

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film Sering dipahami sebagai media komunikasi massa yang sarat dengan nilai-nilai kultural, mencerminkan budaya dari sekelompok masyarakat. Film cenderung merekam realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dan diproyeksikan diatas layar. Meskipun film adalah medium komunikasi, atau sebagai sarana orang berkomunikasi kepada audiens, film sering diyakini mempunyai *power* yang sanggup menghipnotis manusia untuk menerima nilai budaya tertentu, atau bahkan secara tidak sadar menginternalisasi ideologi yang terkandung di dalamnya(Suwasono 1:2014).

Di sisi lain film telah membawa manusia ke dalam cara baru dalam berkomunikasi. Dengan film masyarakat dapat berkomunikasi melintasi ruang dan waktu. Kita dapat melihat peradaban manusia di luar tempat kita, melihat tatanan masyarakat di belahan dunia lain, melihat bagaimana masyarakat lain berinteraksi, berkomunikasi dan berbudaya. Dengan film kita juga dapat melihat bagaimana suasana alam di tempat lain, seakan akan film telah menjadi jendela untuk melihat jauh di luar melintasi jarak dan waktu (Suwasono 3:2014).

Film juga telah memanipulasi visualisasi penonton seakan-akan apa yang dilihatnya menjadi sedemikian indah dan megah dari pada kenyataan yang ada. Pernyataan ini tidaklah berlebihan, di tangan sineas-sineas profesional, obyek-obyek yang ditangkap dari sudut pandang kamera dapat direpresentasikan melebihi dari apa yang pernah dilihat manusia bahkan pengalaman estetis penonton, melebihi dari apa yang

pernah difikirkannya. Film merepresentasikan sebuah pengalaman buatan (*vicarious experience*) tentang keindahan, kedasyatan sampai dengan kesedihan(Suwasono 3:2014).

Film sebagai komunikasi masa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekam suara, kesenian baik seni rupa, seni teater, seni arsitektur dan seni musik. Beragam pendekatan dilakukan dalam proses pembuatan film. Meskipun pada dasarnya memiliki satu sasaran, yakni untuk meraih perhatian penonton akan isu–isu atau muatan–muatan masalah yang terkandung di dalamnya. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang–lambang, pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Jenis film – secara umum dibagi menjadi 3 yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini diambil dari cara bertuturnya, yaitu cara bertutur naratif (cerita) dan cara bertutur non–naratif (non cerita) yang mana film fiksi memiliki struktur bercerita yang jelas dari awal hingga akhir film, sedangkan 2 jenis film lainnya (dokumenter dan eksperimental) tidak. Film fiksi berbeda dengan jenis film lainnya, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah di rancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang lebih jelas. Film fiksi yang berada di tengah-tengah dua kutub, nyata dan abstrak, sering kali memiliki tendensi salah satu kutubnya, baik secara naratif maupun senematik (Pratista, 2008:5).

Film fiksi atau fiksi fiktif adalah suatu genre film yang mengisahkan cerita aktif maupun narasi. Film fiksi acapkali menggunakan

cerita imaji atau rekaan diluar peristiwa nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film fiksi juga terikat hukum kausalitas merupakan prinsip sebab-akibat. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pembangunan cerita yang jelas dan tegas. Fiksi (drama) adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi dari kisah kehidupan yang diwujudkan dalam satu runtutan cerita dalam sejumlah adegan. Adegan-adegan tersebut akan menggabungkan realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi khayalan para kreatornya. Contoh: drama percintaan (*love story*), *tragedy*, horor, komedi, legenda, aksi (*action*) (Naratama, 2004:70).

Seorang sutradara memiliki tanggung jawab untuk mempresentasikan ide cerita yang terdapat pada naskah kedalam bentuk gambar atau shot adegan sampai dengan pembuatan papan cerita atau *storyboard* guna untuk dijadikan pedoman mengarahkan sebuah adegan. Sutradara adalah seseorang yang mempunyai profesi menyelenggarakan produksi mulai menganalisis naskah, mengkreasikan rekayasa artistik, memindahkan bahan tulisan kedalam bahasa visual, memimpin tim kerja diberbagai bidang profesi seperti penata kamera, penata lampu, dan lain-lain. Hingga menjadi tontonan yang berbobot dan dapt dinikmati (Naratama, 2004:9).

Film pada umumnya memang sebuah karya yang tidak individualist, dia adalah karya yang sifatnya kompromistis, merupakan hasil dari perpaduan keahlian yang dimiliki oleh beberapa orang, yang diorganisasikan oleh satu tangan tertentu hingga menjadi karya film. Dari sini dapat difahami, bahwa meskipun karya film diarahkan oleh seorang sutradara, adanya pihak-pihak lain yang mempunyai keahlian dibidangnya yang bekerja bersama-sama dalam proses produksi menunjukkan bahwa

film mempunyai sifat kompromistis, penuh dengan sentuhan-sentuhan artistik yang tidak hanya dihasilkan lewat satu kepala saja. Kendati dalam film terdapat sebuah *style* tertentu yang merefleksikan keahlian sutradara dalam mengarahkan visualisasi film, namun demikian sentuhan artistik dalam film akan tetap mencerminkan perpaduan-perpaduan artistik dimana seorang sutradara mungkin tidak menguasainya dengan baik (Suwasono 4:2014).

Pada film “Di Beranda” ini menceritakan tentang dua karakter tokoh yang memiliki perbedaan kepribadian. Fariz adalah seorang mahasiswa yang memiliki kepribadian yang baik dalam melakukan segala hal. Kepribadian yang baik itu Fariz termasuk pribadi yang sangat taat kepada agamanya. Disisi lain Fariz mempunyai kepribadian yang sedikit buruk dikarenakan obsesinya terhadap agama yang dipercayainya dan membuat Fariz cenderung tertutup dalam lingkungan dan kehidupan sehari-harinya. Berbanding terbalik dengan Fariz, Yopi adalah seseorang yang memiliki kepribadian yang buruk. Kepribadian yang buruk itu tercermin dalam kesehariannya seperti, Yopi adalah orang yang tidak taat agama dan termasuk pribadi yang bisa digolongkan anak nakal secara umum. Seperti halnya faris yang mempunyai sisi kepribadian yang lain, Yopi juga memiliki sisi kepribadiannya yang baik. Yopi merupakan orang yang sangat peduli terhadap keluarganya terutama ayahnya yang sedang berada di dalam penjara.

Pada film drama tugas akhir ini sutradara yang sekaligus penulis mengambil konsep cerita dan visualisasi yaitu “ Dua Sudut Pandang Kamera “. Tema ini menjadi acuan utama dalam penyusunan konsep film, yang meliputi konten cerita, konsep visual, artistik, pengadeganan, dan audio. Diadaptasi dari visual teaterikal, sutradara ingin membuat penonton menyepakati bahwa film ini dilihat dari satu sudut pandang yang sama. Visual yang dihasilkan menggunakan konsep dua sudut pandang kamera yang akan terlihat sangat statis sehingga penonton tidak bisa melihat

seberapa detail ekspresi tokoh yang di tampilkan dalam film. Konsep seperti ini ditunjukkan agar penonton dapat mengeksplorasi seluruh komponen film yang bisa dirasakan di dalam film, baik secara bentuk visual maupun audio. Harapan penulis dengan adanya film pendek “ Di Beranda” ini bisa menjelaskan kepada masyarakat bahwa perbedaan selalu menjadi bagian dari sebuah proses kehidupan bermasyarakat dan perbedaan itu sendiri menjadi point utama diciptakan-nya sebuah kehidupan dimana tidak pernah ada yang serupa dan seragam dalam menjalankan kehidupan tergantung dari mana sudut pandang kita menilai kehidupan itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Sebagai sutradara film pendek “Di Beranda”, penulis mengambil konsep dua sudut pandang kamera dan diperkuat dengan fakta serta riset yang dilakukan sebelumnya. Adapun rumusan masalah yang ditekankan penulis adalah.

1. Bagaimana sutradara mengaplikasikan penyutradaraan film pendek “Di Beranda” melalui dua sudut pandang kamera ?
2. Bagaimana sutradara menghidupkan tokoh karater dalam cerita film “Di Beranda” ?

1.3 Tujuan Pembuatan Karya Kreatif

Produksi film yang berjudul “Di Beranda” adalah sebuah film yang pengerjaannya di butuhkan kreatifitas dan kerja sama antara crew. Ada pun tujuan dari pembuatan film ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan Ahli Madya (A,Md) Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) yaitu dengan mengerjakan tugas akhir berupa film pendek.

2. Untuk memperaktekan teori-teori yang telah dipelajari Selama perkuliahan berlangsung.
3. Sebagai bekal untuk untuk terjun langsung ke dunia ke dunia perfilman khususnya bidang penyutradaraan.
4. Untuk memahami secara langsung proses pembuatan film dari tahapan pra-produksi, produksi hingga pasca produksi.
5. Film ini mengkritisi pemikiran mayoritas masyarakat terhadap pola pandang masyarakat terhadap segala bentuk sudut pandang.
6. Sutradara ingin mengajak penonton mengeksplorasi cerita dari keseluruhan elemen visual yang ada dalam film “Di Beranda” yang ada. sutradara berharap penonton dapat menginterpretasikan cerita dari setiap adegan yang dimainkan agar pesan film dapat tersampaikan dengan baik

1.3 Waktu Dan Tempat

Produksi film “Di Beranda” di mulai pada tahapan pra produksi, produksi, dan post produksi. Proses produksi film ini dilakukan di luar kota yogyakarta yaitu kota bandung di awali dari proses pra produksi pada tanggal 29 desember 2018 s/d 16 mei 2019, produksi pada tanggal 18 mei 2019, dan post produksi pada tanggal 5 april 2019 s/d 14 agustus 2019

Jadwal Kegiatan Pra-Produksi Sampai Produksi

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Produksi

No.	TANGGAL	KEGIATAN	TEMPAT
1.	29-12-2018	Penulisan naskah draft #1	Yogayakarta
2.	29-01-2019	Bedah naskah draft #1	Institut Seni Budaya

			Indonesia
3.	30-01-2019	Penulisan naskah draft #2	Bandung
4.	10-02-2019	Bedah naskah draft #2	Institut Seni Budaya Indonesia
5.	11-02-2019	Penulisan naskah draft #3	Bandung
6.	17-04-2019	Bedah naskah draft #3	Institut Seni Budaya Indonesia
7.	18-04-2019	Penulisan naskah draft #4	Bandung
8.	20-04-2019	Bedah naskah draft #4	Institut Seni Budaya Indonesia
9.	21-04-2019	Penulisan naskah draft #5	Bandung
10.	01-05-2019	Bedah naskah draft #5	Institut Seni Budaya Indonesia
11.	04-05-2019 sampai 06-05-2019	<i>Hunting</i> lokasi	Bandung
12.	07-05-2019	Lock lokasi	Bandung
13.	07-05-2019 sampai 08-05-2019	<i>Casting talent</i>	Institut Seni Budaya Indonesia
14.	09-05-2019	Rapat <i>list</i> kebutuhan semua divisi	Institut Seni Budaya Indonesia

15.	10-05-2019	Cek lokasi	Gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia
16.	12-05-2019	Rapat laporan kebutuhan alat semua divisi	Institut Seni Budaya Indonesia
17.	13-05-2019 sampai 15- 05-2019	Reading pemain	Institut Seni Budaya Indonesia
18.	13-05-2019 sampai 14- 05-2019	<i>Booking</i> kebutuhan semua divisi	Institut Seni Budaya Indonesia
19.	14-05-2019 sampai 14- 02-2019	<i>Recce</i>	Gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia
20.	16-05-2019	Rapat terakhir persiapan produksi	Institut Seni Budaya Indonesia
21.	18-05-2019	Proses produksi film	Gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia

Lokasi produksi di Gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya
Indonesia



Gambar 1.1 Gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia
Sumber: *Behind The Scene* Produksi 2019

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pemulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk melengkapi materi laporan tugas akhir. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut.

a. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena-fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana observasi untuk melihat obyek moment tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan. (Margono, 2007:159). Observasi yang telah dilakukan penulis di dalam penyusunan laporan ini adalah mengamati perilaku kehidupan masyarakat di kota besar dan dilingkungan perkampungan.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsi-arsip dan buku-buku tentang

pendapat, teori atau hukum yang berhubungan dengan masalah penelitian (Margono, 1997 : 187).

c. Literatur Visual

Data diperoleh melalui literatur berupa film dan karya yang berkaitan dengan topik penelitian. Lalu perancangan dan menganalisis data yang diperoleh sebagai acuan. Ada beberapa film yang menjadi referensi dalam pembuatan film diberanda ini seperti film *Love Story Me and You* karya sutradara yang sekaligus berperan sebagai *screen play* yang bernama Jack Tew.



Gambar 1.2 Poster Film *Love Story Me And You*

Sumber: Imdb.com 2019

Film *love story me and you* ini bercerita tentang sebuah kisah drama percintaan seorang laki-laki didalam tidurnya kamarnya. Film yang bercerita tentang sebuah kisah romansa ini dibungkus baik dengan elemen-elemen penting yang ada didalam visualnya. Jack Tew seorang sutradara dan sekaligus screen play dalam film tersebut pun sangat cermat mengkorelasikan segala unsur pembentuk film tersebut agar dapat hidup dan bisa menyampaikan visi misi dalam bentuk narasi yang baik. Dalam film ini sutradara Jack Tew menggunakan teknik *long take* yang di kombinasikan dengan arah pengambilan gambar *Top Angle* sebagai konsep untuk menyampaikan ceritanya. Teknik ini juga diterapkan dalam film “Di Beranda” sebagai referensi visualnya. Berbeda

dengan film *Love Story Me And You* yang hanya mengambil gambar Interior. Dalam film “Di Beranda” sutradara mengambil gambar dari *exterior* kamar untuk memberikan informasi yang berbeda ketika arah pengambilan gambar nya dirubah.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan meliputi bahan-bahan bacaan yang secara khusus berkaitan dengan objek penelitian (Rathna 2010:276). Maka studi pustaka yang dilakukan adalah dengan mempelajari data-data yang dikumpulkan bersumber dari buku dan jurnal penelitian tentang penyutradaraan.

e. Praktek Produksi Film

Selama praktek produksi berlangsung, penulis yang sebagai sutradara melakukan beberapa hal yang dilakukan secara kegiatan praktek produksi berlangsung. Penulis juga secara langsung mengikuti setiap kegiatan praktek produksi dari kegiatan pra produksi, produksi, sampai pasca produksi. Dengan mengawasi secara langsung setiap kegiatan tersebut diharapkan karya yang dibuat memiliki pesan yang dapat diterima dengan baik oleh penonton.

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami laporan ini, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul laporan ini. Adapun judul laporan yang dimaksudkan adalah Penyutradaraan Film Fiksi “Di Beranda” Melalui Dua Sudut Pandang Kamera. Adapun uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul laporan ini yaitu, sebagai berikut:

Dalam pembuatan Film/Video, diperlukan orang yang cakap terampil dan mempunyai kemampuan estetis yang kuat dalam menginterpretasikan sebuah naskah Film/Video. Kemampuan menterjemahkan naskah Film/Video dalam bentuk visual ini lah yang menjadi tanggung jawab seorang sutradara(Suwasono 2014:49).

Film Fiksi adalah film yang di dalam narasinya tidak memerlukan realita yang mengandung kebenaran. Film Fiksi juga tidak memerlukan adanya penggalian data yang akurat serta fakta yang benar benar ada. Sesuai dengan istilah yaitu fiksi, maka film jenis ini menceritakan sesuatu yang tidak pernah terjadi atau hanya karangan yang bersifat imajiner atau fiktif(Suwasono 2014:13).

Melalui adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Melalui memiliki arti dalam kelas verba atau kata kerja sehingga melalui dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya(kbbi.com 22-07-2019).

Sudut pandang Dalam fotografi, sudut pandang (en:angle of view, angular field) adalah rentang sudut perspektif yang terekam oleh kamera.

Untuk menghindari multitafsir maka penulis menegaskan definisi judul “Penyutradaraan Film Fiksi Di Beranda Melalui Dua Sudut Pandang Kamera” ini mengenai bagaimana penjelasan dari proses penciptaan sebuah karya yang berbentuk film fiksi, yang mengambil tema besar di dalam narasi dan teknis pengambilan gambar berupa dua sudut pandang kamera.

2.2 Konsep yang Digunakan

Pemilihan konsep adalah elemen penting yang harus diperhatikan untuk mencapai idealisme dalam berkarya. Film memiliki konsep-konsep pendukung yang akan menjadi unsur pembentuk film itu sendiri. Sebuah tema ataupun konsep ide tentu saja dapat di tunjukkan secara langsung melalui peristiwa-peristiwa tertentu atau melalui tokoh-tokoh tertentu, tapi seringkali tema itu tampil secara tidak langsung dan setelah kita ditantang untuk menelusuri kalbu kita sendiri waktu kita mencapai suatu penafsiran yang kita rasakan paling cocok untuk film itu sebagai suatu keseluruhan. Pendekatan yang tidak begitu langsung ini mempertinggi kemungkinan adanya berbagai macam penafsiran. Tapi penafsiran berbeda yang dibuat oleh penonton yang berbeda tidak perlu merupakan sesuatu yang saling bertentangan. Bahkan mungkin saja keduanya berlaku, mungkin saja ia juga merupakan dua pengutaraan yang mengatakan hal yang sama, tapi dengan cara yang berbeda, atau merupakan pendekatan tema yang sama tapi dari sudut pandang yang berbeda(Sani 1992:17).

Berikut adalah konsep-konsep yang digunakan untuk penyusunan laporan tugas akhir ini :

2.2.1 Film fiksi

Film fiksi atau fiksi fiktif adalah suatu genre film yang mengisahkan cerita aktif maupun narasi. Film fiksi acapkali menggunakan cerita imaji atau rekaan diluar peristiwa nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film fiksi juga terikat hukum kausalitas merupakan prinsip sebab-akibat. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pembangunan cerita yang jelas dan tegas.

Fiksi (drama) adalah sebuah format acara televisi yang diproduksi dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Format yang digunakan merupakan interpretasi dari kisah kehidupan yang diwujudkan dalam satu runtutan cerita dalam sejumlah adegan. Adegan-adegan tersebut akan menggabungkan realitas kenyataan hidup dengan fiksi atau imajinasi khayalan para kreatornya. Contoh: drama percintaan (*love story*), *tragedy*, horor, komedi, legenda, aksi (*action*) (Naratama, 2004:70).

Film jenis ini di dalam narasinya tidak memerlukan realita yang mengandung kebendara. Dia juga tidak memerlukan adanya penggalian data yang akurat serta fakta yang benar-benar ada. Sesuai dengan istilahnya yaitu fiksi, maka film jenis ini menceritakan sesuatu yang tidak pernah terjadi atau hanya karangan yang bersifat imajiner atau fiktif(Suwasono 2014:8).

2.2.2 Penyutradaraan

Seorang sutradara memiliki tanggung jawab untuk mempresentasikan ide cerita yang terdapat pada naskah kedalam bentuk gambar atau shot adegan sampai dengan pembuatan papan cerita atau *storyboard* guna untuk dijadikan pedoman mengarahkan sebuah adegan. Sutradara adalah seseorang yang mempunyai profesi menyelenggarakan produksi mulai menganalisis naskah, mengkreasikan rekayasa artistik, memindahkan bahan tulisan kedalam bahasa visual, memimpin tim kerja diberbagai bidang profesi seperti penata kamera, penata lampu, dan lain-

lain. Hingga menjadi tontonan yang berbobot dan dapat dinikmati (Naratama, 2004:9).

Tanggung jawab seorang sutradara adalah mempresentasikan ide cerita yang terdapat pada naskah/*script* dalam bentuk *shot-shot* adegan sampai dengan pembuatan *storyboard* atau *photoboard* yang nantinya akan dijadikan pedoman untuk mengarahkan sebuah adegan. Seperti yang ditulis oleh A.A. Suwasono dalam bukunya yang berjudul pengantar film (Suwasono, 2014:1). Seorang sutradara memiliki peran penting sebagai interpretator. Seorang sutradara, dalam rana kreatif, adalah orang yang menerjemahkan cerita dari sebuah naskah yang dituangkan ke dalam gambar dan dapat dilihat serta suara yang dapat didengar pada hasil akhirnya.

Begitu juga dengan proses kreatif untuk membedah naskah, mereproduksi dan mempresentasikan dalam bentuk arahan-arahan penamilan adegan(*shooting*) menjadi tugas seorang sutradara. Sutradara akan berkecukupan dalam kegiatan kreatif, yang mengurai dan merangkai kembali cerita dan adegan-adegan serta sudut pandang kamera yang paling estetis menurut gayanya. Dengan demikian kualitas penampilan film adalah hasil dari karya seorang sutradara. Akan tetapi bukan berarti seorang sutradara dapat berdiri sendiri dalam proses pembuatan film. Sutradara memiliki pesan yang besar dalam membangun ritme serta suasana produksi yang positif bagi seluruh tim.

Sebuah film adalah hasil dari suatu kerja sama kreatif, suatu interkreasi bersama yang kreatif dari bermacam-macam seniman dan teknis yang mengerjakan bermacam-macam unsur, dan yang kesemuanya memberikan kontribusi pada sebuah film lengkap. Karena kompleksnya tugas pembuatan film secara teknis dan fisik dan karena banyaknya manusia yang dilibatkan dalam pembuatan sebuah film, hal ini sulit jika bergantung hanya pada gaya tunggal sutradara(Sani 1992:189).

Disamping itu menurut Harymawan sutradara harus dapat memberikan saran kepada aktor agar mereka menciptakan apa yang disebut laku simbolik atau akting kreatif. Laku simbolik adalah cara

berperan yang biasanya tak terdapat dalam instruksi teks, tetapi diciptakan untuk memperakaya permainan. Hal ini dapat lebih menjelaskan kepada penonton apa yang terkandung dalam batin seorang pemeran.

Sutradara dalam produksi film/video, mempunyai otoritas dan tanggungjawab penuh dalam memimpin dan menginstruksikan proses pengambilan gambar. Dan dia akan memimpin dan memberi arahan pada seluruh tim, baik pemain maupun para kru artistiknya yang dijabarkan dalam bentuk gaya, teknik, sikap dan karakter yang mewarnai seluruh penampilan.

Dalam pembuatan film/video, diperlukan orang yang cakap, terampil dan mempunyai kemampuan estetis yang kuat dalam menginterpretasikan sebuah naskah film/video. Kemampuan untuk menerjemahkan naskah film/video dalam bentuk visual ialah yang menjadi tanggung jawab seorang sutradara. Sutradara adalah seseorang yang mempunyai kemampuan untuk mengarahkan secara langsung aspek-aspek keratif dalam sebuah produksi film baik untuk menampilkan adegan-adegan maupun instruksi tentang sudut pandang pengambilan gambar(Suwasono 2014:49).

2.2.3 Struktur Film

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

1. Shot

Shot selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau juga

sering diistilahkan satu kali *take*. Sementara *shot* setelah film telah jadi memiliki arti satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*editing*). Shot merupakan unsur terkecil dalam film. Dalam novel, shot biasanya diibaratkan satu kalimat. Sekumpulan beberapa *shot* biasanya dapat dikelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan bisa berjumlah belasan hingga puluhan *shot*. Satu *shot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, beberapa menit, bahkan jam (Pratista, 2008:29).

2. Adegan (*scene*)

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. Biasanya film terdiri dari tiga puluh sampai lima puluh buah adegan. Adegan adalah yang paling mudah kita kenali sewaktu kita menonton film. Kita biasanya lebih mengingat sebuah adegan ketimbang sebuah shot atau sekuen.

3. Sekuen (*Sequence*)

Sekuen adalah satu adegan besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dari adegan yang paling berhubungan. Dalam karya literatur, sekuen bisa diibaratkan seperti sebuah bab atau sekumpulan bab. Dalam pertunjukan teater, sekuen bisa disamakan dengan satu babak. Satu sekuen biasanya dikelompokkan

berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang. Biasanya film cerita terdiri dari delapan sampai lima belas sekuen. Dalam beberapa kasus film, sekuen dapat dibagi berdasarkan usia karakter utama, yakni masa balita, kanak-kanak, dewasa, serta lanjut usia. Dalam film-film petualangan yang umumnya mengambil banyak tempat, sekuen biasanya dibagi berdasarkan lokasi cerita (Pratista, 2008:30).

2.2.4 Casting

Dalam proses pembuatan sutradara berperan penting dalam memilih pemain. Proses pemilihan pemain dalam sebuah film disebut dengan *casting*. Seorang sutradara dalam proses seleksi para pemain pada umumnya dibantu oleh *casting director* dan *talent coordinator*. M. Boggs (1992:185) menjelaskan penempatan tokoh untuk peranan yang tepat adalah suatu hal yang harus dipertimbangkan dengan baik. Jika ciri-ciri fisiknya, raut wajah, mutu suaranya atau kepribadiannya secara menyeluruh yang dia proyeksikan mungkin sama alamiah tidak sesuai dengan tokoh yang harus dimainkan, bahkan permainannya mungkin sekali tidak akan meyakinkan sehingga biarpun mereka memiliki kesanggupan besar sebagai peniru tidak akan mungkin dapat memainkan peranan yang disediakan dengan efektif.

Penjelasan tersebut menjelaskan bahwa kebutuhan proses *casting* harus sangat diperhatikan, maka dari itu peran dari *casting director* diperlukan untuk mengenal latar belakang dan *track record* akting para peserta *casting*. Effendy (2009:53) menuliskan bahwa *casting director* menyeleksi sejumlah pemeran yang disediakan oleh *talent coordinator*. Berdasarkan skenario dan arahan *casting director*, seorang *talent coordinator* mengundang sejumlah calon pemeran, biasanya tergabung dalam adegan penyalur model yang telah diseleksi sesuai atau mendekati kriteria.

Casting adalah proses penentuan pemain (akrot/aktris) berdasarkan analisis naskah untuk dipertunjukan (Harymawan, 1998:67). Berikut adalah macam-macam bentuk casting :

1. *Casting by ability* : Berdasarkan kecakapan, yang terpandai dan terbaik dipilih untuk peran yang penting/utama dan sukar.
2. *Casting to type* : Pemilihan pemain berdasarkan kecocokan fisik si pemain.
3. *Antitype casting*: Pemilihan yang bertentangan dengan watak atau fisik si pemain, menentang keumuman jenis perwatakan maenusia secara konvensional, sering juga disebut *edicalional casting*.
4. *Casting to emotional temprament*: Memilih seorang pemain berdasarkan hasil observasi hidup pribadinya, karena mempunyai banyak kesamaan atau kecocokan dengan peran yang akan dipegangnya.
5. *Therapeutic casting*: Menentukan seorang pemain bertentangan dengan watak aksinya dangan maksud menyembuhakn atau mengurangi ketidak seimbangan jiwanya (Harymawan, 1998:67).

Dalam proses *casting* sutradara harus bisa memahami tipe-tipe *casting* guna menempatkan proses casting pada setiap tokoh cerita di dalam film. Pada proses *casting* sutradara juga harus memahami karakter dalam menggerakan alur pada film. Karater juga mempunyai sifat multi dimensional. Adapun dimensi yang dimaksud adalah dimensi fisiologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis (Harymawan, 1998:25-26).

Pada umumnya bila pada sejumlah calon pemeran telah berkumpul, *casting director* kemudian melaksanakan tugasnya. Tahap kedua dari proses *casting* ini adalah menyerahkan calon aktor atau pemeran yang dirasa sesuai dengan kriteria karakter tokoh yang dicari untuk diseleksi kembali oleh sutradara. Berdasarkan hasil kerjanya. *Casting director* memberikan daftar berisi nama-nama calon pemain yang paling

memenuhi syarat dan juga menyertakan evaluasi dan argumentasi dalam sudut pandang *sebagai casting director*.

2.2.5 Tata Artistik

Pada tata artistik secara sederhana dapat disebut juga sebagai “membuat dunia visual” dalam film. Blain brown menjelaskan:

“When w creat a film project, one of our primary tasks is to creat a visual world for the characters to inhabit. This visual world is an important part of how the characters and motivations. Without a word being said, we know a great deal about this person, his world, adn social situation, all of wich are fundamental to the story” (Brown, 2012:2).

“Pada saat kita membuat (proyek) film, salah satu tugas utama kita adalah membuat dunia visual untuk hunian bagi berbagai karater. Dunia visual ini adalah bagian penting dimana penonton dapat merasakan cerita; bagaimana mereka dapat memahami karater berikut motivasinya. Tanpa kata-kata yang diucapkan, kita dapat mengetahui banyak hal tentang orang tersebut, baik didunianya dan situasi sosialnya. Semua itu menjadi hal yang fundamental untuk sebuah cerita” (Brown 2012:2).

Tata artistik yang dipimpin oleh seorang pengarah artistik bertanggung jawab untuk merencanakan dan merancang *setting*, kostum dan tata rias. Ketiga elemen tersebut merupakan elemen-elemen visual dalam film yang paling mudah untuk diidentifikasi. Himawan pratista secara runtun mendefinisikan ketiga elemen tersebut dalam bukunya yang berjudul memahami film edisi 1 (Pratista, 2008:62-75). *Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya, yang dalam hal ini property adalah benda-benda yang tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, dan lain sebagainya. *Setting* juga digunakan dalam sebuah film pada umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya, dan harus

mampu meyakinkan penonton bahwa film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks cerita filmnya. Sementara kostum dan tata rias adalah segala hal yang diletakan dan dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya.

2.2.6 Sinematografi

Sinematografi akan bekerjasama dengan sutradara untuk melengkapi dan menguatkan konsep visual sutradara. Sutradara sudah membayangkan apa yang perlu dan tidak perlu disajikan kepada penonton. Namun belum bisa membayangkan jarak, sudut, ketinggian, lama pengambilan, pergerakan gambar dan kebutuhan teknis yang diperlukan untuk mewujudkan visual tersebut. Sinematografer yang kemudian mengisi bagian ini dengan tetap mengacu kepada gagasan awal sutrada. Kerjasama seperti ini juga terjadi pada peratemen-departemen lainnya, seperti departemen pencahayaan, artistik, suara, dan lain-lain. Semua departemen mengembangkan gagasan awal sutradara sesuai dengan jawaban masing-masing departemen. Blain brown dalam bukunya *cinematography: teory and practice* (2012:11-12) menjelaskan hubungan antara sutradara dan penata sinematografi.

“Many director are adept at conveying their visinif the project either verbally or with drawings, metaphors, or photographic references. Some director are not good at this – they have a visual concept, but they are not able to communicate it well to their collaborators. In others cases, the director does not have a strong visionand need help in developing one. In these instances, it is really up to the cinematographher to reach into the director’s haad and try to undrestand what it is he or she is trying to accomplish; if there are missing pieces in the visual puzzel thet is a film project, then it is up to the DP to fill in those blank spots with artistic inspiration, collaboration, and leadership”(Brown, 2012:11-12).

“Banyak sutradara yang mahir dalam menjelaskan gambar dari (proyek) film mereka baik secara verbal atau dengan gambar, ungkapa, atau dengan referensi fotografi. Namun, beberapa sutradara tidak mahir dalam hal tersebut – mereka mempunyai konsep visual namun tidak dapat mengkomunikasikannya dengan baik kepada rekan kerjanya. Pada kasus lain, sutradara tidak memiliki gambaran yang kuat dan membutuhkan bantuan untuk membuatnya. Sehingga, hal tersebut sangat bergantung pada sinematografer untuk mencapai apa yang ada di bayangan sutradara dan mencoba untuk mengerti apa yang ingin dicapai sutradara; jika ada bagian yang hilang dari visual *puzzle* pada sebuah film, maka hal tersebut tergantung pada DP (*Director Of Photography* atau *Sinematografer*) untuk mengisi bagian-bagian kosong tersebut dengan inspirasi artistik, kolaborasi, dan bimbingan” (Brown, 2012:11-12).

Tanggung jawab penata sinematografi juga termasuk menentukan para personel yang bertugas sebagai pengarah sinematografi, pengarah cahaya, dan efek visual, yang semuanya bekerjasama sesuai arahan dan keinginan sutradara dalam memproduksi film/video (Suwasono, 2014:50).

2.2.7 Mise-en-Scene

Mise-en-scene adalah segala 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-film perang dan epik sejarah mudah kita kenali karena *setting* serta kostumnya yang sangat megah dan mewah. Film-film horor serta misteri didominasi suasana yang gelap serta suram yang amat mencekam. Sementara film-film drama serta komedi boleh jadi

menekankan pada akting pemain(Pratista,2008:61). Dengan demikian bisa kita katakan bahwa separuh kekuatan sebuah film terdapat pada aspek mise-en-scene adalah sebagai berikut :

2.2.8 Setting atau Latar

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* yang sempurna pada prinsipnya adalah setting yang otentik. *Setting* harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks cerita filmnya. Setting ruang makan dan sebuah restoran dan rumah tinggal tentu berbeda. Ruang makan pada era kini, masa silam, dan masa depan tentunya juga berbeda. Dalam sebuah produksi film, pekerjaan perancangan dan perancangan setting adalah tugas seorang penata artistik (Pratista, 2008:62).

2.2.9 Kostum dan Tata Rias Wajah

Kostum adalah segala hal yang di kenal pemain bersama seluruh aksesorisnya. Aksesoris kostum termasuk di antaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan sebagainya. Dalam sebuah film busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi dan konteks naratifnya (Pratista,2008:71).

1. Kostum Sebagai Penunjuk Ruang dan Waktu

Dalam film kostum juga dapat di fungsikan sebagai penunjuk ruang dan waktu. Bersamaan dengan setting, kostum adalah aspek

yang paling mudah kita identifikasi untuk menentukan periode (waktu) serta wilayah (ruang). Setiap periode dan wilayah (negara) pasti memiliki kostum yang khas.

2. Kostum Sebagai Penunjuk Status Sosial

Kostum juga dapat menentukan kelas atau status sosial para pelaku cerita. Pelaku utamanya biasanya menggunakan busana yang lebih detil daripada karakter figuran. Kostum sendiri juga tergantung dari periode latar ceritanya.

3. Kostum Sebagai Penunjuk kepribadian Pelaku Cerita

Busana dan asesorisnya juga mampu memberikan gambaran umum tentang karakter atau kepribadian dari pelaku cerita. Dalam film-film bertema remaja hal ini sering kali tergambar dengan jelas.

4. Warna Kostum sebagai Simbol

Penggunaan warna kostum sering kali memiliki motif atau simbol tertentu. Warna hitam (gelap) biasanya menjadi simbol kejahatan sementara warna putih (terang) sebagai simbol kebajikan.

5. Kostum sebagai Motiv penggerak cerita

Kostum dan asesorisnya juga dapat berfungsi sebagai motif penggerak cerita.

6. Kostum sebagai *Image* (citra)

Kostum dapat menjadi *image* (citra) pelaku cerita atau seorang bintang. Kostum yang menjadi *image* tampak jelas dalam film-film *superhero* populer, masing-masing masing masing tokoh *superhero* dalam film memiliki kostum serta atribut khas yang

telah dikenal luas. Demikian ikon-ikon horor juga memiliki kostum serta atribut yang khas.

2.2.10 Pencahayaan

Penata cahaya menjadi salah satu tanggung jawab seorang oengarah sinematografi dalam rangka memvisualisasikan visi sutradara. Tata cahaya akan membentuk ketajaman obyek, menciptakan suasana hati, membentuk efek-efek tertentu serta konsistensu pencahayaan sepanjang film (Suwasono, 2014:23-24).

Cahaya menjadi salah satu hbagian yang cukup penting, tidak hanya digunakan sebagai penerang untuk menampilkan imaji, dia juga digunakan sebagai sarana untuk mengatur mata penonton dalam melihat objek-objek layar. Pengaturan cahaya tidak sekedar sebagai pembentuk tanda ikonik, kan tetapi juga pembentuk nilai estetis dan makna konotatif, untuk memberikan tekanan-tekanan terutama tentang suasana mental yang diharapkan.

Tanpa cahaya, sebuah benda tidak akan memiliki wujud . tanpa cahaya sebuah film tidak aka terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokan menjadi empat unsur yakni, kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana serta *mood* sebuah film (Pratista, 2008:75).

1. Kualitas pencahayaan

Kualitas pencahayaan merujuk pada besar-kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang (*hard light*) cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan yang jelas. Sementara cahaya lembut (*soft light*) cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis. Sinar matahari atau cahaya

lampu yang menyorot sangat tajam merupakan *hard light*. Sementara cahaya langit yang cerah merupakan *soft light*. *Hard light* cenderung membuat obyek tampak kontras dengan lingkungannya(Pratista 2008:76).

2. Arah pencahayaan

Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap obyek yang di tuju. Obyek yang dituju adalah pelaku cerita dan paling sering adalah bagian wajah(Pratista 2008:76).

3. Sumber Cahaya

Sumber cahaya merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni pencahayaan buatan dan pencahayaan natural seperti apa adanya di lokasi *setting*(Pratista 2008:77).

4. Warna cahaya

Warna cahaya merujuk pada penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya natural hanya terbatas pada dua warna saja, yakni putih (warna matahair) dan kuning muda (lampu). Namun dengan menggunakan filter, sineas dapat menghasilkan warna tertentu sesuai keinginannya. Seperti pada adegan yang menggunakan api, untuk menghasilkan warna lilin atau api unggun umumnya sineas lebih menyukai penggunaan filter ketimbang menggunakan variasi warna lampu(Pratista 2008:78).

5. Rancangan Tata Lampu

Rancangan tata lampu memang berhubungan erat dengan aspek teknis namun sangat berperan besar dalam mendukung suasana, nuansa, serta mood filmnya. Adapun rancangan tata lampu secara

umum dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni *high key lighting* dan *low key lighting* (Pratista, 2008:79).

a. *High key lighting*

High key lighting merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batas yang tipis antara gelap dan terang. Teknik ini lebih mengutamakan pada warna, dan garis yang tegas pada tiap elemen *mise-en-scene*. Efek bayangan diusahakan seminimal mungkin. Teknik ini adalah yang paling banyak digunakan dalam sebuah adegan film. Teknik *high key lighting* paling banyak digunakan untuk adegan-adegan yang sifatnya formal, seperti ruang-ruang publik seperti, sekolah, kampus, pusat perbelanjaan, minimarket, restoran siap saji, *subway*, rumah sakit, dan sebagainya. Film-film berjenis drama ringan bertema keluarga serta komedi umumnya menggunakan teknik *high key lighting* dalam tiap adegannya(Pratista 2008:79).

b. *Low key lighting*

Low key lighting merupakan suatu teknik cahaya yang menciptakan batasan yang tegas antara gelap dan terang. Teknik ini lebih mengutamakan unsur bayangan yang tegas dalam *mise-en-scene*. *Key light* yang digunakan biasanya berintensitas tinggi dan *full light* biasanya berintensitas lebih rendah atau bahkan tidak digunakan sama sekali. Teknik ini menampilkan sebuah efek yang disebut *chiaroscuro* yakni, sebuah efek yang menimbulkan kontras antara area gelap dan terang. Teknik *low key lighting* sering digunakan dalam adegan-adegan yang bersifat intim, mencekam, suram, serta mengandung misteri. Teknik ini tampak diminan dalam film-film drama berat, film noir, detektif, *thriller*, serta horor(Pratista 2008:79)

2.2.11 Tata suara

Tata suara dalam film mampu membuat penonton semakin larut dalam kesedihan, semakin merasa takut dan ngeri, atau semakin bersemangat ketika melihat adegan-adegan tertentu. Seiring dengan kemajuan teknologi, suara dalam film telah dikomposisikan sedemikian rupa menjadi suatu sistem tanda yang stimulan dan integral dengan tanda ikonik dan mendambakan pemaknaan sosiatif pada film. Dengan suara, kondisi psikologis penonton direkayasa melalui tempo, ritme, nada, suara yang pelan sampai yang keras menghentak hingga mendayu (Suwasono, 2014:20).

2.2.12 *Editing*

Proses *editing* dikerjakan oleh penyunting gambar atau *editor*, dimana dalam prosesnya editor tetap diarahkan atau bekerjasama dengan sutradara. Penyunting gambar bertugas dan bertanggung jawab untuk membangun sebuah karakter (*mood, emphasising*) dan kontinuitas sebuah film/video sesuai keinginan sutradara baik dalam merangkai adegan visual serta tata suaranya (Suwasono 2014:51).

Editor dalam praktiknya bertujuan untuk membangun sebuah struktur cerita pada film. dalam hal ini, editor bertugas untuk membangun, mengkonstruksi dan memoles gambar serta suara sekaligus menekankan sebuah karakter tertentu dalam skema adegan.

Menurut A.A Suwasono (2014:51) *editing* sebagai proses terakhir dalam pembuatan film secara sederhana dimaksudkan sebagai upaya untuk memilah-milah gambar atau klip. Memotong gambar dan membuang gambar yang tidak diperlukan sekaligus merangkai gambar-gambar yang diperlukan agar tercipta alur film yang sesuai dengan plot cerita yang sudah dirancang. *Editing* tidaklah hanya bersifat visual, akan tetapi juga berhubungan dengan tata suara. Proses kerja *editing* tidak hanya sekedar merangkai gambar, tapi juga merangkai suara.

2.3 Ekstraksi

Dalam pembuatan laporan karya tugas akhir ini, penulis menggunakan acuan dari salah satu kaka tingkat dari stikom yogyakarta yaitu (Widyatama:2017) dalam tugas akhir karya tersebut menyimpulkan bahwa sutrada adalah seseorang yang mengkoordinir segala lini job deskripsi dari sebuah produksi film.

BAB III
DESAIN PRODUKSI FILM “DI BERANDA”

3.1 Desain Produksi

Desain produksi dari film K.T.P

- a) Production house : Beranda
- b) Kategori : Film pendek
- c) Format : Video
- d) Tema : Objektivitas Sudut Pandang
- e) Judul : Di Beranda
- f) Genre : Fiksi Drama
- g) Aspect ratio : 16:9
- h) Sifat produksi : Indoor
- i) Durasi : 19 Menit
- j) Sasaran : Remaja Bimbinga Orangtua (RBO)
- k) Bahasa : Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia
- l) Setting latar : Kamar Kost Pria
- m) Kostum : Formal dan Non Formal
- n) Lokasi : Gedung Sunan Ambu Institut Seni
Budaya
Indonesia
- o) Pemain : - Juju As Yopi
- Hilmi As Fariz
- Agung As
Agung/Teman Yopi
- Novia Ayudia As
Ayudia/Pacar Yopi

3.1.1 Ide dasar Cerita

Ide dasar pembuatan film “Di Beranda” ini adalah hasil karangan sutradara yang sekaligus penulis. Muncul dari sebuah kegelisahan mengenai cara pandang banyak orang mengenai suatu hal yang umum yang cenderung menimbulkan konflik karna beda cara pandang. Terkadang beda cara pandang ini dipicu oleh latarbelakang yang berbeda. Dari kegelisahan ini penulis mengangkat tema besar yaitu sudut pandang (Perspektif). Tema ini juga akan dikembangkan kedalam unsur-unsur pembentuk film itu sendiri. Dengan isu-isu dan muatan film yang dikemas melalui penerapan dua sudut pandang kamera secara keseluruhan dari segi visualnya.

3.1.2 premise

Dua orang yang memiliki perbedaan kepribadian dari masing masing tokoh karater yang diceritakan secara bersamaan.

3.1.3 Director statment

Film yang menceritakan tentang objetifitas sudut pandang berbeda yang dilihat dari dua arah kamera yaitu interior dan exterior yang dapat mempermainkan presepsi penonton terhadap tokoh-tokoh yang ada didalam cerita.

3.1.4 Sinopsis

Film “Di Beranda” ini menceritakan tentang dua karatker tokoh yang memiliki perbedaan kepribadian. Fariz adalah seorang mahasiswa yang memiliki kepribadian yang baik dalam melakukan segala hal. Dengan kepribadian yang baik itu Fariz termasuk pribadi yang sangat taat kepada agamanya. Disisi lain Fariz mempunya kepribadian yang sedikit buruk dikarnakan obsesinya terhadap agama yang dipercayainya Fariz cenderung tertutup dalam lingkungan dan kehidupan sehari-harinya. Berbanding terbalik dengan Fariz, Yopi adalah seseorang yang memiliki

kepribadian yang buruk. Kepribadian yang buruk itu tercermin dalam kesehariannya seperti, Yopi adalah orang yang tidak taat agama dan termasuk pribadi yang bisa digolongkan anak nakal secara umum. Seperti halnya Faris yang mempunyai sisi kepribadian yang lain, Yopi juga memiliki sisi kepribadiannya yang baik. Yopi merupakan orang yang sangat peduli terhadap keluarganya terutama ayahnya yang sedang berada di dalam penjara.

3.1.5 Tiga Dimensi Tokoh

a. Yopi (Usia 25-26 Tahun)



Gambar 3.1 Foto Juju As Yopi

Sumber: Instagram.com 2019

Fisiologis: mempunyai bentuk badan yang proposional dengan tinggi badan sekitar 175-180 cm, warna kulit sawo matang, mempunyai kumis tipis, rambut hitam kecokelatan tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek.

Sosiologis: Seorang mahasiswa jurusan teknik, berasal dari keluarga menengah yang berkecukupan, berasal dari lingkungan perkotaan.

Psikologis: seorang aktivis kemahasiswaan, pekerja keras, pemberani dan bertanggung jawab, memiliki tingkat ingin tahu yang tinggi.

b. Fariz (Usia 25-26 Tahun)



Gambar 3.2 Foto Hilmi as Fariz
Sumber: Instagram.com 2019

Fisiologis : mempunyai bentuk badan sedikit cenderung kurus dengan tinggi badan sekitar 175-180 cm, warna kulit sawo matang, tidak memiliki kumis, rambut hitam pekat tidak terlalu panjang dan tidak terlalu pendek.

Sosiologis : seorang mahasiswa jurusan pendidikan agama islam, berasal dari keluarga yang berkecukupan, berasal dari keturunan jawa solo.

Psikologis : seorang mahasiswa yang agamis, tertutup, tidak ramah, taat agama.

c. Agung/teman yopi (Usisa 25-26 tahun)



Gambar 3.3 Foto Agung As Agung/Teman Yopi
Sumber: Instagram.com 2019

Fisiologis : mempunyai bentuk badan kurus dengan tinggi badan sekitar 160-170 cm, warna kulit sawo matang, memiliki kumis tipis, rambut panjang dibawah bahu dan ikal.

Sosiologis : seorang mahasiswa jurusan teknik mesin, berasal dari keluarga sederhana yang berkecukupan, berasal dari keturunan sunda bandung kota.

Psikologis : seorang mahasiswa aktif, humoris, dan sangat akrab dengan yopi.

d. Ayudia/pacar yopi (Usia 23-24 Tahun)



Gambar 3.4 Foto Novia as Ayudia/Pacar Yopi
Sumber: Instagram.com 2019

Fisiologis: mempunyai bentuk badan ideal dengan tinggi badan sekitar 150-160 cm, warna kulit putih bersih, memiliki rambut panjang dibawah bahu berwarna hitam pekat.

Sosiologis: seorang wanita pekerja malam disebuah cafe, berasal dari keluarga sederhana yang berkecukupan, berasal dari keturunan sunda bandung kota.

Psikologis: seorang wanita yang ramah, anggun dan memiliki sisi romantismenya tersendiri.

3.1.6 Skenario

Scene 1

Int . kamar kost - Siang

Yopi yang baru bangun membuka pintu kamarnya ,
fariz menyapa yopi dengan membawa tas besar dan kardus ditangannya .
fariz membuka pintu kamar nya lalu masuk ke kamarnya .
Yopi mengambil rokok didalam kamar dan menghidupkannya di depan kamar .
Fariz membereskan kamar barunya .

Yopi

“ baru pindahan mas ?”

Fariz

“ iya mas “

Yopi

“ Dari mana asalnya mas ? “

Fariz

“ dari solo mas “

Fariz berjalan kearah yopi sambil menyalaminya.

Fariz

“ Fariz “

(menjulurkan tangan)

Yopi

“ yopi “

Fariz

“ sudah lama disini mas ? “

Yopi

“ ya lumayan lah mas , sekitar 5 tahunan “

Fariz

“ oh sudah lama juga ya “

Yopi

“ ya begitu deh mas “

Telfon fariz berdering dari dalam tas nya yang ada di kamar.

Fariz

“ sebentar mas ya “

Yopi

“ oh iya silahkan “

Fariz berjalan ke dalam kamar dan mengangkat telfonnya .

Fariz

“ halo aslamualaikum buk “

Ibu fariz

“ waalaikum salam , sudah sampai kamu le ? “

Fariz

“ alhamdulillah sudah sampai buk “

Ibu fariz

“ alhamdulillah , kamu sudah solat belum le ? “

Fariz

“ belum buk “

Yopi masuk kedalam kamar lalu menutup pintunya.

Ibu fariz

“ yasudah kamu langsung solat ya le habis itu langsung makan “

Fariz

“ iya buk “

Ibu fariz

“ sehat sehat ya kamu disana , jangan tinggalin solat , kuliah yang bener “

Fariz

“ iya buk “

Ibu faris

“ yaudah ya le , asalamualaikum “

Fariz

“ walaikum salam “

Fariz mengantongi hp nya lalu berjalan ke depan pintu .

Fariz melihat yopi sudah masuk kedalam kamar .

Faris masuk kedalam kamarnya lalu menutup pintu .

Scene 2

Ext. Kamar kost – Mahgrib

Suara orang mengaji dari masjid membaca surat al-kafirun ayat ke-6 beserta artinya dan dilanjutkan azdhan mahgrib .

Yopi membuka pintu dengan menggunakan jaket dan lalu memakai sepatu didepan pintunya .

Fariz membuka pintu kamarnya dengan menggunakan peci dan sarung lalu pergi .

Fariz berjalan melewati yopi sambil menyapanya .

yopi selesai memakai sepatu lalu mengunci kamarnya dan pergi .

Scene 2a

Ext. Kamar kost – Subuh

Terdengar suara adza subuh .

Fariz menghidupkan lampu kamar nya , dan bersiap siap untuk berangkat ke masjid .

Yopi datang sambil bersenandung dan menggunakan headset dan membuka pintu kamarnya menggunakan kunci lalu masuk ke kamar .

Fariz membuka pintu kamarnya dan pergi ke masjid .

Scene 3

Ext . kamar kost siang

Yopi membuka pintu kamarnya sambil membawa rokok di tangannya lalu membakar rokok itu .

Fariz pulang dari kuliah nya melewati yopi dan menyapanya lalu membuka pintu kamar nya dan masuk .

hp yopi berdering , yopi membaca pesan masuk dari pacarnya .

Yopi terlihat seperti mengingat sesuatu langsung mengambil handuk dan menutup pintu kamarnya .

Yopi keluar dari kamarnya menggunakan pakaian yang rapih lalu menutup pintu kamarnya dan pergi .

Scene 3 a

Ext . Kamar kost – malam

Fariz menghidupkan lampu kamar nya , bangun dari kasur , berjalan ke kamar mandi untuk mengambil air whudu .

Yopi pulang bersama pacar nya membuka pintu lalu masuk kedalam kamar .

Fariz mempersiapkan solatnya dan mulai takbir .

Fariz

“ allah huakbar “

Terdengar suara desahan perempuan dari kamar yopi .

Scene 4

Ext . kamar kost – pagi

Fariz membuka pintu kamar nya sambil menyapu kamarnya .

Pacar yopi keluar dari kamar nya sambil menyapa fariz yang sedang menyapu .

Telfon fariz berdering , fariz mengangkat telfonnya dan meletakan sapunya di depan kamar .

Fariz

“ hallo aslamualaikum pak ? “

Bapak fariz

“ walaikum salam , piye kabare le . betah gk di sana ? “

Fariz

“ alhamdulillah betah pak “

Bapak fariz

“ kamu nih udah lupa po sama bapak ? kok gak pernah nelpon bapak ? “

Fariz

“ ya enggak to pak , aku mana mungkin lupa sama bapak . banyak bener tugas pak disni tuh . oh iya pak uang semesteran ku udah di transfer belum pak ? sudah di tanyain sama kampus pak , kan minggu depan fariz udah UAS , jadi harus segera di selesaikan pembayarannya pak “

Bapak fariz

“ iya le nanti bapak carikan uang nya ya ? “

Fariz

“ iya pak makasih banyak ya pak “

Suara hp yopi berdering , yopi terbangun dari tidurnya mengangkat telfonnya .

Yopi

“ hallo yah “

Ayah yopi

“ assalam mualaikum bang “

Yopi

“ walaikum salam yah “

Fariz mengambil sapu nya kedalam kamar , lalu menutup pintunya sambil menelfon .

Yopi membuka pintu kamar nya sambil membawa rokok dan menghidupkannya . berpakaian kaos hitam bertuliskan “ bau asap yang menempel dibadan ku lebih baik dari pada aroma tikus yang melekat di otak mu “ bergambar tikus .

Ayah yopi

“ apa kabar anak ayah ? “

Yopi

“ baik yah , “

Ayah yopi

“ kuliah kamu gimana bang , lancar ? “

Yopi

“ lancarkok yah , ayah gmna sekarang ? udah pindah kamar kan ? soalnya kemaren uang yang ayah suruh transfer ke om edi sudah abang kirim , “

Ayah yopi

“ iya bang sudah kok . walaupun sudah berasa hotel tetep aja namanya penjara mah gk ada yang enak bang . oh ya abang sudah makan ? “

Yopi

“ udah kok yah barusan , ayah sehat sehat ya disana . bulan depan kalo bisa libur abang pulang yah . nanti abang bawain durian kesukaan ayah “

Ayah yopi

“ iya bang makasih ya , udah abang kuliah aja yang bener jaga kesehatan abang , jangan lupa solat “

Yopi

“ iya yah “

Ayah yopi

“ yaudah ya ayah gk bisa nelfon lama lama , biasanya banyak petugas jaga jam segini . pokoknya jangan pernah tinggalin solat ya bang ”

Yopi
" iya yah "

Ayah yopi
" yaudah ya assalammualaikum "

Yopi
" walaikum salam "

Yopi menutup telfonnya , berjalan melihat token listrik nya berbunyi , pesan berdering di hp nya , yopi membacanya lalu masuk kekamar dan menutup pintunya .

Scene 4 a

Ext. Kamar kost – mahgrib

teman yopi datang lalu mengetuk pintu .

Teman yopi
" pi .. yopi .. "

Yopi
" masuk aja "

Teman yopi
" asalamualaikum ? "

Yopi
"walaikum salam "

Teman Yopi
" wah alig lu dengerin ceramah sambal giting , boleh juga "

Yopi

“ aduuhhh kamar sebelah ini anak kiyai , gila “

Yopi menutup pintu kamar

Yopi

“ bokil berapa ? “

Teman yopi

“ dua empel aja pi “

(memberikan uang ke yopi)

Yopi mengambil sesuatu di dalam lemari

Yopi

“ nih , dah cabut lu sana , rusuh bener lu disini “

(sambal membukaakn pintu)

Teman yopi

“ makasih ya ? “

Yopi

“ iya sama sama “

Yopi menoleh kearah token listrik yang berbunyi lalu menoleh kearah sekitar dan masuk kekamar .

Scene 4 b

Ext. Kamar kost – mahgrib

pacar yopi datang dan mengetuk pintu kamar yopi.
fariz pulang dari masjid menyapa pacar yopi lalu masuk kedalam kamar .
Yopi membukakan pintu dan menyuruhnya masuk kedalam kamar .
Fariz dan yopi menutup pintu secara bersamaan .
Fariz mematikan lampu kamarnya .
Yopi mematikan lampu kamarnya dan menghidupkan lampu tumbler warna warninya .

Note : perubahan cast dari yopi menjadi fariz

Scene 4.1

Ext . kamar kost – pagi

Fariz membuka pintu kamar nya sambil menyapu kamarnya .
Pacar yopi keluar dari kamar nya sambil menyapa fariz yang sedang menyapu .
Telfon fariz berdering , fariz mengangkat telfonnya dan meletakan sapu nya di depan kamar .

Fariz

“ hallo aslamualaikum pak ? “

Bapak fariz

“ walaikum salam , piye kabare le . betah gk di sana ? “

Fariz

“ alhamdulillah betah pak “

Bapak fariz

“ kamu nih udah lupa po sama bapak ? kok gak pernah nelpon bapak ? “

Fariz

“ ya enggak to pak , aku mana mungkin lupa sama bapak . banyak bener

tugas pak disni tuh . oh iya pak uang semesteran ku udah di transfer belum pak ? sudah di tanyain sama kampus pak , kan minggu depan fariz udah UAS , jadi harus segera di selesaikan pembayarannya pak “

Bapak fariz

“ iya le nanti bapak carikan uang nya ya ? “

Fariz

“ iya pak makasih banyak ya pak “

Suara hp yopi berdering , yopi terbangun dari tidur nya mengangkat telfonnya .

Yopi

“ hallo yah “

Ayah yopi

“ assalam mualaikum bang “

Yopi

“ walaikum salam yah “

Fariz mengambil sapu nya kedalam kamar , lalu menutup pintunya sambil menelfon .

Yopi membuka pintu kamar nya sambil membawa rokok dan menghidupkannya . berpakaian kaos hitam bertuliskan “ bau asap yang menempel dibadan ku lebih baik dari pada aroma tikus yang melekat di otak mu “ bergambar tikus .

Ayah yopi

“ apa kabar anak ayah ? “

Yopi

“ baik yah , “

Ayah yopi

“ kuliah kamu gimana bang , lancar ? “

Yopi

“ lancarkok yah , ayah gmna sekarang ? udah pindah kamar kan ? soalnya kemaren uang yang ayah suruh transfer ke om edi sudah abang kirim , “

Ayah yopi

“ iya bang sudah kok . walaupun sudah berasa hotel tetep aja namanya penjara mah gk ada yang enak bang . oh ya abang sudah makan ? “

Yopi

“ udah kok yah barusan , ayah sehat sehat ya disana . bulan depan kalo bisa libur abang pulang yah . nanti abang bawain durian kesukaan ayah “

Ayah yopi

“ iya bang makasih ya , udah abang kuliah aja yang bener jaga kesehatan abang , jangan lupa solat “

Yopi

“ iya yah “

Ayah yopi

“ yaudah ya ayah gk bisa nelfon lama lama , biasanya banyak petugas jaga jam segini . pokoknya jangan pernah tinggalkan solat ya bang ”

Yopi
" iya yah "

Ayah yopi
" yaudah ya assalammualaikum "

Yopi
" walaikum salam "

Yopi menutup telfonnya , berjalan melihat token listrik nya berbunyi , pesan berdering di hp nya , yopi membacanya lalu masuk kekamar dan menutup pintunya .

Scene 4 a.1

Ext. Kamar kost – mahgrib

teman yopi datang lalu mengetuk pintu .

Teman yopi
" pi .. yopi .. "

Yopi
" masuk aja "

Teman yopi
" asalamualaikum ? "

Yopi
"walaikum salam "

Teman Yopi
" wah alig lu dengerin ceramah sambal giting , boleh juga "

Yopi

“ aduuhhh kamar sebelah ini anak kiyai , gila “

Yopi menutup pintu kamar

Yopi

“ bokil berapa ? “

Temannya

“ dua empel aja pi “

(memberikan uang ke yopi)

Yopi mengambil sesuatu di dalam lemari

Yopi

“ nih , dah cabut lu sana , rusuh bener lu disini “

(sambil membukaakan pintu)

Temannya

“ makasih ya ? “

Yopi

“ iya sama sama “

Yopi menoleh ke arah token listrik yang berbunyi lalu menoleh ke arah sekitar dan masuk ke kamar .

Scene 4 b.1

Ext. Kamar kost – mahgrib

pacar yopi datang dan mengetuk pintu kamar yopi.
fariz pulang dari masjid menyapa pacar yopi lalu masuk kedalam kamar .
Yopi membukakan pintu dan menyuruhnya masuk kedalam kamar .
Fariz dan yopi menutup pintu secara bersamaan .
Fariz mematikan lampu kamarnya .
Yopi mematikan lampu kamarnya dan menghidupkan lampu tumbler warna warninya .

Scene 4 c.1

Ext. Kamar kost - tengah malam
Terdengar suara kucing bertengkar .
Fariz menghidupkan kamarnya dan mengambil air wudhu .
kamar yopi tiba – tiba mati dan token listrik berhenti berbunyi .

Yopi

“ ngentot !! “

Fariz mempersiapkan untuk solat .
Yopi keluar kamar melihat ke arah token listrik .
Fariz menjalankan solatnya dengan tenang .
Yopi masuk kedalam kamar mengajak pacarnya pergi ketempat lain .
Yopi dan pacarnya pergi dari kostan .

End

3.1.6 Equipment

Tabel 3.1 Daftar *Equipment* Produksi

<i>Equipment</i>	Keterangan	Sumber	Jumlah
Camera Departement			
Tripod E-Image	Sewa	Reza	1
Rig (Bendor, Follow four, Karet)	Sewa	Reza	1
Kabel HDMI 15 MM	Sewa	Reza	1
GC HDMI F-Microm	Beli	Multi Media	1
Artistik Departement			
1 paket set build	Beli	Toko Wargi Putra	1
Kaso 3M	Beli		1
Cat Santex	Beli		5
Karton	Beli		1
Daimaru 2" Cloth Tape	Beli		1

Binder Klip 155	Beli		5
Masking Tape	Beli		1
Lakban Kertas	Beli		4
Karton	Beli		4
Solasi Kertas	Beli		4
Lakban Kertas	Beli		4
Lakban Hitam	Beli		4
Dark Chocolate L	Beli		1
Kaos Block M	Beli		1
Print BW A3	Beli		2
Engsel Jendela	Beli		1
Lighting Departement			
Cutterlight	Sewa	Pondok Lensa	1
Butterfly 6x6	Sewa	Pondok Lensa	1
C-Stand	Sewa	Pondok Lensa	11
Lampu Kinoflo	Sewa	Maspaijan	2

Lampu HMI 575	Sewa	Maspaijan	2
C-Stand	Sewa	Maspaijan	1
San Bag	Sewa	Maspaijan	21
Lampu Led Aputure	Sewa	Reza	1
Styroform 3cm	Beli	Merauke	4
Binder Klip	Beli	Merauke	1
Cloth Tape DMR 2	Sewa	Merauke	1
Cloth Tape "kk" PREM 2"	Sewa	Merauke	3
Audio Departement			
XLR Cable 6-10m	Sewa		1
Windshield	Sewa		1
Boom Pole RODE Pro Carbon	Sewa		1
Bimp	Sewa		1
AKG Shotgun Mic	Sewa		2
Rodelink Film Shooter Plug-on	Sewa		2

Soundbag + Hardness	Sewa		1
Zoom F4	Sewa		1
V-mount Battery + Charger	Sewa		1
Enelope Battery + Charger	Sewa		1
Wireless Clip-on Strapon	Sewa		2

3.1.7 Shooting Scedule

Jadwal Kegiatan Pra-Produksi Sampai Produksi

No.	TANGGAL	KEGIATAN	TEMPAT
1.	29-12-2018	Penulisan naskah draft #1	Yogyakarta
2.	29-01-2019	Bedah naskah draft #1	Institut Seni Budaya Indonesia
3.	30-01-2019	Penulisan naskah draft #2	Bandung
4.	10-02-2019	Bedah naskah draft #2	Institut Seni Budaya Indonesia

5.	11-02-2019	Penulisan naskah draft #3	Bandung
6.	17-04-2019	Bedah naskah draft #3	Institut Seni Budaya Indonesia
7.	18-04-2019	Penulisan naskah draft #4	Bandung
8.	20-04-2019	Bedah naskah draft #4	Institut Seni Budaya Indonesia
9.	21-04-2019	Penulisan naskah draft #5	Bandung
10.	01-05-2019	Bedah naskah draft #5	Institut Seni Budaya Indonesia
11.	04-05-2019 sampai 06-05-2019	<i>Hunting</i> lokasi	Bandung
12.	07-05-2019	Lock lokasi	Bandung
13.	07-05-2019 sampai 08-05-2019	<i>Casting talent</i>	Institut Seni Budaya Indonesia
14.	09-05-2019	Rapat <i>list</i> kebutuhan semua divisi	Institut Seni Budaya Indonesia
15.	10-05-2019	Cek lokasi	Gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia
16.	12-05-2019	Rapat laporan kebutuhan alat semua divisi	Institut Seni Budaya Indonesia

17.	13-05-2019 sampai 15-05-2019	Reading pemain	Institut Seni Budaya Indonesia
18.	13-05-2019 sampai 14-05-2019	<i>Booking</i> kebutuhan semua divisi	Institut Seni Budaya Indonesia
19.	14-05-2019 sampai 14-02-2019	<i>Recce</i>	Gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia
20.	16-05-2019	Rapat terakhir persiapan produksi	Institut Seni Budaya Indonesia
21.	18-05-2019	Proses produksi film	Gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia

Jadwal Produksi

Day 1

Tabel 3.2 *Shooting Scadhule*

SHOOOTING DAY NO	1	LOCATION : KOST
DAY/DATE	Sunday, Mei 19 2019	

CREW CALL		05.00 WIB		Jl.						
CREW ON LOC		06:00 WIB								
1st CAMERA ROLL		07:30 WIB								
WRAP ESTIMATION		22.30 WIB								
NO	TIME	SC	SET	I/E	D/N	DESCRIPTION	TALENT	WADROBE	PROPERTY	NOTE
1	06.00 – 07.00	SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								
2	07.30 – 08.30	4.1	Depan Kamar Kost	E	D	. Fariz membuka pintu kamar nya sambil menyapu kamarnya . Pacar yopi keluar dari kamar nya sambil menyapa fariz yang sedang menyapu.	Fariz Yopi Pacar Yopi	Fariz : Yopi : kaos hitam gambar tikus bertuliskan : "" bau asap yang menempel dibadan ku lebih baik dari pada aroma tikus yang melekat di otak mu ""	- sapu - telfon - rokok	Set Pagi
3	08.30 – 09.00	SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								

4	09.00 – 10.00	1	Depan Kamar Kost	E	D	<p>Yopi yang baru bangun membuka pintu kamarnya ,</p> <p>fariz menyapa yopi dengan membawa tas besar dan kardus ditangannya .</p> <p>fariz membuka pintu kamarnya lalu masuk ke kamarnya .</p>	Yopi Fariz		-Kardus -Rokok -Hp	Set Siang
5	10.00 – 10.40	SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								
6	10.40 – 11.45	4	Kamar Kost	I	D	<p>Fariz membuka pintu kamarnya sambil menyapu kamarnya . Pacar yopi keluar dari kamarnya sambil menyapa fariz yang sedang menyapu .Telfon fariz berdering , fariz mengangkat telfonnya dan meletakkan sapunya di depan kamar . Fariz mengambil sapunya ke dalam kamar , lalu menutup pintunya sambil</p>	Yopi Fariz	<p>Yopi : Baju Hitam bertuliskan “ bau asap yang menempel dibadan ku lebih baik dari pada aroma tikus yang melekat di otak mu “ bergambar tikus .</p> <p>Fariz :</p>	- Handphone -Sapu -Rokok	Set Pagi

						menelfon .				
7	11.45 – 12.20	BREAK DZUHUR + SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								
8	12.20 – 12.50	3	Kamar Kost	I	D	Yopi membuka pintu kamarnya sambil membawa rokok di tangannya lalu membakar rokok itu . Fariz pulang dari kuliah nya melewati yopi dan menyapanya lalu membuka pintu kamar nya dan masuk .	Yopi Fariz	Yopi : Fariz :		Set Siang
9	12.50– 13.05	SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								
10	13.05 – 13.35	4 A	Kamar Kost	I	N	teman yopi datang lalu mengetuk pintu . Yopi menoleh kearah token listrik yang berbunyi lalu menoleh kearah sekitar dan masuk kekamar .	Teman Yopi Yopi	Yopi : Teman Yopi	-	Set Maghrib
11	13.35 –	SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								

	14.00									
12	14.00 – 14.30	4 B	Kamar Kost	I	N	pacar yopi datang dan mengetuk pintu kamar yopi fariz pulang dari masjid menyapa pacar yopi lalu masuk kedalam kamar .Yopi membukakan pintu dan menyuruhnya masuk kedalam kamar .Fariz dan yopi menutup pintu secara bersamaan .Fariz mematikan lampu kamarnya.	Yopi Fariz Pacar Yopi	Fariz : Yopi : Pacar Yopi :	-Lampu Tumblr	Set Maghrib
13	14.30 – 14.45	BREAK MAGRIB + SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								
14	14.45 – 15.25	2	Kamar Kost	I	N	Suara orang mengaji dari masjid membaca surat al-kafirun ayat ke-6 beserta artinya dan dilanjutkan azdzan mahgrib...	Yopi Fariz	Yopi : Fariz :		Set Maghrib
15	15.25 – 15.45	SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								

16	15.45 – 16.10	2 A	Kamar Kost	I	D	Fariz menghidupkan lampu kamar nya , dan bersiap siap untuk berangkat ke masjid .Yopi datang sambil bersenandung dan menggunakan headset dan membuka pintu kamarnya menggunakan kunci lalu masuk kekamar .Fariz membuka pintu kamarnya dan pergi ke masjid .	Fariz Yopi	Fariz : Yopi :		Set Shubuh
17	21.00 – 21.30	SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								
18	16.10 – 16.40	3 A	Kamar Kost	I	N	Fariz menghidupkan lampu kamar nya , bangun dari kasur , berjalan kekamar mandi untuk mengambil air whudu . Yopi pulang bersama pacar nya membuka pintu lalu masuk kedalam	Fariz Yopi Pacar Yopi			Set Malam

						kamar . Fariz mempersiapkan solatnya dan mulai takbir .				
19	16.40 - 17.10	SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								
20	17.10 - 17.45	4 B . 1	Depan Kamar Kost	E	N	pacar yopi datang dan mengetuk pintu kamar yopi. fariz pulang dari masjid menyapa pacar yopi lalu masuk kedalam kamar . Yopi membukakan pintu dan menyuruhnya masuk kedalam kamar . Fariz dan yopi menutup pintu secara bersamaan . Fariz mematikan lampu kamarnya .Yopi mematikan lampu kamarnya dan menghidupkan lampu tumbler warna warninya .	Pacar Yopi Fariz Yopi		-Lampu tumbler	Set Maghrib Perubahan cast dari Yopi menjadi Fariz

21	17.45 – 20.15	BREAK BUKA PUASA + SHALAT MAGHRIB + SHALAT ISYA + SHALAT TARAWIH								
22	20.15 – 21.15	4 A. 1	Depan Kamar Kost	E	N	Fariz membuka pintu kamar nya sambil menyapu kamarnya .Pacar yopi keluar dari kamar nya sambil menyapa fariz yang sedang menyapu . Telfon fariz berdering , fariz mengangkat telfonnya dan meletakkan sapu nya di depan kamar .	Fariz Pacar Yopi Yopi			Set Maghrib/ Perubahan cast dari Yopi menjadi Fariz
21	21.15 – 21.30	SET ALAT + WADROBE + MAKE UP								
22	21.30 – 22.30	4 C. 1	Depan Kamar Kost	E	N	Terdengar suara kucing bertengkar . Fariz menghidupkan kamarnya dan mengambil air wudhu .kamar yopi tiba – tiba mati dan token listrik berhenti berbunyi .	Fariz Pacar Yopi Yopi			Set Tengah Malam/ Perubahan cast dari Yopi menjadi Fariz
23	CALL OUT									

3.3 Budgeting Plan

1. Rancangan Anggaran Belanja

(Terlampirkan)

BAB IV

KEGIATAN KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahapan Produksi Film “Di Beranda”

Tahapan produksi film “Di Beranda” telah melewati beberapa proses yang meliputi tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga tahapan tersebut dilakukan untuk menciptakan hasil yang sesuai dengan perencanaan diawal. Ketiga tahapan tersebut akan diurai dalam pembahasan berikut :

4.1.1 Praproduksi

Pada proses pra produksi, tim menunggu hasil naskah yang dikembangkan penulis naskah didampingi oleh sutradara. Setelah naskah *lock*, semua tim membuat konsep sesuai kebutuhan naskah. Divisi kamera memecahkan daftar gambar yang diambil dan membuat konsep tata cahaya. Penata artistik membedah kebutuhan artistik sesuai naskah mulai dari pemilihan warna, properti, kostum, dan *setting* latar yang akan masuk kedalam *frame*.

Sutradara mengkoordinir tim guna mencocokkan konsep antar setiap divisi, dan memperkuat visi dan misi. Setelah itu, tim bergerak sesuai divisi masing-masing untuk melengkapi kebutuhan produksi divisinya. Begitu juga divisi penyutradaraan mencari talent, melakukan reading. Produser beserta tim juga melakukan perizinan lokasi dan peminjaman alat.

Praproduksi merupakan tahapan awal dalam proses pembuatan film “Di Beranda”. Dalam tahapan ini, sutradara memiliki gagasan dan ide dalam penciptaan film secara keseluruhan yang ingin dicapai.

a. Analisa cerita

Film “Di Beranda” akan mengangkat tema obyektifitas sudut pandang dengan gendre fiksi. Menceritakan tentang kehidupan dua orang mahasiswa yang tinggal didalam sebuah kamar kost yang saling bersebelahan. Dua mahasiswa ini memiliki karater dan kepribadian yang sangat bertolak belakang. Dua mahasiswa ini adalah perwujudan dari baik dan buruk.

b. Penulisan Naskah

Ide cerita yang sudah dikembangkan dan disepakati kemudian ditulis menjadi naskah yang menjelaskan struktur naratif dan alur yang jelas. Penulisan naskah yang ditulis dimulai dari dari *draft* 1 sampai dengan *final draft*. Proses penulisan naskah mengalami beberapa hambatan dalam hal pembentukan struktur naratif serta alur mulai dari sebab akibat yang jelas dan dialog yang akan dibawakan oleh setiap tokoh. Hal itu didiskusikan secara intens hingga mendapatkan hasil naskah yang ideal dan menjadi draft final naskah film “Di Beranda”.

c. Pengubahan Naskah Menjadi Bentuk Visual

Dalam proses ini, sutradara dan sinematografer menganalisis setiap *Scene* dan adegan yang dibuat pada naskah. Setiap adegan dan motivasi telah dibuat dalam bentuk 1 *shot* per-*Scene*. Konsep visual 1*shot* per-*Scene* dibuat dalam bentuk blok dramatik sehingga memudahkan sutradara dalam mewujudkan visual untuk mewujudkan penceritaan film dalam segi teknis pengambilan gambar. Konsep visual 1 *shot* per-*Scene* ini juga dibuat untuk merealisasikan konsep single prespektif yang telah dibuat oleh sutradara dalam proses sebelumnya. Setiap *shot* disusun dalam bentuk shot list agar pencapaian visual dapat mendukung setiap adegan yang diciptakan.

d. Perekrutan kru



Gambar 4.1 Foto bersama kru

Sumber: *Behind The Scene* Foto 2019

Kru adalah sekelompok orang yang mengerjakan suatu tujuan yang sama (kbbi.com). dalam merekrut kru sangat sulit karena dibutuhkan sekelompok orang yang kompeten dibidangnya, sehingga film ini dapat terwujud dan sesuai dengan harapan. Pembentukan kru film “Di Beranda” dimulai dari diskusi sutradara, produser, dan penata kamera untuk menentukan tanggal proses produksi yang sudah ditentukan sehingga bisa mencari kru yang available. Pada tanggal yang ditentukan dalam beberapa pertemuan yang ditentukan yaitu 29 januari 2019-17 april 2019. Setelah terjadi pertemuan beberapakali dengan semua kepala divisi, masing-masing dari kepala divisi menentukan orang-orang yang akan terlibat dalam produksi pembuatan film “Di Beranda” ini dan menghubungi orang yang bersangkutan mengenai kesiapan nya. Setelah kesepakatan telah tercapai, produser segera merencanakan rapat perdana yang akan diikuti oleh masing-masing kepala divisi dan jajarannya. Seluruh kru film yang terlibat dalam proses produksi adalah sebagai berikut :

Producer: Andre avila
LineProducer: Widi
ProductionManager: Ismanda Puspita
LocationManager: Firya Adliansyah Moch Khairira
Coor.Talent : Puan Maharani Tony Hadwi Ramdan
Director&Screenplay: Dimas Lutfi Prayoga
1stAss.Director: Habib
ScriptContuinity: Puan Maharani
Clapper: Camelia
DirectorOfPhotography: Agung
CameraPerson: Jay Ramadhan
DIT: Panji
Gaffer: Luthfi Azhar Nugraha
BestBoy: kiway, ahmadrodriguez
ArtDirector: Rizki Henandi , Exampel Sukma
PropMaster: Andre
SetDresser: Syahri Aldi
BuildTeam: Asrul Rusli & Ibrahim Exampel Sukma
MakeUp: Theresia Jati Ningtyas
Wardrobe: Cory Amelia
SoundRecordist: Arya R
Boomer: Adi & Rizky Abdurachman
BTS: Malik Abdul Aziz
Startingby :
Juju jufari , hilmi, Agung Handavira, novia ayudia

e. Rapat krurapat kru

Setelah susunan kru sudah terpenuhi, rapat perdana segera diputuskan pada tanggal 18 April 2019 dan dihadiri oleh setiap kepala divisi produksi dan post produksi. Pada rapat perdana ini sutradara menjelaskan isi didalam naskah dan beberapa motivasi dalam setiap elemen yang akan divisualisasikan. Pada rapat perdana ini diharapkan setiap kepala divisi memiliki visi dan misi yang sama untuk pembuatan film yang ideal dan disetiap rapat kru membahas perihal progress report, pengajuan anggaran dan *breakdown* serta pembahasan lebih detail terkait konsep. Setelah rapat perdana, diputuskannya setiap kru film “Di Beranda” untuk mengerjakan pekerjaannya. Pada setiap divisi juga diharapkan untuk membuat *script breakdown*. Hal tersebut dibuat agar setiap masing-masing divisi mempunyai pandangan serta kebutuhan disetiap elemen-elemen yang masuk dalam proses pembuatan film.



Gambar 4.2 Foto Rapat kru

Sumber: *Behind The Scene* Foto 2019

f. Casting Pemain

Casting pemain digunakan untuk mencari pemeran tokoh pada film “Di Beranda”. Proses ini dilakukan oleh produser dan divisi penyutradaraan, setelah itu produser dan tim penyutradaraan saling berkomunikasi dalam pemilihan calon pemain. Produser dan tim penyutradaraan menentukan jadwal *casting*. Sedangkan kordinator talent dalam divisi penyutradaraan menghubungi calon pemain untuk menyesuaikan jadwal satu sama lain untuk melakukan *casting*.



Gambar 4.3 Foto *Casting* Pemain

Sumber: *Behind The Scene* Foto 2019

Setelah melakukan proses pencarian pemain atau *casting* yang berlangsung selama hampir satu bulan, dengan melihat *casting by ability*, *casting to type*, dan *casting emotional temprament* menurut Herymawan dalam bukunya, divisi penyutradaraan memutuskan pemain untuk memerankan tokoh dalam film “Di Beranda” yang sesuai dengan kebutuhan naskah.

g. Hunting lokasi

Pada tahap pencarian lokasi, tim manager lokasi diharuskan melakukan pencarian lokasi yang sudah dijelaskan dan ditulis dalam script breakdown kebutuhan tempat yang ada pada film “Di Beranda”. Pencarian lokasi sudah ditetapkan dalam production general timeline yaitu pada tanggal 4 Mei-6 Mei 2019 dengan waktu pencarian lokasi dengan RAB (Rancangan Anggaran Biaya) yang sudah ditentukan. Tim produser langsung mendiskusikan hal

ini kepada setiap masing-masing divisi. Dengan keputusan yang disepakati akhirnya sutradara menentukan lokasi Gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia sebagai lokasi yang akan dipakai. Setelah lokasi sudah disepakati bersama kru segera melakukan survei lokasi untuk memastikan dan menyesuaikan demi kelancaran proses produksi film “Di Beranda”. Hal ini juga menjadi tantangan dari divisi artistik untuk membuat sebuah set *exterior* kamar kost dan interior kamar kost lengkap dengan properti kamar kost.



Gambar 4.4 Foto Lokasi Gedung Sunan Ambu Institut Seni Budaya Indonesia

Sumber: *Behind The Scene* foto 2019

h. Reading Pemain

Proses *reading* dilakukan setelah semua pemeran didapatkan. Proses *reading* seluruh film “Di Beranda” dilakukan selama 4 kali pertemuan. Proses *reading* dilakukan dengan mengundang seluruh pemain, lalu diawali dengan membaca naskah bersama. Kemudian membaca dialog sesuai dengan peran dari masing-masing tokoh untuk mendalami karakter tokoh yang di perankan.



Gambar 4.5 Foto *Reading* Pemain

Sumber: *Behind The Scene* Foto 2019

Metode penyutradaraan khusus akan dibangun dalam proses ini, kedua tokoh utama ini akan saling bertukar peran. Ada beberapa tahapan yang dilakukan selama proses reading berlangsung guna dapat mendalami setiap karakter tokoh yang telah disampaikan oleh sutradara dan diciptakan ulang oleh masing-masing pemain. Tahapan pertama adalah pemain utama yang diperankan oleh Juju menciptakan karakter tokoh Yopi yang nantinya akan menjadi acuan bagi Hilmi yang nantinya akan memainkan karakter tokoh Yopi dan juga sebaliknya, Hilmi akan menciptakan karakter tokoh Fariz yang nantinya akan dimainkan oleh Juju yang tadinya sebagai Yopi. Dalam setiap proses reading kedua pemain utama selalu dilakukan secara bersamaan, proses ini dilakukan bertujuan untuk membangun kedekatan antara pemain dan karakter tokoh yang diciptakan dari masing-masing pemain dan agar bisa selalu mencocokkan setiap karakter yang diciptakan oleh pemain satu untuk pemain lainnya. Pada tahapan pertama ini proses penciptaan karakter sangat dilakukan secara intens dan sangat detail meliputi penciptaan gaya bahasa dan gestur(bahas tubuh) yang berdasarkan dari latar belakang masing-masing karakter yang terdapat didalam naskah. Tahapa kedua masing-masing pemain dituntut untuk dapat memerankan dua kedua tokoh karakter yang telah mereka ciptakan sendiri ditahap sebelumnya. Tahap terakhir, masing-

masing dari setiap pemain yang berperan dalam film dipertemukan secara bersamaan dalam reading terakhir sebelum proses pengambilan gambar. Pada tahapan terakhir ini sutradara ingin membangun kedekatan kepada semua pemain didalam film “Di Beranda” dapat bermain dengan baik dalam setiap prosesnya. Pada tahapan terakhir ini juga sutradara akan memaksimalkan semua kopetensi pemeranan dan pengadeganan kepada semua pemain untuk dapat mewujudkan semua konsep yang telah disampaikan pada tahap sebelumnya.

i. Set Building

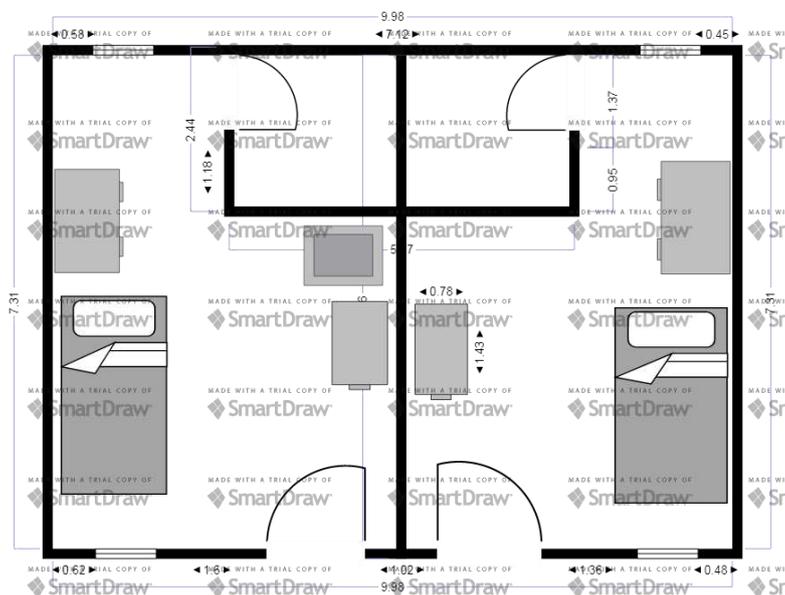
Suatu penceritaan tentunya selalu berhubungan dengan tempat lokasi dimana peristiwa dan kejadian berlangsung. Kisah-kisah penceritaan yang ditulis pada naskah cerita sebaiknya mempertimbangkan tempat. Hal ini untuk memperjelas kepada pemirsa atau pntonon bahwa adegan-adegan yang berlangsung di dalam kisah ceritanya dapat menunjukkan keberadaannya, bahwa kisah ceritanya berlangsung di suatu tempat tertentu(Suasono 2014:77).





Gambar 4.6 Foto Pengerjaan *Setting Building*

Sumber: *Behind The Scene* 2019



Gambar 4.7 *Floor Plan Artistik*

Sumber: *SmartDraw*

Setting tidak hanya menunjukkan tempat dan waktu. Sebagai sebuah wadah dan kemasan cerita, setting berhubungan dengan aspek-aspek yang melingkupi tempat itu sendiri, yakni budaya atau refleksi dari keberadaan tempat itu sendiri. Dalam film “Di Beranda” ini menggunakan teknik *Set Building* yaitu membangun sendiri seting tempat didalam studio sesuai kebutuhan. Bukan tanpa alasan sutradara memilih set building menjadi bagian dari proses produksi film ini. Kebutuhan komposisi yang menjadi acuan penerapan konsep satu perspektif sebagai landasan dari keseluruhan aspek cerita. Dalam hal ini sutradara beserta sinematografer menyepakati bahwa konsep satu perspektif ini akan di terapkan dalam bentuk visual

satu angle per*Scene*. Penerapan konsep satu angle per scene ini juga yang membuat kebutuhan komposisi dalam gambar ini harus diperhatikan secara detail, guna lebih menghidupkan komposisi atau material-material yang terdapat didalam gambar tersebut. Terdapat dua set latar yang terdapat pada film ini karna berpatokan dengan kebutuhan visual yang hanya membutuhkan 2 angle saja. Dua set yang dibangun juga meliputi 1 set *exterior* dan 1 set *interior*.

4.1.2 Produksi

Proses produksi merupakan proses pengambilan gambar dan menuangkan semua visi misi yang sudah dibuat oleh sutradara yang sudah diputuskan pada proses pra produksi untuk menciptakan sebuah karya audio visual atau film. Tahapan ini juga merupakan eksekusi konsep yang sudah disepakati pada proses pra produksi didampingi oleh sutradara. Semua tim atau divisi harus mengikuti semua instruksi sutradara agar tidak terjadi kesalahan komunikasi antara divisi dan semua bidang teknis dapat terkoordinasi dengan baik.



Gambar 4.7 Suasana Produksi

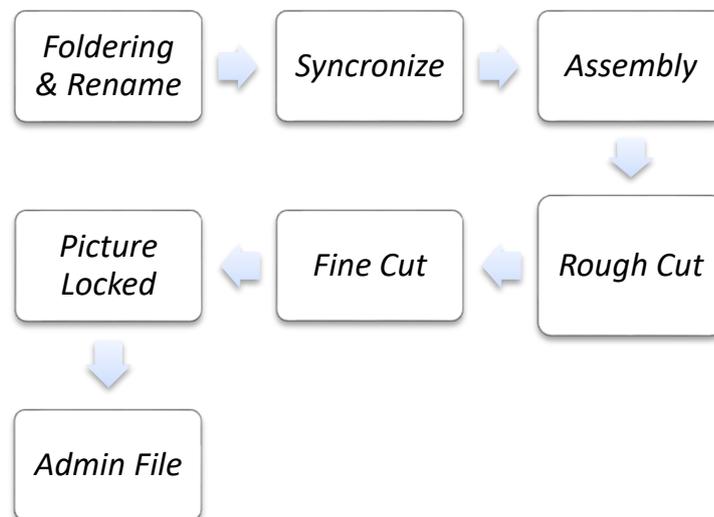
Sumber: *Behind The Scene* 2019

Mengacu pada shooting schedule yang sudah disiapkan sebelumnya, jadwal produksi film “Di Beranda” dilaksanakan selama 1 hari untuk estimasi waktu yang sudah ditentukan pada tanggal 18 mei 2019.

4.1.3 Pasca Produksi

Proses pasca produksi dilakukan secara berhati-hati dan teliti mengingat pada tahap ini adalah proses dimana hasil pengambilan gambar akan dirangkai secara utuh dan tersusun agar terciptalah sebuah film yang sudah diharapkan. Pada tahap pasca produksi dikerjakan oleh divisi yang sudah disepakati seperti penyunting gambar, penata suara, dan divisi desain grafis akan membantu sutradara secara teknis dalam pembentukan hasil dari pengambilan gambar pada waktu produksi. Proses pasca produksi akan dijelaskan secara detail dalam pembahasan dibawah.

a. *Editing Offline*



Tabel 4.1 Bagan Kerja Tahapan *Offline*
(Sumber: Shabira Almaas Y. 2019)

1) *Foldering & Rename*

Tahapan dimana materi dari hasil *convert* yang selanjutnya akan diberi nama sesuai *slate* di lapangan saat produksi berlangsung. Proses ini merupakan tanggung jawab asisten *editor* yang akan melakukan proses penyortiran gambar dan memberi nama file gambar sesuai hasil shooting di lapangan.

Kemudian, setelah seluruh *file* gambar yang di dapat dari lapangan sudah terkumpul dan tersusun di *folder* dengan rapi, akan ada proses *rename*. *Rename* berfungsi untuk memudahkan *editor* dalam memilih *shot* yang ada dalam film.

2) *Synchronize*

Setelah kedua proses tersebut berjalan, kemudian dilakukan proses sinkronisasi gambar dan suara sehingga dialog dan gambar sesuai. Tahap ini masih menjadi tanggung jawab asisten *editor* untuk memastikan keseluruhan materi yang didapat sudah benar dan rapi sehingga tidak menyusahakan *editor* dalam melakukan olah proses kreatif selanjutnya.

3) *Assembly*

Proses selanjutnya adalah *assembly* yang berfungsi menyusun setiap gambar yang sudah ada menjadi *Scene* dan memberikan bentuk susunan awal dalam *editing* (belum ada *music guide* dan *sound effect*). *Assembly* hanya menyusun gambar sesuai dengan skenario dan memastikan semua *shot* masuk semua ke dalam *timeline editing* sesuai dengan naskah. Proses ini masih menjadi tanggung jawab asisten *editor*.

4) *Rough Cut*

Rough Cut adalah proses pada saat susunan gambar yang sudah sesuai dengan skenario ditambahkan *sound effect* dan *music guide* sehingga *client* bisa melihat dan merasakan *feeling* dalam setiap *Scene* yang ada dalam film.

Asisten editor sudah mulai menata tempo dan ritme dalam *editing* namun masih memungkinkan untuk direvisi. *Editor* sudah mulai masuk dalam *timeline editing* dalam tahapan *rough cut 2* sampai *rough cut 3*.

5) *Fine Cut*

Fine Cut adalah proses *editor* mulai turun tangan secara langsung ke dalam *timeline editing*. Tugas *editor* di sini lebih mengarah pada proses kreatif yang melibatkan diskusi antara sutradara dan produser. Pada proses ini sangat mungkin terjadi perubahan struktur cerita yang ada dalam skenario dengan harapan memberikan perspektif yang berbeda yang dianggap lebih memudahkan bahasa visual dalam sebuah film. Sebelum masuk ke tahapan ini *editor* harus menjalin komunikasi dan melakukan kesepakatan dengan sutradara dan produser dalam pengerjaannya.

6) *Picture Locked*

Setelah semua proses *editing* yang sudah dijabarkan terlewati semuanya, ada proses yang dinamakan *Picture Locked (Pitlock)*. Proses *Pitlock* adalah akhir proses diskusi kreatif dari sutradara, editor dan produser dalam tahapan *offline*. Gambar, struktur, dan cerita yang sudah disepakati oleh semua pihak yang berkaitan yang sudah dinyatakan (*Pitlock*) tidak boleh diubah lagi karena akan masuk dalam tahapan berikutnya.

b. Editing Online

1. Open Media Framework (OMF)

OMF adalah sebuah media data yang digunakan antar lintas *platform format file* yang disebabkan perbedaan sistem pada *software*. Sistem data ini berfungsi untuk menukar data video dan informasi urutan data audio diantara sistem *editing* yang berbeda. OMF paling sering digunakan untuk mentransfer urutan audio, lagu, dan klip informasi dari sistem *editing* video ke aplikasi pascaproduksi audio.

2. eXtended Markup Language (XML)

XML adalah data dokumen berupa *file* dengan fasilitas sistem pendataan yang memungkinkan untuk mentransfer rincian *library*, peristiwa, *project*, dan klip antara *software editing* dan aplikasi yang lain khususnya *editing* dan audio. Pendataan dengan sistem XML lebih banyak digunakan untuk *media conform* dan *grading*.

3. Guide

Video hasil *picture locked* yang digunakan untuk acuan pengerjaan proses *online* baik itu *mixing*, *scoring*, *grading*, dan penambahan *visual effect*.

4. Mixing Audio

Proses *mixing audio* dilakukan untuk menyempurnakan audio yang meliputi pengolahan dialog, atmosfer, *sound effect*, *voice over*, dan ilustrasi musik yang sesuai dengan kebutuhan naratif. Proses ini dilanjutkan dengan pemasangan *sound track* film “Di Beranda”. Dalam film ini juga memerlukan take suara seperti atmosfer dan melakukan *voice over*.

4.2 Pembahasan Karya

Setelah keseluruhan tahapan produksi terselesaikan, karya siap untuk dipublikasikan dan dipertanggungjawabkan sesuai dengan konsep sesuai dengan konsep dan hasil karya yang telah dibuat. Rangkaian shot dengan penggunaan konsep 1 shot per*Scene* dibentuk dalam proses editing sehingga penekanan terhadap konsep single prespektif dalam film lebih mudah dihidupkan. Penggunaan konsep single prespektif sebagai konsep dalam film “Di Beranda” dapat dijabarkan melalui rangkaian plot didalam tiap *Scene*.

Berikut adalah pembahasan dari rumusan masalah yang sudah dirumuskan sebelumnya :

4.2.1 Bagaimana sutradara mengaplikasikan penyutradaraan film pendek “Di Beranda” melalui dua sudut pandang kamera ?

Dalam sekenario “Di Beranda” membahas perihal bagaimana cara pandang kita terhadap segala hal yang bisa kita rasakan, dimana tokoh yopi sebagai bentuk perwujudan hal buruk dan Faris sebagai simbol perwujudan hal baik ini di ceritakan secara bersamaan dalam dua sudut pandang kamera.

Dari temuan itu, maka film ini memilih kategori film fiksi untuk dapat menggiring alur cerita dalam film “Di Beranda”. Dan menggunakan dua sudut pandang kamera sebagai konsep dari narasi yang dibuat untuk nantinya akan menjadi acuan dalam proses kreatif dari film ini.



Gambar 4.8 Foto *ScreenShot Scene 2*
Sumber: *ScreenShot Film 2019*

Pengambilang dua sudut pandang kamera ini dipilih sutradara sebagai konsep utama dari sebuah konsep sinematik yang akan diterapkan dalam film “Di Beranda”. Konsep ini juga sebagai interpretasi cara kita melihat sebuah perbedaan dari sisi luar dan sisi dalam. Dimana kita sebagai manusia cenderung melihat sesuatu hanya melihat dari sisi luarnya saja tanpa melihat seperti apa bagian dalamnya. Seperti yang terjadi pada setiap *Scene* ketika menggambarkan sebuah perbedaan melalui dua sudut pandang kamera. Penerapan konsep dua sudut pandang didalam film ini ingin memperlihatkan bagaimana pandangan sudut pandang orang dari luar yang dilihat secara umum, dan pandangan yang dilihat secara dalam secara dekat.



Gambar 4.9 Foto Scene 3.a.2
Sumber: *Screenshot Film*



Gambar 4.9 Foto Scene 4.2
Sumber: *ScreenShot Film*



Gambar 4.10 Foto Scene 4.a.1
Seumber: *ScreenShot Film*

Tidak hanya melui unsur plot cerita konsep dua sudut pandang ini di terapkan, dalam unsur visual juga disertakan sebagai medium untuk menerapkan pendekatan dua sudut pandang ini. Dengan pengambilan gambar yang menggunakan teknik long take disetiap *Scene*-nya dari awal hingga akhir film. Teknik ini juga dapat merepresentasikan konsep yang sudah dibangun dari awal sebagai pendekatan utamanya. Dengan menggunakan teknik longtake ini sutradara dan sinematografer ingin menunjukkan adegan-adegan tertentu untuk menonjolkan setiap dialog dan adegan yang ada menjadi suatu hal penting disetiap *Scenanya*. Sutradara dan sinematografer juga mengkombinasikan teknik longtake ini dengan pengambilan gambar yang statis. Dengan teknik seperti ini sutradara ingin mengajak penonton untuk lebih mengeksplor setiap elemen-elemen yang terdapat dalam film agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton.



Gambar 4.11 Foto *Scene* 4.1

Sumber: *ScreenShot* Film



Gambar 4.12 Foto Scene 4.a.1
Sumber: *ScreenShot* Film

Dalam film “Di Beranda”, sutradara dan penulis menambahkan adanya pengulangan sequen cerita yang mengharuskan cast bertukar tanpa merubah dimensi ruang dan waktu. Tanpa merubah kepribadian karakter tokoh yang diperankan, setiap cast yang bermain dalam film ini juga dituntut untuk memerankan karater ganda yang akan dimainkan didalam film. Konsep seperti ini ditunjukkan menyampaikan pesan kepada penonton bahwa bagaimanapun wujud dari sebuah tubuh itu tidak pernah bisa merubah kepribadian atau karakter asli seseorang. Konsep ini dibangun untuk mempermainkan persepsi penonton terhadap menilai setiap tokoh yang ada. Konsep ini juga sebagai bentuk perwujudan dari konsep dua sudut pandang. Seolah-olah sedang menukarkan dua tubuh yang berbeda tanpa mengubah kepribadian yang di perankan. Hal ini juga bisa menjadi landasan dari konsep yang telah dibangun dari awal, dan sebagai bentuk konsistensi dari sebuah konsep.

4.2.2 Bagaimana sutradara menghidupkan tokoh karakter dalam cerita film “Di Beranda”?

Dalam Film tidak bisa lepas dari unsur visual, maka dalam memvisualisasikan skenario untuk menjadi sebuah kesatuan cerita yang utuh peran penata kamera menjadi sangat penting. Dalam produksi sebuah

film, ketika adegan dan seluruh aspek *misc-en-Scene* telah siap maka dalam tahapan ini unsur sinematografi mengambil perannya. Sinematografi secara sederhana adalah sebuah teknik menangkap gambar atau merekam gambar dalam sebuah film sehingga dapat membentuk satu-kesatuan cerita. Berikut adalah unsur-unsur yang dapat menghidupkan tokoh karater cerita film “Di Beranda”:

a. Sinematografi

Pada film “Di Beranda”, sutradara beserta sinematografer memilih teknik pengambilan gambar dalam memenuhi seluruh kebutuhan visual yang ada. Teknik pengambilan gambar long take adalah teknik yang dipakai untuk dapat mendukung konsep dari dua sudut pandang yang sudah dijelaskan di rumusan masalah sebelumnya. Teknik long take dalam film “Di Beranda” ini digunakan pada adegan-adegan tertentu untuk menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan moment penting yang ada didalamnya. Dengan menggunakan teknik longtake yang dikombinasikan movement kamera yang statis ini dapat menimbulkan kejenuhan pada penonton. Maka disini peran sutradara sangatlah penting untuk dapat menghidupkan setiap emelent-element yang ada di dalam nya agar dapat lebih terasa hidpu dan tidak menjenuhkan. Dalam hal ini sutradara melakukan beberapa cara untuk menghidupkan setiap unsur pembentuk film ini pun berbeda-beda dari masing-masing unsur yang ada meliputi tata artistik, tata cahaya, dan pengadeganan.

Seperti yang terjadi dalam *Scene 3.a* dan *Scene 4* saat adegan ayudia yang berperan sebagai pacar yopi keluar dari kamar dan menyapa fariz yang sedang menyapu, tidak ada penggambaran yang detail mengenai latar belakang dari pacar yopi. Keberadaan ayudia di dalam adegan ini hanya merespresentasikan karatkter yopi sebagai seorang senang bersosialisasi dengan banyak orang. Tidak hanya ayudia yang menjadi pemeran pembantu didalam film “Di Beranda”.



Gambar 4.14 Foto *Scene 4.1*
Sumber: *ScreenShot* Film



Gambar 4.15 Foto *Scene 4.a*
Sumber: *ScreenShot* Film

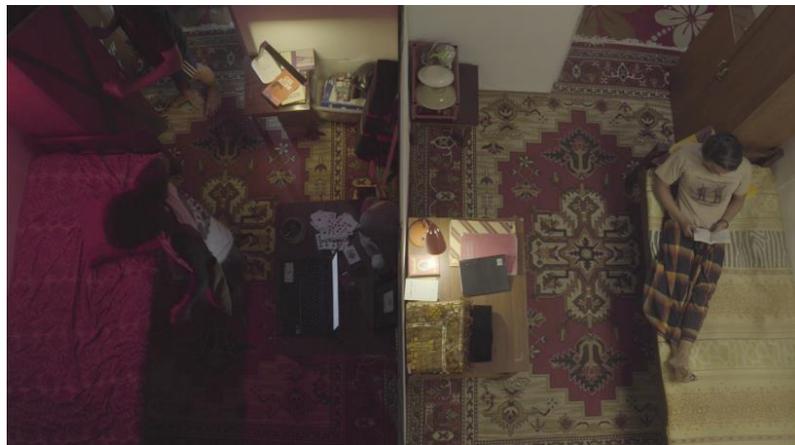
Agung yang berperan menjadi teman dekat dari yopi juga termasuk dalam pemeran pembantu dalam film ini. Dengan adanya agung didalam juga menjadi ikut merepresentasikan karakter yopi sebagai orang yang nakal secara umum. Agung yang memiliki karakter sedikit urakan ini menjadi cerminan karakter yopi yang sedikit banyak serupa dengan yopi. Di dalam *Scene 4.a* diperlihatkan agung yang itu adalah teman akrab dari yopi datang berkunjung ke kamar yopi hanya untuk sekedar membeli

sebuah paket berisi narkoba didalamnya. Dalam hal ini Agung berperan menginterpretasikan karakter Yopi yang berkarater buruk dalam cerita.



Gambar 4.16 Foto *Scene 3*
Sumber: *ScreenShot* film

Dalam segi pencahayaan sutradara menggunakan beberapa teknik untuk lebih menghidupkan setiap visual yang ada. Teknik pencahayaan itu meliputi teknik *highkeylighting* dan *lowkeylighting*. Teknik-teknik tersebut digunakan sebagai variasi teknik dari setiap *Scene* agar memiliki mood yang berbeda-beda dan ditempatkan sesuai situasi yang ada, seperti yang terjadi pada adegan yang terdapat dalam *Scene* terakhir dalam film ini dimana Yopi sedang menunjukkan sisi romantisme nya kepada Ayudia sebagai kekasih nya. Teknik *lowlighting* yang diterapkan pada setting kamar Yopi sangat mendukung kuat romantisme yang ingin ditampilkan dalam cerita. Sebaliknya yang terjadi dikamar Fari, teknik yang diterapkan adalah teknik *highkeylighting*. Adegan yang sedang memperlihatkan Fariz yang sedang beribadah ini sangat didukung kuat oleh penggunaan teknik *highkeylighting*. Dimana sosok Fariz ini sangat digambarkan kuat kedekatannya kepada tuhan nya.



Gambar 4.16 foto *Scene 4.c.1*
Sumber: ScreenShoot film

b. Artistik

Unsur artistik dalam film “Di Beranda” juga mengambil peran penting dalam menghidupkan cerita. Elemen-elemen artistik yang terdapat dalam visual yang ditampilkan juga berperan untuk merepresentasikan setiap karakter tokoh yang terdapat dalam film. Sebuah seting kamar yang sangat berantaka ini menjadi salah satu elemen penting yang dapat mendukung karakter yopi sebagai anak yang rebell dan sedikit urakan. Terlihat jelas perbandingannya dengan kamar sebelah kanan yang di tempati oleh fariz, properti yang teratur dan tertata rapih menjadi elemen

artisik yang juga ikut mendukung kepribadian dari seorang fariz yang berlatar belakang agamis.

c. Penokohan



Gambar 4.17 Foto Scene 4.b.1
Sumber: *ScreenShot* Film

Pengadeganan yang ditampilkan juga memiliki peran penting dalam dramatisasi adegan yang diciptakan sesuai mood dan suasana didalam cerita. Penampilan seorang aktor dalam film secara umum menyangkut beberapa aspek, seperti gerak tubuh (Gestur), setra dialog(audio). Penerapan konsep teartrikal menjadi konsep yang dipilih oleh sutradara menjadi konsep utama dalam pengadeganan. Dengan blocking yang daibatasi oleh framing yang sempit menjadi sebuah tantangan aktor-aktor yang berakting dengan baik. Pengadeganan yang baik itu pun menjadi salah satu pendukung sutradara dalam menghidupkan gambar dengan unsur yang salah satu nya adalah dari segi pengadeganan.



Gambar 4.18 foto *Scene 1*

Sumber: *ScreenShot Film*

Dalam unsur penokohan cerita, sutradara selalu membuat kedua tokoh karakter sangat terlihat perbedaannya antara Yopi dengan Fariz. Pada *Scene 1* terlihat Fariz yang sedang berjalan pulang dari masjid menuju kamarnya, sementara Yopi yang terlihat sedang membukakan pintu untuk Ayudia pacarnya. Karakter agamis dan religius sangat diperlihatkan sebagai karakter utama seorang Fariz, dan Karakter yang buruk dan urakan sangat diperlihatkan sebagai karakter seorang Yopi dalam scene tersebut.



Gambar 4.19 foto *Scene 3.a*

Sumber: *ScreenShot film*

Sutradara ingin menghidupkan karakter tokoh yang ada melalui unsur dialog yang ada. Karakter Yopi dalam film “Di Beranda” sangat didukung kuat melalui dialog-dialog yang diciptakan. Dengan karakter

Yopi yang urakan sangat tergambarkan melalui dialognya ketika sedang menelfon ayahnya. Dengan tutur kata yang kurang santun dan menjengkelkan sangat menguatkan karakter Yopi sebagai anak nakal. Tidak hanya Yopi, Fariz yang memiliki kepribadian yang santun dan ramah sangat tergambarkan kuat melalui dialog-dialognya ketika sedang menelfon ibunya. Dengan tutur bahasa yang santun dan sangat kental dengan aksen Jawa memperlihatkan bahwa Fariz adalah orang yang ramah dan baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah pembahasan seluruh bab yang ada di atasnya penulis telah membuat pemahaman secara umum terhadap aspek-aspek naratif serta aspek-aspek sinematik dalam film “Di Beranda”. Penulis juga telah memberi tahu bagaimana tiap unsur dalam aspek sinematik mempengaruhi unsur naratif secara keseluruhan. Didalam unsur sinematik juga saling bersinergi dengan unsur-unsur lainnya untuk membentuk aspek sinematik secara total.

Film “Di Beranda” menceritakan tentang kehidupan dua orang mahasiswa yang tinggal didalam sebuah kamar kost yang saling bersebelahan. Dua mahasiswa ini memiliki karakter dan kepribadian yang sangat bertolakbelakang. Kedua karakter yang bermain didalam film adalah bentuk dari simbol perbedaan, yaitu baik dan buruk. Fariz adalah bentuk dari perwujudan baik yang selalu taat kepada perintah agamanya dan Yopi adalah bentuk perwujudan buruk yang sangat jarang menaati perintah agamanya. Seperti halnya manusia biasa, fariz yang identik dengan hal-hal yang baik ini juga memiliki sisi lain yang buruk juga. Sementara Yopi yang identik dengan hal-hal yang buruk juga memiliki sisi lain yang baik. Film ini memiliki pesan moral yang baik mengenai cara kita memandang sebuah perbedaan secara bersamaan yang dibawakan oleh kedua tokoh utama dalam film. Perbedaan bukanlah suatu hal yang harus dipermasalahkan, karna perbedaan itu diciptakan untuk memberi warna didalam kehidupan.

Penceritaan pada film ini dibangun menggunakan konsep visual yang terbatas. Penonton diajak untuk lebih mengeksplorasi dari awal keseluruhan visual agar dapat memperoleh informasi yang berkaitan dengan narasi cerita sampai menuju klimaks. film ini terbentuk atas 2 unsur yaitu naratif dan sinematik. Sehingga sutradara harus mengemas narasi secara baik untuk membuat penceritaan melalui visual. Naratif yang

dibentuk juga meliputi aspek pengadeganan, tata artistik, dan *mise en scene*.

Dengan demikian dapat kita simpulkan bahwa dengan memahami unsur naratif dan sinematik sebuah film kita dapat memahami dengan lebih baik film tersebut. Kita akan mampu memahami apa yang ingin disampaikan lewat sebuah film. Dengan memahami unsur-unsur film ini juga bisa menjadi tolak ukur ketajaman sensor atau indera (*sense*) naratif dan sinematik dalam sebuah film.

5.2 Saran

Perbedaan bukanlah sebuah hal yang harus dipermasalahkan ataupun diperdebatkan, karena perbedaan itu pun merupakan bagian dari sebuah proses kehidupan. Dengan adanya perbedaan didalam proses kehidupan ini menjadikan hidup terasa lebih beragam dan bervariasi. Seperti yang diceritakan didalam film “Di Beranda” sosok Yopi dan Fariz yang masing-masing mewakili kedua perbedaan tersebut yaitu baik dan buruk. Dimana mereka tidak pernah berselisih tentang perbedaan yang mereka wakikan melalu kepribadian mereka masing masing.

Membuat sebuah karya film yang menyinggung tentang isu perbedaan sosial menjadi sebuah kepuasan tersendiri bagi penulis, karna keresahan itu timbul dari pengalaman pribadi penulis yang berperan sebagai sutradara dalam film “Di Beranda”. Berbagai aspek-aspek mengenai pengambilan gambar, penataan artistik, pemilihan pemain, suara, serta teknik editing perlu diperlihatkan untuk mendukung pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Pratista, Himawan (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan (20017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Hemorian Pustaka.
- Suwasono, A.A (2014). *Pengantar Film*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Naratama, (2004). *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Daftar Referensi

- Riyoto. (2010). *Modul Tata Rias dan Busana*.
- Giovani, Tri. (2011). *Modul Sinematografi*.
- Brisman. (2015). *Catatan Penyutradaraan Film II*.

Sumber Website

- <http://kbbi.com> (Di Akses Tanggal 18 Juli 2019).
- Smartdraw.com (Di Akses Tanggal 13 Agustus 2019).