

BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Penciptaan

1. Penyutradaraan

Penyutradaraan film “Jendela” ini akan mengusung konsep dengan penampilan visual yang dibuat 1:1 atau *square* untuk menekankan konflik pada cerita, pada menit awal hingga konflik meningkat sampai pada klimaksnya dan ketika menuju babak akhir secara perlahan *frame* yang tadinya *square* atau 1:1 akan melebar menjadi 16:9 atau bisa disebut *widescreen*. Pemilihan frame 1:1 tersebut diharapkan dapat mengimplementasikan hubungan antara bapak dan anak untuk memaksa penonton agar merasakan sempitnya ruang gerak hubungan bapak dan anak tersebut karena gengsi dan jarak yang membatasi mereka juga komunikasi yang buruk serta canggung yang membuat mereka memiliki sekat jarak. Aspek rasio 16:9 disini sebagai ending dari ruang gerak hubungan mereka yang sempit pada saat alur cerita mulai memasuki anti klimaks. Hubungan bapak dan anak pada fase ini sudah menemukan titik dimana mereka sudah melebur menjadi sebuah hubungan yang jujur tanpa adanya gengsi dan jarak dan juga komunikasi yang baik serta tidak canggung lagi, semuanya telah menyatu dengan berubahnya *frame square* menjadi *widescreen*, lebih luas, lebih melegakan itu yang diharap agar penonton dapat merasakannya.

Penentuan penempatan aspek 1:1 dalam setiap scenenya diklasifikasi sebagai berikut :

- a). Scene 1 : Pengenalan Setting dan atmosfer ruang yang hampa, hening walaupun ada orang tetapi terasa sepi tanpa suara. Aspek rasio 1:1 memperkuat nuansa sempit didalamnya yang membuat penonton merasakan ruang gerak yang terbatas dan juga membuat penonton lebih fokus.

- b). Scene 2 : Pengenalan karakter tokoh Bapak dan seorang anak yang canggung. Pada scene ini aspek rasio 1:1 dipakai untuk mendukung kesan sempit pada ruang gerak hubungan bapak dan anak tersebut atau bisa disebut penekanan
- c). Scene 3 : Pada scene ini Bimo pindah tempat duduk ke depan untuk merasakan sudut pandang yang baru dari pandangnya dan agar mendapat jangkauan pandang untuk melihat gantungan kunci. Namun Bapak memandangi Bimo terus menerus dan ketika Bimo sadar Bimo pun salah tingkah dan kembali ketempat duduknya. Penempatan aspek rasio 1:1
- d). Scene 4 : Pada scene ini untuk pertama kalinya Bapak bertanya keadaan Bimo, scene ini bertujuan memperlihatkan sosok Bapak yang ingin mencairkan suasana terhadap anaknya. Aspek rasio 1:1 ini memperkuat konflik dalam hubungan bapak anak yang canggung dan membuat frame yang sempit ini memfokuskan kepada Bapak dan Bimo saja.
- e). Scene 5 : Pada scene ini Bapak mendengar suara gadub dari serong blakang tempat duduknya lalu melihat ada seorang anak dan ayahnya dengan keadaan tangan di perban, Bapak yang melihat itu iri dengan apa yang ia lihat karena mereka sangat akrab dan saling bercanda. Aspek rasio masih ditempatkan pada scene ini karena konflik yang masih terbenam di dalam batin bapak, semua keresahan yang bapak alami digambarkan dengan frame yang sempit 1:1.
- f). Scene 6 : Scene ini adalah scene ketika Bimo kaget melihat kereta api lewat dengan cepatnya yang membuat penumpang lain merasa risih dan marah ketika potongan roti yang tidak sengaja terlempar mengenai orang lain dibelakangnya. Aspek rasio 1:1 pada scene ini masih pada penekanan konflik internal hubungan Bapak dan Bimo dan juga sebagai penambah unsur

dramatik ketika dipadukan dengan suspense adegan kaget saat kereta api papasan dengan cepat.

- g). Scene 7 : Pada scene ini merupakan scene dimana Bimo pada akhirnya mengetahui semua rahasia yang disimpan Bapak dan Bimo sudah tidak tahan lagi ingin bertanya kepada bapak. Aspek Rasio 1:1 pada scene ini diharap dapat menjadi tekanan yang kuat bagi penonton untuk menggambarkan konflik dalam hubungan keluarga yang canggung ini.
- h). Scene 8 : Pada scene ini adalah scene dimana Bimo akhirnya bertanya kepada bapak semua hal yang ia tidak ketahui dan semua hal yang disembunyikan bapak akhirnya terbongkar. Bimo tau kenyataannya ternyata semua yang Bapak lakukan untuk Bimo. Bimo akhirnya luluh ketika mengetahui itu semua dan Bapak pun lega setelah bercerita semuanya. Akhirnya mereka pun bersatu kembali menjadi keluarga yang harmonis. Aspek rasio 1:1 pada scene ini digunakan sampai ketika sebelum Bimo dan Bapak berpelukan karena sebelum itu masih ada konflik batin yang menyelimuti mereka dan sesaknya ruang gerak hubungan Bapak dan anak tersebut. Lalu ketika Bimo dan Bapak berpelukan, aspek rasio 1:1 melebar perlahan menjadi 16:9 yang menekankan keadaan hubungan bapak dan bimo sudah membaik, sudah tidak ada lagi ruang sempit yang mengurung mereka, ruang gerak hubungan Bapak dan Bimo sekarang sudah terbebas dan lega mereka bisa bersatu kembali

Dari segi pemilihan pemain pun akan sangat detail karena pemain sangat berpengaruh dalam membawakan emosi cerita tersebut. Karakter Bapak dalam film pun harus yang memiliki perawakan baik, lembut dan santun, begitu pula halnya dengan anak yang memiliki perawakan cerdas, dan mandiri, santun, dan baik.

2. Pengadeganan

Acting dari pemain akan tampak seperti alami sebagaimana mana sesuai dengan peran yang dimainkan oleh masing-masing pemain sesuai dengan *scenario*, untuk adegan dan pemeranan akan menerapkan gaya realisme agar pemain bisa mendalami unsur kenaturalan dan tampak seperti sehari-hari.

Pada saat adegan di dalam kereta pun akan mengeksplorasi seting di dalam gerbong tersebut seperti berdiri, duduk, berjalan di antara kursi-kursi penumpang, dan melihat ke arah jendela, semua dilakukan semirip mungkin dengan aslinya layaknya orang naik kereta pada umumnya agar terlihat realistis. Sama halnya dengan di stasiun akan mengeksplorasi stasiun dengan adegan berbelanja lalu berjalan di *lobby* dan berjalan di samping kereta api lalu bertabrakan dengan pengguna jalan lainnya yang dibuat serealistik mungkin dengan keadaan aslinya.

3. Kamera

Dalam komposisi kamera akan menerapkan *eye level* dan *POV shot* sebagai interpretasi pandangan mata anak yang baru bisa melihat dengan *floating* kamera yang selalu bergerak ke segala arah dan juga *closeup* untuk menekankan ekspresi ketika adegan penting yang mempunyai maksud tertentu. Dalam penggunaannya, kamera akan *handheld* agar tercipta pergerakan yang dinamis untuk menggambarkan keadaan, pada saat konflik mencapai puncaknya pun getaran kamera akan terasa lebih kuat dari pada sebelumnya ketika belum mencapai konflik.

Pada kamera saat produksi akan di set *aspect ration*nya 16:9 sebagai *default* agar tetap menjadi *master* dalam gambar atau menjadi *frame* yang berukuran luas. Ketika pada adegan-adegan yang membutuhkan *frame* 1:1 diberi *marking* atau tanda pada layar *monitor*

kamera sebagai batas ruang gerak pemain agar tidak keluar dari frame, namun tetap *record* dengan menggunakan *aspect ratio* 16:9.

4. Editing

Dalam editing akan menerapkan konsep editing linier sebab alur cerita yang terus maju satu arah akan lebih mudah dengan menggunakan konsep *linier*, serta menggunakan tempo editing yang lambat agar dengan menahan *cutting-an* gambar agar terkesan lama yang bertujuan untuk menahan ritme dan memperlihatkan kegelisahan juga kecanggungan karakter ketika berdua. Teknik ini juga membuat penonton merasa tidak nyaman karena shot yang ditahan dan adegan yang hanya diam saja tanpa kata dan tanpa interaksi menggambarkan kejenuhan hubungan mereka berdua.

Pada tahap editing atau *post production, frame* pada adegan yang membutuhkan *aspect ratio* 1:1 akan diberi teknik *shape* di bagian kanan dan kiri menutupi area yang luas hingga membentuk kotak atau *square* 1:1. Ketika konflik internal sudah selesai perpindahan *aspect ratio* dari 1:1 menjadi 16:9 menggunakan cara *track motion* dengan perlahan *shape* yang berada di kanan dan kiri akan menjauh seperti di tarik keluar membuka *frame* yang awalnya *square* 1:1 menjadi *widescreen* 16:9.

5. Tata Artistik

Tata artistik merupakan salah satu elemen yang penting untuk memberikan informasi dalam naskah film "Jendela" ini. Salah satu elemen pendukung dalam tata artistik adalah simbol. Simbol yang digunakan dalam film "Jendela" ini yaitu :

a. Roti

Pada naskah "Jendela" Bimo merasa lapar lalu ia mengambil sebuah roti untuk ia santap. Roti ini dipotong jadi 3

bagian oleh Bimo yang mengibaratkan 3 potong roti itu adalah Bimo, Ibu dan Bapak.

b. Gantungan Kunci

Pada naskah ini ketika adegan Bimo pindah tempat duduk lalu melihat ke atas tempat bagasi, ia melihat sebuah tas travel dengan gantungan kunci berbentuk keluarga dan satu lagi gantungan kunci berbentuk rumah yang mengisyaratkan bahwa Bimo rindu akan keluarga yang utuh dengan keharmonisan dan ia juga rindu terhadap rumah yang pada kenyataannya semua itu telah hilang

c. Jendela

Dalam naskah film "Jendela" ini kebanyakan adegan si Bimo memandangi keluar melalui jendela kereta api. Jendela sendiri itu memiliki makna yaitu tempat untuk membesitkan sebuah harapan. Ketika Bimo melamun melihat jendela itu sebenarnya ia sedang membesitkan harapan dalam hatinya, harapan harapan untuk lebih baik dari apa yang sedang ia jalani sekarang.

d. Gerbong Kereta Api

Gerbong kereta api sendiri memiliki makna sebagai ruangan besi, sebuah kotak yang mengurung kebebasan hubungan seorang bapak dan anak yang mengakibatkan kecanggungan, kurangnya keharmonisan, ruang gerak hubungan yang sesak seperti ini dengan komunikasi yang kurang baik mengakibatkan munculnya jarak hubungan sebuah keluarga. Gerbong kereta api menjadi sebuah pesan yang tersembunyi tentang kegelisahan mereka tersebut.

B. *Mise-en-Scene*

Mise-en-scene menjadi pokok utama komponen-komponen yang membentuk sebuah *frame*, baik formal maupun tidak formal, seperti *setting*, *blocking* pemain dalam *setting*, properti dan pencahayaan yang digunakan. Komposisi menggunakan aspek rasio 1:1 bisa tercipta karena sebuah aransemen elemen-elemen *mise-en-scene* di depan kamera, bagaimana memposisikan kamera terhadap objek dan *blocking* pemain untuk menyampaikan suatu pesan atau tujuan tertentu. Aspek rasio 1:1 di dalam *frame* ini difungsikan untuk mengganggu penonton dengan apa yang mereka lihat, penonton bisa menempatkan diri mereka dalam adegan melalui visual yang di buat. *Mise-en-scene* yang terdiri atas banyak bagian akan dijelaskan di bawah ini sesuai dengan pengaruhnya terhadap *frame*.

1. *Setting*

Setting atau lokasi dalam film ini keseluruhan adalah lokasi-lokasi realis seperti kehidupan pada umumnya di dalam gerbong kereta api dan di sekitar stasiun kereta api. Lokasi pada film ini akan menjadi salah satu cara untuk memvisualkan penceritaan dalam film ini. Ada dua lokasi yang akan di gunakan dalam film ini yaitu:

a. Gerbong Kereta Api

Hampir semua *scene* pada film "Jendela" berada di dalam gerbong kereta api. mulai dari scene 1 sampai scene 7. Pada film "Jendela" ini diceritakan bahwa Bimo dan Bapak sedang melakukan perjalanan pulang menggunakan kereta api dan disinilah cerita dimulai.



Gambar 4.1 Interior Kereta Api Kalijaga Express

Dalam *setting* pada gerbong kereta api itu sendiri termasuk simbol yang merupakan penggambaran keadaan hubungan Bimo dan Bapak yang terkurung dalam sebuah kotak besi yang mana mempunyai makna bahwa ruang gerak yang sempit dan sesak dalam hubungan keluarga ini dengan berbagai faktor yaitu kecanggungan, kurangnya komunikasi yang digambarkan dengan setting gerbong kereta api.

b. Sekitar daerah Stasiun, Pinggir rel

Pada *setting* ini adalah *scene* terakhir dimana Bimo dan Bapak sudah turun dari kereta api dan berjalan tanpa tujuan. Bimo sudah mengetahui bahwa rumah telah dijual untuk biaya operasi matanya Bimo, ketika mereka berdua berjalan tanpa arah, Bimo dengan amarahnya menanyakan sesuatu yang dipendam Bapak selama ini, Bimo menuntut kejujuran dan semua yang mengganjal dalam hubungan keluarga seorang Bapak dan anak laki laki ini pun akhirnya semua tersampaikan dan diselesaikan, tidak ada lagi kecanggungan diantara mereka, suasana haru pecah didalamnya yang berujung pada perhatian dan saling memaafkan dengan kesadaran penuh bahwa mereka saling membutuhkan dalam sebuah keluarga.



Gambar 4.2 Lokasi Scene 8 Exterior pinggir rel

Satu-satunya *Setting exterior* di dalam cerita ini pun juga bagian dari simbol karena memiliki makna bahwa pada akhirnya setelah dibangun dari awal *scene* di dalam interior yang mempunyai arti keterkurungan sebuah hubungan yang menimbulkan ruang yang sesak itupun pada akhirnya mereka bisa keluar dari sebuah kotak yang mengurung mereka, mereka bisa terbebas dari rasa yang menggajal di dalam hati mereka dan melebur jadi satu dalam hubungan keluarga sesungguhnya dimana adanya rasa saling menyayangi, perhatian, saling peduli satu sama lain, saling membutuhkan dan yang terpenting kejujuran dalam sebuah ikatan keluarga.

2. Makeup & Kostum

Make up dan kostum yang digunakan adalah realis sesuai dengan keadaan nyata pada setiap adegan pada film ini. Bapak dan Bimo memakai kostum dengan tiga dimensi tokoh menengah kebawah. Terdapat beberapa penambahan tertentu seperti efek bekas lebam pada tangan setelah mengalami kecelakaan pada karakter penumpang yang duduk di sebelah tempat duduknya Bapak dan Bimo, dan juga perban di tangan orang tersebut seperti di pen karena patah tulang.



Gambar 4.3 Contoh tangan dibalut

3. Akting & Adegan

Akting dari pemain merupakan inti dalam suatu adegan untuk mendukung karakter pemain dan adegan yang diciptakan. Konflik batin sangat dipengaruhi oleh akting dari pemain yang mengalami konflik batin. Dalam penggunaan aspek rasio 1:1 sebagai penguat konflik internal atau bisa disebut dengan konflik batin akan sangat kuat efeknya terhadap penonton jika didukung dengan adegan dan akting pemain yang juga kuat.

4. Properti

Pada film "Jendela" Properti merupakan elemen yang penting karena pada film ini tidak banyak bahasa verbal yang digunakan melainkan bahasa non verbal seperti penempatan frame 1:1, ekspresi dan gestur pemain hingga simbol.

5. Pencahayaan

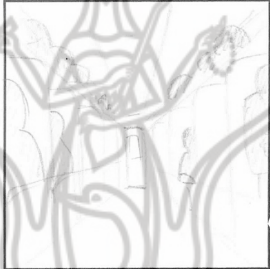


Konsep pencahayaan ialah realis sesuai keadaan sebenarnya. Konsep *naturalism* dengan mementingkan arah cahaya, warna, dan intensitasnya sesuai *mood* dari *scene* tersebut. Pada adegan interior dalam kereta api menggunakan bantuan lampu LED, Pada adegan *exterior* pencahayaan akan memanfaatkan *available light* dari matahari dengan tetap



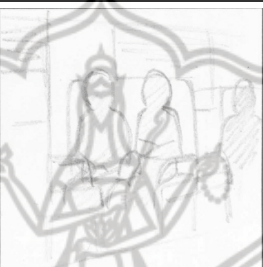



mempertahankan *exposure* pada objek dan *background*. Penggunaan diffuser dan ND pada kamera akan membantu mempertahankan keadaan normal pada *exposure* kamera. Pencahayaan yang ditata sedemikian rupa akan memiliki *look* dan *mood* tersendiri dalam visual.



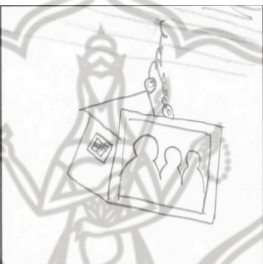
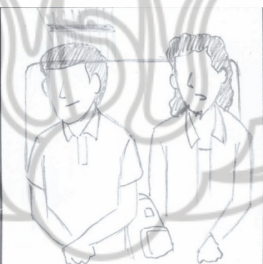


C. Storyboard

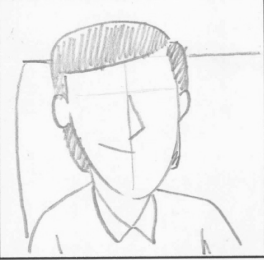





Storyboard merupakan panduan untuk mengetahui kebutuhan pengambilan gambar dalam penyesuaian konsep cerita dengan pengelolaan konflik internal tokoh kedalam aspek rasio 1:1 pada penyutradaraan film “Jendela”. Berikut *storyboard* film "Jendela" :





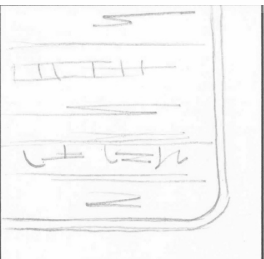
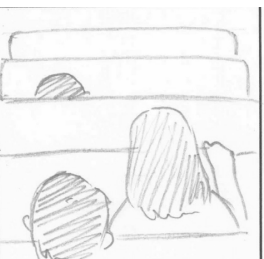
Tabel 4.1 *Storyboard* film "Jendela"



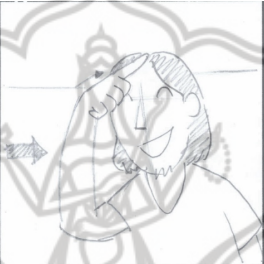



SCENE	SHOT	VISUAL	DESCRIPTION
1	1		Establish suasana kereta
2	1		CU Minuman dan Roti
	2		Master Two Shot Bapak dan Bimo


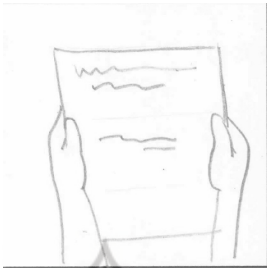



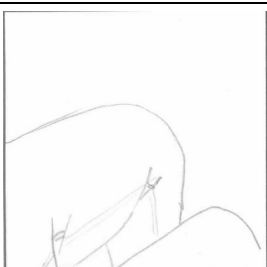
	3		MCU Bapak
2	4		MCU Bimo
	5		LS Bapak dan Bimo
1	1		Master Two Shot Bapak dan Bimo
3	2		MCU Bimo
	3		MCU Bapak

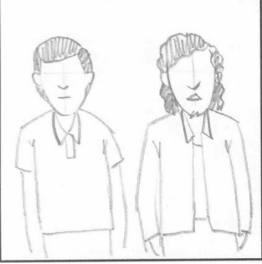



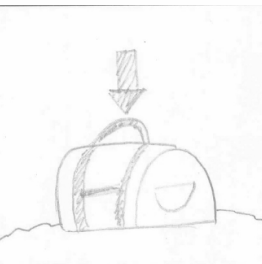
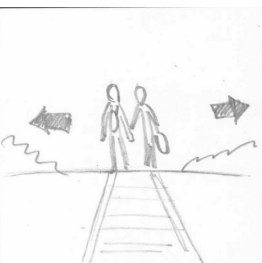
	4		POV Bimo
3	5		Two Shot Bapak dan Bimo dari samping
	6		CU Gantungan kunci
4	1		Master Two Shot Bapak dan Bimo
	2		MCU Bimo
	3		MCU Ibu Bimo

4	4		CU Bimo
	5		MCU Bapak
	6		CU Botol
5	1		MCU Bapak - MS Two Shot penumpang
	2		CU Tangan
	3		MCU Bapak Reverse

5	4		CU Kaki Bapak
6	1		Master Two Shot Bapak dan Bimo
	2		MCU Bimo
	3		CU Roti
	4		Cover Jendela Kereta Lewat
	5		LS Gerbong dari belakang

	6		MS Mapala terkena lemparan roti
	7		Two Shot mapala tertawa
6	8		MCU Penumpang Gosip
	9		CU Bimo ketakutan
	10		MCU Bapak melihat Bimo
7	1		Master Two Shot Bapak dan Bimo

7	2		MCU Bimo
	3		CU Surat
	4		MCU Bapak
	5		Two Shot Serong
	6		BCU Bapak
	7		CU Lutut Bapak

8	1		Master Two Shot Bapak dan Bimo
	2		CU Bimo
	3		CU Bapak
	4		MCU Bapak
	5		CU Tas Jatuh
	6		LS Bapak dan Bimo berjalan menjauhi kamera dari 1:1 melebar ke 16:9

D. Desain Program

1. Kategori Film : Fiksi
2. Media : Film & Televisi
3. Nama Program : Jendela
4. Isi : Seorang anak yang baru bisa melihat dan akan pulang ke desanya menggunakan kereta api
5. Format Program : Film
6. Kategori Produk : Non Studio
7. Tema : Keluarga
8. Premis : Film yang menceritakan tentang konflik sebuah fenomena langka seorang bapak dan anak laki laki yang punya jarak kedekatan hubungan dalam keluarga
9. Target Audience : Semua Umur
10. Sinopsis :

Bimo akan pulang ke desanya bersama Bapak menggunakan kereta api setelah melakukan operasi penyembuhan mata dari kebutaan dan baru diperbolehkan pulang. Ketika di dalam perjalanan di gerbong kereta api ini ternyata hubungan mereka tidak seharmonis hubungan bapak dan anak pada biasanya. Hubungan mereka berdua ini sungguh janggal, istilah bapak dan anak ini seperti hanya status keluarga yang tertulis di kartu keluarga, kenyataannya mereka saling menjaga jarak dan gengsi serta saling canggung. Mereka hanya menghabiskan sebutir kata ketika hanya perlu saja, semua mengganjal, Bapak dalam diamnya tidak bisa menutupi rasa bersalahnya sampai pada ketika Bimo melihat secarik kertas pada tas ransel yang berada di tengah tengah mereka lalu Bimo melihat sesuatu yang disembunyikan Bapak yaitu surat keterangan yang menandakan rumah telah dijual untuk biaya berobat mata Bimo. Bimo tidak percaya apa yang ia lihat, Bapak mengorbankan semua yang ia punya untuk Bimo tetapi mengapa Bapak tidak pernah jujur di dalam diamnya, hal itu yang mengakibatkan Bimo harus mengungkapkan semua, semua

yang dipendam Bimo selama ini dalam diam. Setibanya di sekitar rel kereta api pun Bimo meyakinkan diri untuk bertanya pertanyaan besar dalam hidupnya, sesuatu yang disembunyikan bapak, Bimo butuh kejelasan mengapa Bapak melakukan ini semua. Pada akhirnya rasa canggung, amarah, ketidak jujuran dan semua rasa bersalah yang mengkeruhkan hubungan itu berubah menjadi keharmonisan dan keburan suasana yang membaaur menjadi satu tanpa adanya jarak apapun yang menghalangi. Hanya tinggal kasih sayang dan kepedulian terhadap satu sama lain.

E. Desain Produksi

(Terlampir)

