

**REPRESENTASI EMOSI TOKOH UTAMA MENGGUNAKAN
RHYTHMIC DESIGN DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
“KOMIK JAGOAN”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun Oleh:
Dwitya Yoga Dharmawangsa
NIM 1911028032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

REPRESENTASI EMOSI TOKOH UTAMA MENGGUNAKAN *RHYTHMIC DESIGN* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "KOMIK JAGOAN"

diajukan oleh Dwitya Yoga Dharmawangsa, NIM 1911028032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Maret 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
NIDN 0013056301

Pembimbing II/Anggota Penguji



Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020018807

Cognate/Penguji Ahli



Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn.
NIDN 0027089005

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwitya Yoga Dharmawangsa

NIM : 1911028032

Judul Skripsi : Representasi Emosi Tokoh Utama Menggunakan *Rhythmic Design*
dalam Penyutradaraan Film Fiksi Komik Jagoan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 29 Februari 2024

Yang Menyatakan



Dwitya Yoga Dharmawangsa
1911028032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwitya Yoga Dharmawangsa

NIM : 1911028032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Representasi Emosi Tokoh Utama Menggunakan *Rhythmic Design* dalam Penyutradaraan Film Fiksi Komik Jagoan** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 29 Februari 2024
Yang Menyatakan,



Dwitya Yoga Dharmawangsa
1911028032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Beberapa hari sebelum ibu pergi, ibu sempat meminta maaf dan ibu bilang sayang sama aku. Bu, aku yang seharusnya meminta maaf dan banyak berterimakasih sama ibu. Aku juga sayang sekali sama ibu. InsyaAllah kita ketemu lagi ya bu. Aku mau cerita semua proses tugas akhirku ke ibu.
I'll be there as soon as i can, bu.

Al-Fatihah.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, karena rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir penciptaan karya seni dengan judul “Representasi Emosi Tokoh Utama Menggunakan *Rhythmic Design* dalam Penyutradaraan Film Fiksi Komik Jagoan” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar S-1 Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pelaksanaan skripsi dan penciptaan karya seni ini dibantu oleh banyak pihak dan rekan yang terlibat di bawah ini. Berikut ucapan terima kasih ini diucapkan pada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Bapak Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn. Pembantu dekan I, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Ibu Retno Mustikawati, S.Sn., MFA., Ph.D. Pembantu dekan II, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn. Pembantu dekan III, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
7. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn. Ketua Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
8. Bapak Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn. Dosen penguji ahli;
9. Bapak Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum. Dosen pembimbing I;
10. Bapak Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. Dosen pembimbing II;
11. Ibu Dra. Siti Maemunah, M.Si. Dosen wali;

12. Almh. Sridar Yuliati dan Sadtata Noor Adirahmanta, Orang tua yang selalu memberikan kasih sayang tanpa batas;
13. Kak Mitha, Mas leo, Dek leyla, Dek Aliya, Saudara kandung yang selalu menemani;
14. Diva Calista Permata Monris, *personal support system*;
15. Ica Qonita dan M. Andika Pratama, teman kolektif produksi film Komik Jagoan;
16. Om Vincent dan Tante Nia sekeluarga yang sudah membantu pembiayaan produksi film Komik Jagoan;
17. Hafiq, Lisa, Randiek, Dewi, Dissa, Farhan Febriyanto, Fayyad, Tegar, Bams, Dhimas, Bang Ropip, Mbak Erlin, Maria, Soraya, Ifdal dan Farah, Teman yang sudah menemani proses pengerjaan tugas akhir;
18. Seluruh aktor dan kerabat kerja yang telah membantu proses penciptaan film Komik Jagoan;
19. Teman-teman Film & Televisi angkatan 2019 yang sama-sama memperjuangkan gelar sarjana seni.

Penciptaan karya seni dan penulisan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Sehingga, kritik dan saran diperlukan untuk meningkatkan kualitas penulisan kedepannya. Besar harapan penulis terkait film maupun tulisan ini dapat memberikan manfaat dan ide bagi banyak pihak. Semoga karya-karya selanjutnya terus melakukan pembaruan demi ekosistem perfilman yang lebih baik.

Hormat saya,

Dwitya Yoga Dharmawangsa
1911028032
Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Penyutradaraan.....	7
2. Emosi	8
3. <i>Rhythmic Design</i>	9
4. <i>Timing dan Pacing</i>	11
5. <i>Montage</i>	12
6. <i>Slow motion</i>	14
7. <i>Dynamic camera</i>	15
8. <i>Pan, Tilt, Zoom</i>	16
9. <i>Fixed Frame Movement</i>	18
10. <i>Reveal or Conceal</i>	18
11. <i>Speech Rhythm</i>	20
12. <i>Rhythmic of dialogue dan Sound Effect</i>	20
13. <i>Music Score</i>	21
14. <i>Nondigetic Sound</i>	22
15. Ekspresi dan Gestur	23
B. Tinjauan Karya.....	24
1. Scott Pillgrim Vs The Worlds.....	24
2. Babylon	26
3. Samaritan	27
4. Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas.....	29

5. Preman	30
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	33
A. Objek Penciptaan	33
B. Metode Penciptaan	34
1. Konsep Karya.....	34
2. Desain Produksi	45
C. Proses Perwujudan Karya	45
1. Riset dan Penulisan Naskah	45
2. Praproduksi	46
a. Analisis dan <i>Breakdown</i> Naskah	46
b. Pembuatan <i>Production design</i>	46
c. Pembuatan <i>Shotlist</i> dan <i>Storyboard</i>	47
d. <i>Scouting</i> Lokasi <i>Shooting</i>	48
e. <i>Scouting Talent</i>	49
f. Rapat praproduksi	49
g. <i>Reading</i> Bersama Talent.....	50
h. <i>Recce</i> dan <i>Rehearsal</i>	52
3. Produksi	54
a. Hari ke-1	55
b. Hari ke-2	56
c. Hari ke-3	57
d. Hari ke-4	58
4. Pascaproduksi	59
a. <i>Offline editing</i>	59
b. <i>Online editing</i>	60
c. <i>Color Grading</i>	61
d. <i>Audio Mixing</i> dan <i>Music Scoring</i>	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Ulasan Karya	63
1. Merepresentasikan Emosi Bahagia dan Tertarik pada Tokoh Utama dengan Ritme Cepat.....	64
2. Merepresentasikan Emosi Terkejut dan Sedih pada Tokoh Utama dengan Ritme Lambat	71
3. Merepresentasikan Emosi Malu pada Tokoh Utama dengan Ritme Lambat	75
4. Merepresentasikan Emosi Takut pada Tokoh Utama dengan Ritme Lambat	79
5. Merepresentasikan Emosi Marah pada Tokoh Utama dengan Ritme Lambat	85
B. Pembahasan Reflektif.....	88
BAB V KESIMPULAN.....	94

A. Simpulan	94
B. Saran.....	95
KEPUSTAKAAN	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster film Scott Pilgrim vs the world	24
Gambar 2. 2 Poster film Babylon.....	26
Gambar 2. 3 Poster film Samaritan	27
Gambar 2. 4 Poster film Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas	29
Gambar 2. 5 Poster film Preman	30
Gambar 3. 1 Grafik emosi tokoh utama Wira	35
Gambar 3. 2 Potongan naskah scene 2A-2C	37
Gambar 3. 3 Storyboard scene 2A	38
Gambar 3. 4 Storyboard scene 2B.....	38
Gambar 3. 5 Storyboard scene 2C.....	38
Gambar 3. 6 Potongan naskah scene 3.....	39
Gambar 3. 7 Storyboard scene 3.....	40
Gambar 3. 8 Potongan naskah scene 9.....	41
Gambar 3. 9 Storyboard scene 9.....	41
Gambar 3. 10 Potongan naskah scene 13.....	42
Gambar 3. 11 Storyboard scene 13.....	43
Gambar 3. 12 Potongan naskah scene 4.....	44
Gambar 3. 13 Storyboard scene 4	44
Gambar 3. 14 Foto pembuatan storyboard.....	48
Gambar 3. 15 Foto proses scouting lokasi	49
Gambar 3. 16 Foto PPM Allcrew.....	50
Gambar 3. 17 Reading ayah dan wira	51
Gambar 3. 18 Reading adegan berkelahi	51
Gambar 3. 19 Recce lokasi rumah	53
Gambar 3. 20 Recce lokasi lapangan	53
Gambar 3. 21 Recce lokasi rumah pohon	54
Gambar 3. 22 shooting day-1 siang.....	55
Gambar 3. 23 shooting day-1 malam	56
Gambar 3. 24 shooting day-2 depan rumah anjing	57

Gambar 3. 25 shooting day-2 set rumah	57
Gambar 3. 26 shooting day-3 lapangan.....	58
Gambar 3. 27 shooting day-4 lapangan.....	59
Gambar 3. 28 proses offline editing.....	60
Gambar 3. 29 proses online editing.....	61
Gambar 3. 30 proses audio mixing	62
Gambar 4. 1 Wira mendengar suara minta tolong	64
Gambar 4. 2 Wira melintasi banyak ruang.....	67
Gambar 4. 3 Wira latihan berkelahi	68
Gambar 4. 4 teknik handheld	69
Gambar 4. 5 teknik crabbing.....	69
Gambar 4. 6 teknik panning.....	70
Gambar 4. 7 teknik zooming.....	70
Gambar 4. 8 performance pace gerak cepat.....	71
Gambar 4. 9 ekspresi wira melihat ayah menangis.....	73
Gambar 4. 10 fixed-frame movement	74
Gambar 4. 11 detail ekspresi Wira terkejut dan sedih	75
Gambar 4. 12 wira menangis dan ayah datang	76
Gambar 4. 13 ayah menasihati Wira	78
Gambar 4. 14 Wira takut menghadapi teman nakalnya	79
Gambar 4. 15 Wira takut dengan anjing	79
Gambar 4. 16 teknik fixed-frame movement	83
Gambar 4. 17 gestur dan ekspresi ketakutan Wira.....	83
Gambar 4. 18 Wira berkelahi dengan emosi marah.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengelompokan Emosi Berdasarkan Ritme	63
Tabel 4.2 Durasi Setiap Shot Pada Adegan Wira Berlari	65
Tabel 4.3 Durasi Setiap Shot Pada Adegan Wira Terkejut dan Sedih	72
Tabel 4.4 Durasi Setiap Shot Pada Adegan Wira Malu	77
Tabel 4.5 Durasi Setiap Shot Pada Adegan Wira Ketakutan	80
Tabel 4.6 Durasi Setiap Shot Pada Adegan Wira Takut Anjing	81
Tabel 4.7 Durasi Setiap Shot Pada Adegan Wira Berkelahi	86



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Formulir Persyaratan Tugas Akhir
- Lampiran 2. Skenario Film Komik Jagoan
- Lampiran 3. Desain Produksi
- Lampiran 4. Susunan Kru
- Lampiran 5. *Shotlist* dan *Storyboard*
- Lampiran 6. *Callsheet*
- Lampiran 7. Desain Poster
- Lampiran 8. *Grabstill Film*
- Lampiran 9. Surat Tanda Lulus Sensor
- Lampiran 10. *Powerpoint* Sidang Skripsi
- Lampiran 11. Dokumentasi Sidang Skripsi
- Lampiran 12. Dokumentasi persiapan *Screening*
- Lampiran 13. *Resume Screening*
- Lampiran 14. Undangan *Screening*
- Lampiran 15. Poster *Screening*
- Lampiran 16. Tangkapan layar publikasi di Galeri Pandeng
- Lampiran 17. Tangkapan layar publikasi di sosial media
- Lampiran 18. Tangkapan layar publikasi di *WhatsApp*
- Lampiran 19. Tangkapan layar publikasi trailer di *Instagram*
- Lampiran 20. Brosur *screening*
- Lampiran 21. Panduan Acara *screening*
- Lampiran 22. Dokumentasi *screening*
- Lampiran 23. Daftar hadir *screening*

ABSTRAK

Toxic masculinity menjadi isu menakutkan di masyarakat karena dapat memberikan dampak buruk mulai dari rasa rendah diri hingga keinginan untuk mengakhiri hidup bagi laki-laki. Film Komik Jagoan secara jelas membahas soal isu *toxic masculinity* di masyarakat. Film ini bercerita tentang seorang anak laki-laki bernama Wira. Ia berkeinginan untuk menjadi lelaki kuat dalam pertarungan melawan teman nakalnya. Ia dan seluruh laki-laki dalam film memandang bahwa menjadi laki-laki berarti harus menjadi kuat dan tidak boleh menangis. Setiap karakter berangkat dari kepercayaan yang sama pada awal film sampai akhirnya semua karakter laki-laki dalam film menyadari bahwa menangis adalah hal wajar untuk dilakukan bahkan untuk laki-laki sekalipun.

Film Komik Jagoan menitik-beratkan konsep pada emosi tokoh utama. Emosi menjadi hal penting dalam film karena emosi menjadi unsur kausalitas dalam pergerakan cerita. Emosi tokoh utama akan direpresentasikan menggunakan *rhythmic design*. *Rhythmic design* merupakan proses merancang ritme dalam film menggunakan elemen-elemen dalam film seperti *pacing of shot*, *scene alternation*, *emotional rhythm*, *camera movement*, *sound*, *music*, dan *performance pace*. Perancangan ritme dalam film berfungsi untuk menciptakan ketegangan dan relaksasi ketika menyaksikan sebuah adegan sehingga emosi tokoh utama dapat diketahui dan dirasakan penonton. Ritme cepat digunakan untuk merepresentasikan emosi bahagia dan emosi tertarik. Sedangkan, ritme lambat digunakan untuk merepresentasikan emosi sedih, marah, takut, malu, dan terkejut. Elemen dalam film berupa *pacing of shot*, *camera movement*, *sound* dan *performance pace* akan dirancang menjadi lambat atau cepat mengikuti emosi yang direpresentasikan pada setiap adegan.

Kata Kunci: *Rhythmic Design*, *Toxic Masculinity*, Emosi, Komik Jagoan.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Toxic masculinity atau yang secara harfiah memiliki arti maskulinitas beracun adalah istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan pembatasan perilaku berdasarkan peran gender yang kaku, atau dengan kata lain memiliki fungsi memperkuat struktur kekuasaan yang berpihak pada sisi dominasi laki-laki. Secara ringkas, *toxic masculinity* merupakan sebuah perilaku sempit yang terkait dengan peran gender dan sifat dominan laki-laki, serta cenderung melebih-lebihkan standar maskulinitas yang ada pada laki-laki. (Fadhil Fikri Ramdani et al., n.d.). *Toxic masculinity* dapat memberikan dampak buruk bagi seorang laki-laki dan juga terhadap lingkungan. Hermawan & Hidayah (2023) dalam jurnalnya menjelaskan hasil riset WHO yang diambil pada tahun 2019 menyebutkan bahwa 80% laki-laki melakukan bunuh diri di Amerika, atau 2,9% orang dari 100.000 orang melakukan bunuh diri (didominasi laki-laki) disebabkan oleh rasa tidak mampu laki-laki menjalani peran sosial sebagai laki-laki yang dibebankan oleh masyarakat. Standarisasi yang diciptakan oleh lingkungan menyebabkan seorang laki-laki harus mampu memenuhi batas-batas minimal untuk bisa disebut laki-laki sejati. Ketika standar itu tidak mampu dicapai oleh seorang laki-laki, maka ia akan dipandang sebagai laki-laki lemah atau tidak maskulin. Hingga saat ini, standarisasi terhadap laki-laki masih menjadi hal wajar di masyarakat.

Ide seringkali didapat dari berimajinasi, mengamati hal-hal yang terjadi disekitar, dan dari referensi seperti buku atau film. Proses penulisan naskah Komik Jagoan digali dari beberapa kisah nyata para laki-laki ketika ayah mereka mengajari mereka tentang menjadi seorang laki-laki sejati dimata mereka. Seringkali proses ini sudah tercampur dengan pemahaman patriarki yang melahirkan *toxic masculinity*. Kebanyakan seorang ayah mengajarkan kepada anaknya untuk tidak menangis, untuk selalu menjadi kuat, dan untuk bisa menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa meminta bantuan. Kebanyakan ayah melakukan ini entah dengan sengaja atau tanpa sengaja. Namun, efeknya membuat anak laki-laki ini tumbuh menjadi pribadi yang sulit untuk mengekspresikan emosinya dan cenderung untuk menyembunyikan emosinya. Lebih parahnya lagi, *toxic masculinity* dapat menciptakan superioritas terhadap perempuan.

Film dengan isu *toxic masculinity* sudah banyak dibuat. Salah satunya film Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas. Film ini disutradarai oleh Edwin dan rilis pada tahun 2021. Film ini bercerita tentang seorang laki-laki bernama Ajo Kawir yang impoten. Ia berusaha mendapatkan pengakuan sebagai seorang laki-laki di lingkungan dan di mata pasangannya. Ajo dikenal jago berkelahi dan memiliki hobi ekstrim seperti balapan motor liar. Hal ini ia lakukan demi memenuhi ekspektasinya dan lingkungannya untuk menjadi seorang laki-laki sejati. Film ini menjadi salah satu inspirasi dalam menciptakan film dengan isu *toxic masculinity*.

Film fiksi menjadi sebuah media untuk bercerita dengan menggabungkan imajinasi dan pengalaman empiris dari *filmmaker*. Film fiksi sering kali memberikan sudut pandang baru dalam menyampaikan sebuah pesan dengan mempertimbangkan aspek dramatis dari narasinya. Filmmaker bisa dengan bebas memilih bentuk dan gaya bercerita dalam menyampaikan pesan kepada penontonya. Film fiksi memberikan pengalaman menonton, belajar, sekaligus hiburan kepada penontonnya. Penonton dapat mendapatkan hiburan sekaligus mempelajari pesan-pesan dalam film fiksi. Isu *toxic masculinity* ini menjadi pembahasan berat ketika hanya menjadi bahan diskusi di masyarakat namun, isu ini dapat dikemas dengan film fiksi untuk memberikan sentuhan menghibur sehingga, penonton tanpa sadar mempelajari tentang *toxic masculinity* dengan kemasan yang lebih mudah dicerna dan dengan bahasan yang ringan.

Film Komik Jagoan bercerita tentang seorang anak laki-laki bernama Wira. Ia ingin membuktikan kepada ayahnya kalau ia tidak cengeng dan berani ketika menghadapi teman nakalnya dengan cara berkelahi. Judul Komik Jagoan diambil dari unsur komik yang cukup menonjol dalam pergerakan cerita. Unsur komik membangun pandangan Wira tentang standard laki-laki. Sedangkan kata 'Jagoan' diambil dari tujuan para tokoh dalam filmnya yang seluruhnya di perankan oleh laki-laki dan beranggapan menjadi seorang jagoan sejati. Dalam naskah ini ditunjukkan kekeliruan sudut pandang tentang menjadi seorang laki-laki. Wira menganggap bahwa untuk menjadi seorang laki-laki, ia harus

memenuhi standar tertentu seperti tidak boleh menangis, harus menang ketika berkelahi, harus berani dalam segala hal. Film Komik Jagoan berfokus pada perasaan dan kondisi emosional Wira ketika ia memandang sebuah maskulinitas dengan standar yang ia pelajari dari ayahnya dan buku komik *superhero* kesukaannya. Perasaan Wira akan berubah menjadi bahagia ketika ia melihat aksi heroik *superhero* dalam komik favoritnya. Sedangkan Wira akan merasa sedih, kecewa, dan takut ketika bayangannya tentang menjadi seorang laki-laki tidak sesuai ekspektasi. Emosi Wira dalam film ini menjadi sebuah kunci pergerakan cerita dan pergerakan emosional dalam cerita. Kebebasan Wira dalam mengekspresikan perasaan juga menjadi pesan yang penting untuk disampaikan.

Ekspresi dan gesture Wira ketika merespon emosi berpeluang menjadi sebuah ritme ketika dikombinasikan dengan pergerakan kamera, musik dan *editing*. Konsep *rhythmic design* menjadi sebuah cara untuk menggambarkan emosi Wira dalam setiap adegannya. *Rhythmic design* adalah proses perancangan ritme dengan mendesain elemen-elemen dalam film seperti shot, pergerakan kamera, suara, dan tingkah laku karakter (*performance pace*). *Rhythmic design* dalam film Komik Jagoan ditujukan untuk merepresentasikan emosi tokoh utama Wira. Hal ini karena perubahan ritme dalam film mampu menaikkan atau menurunkan tensi dramatis. Adegan dapat dibuat menjadi penuh dengan ketegangan ataupun relaksasi dari ritme dalam film. “*You can also do this by varying your film’s dramatic pressure-increasing or relaxing the tension through rhythmic*

changes” (Rabiger & Hurbiss, 2013:133). Maka dari itu, *rhythmic design* menjadi sebuah alat yang tepat untuk merepresentasikan kondisi emosional Wira. Representasi emosi menggunakan *rhythmic design* bertujuan agar penonton dapat merasakan emosi yang sedang dirasakan tokoh Wira.

Penggunaan *rhythmic design* terinspirasi dari gaya penyutradaraan Edgar Wright. Beberapa karya Edgar seperti *Scott Pilgrim VS The World*, *Shaun of the Dead*, dan *Baby Driver*. Edgar Wright merancang ritme filmnya untuk menciptakan komedi. Ciri khasnya dalam merancang ritme dapat terlihat di beberapa filmnya. Salah satu ciri khasnya adalah dengan membuat *rapid montage* dengan menggunakan *camera movement* cepat, durasi shot yang pendek, dan *sound effect* yang dipertebal.

Film Komik Jagoan ingin menyumbangkan suara untuk kebebasan dalam mengekspresikan emosi sebagai seorang laki-laki. Tidak lagi terbebani oleh standarisasi yang ada di masyarakat dan dikenal sebagai *toxic masculinity*. Hal ini menjadi alasan untuk memfokuskan konsep film pada kondisi emosional tokoh utama. Karena tokoh utama Wira menjadi sebuah gambaran keberhasilan serta kebebasan untuk mengekspresikan emosi.

B. Rumusan Penciptaan

Penyutradaraan film fiksi Komik Jagoan berfokus pada perancangan ritme setiap adegan dalam film. Perancangan ritme dengan menggunakan teori *rhythmic design* digunakan untuk merepresentasikan emosi tokoh utama. *Rhythmic design* dalam film Komik Jagoan akan menggunakan elemen film berupa *pacing of shots*, *camera movement*, *sound*, dan

performance pace. Cepat dan lambatnya ritme adegan dalam film didesain untuk merepresentasikan kondisi emosional tokoh utama. Ketika tokoh utama merasa senang dan tertarik maka ritme adegan akan dibuat menjadi cepat menggunakan durasi shot cepat, pergerakan kamera cepat, tempo musik cepat, dan pergerakan karakter atau objek menjadi cepat dalam *frame*. Sebaliknya, ketika tokoh utama merasa sedih, takut, malu, marah, terkejut maka ritme adegan akan dibuat menjadi lambat menggunakan durasi shot lebih lama, pergerakan kamera lambat dan *still camera*, musik tempo lambat, dan pergerakan aktor lambat.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penyutradaraan film Komik Jagoan adalah:

1. Mendesain ritme film untuk menggambarkan kondisi emosional tokoh utama dalam film pendek Komik Jagoan,
2. Menciptakan film dengan kritik terhadap *toxic masculinity* dalam lingkungan bermasyarakat.

Manfaat yang diharapkan dalam penyutradaraan film Komik Jagoan adalah:

1. Sebagai referensi kepada penonton tentang penggunaan *rhythmic design* dalam film,
2. Sebagai sumbangan ide kepada penonton tentang kebebasan mengekspresikan emosi khususnya pada laki-laki.