

**MEMBANGUN KEDALAMAN RUANG SEBAGAI
REPRESENTASI KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA DALAM
PENYUTRADARAAN FILM FIKSI PENDEK “LURUH”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

Muhammad Rizki Salman Aqram

NIM: 1810889032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :
**Membangun Kedalaman Ruang Sebagai Representasi Konflik Batin Tokoh Utama
 Dalam Penyutradaraan Film Fiksi Pendek “Luruh”**

diajukan oleh **Muhammad Rizki Salman Aqram**, NIM 1810889032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **04 JUN 2025**..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
 NIDN 0030047102

Pembimbing II/Anggota Penguji


Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.
 NIDN 0027108004

Cognate/Penguji Ahli


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
 NIDN 0014057902

Ketua Program Studi Film dan Televisi


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

Ketua Jurusan Televisi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T
 NIP 19801016 200501 1 001


 Dekan Fakultas Seni Media Rekam
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Dr. Edjal Rusli, S.E., M.Sn.
 NIP-19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Rizki Salman Aqram
NIM : 1810889032
Judul Skripsi : Membangun Kedalaman Ruang Sebagai
Representasi Konflik Batin Tokoh Utama
Dalam Penyutradaraan Film Fiksi Pendek
“Luruh”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian 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.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 14, Mei 2025
Yang Menyatakan,



Muhammad Rizki Salman Aqram
NIM:1810889032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Rizki Salman Aqram

NIM : 1810889032

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 **Membangun Kedalaman Ruang Sebagai Representasi Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Penyutradaraan Film Fiksi Pendek “Luruh”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin 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.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 14 Mei, 2025
Yang Menyatakan,



Muhammad Rizki Salman Aqram
NIM : 1810889032

DAFTAR ISI

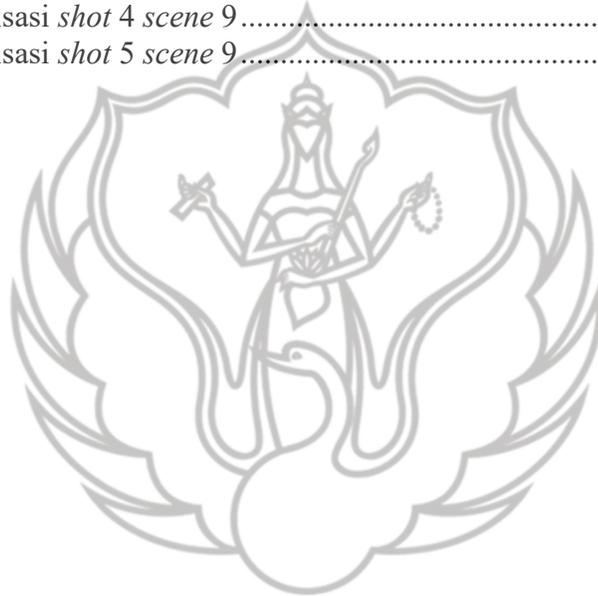
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan.....	6
C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan.....	8
D. Tinjauan Karya.....	9
1. Joker (2019).....	9
2. <i>Moonlight</i> (2016).....	11
3. <i>Battle Royale</i> (2000).....	14
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	18
A. Objek Penciptaan	18
1. Skenario.....	18
2. Konflik Cerita.....	22
3. 3 Dimensi Tokoh.....	24
B. Analisis Objek Penciptaan	28
BAB III LANDASAN TEORI.....	32

A. Film Fiksi	32
B. Penyutradaraan.....	33
C. <i>Mise-en-Scene</i>	35
D. <i>Casting</i>	36
E. Ruang (<i>Space</i>).....	37
F. Kedalaman Ruang (<i>Depth of field</i>)	38
G. Konflik Batin (<i>Internal</i>)	40
H. Sinematografi.....	41
I. Tata Cahaya	46
J. Tata Artistik	47
K. Tata Suara	47
L. <i>Editing</i>	48
BAB IV KONSEP PENCIPTAAN	50
1. Penyutradaraan.....	51
2. <i>Mise-en-scene</i>	63
3. Sinematografi	65
4. Tata Suara.....	68
5. <i>Editing</i>	68
6. Desain Produksi.....	68
BAB V PERWUJUDAN & PEMBAHASAN KARYA.....	71
A. Proses Perwujudan	71
B. Pembahasan Karya.....	96
BAB VI KESIMPULAN & SARAN.....	132
A. Kesimpulan	132
B. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Adegan dalam Film “Joker”	6
Gambar 1.2 Poster Film “Joker”	9
Gambar 1.3 Adegan dalam Film “Joker”	10
Gambar 1.4 Poster Film “Moonlight”	11
Gambar 1.5 Adegan Film “Moonlight”	12
Gambar 1.6 Poster Film “Battle Royale”	14
Gambar 1.7 Adegan Film “Battle Royale”	15
Gambar 4. 1 Diagram <i>Focal length</i> pada Lensa Kamera.....	52
Gambar 4. 2 <i>Storyboard Scene 1</i>	54
Gambar 4. 3 <i>Storyboard Scene 1</i>	55
Gambar 4. 4 <i>Storyboard Scene 1</i>	55
Gambar 4. 5 <i>Storyboard Scene 2</i>	56
Gambar 4. 6 <i>Storyboard Scene 2</i>	57
Gambar 4. 7 <i>Storyboard Scene 3</i>	57
Gambar 4. 8 <i>Storyboard Scene 4</i>	58
Gambar 4. 9 <i>Storyboard Scene 5</i>	59
Gambar 4. 10 <i>Storyboard Scene 5</i>	60
Gambar 4. 11 <i>Storyboard Scene 7</i>	61
Gambar 4. 12 <i>Storyboard Scene 7</i>	61
Gambar 4. 13 <i>Storyboard Scene 9</i>	62
Gambar 4. 14 Anggaran dana Film “Luruh”.....	70
Gambar 4. 15 Jadwal Produksi Film "Luruh".....	70
Gambar 5. 1 Rapat Produksi	79
Gambar 5. 2 Pencarian Lokasi	81
Gambar 5. 3 Pembuatan <i>Storyboard</i>	82
Gambar 5. 4 Pembuatan <i>Floorplan</i>	83
Gambar 5. 5 Proses <i>Reading</i>	84
Gambar 5. 6 Proses <i>Recce</i>	85
Gambar 5. 7 Dokumentasi Proses Produksi Hari Pertama	87
Gambar 5. 8 Dokumentasi Proses Produksi Hari Pertama	88
Gambar 5. 9 Dokumentasi Proses Produksi Hari Pertama	89
Gambar 5. 10 Dokumentasi Proses Produksi Hari Kedua	90
Gambar 5. 11 Dokumentasi Proses Produksi Hari Kedua	91
Gambar 5. 12 Dokumentasi Foto Bersama <i>Crew</i> Film "Luruh"	92
Gambar 5. 13 <i>Offline Editing</i>	94
Gambar 5. 14 <i>Online Editing</i>	95
Gambar 5. 15 Realisasi <i>shot 2 scene 1</i>	100
Gambar 5. 16 Realisasi <i>shot 3 scene 1</i>	102
Gambar 5. 17 Realisasi <i>shot 8 scene 1</i>	104
Gambar 5. 18 Realisasi <i>shot 11 scene 1</i>	106
Gambar 5. 19 Realisasi <i>shot 11 scene 1</i>	107

Gambar 5. 20 Realisasi <i>shot 1 scene 2</i>	109
Gambar 5. 21 Realisasi <i>shot 4 scene 2</i>	110
Gambar 5. 22 Realisasi <i>shot 6 scene</i>	112
Gambar 5. 23 Realisasi <i>shot 4 scene 3</i>	113
Gambar 5. 24 Realisasi <i>shot 3 scene</i>	115
Gambar 5. 25 Realisasi <i>shot 2 scene 3</i>	116
Gambar 5. 26 Realisasi <i>shot 2 scene 4</i>	118
Gambar 5. 27 Realisasi <i>shot 3 scene 4</i>	119
Gambar 5. 28 Realisasi <i>shot 4 scene 5</i>	121
Gambar 5. 29 Realisasi <i>shot 5 scene 5</i>	123
Gambar 5. 30 Realisasi <i>shot 2 scene 7</i>	125
Gambar 5. 31 Realisasi <i>shot 3 scene 7</i>	127
Gambar 5. 32 Realisasi <i>shot 4 scene 9</i>	129
Gambar 5. 33 Realisasi <i>shot 5 scene 9</i>	130



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel <i>Breakdown Range Focal length</i> Film “Luruh”	53
Tabel 5. 1 <i>List Crew</i> Pada Film “Luruh”	75



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1. FORMULIR I-VII PERSYARATAN TUGAS AKHIR
- LAMPIRAN 2. NASKAH FILM “LURUH”
- LAMPIRAN 3. *STORYBOARD* FILM “LURUH”
- LAMPIRAN 4. DESAIN PRODUKSI FILM “LURUH”
- LAMPIRAN 5. DESAIN POSTER & DVD FILM “LURUH”
- LAMPIRAN 6. DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR
- LAMPIRAN 7. PUBLIKASI *SCREENING* FILM “LURUH”
- LAMPIRAN 8. SURAT UNDANGAN KEGIATAN SEMINAR
- LAMPIRAN 9. DOKUMENTASI *SCREENING* FILM “LURUH”
- LAMPIRAN 10. NOTULENSI *SCREENING* FILM “LURUH”
- LAMPIRAN 11. SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN *SCREENING*
- LAMPIRAN 12. PUBLIKASI *SCREENING* FILM “LURUH”



HALAMAN PERSEMBAHAN

“Skripsi ini saya persembahkan teruntuk almarhum Ayah (Ramli) dan almarhumah Ibu (Hamimah) orang tua yang sangat saya rindukan, selalu.”

Al-fatihah



“Teruntuk kedua Kakak (Linda Desni & Azmi Laila) serta Abang (Afrizal) yang senantiasa mengajarkan saya perihal tumbuh dan kuat, sehat selalu untuk kalian yang sekarang berjuang menjadi orang tua”

“Teruntuk Raysha Humaira yang selalu berbagi sabar dan ikhlas, dimana Kasih itu tetap tinggal. Semoga diam-diam ia tumbuh menjadi ridho-Nya yang kita nanti akan tuai”

“Bersabarlah menanti hingga akhirnya kerinduan ini gugur, kita bersama akan berkumpul menyeluhi disisi-Nya.”

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat serta karunianya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi penciptaan seni dengan judul “Membangun Kedalaman Ruang Sebagai Representasi Konflik Batin Tokoh Utama dalam Penyutradaraan Film Fiksi Pendek “Luruh”. Skripsi tugas akhir penciptaan seni ini dibuat untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program studi strata satu, Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama penggarapan skripsi penciptaan ini, penulis menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Namun, justru dalam hambatan itulah penulis belajar bahwa setiap kesulitan ada kemudahan. Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak terlepas atas pertolongan dari Allah SWT dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, ucapan terima kasih dihaturkan kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta’ala.
2. Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam.
3. Almarhum Bapak Ramli dan Almarhumah Ibu Hamimah, orang tua yang telah melahirkan dan membesarkan.
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Sn., M. T., Ketua Jurusan Televisi.

6. Latief Rakhman Hakim, M. Sn., Koordinator Program Studi S-1 Film dan Televisi.
7. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S. , M.S. Dosen Wali.
8. Pius Rino Pungkiawan, S. Sn,. M. Sn., Dosen Wali Pengganti.
9. Dyah Arum Retnowati, M. Sn. Dosen Pembimbing I.
10. Raden Roro Ari Prasetyowati, SH., LL.M. Dosen Pembimbing II.
11. Para Dosen dan Staf Program Studi Film dan Televisi.
12. Saudari Linda Desni, Azmi Laila, dan Saudara Afrizal, Kakak-kakak yang memberi dukungan.
13. Raysha Humaira, teman dekat yang terus menemani dengan penuh kasih.
14. Raihan Wafi Ramadhan, teman kolektif dalam penciptaan karya tugas akhir.
15. Seluruh kru film Luruh yang tergabung dalam membantu mewujudkan film.
16. Seluruh anggota departemen penyutradaraan film Luruh.
17. Nabil Shadiq dan Sera Rizki Dianti.
18. Teman-teman mahasiswa FTV ISI Yogyakarta Angkatan 2018.
19. Teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 4 Mei 2025
Penulis



Muhammad Rizki Salman Aqram
1810889032

ABSTRAK

Karya seni tugas akhir dengan judul Membangun Kedalaman Ruang Sebagai Representasi Konflik Batin Tokoh Utama dalam Penyutradaraan Film Fiksi Pendek “Luruh” yang mengangkat tema konflik batin seorang remaja *broken home* di mana ia harus menghadapi intimidasi dan tekanan oleh siswa lain dalam lingkungan sekolah.

Fokus utama penciptaan ini terletak pada gaya penyutradaraan melalui pendekatan yang menitikberatkan pada teknik visual kedalaman ruang (*depth of field*) sebagai media representasi nonverbal dari gejolak emosional tokoh utama pada konflik penceritaan film “Luruh” dan mengajak penonton untuk turut merasakan konflik batin tokoh utama serta menjadikan sudut pandang baru terhadap kehidupan korban *broken home* yang berkonflik dengan dirinya sendiri di usia remaja.

Film fiksi pendek “Luruh” menerapkan teknik kedalaman ruang (*depth of field*) digunakan untuk merepresentasikan konflik batin pada tokoh utama. Semakin sempit/padat ruang, semakin berat tekanan batin yang dirasakan, juga untuk mempengaruhi penonton agar lebih tertarik pada suatu *frame* secara mendalam dan dapat merasakan apa yang dirasakan tokoh utama secara emosional seperti rasa kesepian, sedih, tertekan, terpuruk, sakit hati, malu, dan tidak nyaman atas gangguan/permasalahan yang menekan kondisi batinnya. Sehingga penerapan kedalaman ruang dapat menjadi simbol visual yang efektif dalam membangun empati dan pemahaman emosional penonton terhadap kondisi batin tokoh utama.

Kata Kunci: Kedalaman Ruang, Konflik Batin, Penyutradaraan.

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Penciptaan

Broken home sering dikenal sebagai kondisi keluarga yang tidak lengkap ataupun harmonis, hal ini dikarenakan kedua orang tua dari sebuah keluarga sudah berpisah. Menurut Maghfirah *et al* (2022:43) *broken home* juga bisa diartikan dengan kondisi keluarga yang tidak harmonis dan tidak berjalan layaknya keluarga yang rukun, damai, dan sejahtera karena sering terjadi keributan serta perselisihan yang menyebabkan pertengkaran dan berakhir pada perceraian. Seharusnya, peran orang tua terhadap anak dalam sebuah keluarga perlu diutamakan, karena akan berdampak pada masa depannya. Sekarang banyak dari anak remaja *broken home* yang kehilangan arah dan tujuan karena kurangnya perhatian dari orang tua mereka.

Seorang remaja yang sedang mengalami masa penajajakan baru dari usia anak-anak ke remaja-dewasa menjadi hal yang penting untuk diperhatikan, pada usia ini masa-masa pencarian jati diri, minat dan bakat memerlukan perhatian dan pengawasan lebih dari orang tua agar tidak berdampak buruk pada psikologis anak terutama saat di lingkungan sekolah. Oleh karena itu penting bagi orang tua untuk memberikan perhatian dan kasih sayangnya agar dapat memberi pengaruh positif kepada anak-anaknya.

Adapun dampak negatif yang terjadi kepada anak *broken home* adalah psikologis mereka yang kurang baik. Secara langsung anak akan merasa

kehilangan yang sangat dalam karena sosok orang tua yang sudah tidak lengkap, diiringi dengan kebiasaan aktivitas bermainnya selalu ditemani orang tua. Ada tiga dampak yang muncul terhadap anak *broken home* yaitu masalah emosional, gangguan perilaku, dan gangguan mental. Masalah emosional mencakup rasa kehilangan, sedih, bingung, takut, marah, dan menyalahkan diri sendiri. Secara perilaku mereka memilih untuk menarik diri dari pergaulan, enggan bersosialisasi, dan tidak percaya diri. Permasalahan mental anak *broken home* cenderung seperti stress, depresi dan gangguan kecemasan. Rasa cemas dan takut akibat gangguan tersebut dapat mengganggu aktivitas anak dan tidak ingin dekat dengan temannya atau orang lain (Maghfirah *et al*, 2022:47).

Akibat dari *broken home* anak akan spontan berubah sikap dengan sendirinya, seperti lebih memilih untuk sendiri, dan stres. Menurut Syamsu Yusuf dan Juntika Nurihsan dalam bukunya yang berjudul “Teori Kepribadian” mengatakan, stres diartikan sebagai respon atau reaksi fisik maupun psikis yang berupa perasaan tidak enak, tidak nyaman, atau tertekan terhadap tuntutan yang dihadapi (Syamsu dan Juntika, 2011: 252).

Semakin suatu peristiwa tampaknya tidak dapat dikendalikan maka si anak merasa tidak aman, tidak nyaman, hingga sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Tidak hanya itu, dampak psikologis pada anak *broken home* juga dapat membentuk perkembangan kepribadian yang kurang sehat, emosian, menyakiti diri, hingga tidak punya rasa bertanggung jawab.

Dari segi kejiwaan atau psikologis, siapapun yang mengalami *broken home* akan berakibat juga kepada patah hati. Hati seseorang yang selalu diselimuti oleh rasa pedih, kecewa, putus asa, beranggapan bahwa dia tidak ada gunanya, dan merasa kesepian, hingga menimbulkan konflik batin di dalam dirinya. Kecenderungan ini akhirnya membentuk seseorang menjadi pribadi yang krisis kasih sayang.

Konten naskah ini bercerita tentang Bayu, seorang remaja SMA yang memiliki keluarga tidak harmonis hingga membuat kedua orang tuanya harus berpisah, hal ini juga membuat Bayu secara tidak langsung menjadi anak *broken home*. Meskipun keputusan dari orang tuanya sudah disepakati, namun Bayu masih mendapat banyak tekanan karena keputusan orang tuanya dianggap tidak baik untuk perjalanan hidupnya ke depan.

Konflik dalam film ini berasal dari konflik batin tokoh utama. Bayu yang selalu merasa tidak tenang dan disalahkan oleh lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolahnya. Hal ini membuat Bayu merasa tertekan dengan situasi dan kondisi yang dialaminya. Tekanan yang dirasakannya meliputi ketidaknyamanan, bersalah, kesepian, dan terganggu. Tekanan tersebut terkadang membuat Bayu melukai dirinya sendiri, hingga akhirnya dia bertemu dengan Ayu, yang datang menghadirkan rasa nyaman untuknya.

Mengetahui konten yang diangkat dalam naskah menimbulkan ketertarikan untuk menyutradarai film ini, juga untuk menyuarakan hak

seseorang atas kebahagiaannya sendiri dan tidak menyalahkan keadaan serta melihat sudut pandang dari apa yang dialami oleh korban *broken home* pada kehidupan remaja-dewasa di lingkungan sekolah. Bentuk sudut pandang dan perasaan-perasaan negatif seperti tidak tenang, tidak nyaman, tidak percaya diri, dijauhi, kesepian, dan terganggu yang dirasakan korban *broken home* khususnya pada usia remaja-dewasa dalam menjalani kehidupannya sehari-hari di lingkungan sekolah menjadi *point of view* dan motivasi untuk menjadikan kisah film pendek berjudul “Luruh” dengan visualisasi konsep kedalaman ruang untuk membangun konflik batin pada tokoh utama sebagai bentuk penerjemah perasaan yang tidak baik atau perasaan negatif.

Penggunaan kedalaman ruang dipilih sebagai simbol visual yang dapat membangun dan merepresentasikan konflik batin pada tokoh utama. Konflik batin merupakan kondisi yang bekerja secara internal dan senyap, namun efeknya begitu nyata dan menghancurkan. Dalam keseharian, banyak individu yang tampak baik-baik saja secara fisik, tetapi sebenarnya tengah bergulat dengan tekanan emosional yang tak terlihat. Teknik kedalaman ruang pada film “Luruh” juga diterapkan untuk memberikan interpretasi kepada penonton di saat perubahan kedalaman ruangnya meningkat ataupun sebaliknya yang membantu menggambarkan gejala emosional ini. Perubahan kedalaman ruang akan selalu mengikuti bagaimana konflik batin tokoh utama dan memberikan perspektif berbeda untuk memahami secara lebih nonverbal dalam visual yang akan dilihat penonton. Konflik batin sangat erat kaitannya

dengan perasaan yang menggambarkan tekanan dari emosi yang dialami oleh tokoh Bayu sebagai tokoh utama.

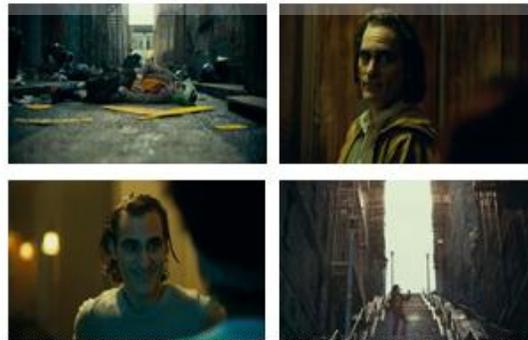
Pemilihan teknik kedalaman ruang ini bukan hanya untuk keindahan visual, namun kedalaman ruang dalam film ini terlebih berfungsi untuk menunjukkan bagaimana konflik batin yang dirasakan tokoh utama di dalam cerita. Naskah film fiksi “Luruh” akan difilmkan dengan menggunakan pendekatan kedalaman ruang sebagai teknik penataan visual dan penyutradaraan untuk menciptakan sebuah bentuk representasi dari konflik batin yang dirasakan oleh tokoh utama agar dapat menarik minat penonton untuk memperhatikan secara lebih fokus pada gambar yang diambil dan penonton juga dapat merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh utama. Pendekatan visual menjadi medium yang paling jujur untuk menyampaikan emosi-emosi yang tak terucap ini. Kedalaman ruang akan didukung beberapa aspek seperti lensa dan bukaan lensa/*aperture*, *blocking*, komposisi dan *framing*, jarak antara objek, *foreground* dan *background*, pencahayaan, pergerakan kamera, dan warna.

Penggunaan lensa dan pemilihan *Depth of field* dangkal (misalnya *f/1.8* hingga *f/3.5*) saat tokoh sedang mengalami konflik batin yang berat, sehingga lingkungan sekitarnya buram dan hanya wajah atau gestur tokoh yang fokus. Penempatan subjek dan lapisan ruang seperti menempatkan tokoh di bagian ujung *frame* (komposisi) dengan *foreground*, *middleground*, dan *background* yang menyimbolkan rasa kesepian, terisolasi, dan tertindas atau membuat

overlapping objek seperti tertutup jendela, bisa menjadi metafora batin yang terperangkap. Pencahayaan yang rendah sehingga menunjukkan sisi gelap tokoh atau sesuatu yang dia sembunyikan dari dirinya sendiri. Pergerakan kamera seperti *track in* ke wajah tokoh saat menyadari sesuatu yang mempengaruhi perubahan emosi, hal ini membuat kedalaman ruang menyempit seiring fokusnya pada pikiran sendiri. Warna yang desaturasi dan kabur pada *background* menciptakan kesan kedalaman dan juga menciptakan mood keterasingan.

B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan penerapan kedalaman ruang dalam film ini terinspirasi dari Film "Joker". Mengusung cerita seorang badut penderita banyak penyakit mental. Film "Joker" memanfaatkan kedalaman ruang sebagai sebuah makna, bukan hanya estetika belaka dalam *shot* nya. Perbedaan *range focal length* yang diimplementasikan berdasar pemaknaan dari konflik batin yang dihadapi tokoh utama.



Gambar 1.1 Adegan dalam Film "Joker" yang Menggunakan Kedalaman Ruang
(Sumber: shotdeck.com/browse/stills#/joker)

Film pendek “Luruh” bercerita tentang Bayu, seorang pelajar SMA dengan kondisi hubungan antar orang tuanya yang tidak lagi harmonis, membuat hidupnya terasa tidak nyaman/tenang, bersalah, kesepian, dan terganggu. Bayu mencoba mencari ketenangan di lingkungan sekolahnya, namun lingkungan sekolahnya pun tidak mendukung. Bayu selalu menjadi bahan olokan Adit dan Agung, hingga akhirnya Bayu bertemu dengan Ayu yang bisa membuat Bayu merasakan tentang tujuannya, yaitu ketenangan.

Cerita ini divisualisasikan dengan penerapan kedalaman ruang yang berbeda sesuai dengan kenaikan babak. Perbedaan ini akan didukung dengan menggunakan perubahan pada *focal length* lensa dari 24mm, 35mm, 50mm dan 85mm yang akan berpengaruh kepada impresi, makna, dan emosional karakter sebagai penekanan konflik batin yang di hadapi oleh tokoh utama pada cerita. Penggunaan lensa sebagai alat yang membangun kedalaman ruang dimensi dari film ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh penonton.

Penceritaan pada film pendek “Luruh” ini akan dibangun menggunakan plot linear. Pengembangan dalam film ini tak hanya menyuguhkan sajian cerita dan cara bertutur yang baik melalui kedalaman ruang, namun juga menerapkan teknis pewarnaan saturasi rendah (*desaturated*) yang diindikasikan sebagai bentuk perasaan tokoh utama yang kerap merasakan keterpurukan di hidupnya, juga menggambarkan kesepian, tidak nyaman, dan merasa terganggu untuk mempengaruhi emosi tokoh utama.

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

Sebuah karya film hebat tidak lepas dari dari ide yang bagus, ide yang bagus selain mampu menghibur penonton, juga mengandung pesan-pesan edukatif dan nilai moral dengan tujuan baik yang diperuntukkan kepada seluruh penonton bahkan anggota kru filmnya juga sebagai pengapresiasi karya. Dilihat dari hal ini perlu visi dan misi atau tujuan yang ingin dan harus dicapai serta manfaat yang bisa didapatkan dari sebuah tontonan karya seni film.

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya film dengan menerapkan pendekatan kedalaman ruang (*depth of field*) sebagai simbol petunjuk nonverbal situasi konflik batin tokoh utama.
- b. Mengeksplorasi pendekatan kedalaman ruang (*depth of field*) pada tokoh utama dalam bentuk film berwarna monokrom (hitam dan putih) dengan tema *broken home* sebagai cara bertutur dalam karya audio visual.
- c. Menyajikan tontonan edukatif yang memberikan pesan moral melalui kelemahan dan tindakan tokoh dalam film.

2. Manfaat

- a. Memberikan referensi tontonan terkait pendekatan kedalaman ruang (*depth of field*).
- b. Memberikan edukasi pada penonton terkait makna simbol

penerapan kedalaman ruang (*depth of field*) dalam sebuah film.

D. Tinjauan Karya

Konsep teknis, penyutradaraan film fiksi “Luruh” dengan pendekatan alur linear terinspirasi dari beberapa karya sineas perfilman yang sudah ada. Meskipun perbedaan karya sangat jelas terlihat dari objek penciptaan dalam unsur naratif, namun konsep estetis dan teknis pada film menjadi acuan dari pembuatan karya film “Luruh” ini. Beberapa karya film yang menjadi acuan secara teknis dan estetis dari pembuatan karya ini adalah sebagai berikut

1. Joker (2019)



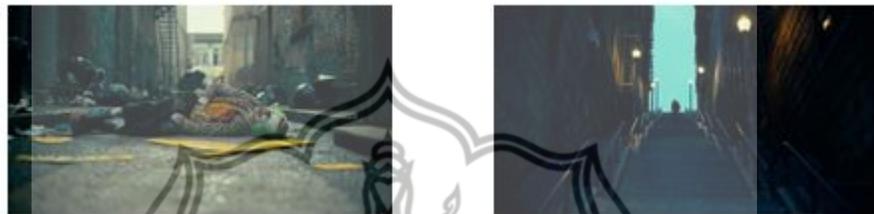
Gambar 1.2 Poster Film “Joker”
(Sumber: Imdb.com)

Sutradara: Todd Phillips

Penata Kamera: Lawrence Sher

“Joker” menceritakan tentang Arthur Fleck yang merupakan seorang badut penderita banyak penyakit mental, dia sering tertawa tak terkendali ketika merasa gugup, namun hal ini sering membawanya ke

situasi yang buruk. Kesehatan mental Arthur menyebabkan hampir semua orang dalam masyarakat menolak dan memandang rendah dirinya, padahal yang dia inginkan hanyalah diterima oleh orang lain. Setelah pengobatan Arthur dihentikan, dia berubah kendali menjadi delusi, kekerasan, dan anarki sampai yang dikenal sebagai badut kriminal.



r

1.3 Adegan dalam Film “Joker” dengan Penerapan Kedalaman Ruang
(Sumber: shotdeck.com/browse/stills/#s/joker)

Salah satu bentuk visual yang terlihat jelas dalam film “Joker” adalah penggunaan kedalaman ruang pada permasalahan yang terjadi dengan diri si tokoh utama, atau konflik batin. Hal tersebut akan dijadikan acuan penciptaan karya film “Luruh”. Kedalaman ruang tersebut juga diterapkan sebagai bentuk dari konflik batin dari tokoh utama yang mengindikasikan keadaan di mana tokoh utama merasa terasingkan, kerap merasa terpuruk dan menggambarkan kesepian.

Perbedaan penerapan kedalaman ruang terletak pada pemilihan *range focal length* dan fungsinya dalam merepresentasikan konflik batin tokoh utama, pada film “Joker” penerapan kedalaman ruang yang *foreground* dan *background* yang luas untuk menggambarkan permasalahan tokoh utama yang merasa tercampakan atau terasingkan,

sedangkan pada film “Luruh” penerapan kedalaman ruang yang *foreground* dan *background* terlihat sempit untuk menggambarkan rasa emosi yang tersembunyi atau ditahan tokoh sebagai bentuk konflik batinnya.

2. *Moonlight* (2016)



Gambar 1. 2 Poster Film “Moonlight”
(Sumber: Imdb.com)

Sutradara: Barry Jenkins

Penata Kamera: James Laxton

“Moonlight” berkisah tentang pencarian jati diri seorang pria berkulit hitam di kawasan Miami. Film ini memiliki cerita yang dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama menceritakan tentang masa kecil Chiron yang hidup bersama ibunya di kota Miami. Ibunya merupakan seorang pecandu narkoba, sehingga dia sering merasa ditelantarkan dan mendapatkan kekerasan verbal oleh ibunya yang tengah dalam pengaruh narkoba. Chiron sering di *bully* oleh teman-teman sekelasnya. Namun salah seorang temannya, Kevin selalu mengingatkan Chiron untuk kuat

dan berani melawan orang-orang yang merundungnya, hingga dia bertemu dengan seseorang dan merasa mendapatkan perlindungan darinya (Juan). Juan dan pacarnya, Teresa, memperlakukan Chiron dengan baik.

Bagian kedua menceritakan tentang kehidupan remaja Chiron. Setelah Juan meninggal dan ibunya semakin ketergantungan terhadap narkoba, dia merasa terpuruk, namun Teresa masih memperlakukan Chiron dengan baik setelah kepergian Juan. Kehadiran Kevin mampu mengalihkan kepedihan Chiron. Dia merasa kebingungan dengan orientasi seksualnya, sehingga tertarik dengan sahabatnya sendiri.

Bagian terakhir menceritakan tentang Chiron dewasa yang kembali ke kota Miami dan menjadi seorang penjual narkoba. Setelah lama tidak bertemu dengan Kevin, akhirnya dia memutuskan untuk bertemu di tempat Kevin bekerja.



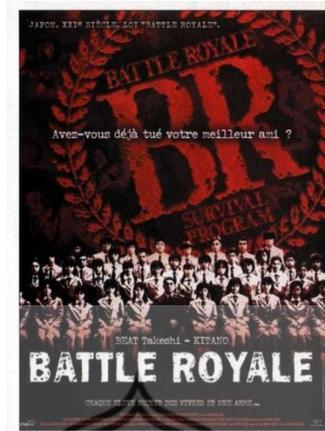
Gambar 1. 3 Adegan Film “Moonlight” dengan Penerapan Kedalaman Ruang
(Sumber: <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/1231~Moonlight>)

Film *Moonlight* menjadi referensi dari cara penempatan kedalaman ruangnya, diterapkan pada beberapa *scene* di dalamnya saat adegan yang terasa emosional dan klimaks pada bagian percakapan pertama ataupun

bagian kedua. Potongan gambar di atas berada pada *scene* percakapan Chiron dengan Kevin, Kevin tidak dapat menerima perlakuannya terhadap Chiron di masa lalunya, membuat mereka merasa tertekan satu sama lain. Perubahan kedalaman ruang juga diterapkan dalam beberapa *scene* tertentu, terlihat antara *background* dan *foreground* sangat berubah, mengikuti permasalahan yang muncul dalam kehidupan tokoh utamanya.

Kedalaman ruang yang dibangun pada film fiksi “Luruh” terdapat pada penerapan tujuan yang akan di capai oleh tokoh utamanya, merepresentasikan secara visual yang akan memberikan efek kenyamanan dan ketenangan dalam permasalahan tokoh utama. Perbedaan penggunaan kedalaman ruang ini juga terdapat pada akhir babak dalam film. Kedalaman ruang sangat berubah antara *background* dan *foreground* yang terlihat semakin jauh dan terasa luas, ketika tokoh utama merasa nyaman dan mencapai tujuannya.

3. *Battle Royale* (2000)



Gambar 1. 4 Poster Film “Battle Royale”
(Sumber: Imdb.com)

Sutradara: Kinji Fukasaku

Penata Kamera: Katsumi Yanagishima

“Battle Royale” terdiri dari plot-plot berkesinambungan yang menceritakan Negara Jepang mengalami kondisi yang amat suram dimana pengangguran sangat banyak dan kenakalan remaja makin menjadi. Banyak remaja yang melakukan boikot di sekolahnya. Hal itu membuat orang dewasa mulai khawatir dengan perkembangan remaja yang makin tidak karuan. Maka diadakanlah sebuah proyek bernama “*Battle Royale Act*”. Dalam proyek ini akan dipilih secara acak anak-anak kelas 3 SMP yang berada dalam satu kelas yang nantinya akan dikirim ke sebuah pulau untuk kemudian selama tiga hari mereka harus saling membunuh untuk bisa bertahan hidup. Hanya ada satu orang yang boleh bertahan hidup, dan apabila lebih dari satu maka mereka semua akan mati. Dan yang

beruntung kali ini adalah siswa-siswi kelas III-B SMP Shiroiwa dimana Nanahara Shuya adalah satu di antaranya.



Gambar 1.5 Adegan Film “Battle Royale” dengan Penerapan Warna Saturasi Rendah
(Sumber: <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/633%7EBattle+Royale>)

Film *Battle Royale* ini merupakan film unik yang sungguh melekat sebagai film *coming of age*. Berpusat dengan cerita sekumpulan karakter anak sekolah SMP, film ini tidak melupakan sifat dan tingkah laku anak muda. Seperti elemen romantik yang cukup kuat di film ini dengan setiap karakternya memiliki cara masing-masing untuk menyatakan perasaan ataupun melindungi orang yang mereka sukai. Dengan alur cerita yang menantang dimana mereka harus berubah dari remaja menjadi dewasa dan berpikir serta bertindak layaknya orang dewasa juga.

Penerapan visualisasi dengan penggunaan saturasi warna yang berperan penting dalam film *Battle Royale* merupakan aspek yang mencolok dengan menciptakan suasana dan menekankan tema yang gelap. Memiliki indikasi sebagai pendukung latar cerita dengan keadaan jepang pada saat itu dan konflik antar tokoh yang terjadi. Beberapa poin mengenai penggunaan saturasi warna dalam film ini yaitu; saturasi yang tinggi sebagai warna yang kontras atau mencolok dengan warna-warna

cerah seperti kuning, dan merah sering digunakan dalam *hand properti* dan kostum serta latar belakang. Kontras yang kuat dan saturasi tinggi pada beberapa adegan dengan elemen kekerasan yang memberikan efek visual yang mengganggu dan memperkuat kekejaman yang terjadi dan menggambarkan semangat dan kebebasan sebelum situasi mencekam. Latar belakang yang juga lebih redup dan dengan saturasi rendah ini menciptakan suasana terpencil dan menyeramkan, menekankan isolasi yang dialami para peserta. Secara keseluruhan, penggunaan saturasi warna dalam film ini sangat efektif dalam membangun ketegangan dan menekankan pergeseran emosional karakter.

Film *Battle Royale* menjadi acuan dalam penerapan saturasi rendah pada film pendek “Luruh” sebagai indikasi pendukung konflik batin dan memperkaut suasana dan mood dalam film. Mengambil sudut pandang tokoh utama yang mengalami tekanan karena konflik yang terjadi pada dirinya menyebabkan dia berkonflik dengan dirinya sendiri. Penerapan saturasi rendah juga ikut membantu dan mendukung representasi dari perasaan nonverbal tokoh utama yang tidak tenang, tidak nyaman, terganggu, dan sakit hati yang akan diterjemahkan melalui visual gambar yang memiliki efek kedalaman ruang sebagai bentuk tekanan visualnya.

Namun penerapan saturasi rendah pada film pendek “Luruh” berperan sebagai pendukung konflik dan *mood* dari tokoh utama yang direpresentasikan secara batin, bentuk nonverbal yang dialami tokoh

utama direpresentasikan secara visual, salah satu bentuk representasi visual tersebut selain kdalaman ruang, yaitu saturasi rendah yang mendukung suasana, *look and mood*, dan konflik batin tokoh utama dalam menghadapi konflik yang ada.

