistik). (Pratista, 2008 : 112).

v. *Shot on location*

Produksi film dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya. *Shot on location* belum tentu mengambil lokasi yang sama persis didalam cerita namun dapat pula menggunakan lokasi yang mirip atau mendekati lokasi cerita sesungguhnya. (Pratista, 2008 : 64).

w. *Plot*

Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film (Pratista, 2008 : 34). Jika sebuah novel diadaptasi menjadi sebuah film maka tidak semua isi novel tersebut akan muncul dalam filmnya. Dalam sebuah novel. Suasana pagi yang cerah dapat dideskripsikan begitu detil hingga beberapa ratus kata, namun dalam film bisa hanya disajikan dalam sebuah shot saja. (Pratista, 2017 : 64)

2.3 Ekstraksi

Pada pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir karya Ai Nurhayati angkatan 2009 yang berjudul Peran Sutradara Dalam Pembuatan Film Pendek “Death”, Laporan Tugas Akhir karya Lampos Lambok R angkatan 2012 yang berjudul Peran Sutradara Dari Pra Hingga Pasca Produksi Film Pendek Berjudul #LOVECHANGESEVERYTHING, Laporan Tugas Akhir karya B Abdi Widyatama angkatan 2014 yang berjudul Tanggung Jawab Sutradara Pada Penciptaan Film Pendek Ibumi dan Jurnal dari Yohanes Budi Aman yang berjudul Kebudayaan Suku Banjar tahun 2017. Penulis tertarik menggunakan referensi laporan ini karena sesuai dengan pembahasan yang penulis bahas. Hal itu menjadi acuan penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini.