

JURNAL
MEMBANGUN DRAMATISASI ADEGAN DENGAN MENGGUNAKAN
SPELIAL EFEK DALAM PENATAAN ARTISTIK
FILM ACTION KOMEDI “GATOT WESI”

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Diajukan oleh

Rifat Satya Atmaja

NIM : 1110584032

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

2018

**MEMBANGUN DRAMATISASI ADEGAN DENGAN MENGGUNAKAN
SPESIAL EFEK DALAM PENATAAN ARTISTIK
FILM ACTION KOMEDI “GATOT WESI”**

ABSTRAK

Tata artistik dalam pembuatan film biasanya hanya dikenal sebagai penata ruangan atau penyedia properti, namun dalam film ini tata artistik dihadirkan dengan sesuatu yang dapat memberikan dramatisasi terhadap adegan untuk dapat lebih merasakan apa yang terjadi pada sebuah cerita film dengan menggunakan spesial efek.

Spesial efek adalah bagian yang terpenting pada film “Gatot Wesi” ini. Seperti Adegan perkelahian dengan ditambahkan spesial efek hujan dapat memberikan dampak tersendiri terhadap adegan tersebut. Dampak pada film aksi disampaikan melalui penataan artistik yang dikemas dengan menambahkan spesial efek pada tiap adegannya.

Skripsi penciptaan karya seni yang berjudul Membangun Dramatisasi Adegan Dengan Menggunakan Spesial Efek Dalam Penataan Artistik Film Action Komedi “Gatot Wesi” ini bertujuan untuk membuat penonton ikut terbawa suasana dalam film melalui penataan artistik yang disampaikan dengan menggunakan spesial efek.

Kata Kunci : Tata Artistik, Spesial Efek, Membangun *Dramatisasi*

PENDAHULUAN

Film membawa penonton keluar dari kehidupan sehari-harinya dan membawa mereka ke dunia yang berbeda, dimana mereka menempatkan diri sebagai tokoh didalam film dan ikut serta dalam setiap suasana hati tokoh ataupun emosional yang dibangun dalam setiap adegan film. Pramaggiore dan Wallis dalam bukunya *Film a Critical Intoduction* memaparkan “*They immers themselves in the lives of fictiobal character, develop opinions about historical events, and become captivated by artistic combination of color, light, and sound. Because films engage viewers on an emotional level*” (Pramaggiore dan Wallis, 2008: 3). Tingkat emosional dalam setiap adegan dibangun melalui suasana hati yang dirasakan oleh tokoh.

Pembangunan Dramatisasi dalam Film “Gatot Wesi” dibangun melalui isu tentang kota Yogyakarta yang rawan terjadi aksi teror, mulai dari penembakan misterius, aksi sayat dengan silet, pembegalan dan yang masih sangat mengancam saat ini adalah kehadiran *klitih*. Hal tersebut dikemas dengan menggunakan genre *action comedi*. Menurut himawan pratista dalam bukunya *Memahami Film Genre action* adalah film yang berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, nonstop, dengan tempo yang cepat. Sedangkan genre komedi adalah jenis genre dengan tujuan utamanya memancing tawa penontonnya. Film dengan genre komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. (Pratista, 2008:17)

Film “Gatot Wesi” bercerita tentang aksi *klitih* yang banyak memakan korban, salah satunya adalah Shinta, pacar dari Kliwon. Shinta diserang oleh pelaku *klitih* hingga ia terluka parah dan koma di rumah sakit. Kliwon yang merasa bertanggung jawab atas kejadian itu diam-diam membuat sebuah kostum pelindung yang terinspirasi dari foto Ayahnya memegang baton saat masih menjadi satpam. Kliwon mengumpulkan informasi dari pelanggan bengkel Ayahnya untuk menemukan markas geng *klitih*. Saat kostumnya sudah jadi dia melakukan operasi untuk menemukan para pelaku *Klitih*, pada saat itulah Kliwon yang memakai kostum mengganti namanya menjadi “Gatot Wesi”. Sejak Gatot Wesi terkenal, para pelaku *klitih* juga memburu dia dan terjadilah perkelahian yang sengit antara

Geng *klitih* dan Gatot Wesi. Dari konflik tersebut cerita dalam film “Gatot Wesi” dijadikan sebagai objek pembangunan Dramatisasi dengan menggunakan special efek dalam penataan artistik dirasa penting untuk direalisasikan, sebab adegan dalam cerita ini dominan menggunakan spesial efek dalam setiap adegan, salah satunya adalah dalam adegan perkelahian.

Konsep yang akan diciptakan pada penataan artistik film “Gatot Wesi” adalah membangun Dramatisasi Adegan dengan menggunakan spesial efek. Dimana spesial efek digunakan untuk melebih-lebihkan suatu adegan dan membangun tingkat emosional adegan secara mekanikal agar terlihat nyata pada saat pengambilan gambar, semisal saat suasana hati tokoh kliwon kalah akan ada guyuran hujan yang dibuat secara mekanikal, menggunakan pompa air. Untuk membuat hujan buatan dibutuhkan kerjasama antar tim penyutradaraan, kamera, artistik yang bertugas membuat hujan buatan untuk mendapatkan hujan yang sesuai dengan karakter yang diinginkan

OBJEK PENCIPTAAN

1. Naskah film Gatot Wesi

a. Judul

Film ini berjudul “Gatot Wesi” layaknya film superhero lainnya judul film ini merupakan nama tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Gatot diambil karena begitu dekat dengan telinga masyarakat Indonesia yaitu Gatot Kaca namun sangat berbeda dengan tokoh Gatot kaca, gatot memiliki makna kuat, berotot, dan ulet. Sedangkan wesi bahasa jawa dari besi benda padat yang sangat keras. Dalam cerita ini tokoh Gatot Wesi adalah seorang pelajar SMA yang memiliki nama asli Kliwon Gatot Subroto, Kliwon membuat sebuah kostum pelindung dari besi untuk membalas dendam dan melindungi dirinya dari perbuatan jahat yang dilakukan oleh pembacok terhadap kekasihnya dan mulai meresahkan kota Yogyakarta.

b. Ide Cerita

Ide cerita ini terinspirasi dari kejadian yang sedang marak di Jogjakarta yaitu aksi *klitih*, pembacokan lalu dimunculkan sosok super hero untuk menumpas aksi tersebut.

c. Tema

Remaja biasa yang menjadi *superhero* melawan aksi pembacokan

d. Premis

Usaha seorang remaja yang ingin menuntaskan kejahatan di kotanya dengan kemampuannya sendiri.

e. Sinopsis

Pasca maraknya tawuran pelajar di Yogyakarta antara tahun 2011-2012 fenomena kekerasan pelajar mulai bergeser menjadi aksi kelompok kecil atau beberapa orang, bahkan tanpa embel embel gank ini gank itu. Hanya bermodal Senjata tajam, dan dukungan dari beberapa teman, seseorang sudah bisa melakukan aksi kekerasan yang biasa disebut dengan aksi *nglitih*. Target korban pun mulai mengarah ke individu dan umum baik laki laki maupun perempuan salah satu korbanya adalah Shinta pacar dari Kliwon

Kliwon merasa bertanggungjawab atas kejadian itu, diam-diam kliwon membuat kostum pelindung dari besi yang terinspirasi dari foto ayahnya yang memegang baton saat masih menjadi satpam. Kliwon mengumpulkan informasi dari pelanggan bengkel ayahnya untuk menemukan markas komplotan pelaku *klitih* dan disanalah kliwon menyebut namanya “Gatot Wesi”. Sejak Gatot wesi terkenal, geng pelaku *klitih* juga memburunya dan terjadilah pertempuran yang sangat sengit antara geng *klitih* dan Gatot Wesi.

LANDASAN TEORI

1. Tata Artistik

Artistik adalah departemen yang bertugas memberikan ilustrasi visual ruangan dan waktu, dipimpin seorang *Art Director*, seorang *designer* produksi memiliki tugas utama, membantu sutradara untuk menentukan konsep film secara keseluruhan, baik aspek visual, suasana, konsep warna, *sound* dan segala sesuatu hasil-hasil dari film tersebut. (Widagdo dan Gora S, 2004:93-94) .

Untuk menjalankan profesinya penata artistik membutuhkan kejelian dan ketepatan untuk menerjemahkan ide kreatif sutradara sejak dalam perancangan film. *Setting*, properti, kostum, dan efek adalah bagian dari tata artistik

2. Aksi Komesi

Aksi komedi atau sering disebut *action comedi* adalah *genre* film penggabungan antara *action*, dan komedi. Kebanyakan film merupakan kombinasi dari beberapa *genre*. Kombinasi *genre* dalam sebuah film sering diistilahkan *genre hibrida* (campuran), walaupun begitu biasanya sebuah film tetap memiliki satu atau dua *genre* yang dominan (Pratista, 2008, 11).

Genre dalam konteks film merupakan jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama, seperti : *setting*, isi, dan subjek cerita, tema, struktur cerita, aksi, peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, , serta karakter. Fungsi utama *genre* adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film dan membantu *audience* untuk memilih film berdasarkan spesifikasinya (Pratista dalam Chandra, 2010).

Action sendiri adalah *genre* film yang mengetengahkan adegan adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebut kebutan kendaraan antara tokoh yang baik (protagonis) dengan tokoh yang jahat (antagonis) sehingga penonton ikut merasakan ketegangan, was-was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh. *Genre* aksi adalah salahsatu *genre* yang paling adaptif dengan *genre* lainnya. *Genre* ini mampu berkombinasi dengan semua *genre* induk seperti petualangan, *thriller*, *criminal*, fiksi-ilmiah, drama, komedi, perang, fantasi, dan bencana (Pratista, 2008, 14).

Sedangkan film komedi adalah film yang menempatkan humor sebagai konten utama yang dapat mengundang perhatian dan menimbulkan ketertarikan bagi seseorang. Film komedi juga memiliki plot yang riang dan sengaja dirancang untuk menghibur, serta mengundang tawa dengan melebih-lebihkan situasi, bahasa, hubungan, dan karakter (Berger, 2012)

3. Spesial Efek

Bagian ini biasanya dibagi menjadi 2 tehnik yaitu *optical effect* dan *mechanical effect*. *Optical effect* mengacu pada memanipulasi gambar setelah *shooting* selesai, *optical effect* sering disebut juga sebagai *visual effect* atau VFX. *Visual efek* merupakan subkategori dari *special effect* dimana gambar dan film

dimanipulasi. Spesial efek merupakan istilah yang digunakan untuk meningkatkan dampak suatu objek terhadap indera manusia. Dengan demikian diharapkan spesial efek bisa meningkatkan ketertarikan seseorang terhadap objek tersebut. Dalam industri hiburan untuk mewujudkan spesial efek yang menarik sering digunakan beberapa visual efek dan bahkan dicampur spesial efek animasi. Spesial efek merupakan pengertian skala luas (Untung Rahardja dkk, 2012, 7).

KONSEP KARYA

Konsep penataan artistik yang akan diciptakan pada film “Gatot Wesi” adalah membangun Dramatisasi melalui spesial efek. Spesial efek adalah menciptakan suatu adegan atau peristiwa yang dilakukan secara nyata (sebenarnya) dan merupakan adegan yang tidak mudah pada proses pembuatannya. Kebanyakan spesial efek dibuat untuk adegan-adegan yang berbahaya agar mendapatkan hasil yang lebih *real*. Pada dasarnya proses pembuatan spesial efek tidak selalu tentang adegan berbahaya, namun ada juga yang berbahaya misalnya efek ledakan, pada proses meledakannya kita harus selalu berhati-hati karena kalau kita tidak berhati-hati bisa juga kita yang terkena ledakan tersebut. *Spesial effect* atau SFX juga merupakan suatu proses yang wajib atau harus ada pada proses pembuatan film kolosal misalnya dalam adegan berkelahi jadi kita harus tambahkan efek debu agar menarik untuk dilihatnya atau bisa juga ditambahkan efek terbang misalnya pada adegan orang yang melayang di udara kita harus tambahkan efek terbang. Jadi pada dasarnya *special effect* atau SFX banyak macamnya. debu, efek asap, *special trick*. Dalam proses pengerjaannya juga berbeda beda.

Penciptaan film *superhero* “Gatot Wesi” berawal dari keinginan untuk menciptakan *superhero* baru dengan menyinggung realita yg pernah terjadi di Yogyakarta. Pemilihan Spesial Efek untuk membangun Dramatisasi adegan sangat cocok dimana dalam cerita film ini banyak menampilkan adegan-adegan komedi hingga *action* yang mampu mengubah *mood* penonton sesuai kejadian dalam film. Dalam merepresentasikan *action* di dalam film ini menggunakan

special efek pada penataan artistik, yang dapat dicapai dengan menerapkan spesial efek di dalam pengadegananya untuk membangun dampak terhadap penonton. Seperti pada adegan ketika gatot wesi bertarung melawan para geromban geng *klithih*, disitu dimunculkan efek hujan, asap, dan api, yang akan membuat penonton merasakan suasana ketegangan ketika pertarungan. Terdapat beberapa spesial efek pada film Gatot wesi. Spesial efek yang digunakan antarlain 1 menggunakan efek asap yang trdapat pada *scene* 12b,14,9,21, efek hujan pada *scene* 21, serta efek api Efek api terdapat pada *scene* 18a,9,14,21.

PEMBAHASAN

1. Proses Perwujudan

Tahapan perwujudan film “Gatot Wesi” ini telah melewati beberapa proses tahapan yang dapat menjadi satu kesatuan sesuai dengan *standart operational procedur* atau disingkat SOP yaitu meliputi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Meskipun setiap penggarapan film pasti melalui tiga tahapan namun prosesnya bisa berbeda beda. Ketiga tahapan penciptaan karya tersebut tidak bisa dihindari satu dan yang lainnya, karena semua saling terhubung untuk dapat membuahkan hasil sesuai perencanaan. Proses *shooting* “Gatot Wesi” berlangsung pada tanggal 23 April-26 April 2018. Namun terjadi kemoloran produksi dikarenakan terjadi hujan pada waktu proses pengambilan gambar berlangsung dan tidak dapat diantisipasi lagi, pada akhirnya diberikan penambahan waktu sehari di tanggal 27 April.

a. Hari 1

Hari pertama *shooting* sesuai dengan jadwal yang dibuat oleh astrada, *crewall* pukul 05.30 *cam roll* pukul 07.00. hari pertama shooting di target menyelesaikan 10 *scene*. Dalam sepuluh *scene* ini merupakan *scene-scene* yang banyak dilakukan di eksterior, mulai dari perjalanan dengan kendaraan, hingga kejar kejaran. Seperti *scene* pertama perjalanan Kliwon menuju rumah shinta dengan menggunakan motor dilakakun berasmaan dengan keberangkatan *crew* menuju lokasi kedua yaitu

berada di gang-gang sekitar alun-alun untuk lebih mempersingkat waktu. Shooting dijalanan dilakukan secara colongan atau take dengan memanfaatkan set sekitar lokasi utama yaitu pada gang buntu. Tim artistik dibagi menjadi 2 tim. Tim pertama *art director* dan 1 *crew art, standby* untuk memonitoring segala sesuatu selama proses pengambilan gambar, dengan melihat monitor preview dan melakukan final check selama prosesnya. Sesuai arahan *art director* tim kedua mempersiapkan segala sesuatunya yang akan di take berikutnya salahsatunya yang paling berat adalah membuat gang buntu dengan cara menutup gang asli menggunakan mockup tembok yang sudah disiapkan sebelumnya. Setelah pemasangan tembok selesai dilakukan finishing dengan cara pemberian efek pada tembok buatan agar semakin terlihat *real*. Selama pembuatan tembok turut diperhatikan juga *safety* agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan karena adegan pada gang buntu termasuk adegan berbahaya seperti peledakan bom molotof dan tembok juga harus kokoh untuk dinaiki. Estimasi *shooting day* 1 selesai pada pukul 23.00

b. Hari 2

Hari ke 2 Shooting Tim berkumpul di lokasi rumah Kliwon, dengan diawali shooting scene kamar Kliwon dan lanjut ke scene bengkel dimana kedua lokasi ini berada pada satu rumah yang sama. Saat pengambilan gambar di kamar, tim Artistik mempersiapkan setting bengkel untuk meminimalisir waktu seperti memasang lampu partikel bengkel karena terjadi pengambilan gambar scene malam yang di take pada siang hari. Diluar ekspektasi, pengambilan gambar kurang lancar karena banyaknya dekupase yang harus diambil mengakibatkan sedikit keterlambatan, mulai dari merangkai petasan karena dalam film ini efek diterapkan bukan dengan bantuan CGI, namun dengan mekanikal efek seperti pemanfaatan kembang api dan asap. Selain faktor banyaknya dekupase, keterlambatan waktu juga disebabkan oleh faktor cuaca yang tiba-tiba hujan pada waktu pengambilan gambar scene 7 saat anak-anak bermain petasan, dimana harus ada pengambilan gambar di luar rumah, dan membuat petasan banyak tidak menyala. Setelah pengambilan gambar pada rumah Kliwon, shooting berlanjut pada pukul 21.00 di lokasi angkringan untuk mengganti scene 13 dimana pada awalnya lokasi tersebut

adalah warung rokok. Pencarian angkringan dilakukan secara spontan dimana warung rokok yang telah disepakati ternyata mendadak tidak dapat digunakan.

Scene 14 dilaksanakan dengan bantuan polisi untuk mengamankan area jalan. Dimana pada scene tersebut terdapat adegan kejar kejaran antara Kliwon dan pelaku Klithih yang membuat motor pelaku Klithih terbakar. Namun estimasi waktu yang diberikan polisi sangat singkat. Membuat proses shooting menjadi tergesa-gesa. Briefing sebelum take dilakukan untuk lebih mempersingkat waktu. Pada pertengahan pengambilan gambar cuaca kembali hujan membuat jalanan basah sehingga membuat shooting dihentikan karena akan memakan waktu untuk menunggu jalanan kering kembali, dimana kondisi jalan sudah continuity. Dengan berat hati *shooting* day ke 2 pada scene 14 harus dihentikan.

c. Hari 3

Dikarenakan pada day 2 shooting selesai terlalu malam, maka pada *shooting* day 3 dimulai lebih siang dengan mengambil gambar pada lokasi warung burjo dengan mengambil suasana penyiaran Gatot Wesi yang telah viral di televisi. Pada televisi diberikan tempelan marking green screen untuk penempelan video viral saat pascaproduksi. Kemudian *shooting* berlanjut dengan tak scene 8 dan scene 15a pada interior kamar mandi sekolah yang bertempat di kamar mandi rektorat lama. Pada lokasi kamar mandi ini tidak dibutuhkan waktu yang lama hanya saja terjadi sedikit gangguan dari faktor lingkungan. Pada sore hari setelah scene kamar mandi sekolah *shooting* berlanjut di Gedung asrama kampus media rekam pada scene 10 yang berisi montage Kliwon yang sedang berlatih belaariri bersama Riko. Tempat yang digunakan yaitu Gedung lantai dua paling belakang dengan memanfaatkan genangan air untuk membuat efek dramatis saat menjalani latihan. Montage pada scene 10 terdapat beberapa adegan yang harus dikerjakan sebelum matahari terbenam mulai dari menarik ban truk diatas genangan air, pengenalan senjata yang biasa digunakan pelaku Klithih, dll. Selepas break makan malam take berlanjut dengan pengambilan gambar scene 21 dimana banyak adegan yang harus menguras tenaga mulai dari membuat rigging hujan, hingga teknis membalikan mobil. Pada scene ini banyak tenaga Tim yang terkuras karena harus bergelut dengan air hujan

alhasil banyak tim yang tumbang membuat shooting menjadi tim yang ada harus bekerja ekstra. Shooting day 3 terhenti sampai adegan perkelahian dengan menyisakan adegan membalikan mobil karena banyaknya kendala mulai dari air hujan yang kadang tidak menyala dan proses pemasangan lampu yang memakan waktu sehingga matahari sudah mulai muncul.

d. Hari 4

Shooting Day 4 dimulai pada malam hari dengan mengambil gambar kelanjutan scene 21 yaitu membalikan mobil. Sebelum membalikan mobil, take dilakukan dengan pengambilan gambar mobil berjalan kencang, ekspresi-ekspresi Gatot Wesi, *stock shoot* dimana pada proses tersebut shooting tidak terdapat kendala. Namun kesulitan terjadi ketika proses pengambilan gambar saat membalikan mobil. Dimana perencanaan awal membalik mobil dengan menggunakan tali seling, ternyata tali seling sudah terpakai untuk memasang lighting guna penerangan, akhirnya proses membalikan mobil diganti dengan menggunakan tali webbing yang di ikatkan pada mobil jeep untuk ditarik. Tali webbing yang digunakan tidak kuat menahan beratnya mobil yang akan ditarik sehingga putus berkali-kali, dan proses percobaan yang dirasa sudah banyak memakan waktu diputuskan untuk berimprovisasi dengan cara membalikan mobil menggunakan tenaga dari tim untuk mengangkatnya.

2. Pembahasan Karya

Setelah keseluruhan tahapan produksi terselesaikan, karya siap untuk dipublikasikan dan dipertanggungjawabkan sesuai dengan konsep dan hasil karya yang telah dibuat. Penggunaan special efek dalam membangun dramatisasi telah diaplikasikan dalam karya berjudul “Gatot Wesi” dan juga semua aspek yang mendukung konsep pembangunan dramatis adegan dalam penataan artistik pada film ini akan dibahas secara lebih detail di bawah ini

a. Spaesial Efek

Spesial Efek diaplikasikan sebagai pembangun mood serta dapat digunakan untuk mendramatisir adegan. Terdapat beberapa scene menggunakan special efek, tidak semua scene diberikan efek karena tidak semua adegan dapat ditambahkan efek, terlebih film “gatot Wesi” akan di kemas secara natural maka efek-efek yang dihadirkan akan dibuat secara natural hanya saja akan sedikit melebih-lebihkan untuk mendramatisir adegan. Efek-efek yang digunakakan dalam film gatot wesi meliputi :

a1. Efek asap

Dalam film “Gatot Wesi” terdapat efek asap yang digunakan untuk mendramatisir adegan juga digunakan untuk membangun elemen ruang dan memberikan dampak dramatis pada beberapa adegan di scene pertarungan. Beberapa scene yang menggunakan efek asap terdapat pada scene 12b,14,9,21,4b. Pada scene 12b bercerita tentang gatot wesi yang berkendara menggunakan motor modifnya di jalanan tempat biasanya terjadi aksi klithih. Scene ini diberikan efek asap selain sebagai efek natural dari kendaraan bermotor juga dibuat untuk membangun dimensi ruang serta suasana yang dalam. Scene 14 memiliki adegan kejar kejaran antara gatot wesi dengan pelaku klithih pada malam hari sampai akhirnya mereka bertarung dengan sengit di jalanan, diberikan efek asap yang sedikit tebal untuk membuat suasana yang mencekam. Scene 9 berisi cuplikan cplikan adegan montage kliwon berlatih beladiri, hingga merakit rancangan gatot wesi. Pada salah satu adegan diberikan efek asap ketika kliwon mencoba menggunakan senjata gatot

wesi. Asap keluar dari senjata gatot wesi yang gagal saat percobaan



a2. Efek Angin

Efek angin terdapat pada *scene 2*, dimana pada *scene* tersebut ketika Kliwon menjemput shinta untuk pergi berjalan-jalan. Kliwon datang ke rumah Shinta dengan membawakan bunga untuk memberikan surprise ke shinta. Shinta keluar dari rumahnya menyambut kliwon. Efek angin akan digunakan untuk mengibaskan rambut Shinta saat keluar menyambut kliwon. Pada adegan inilah pertamakali kemunculan Shinta pada film “Gatot Wesi”. Shinta yang digambarkan dengan sosok yang cantik dan menawan, akan ditambahkan efek angin pada saat kemunculannya dimaksudkan untuk menambah kesan *beauty* dengan rambut terurai akibat kibasan angin serta pengambilan gambar dengan *slow motion* akan membuat paras cantik Shinta lebih terasa.

a3. Efek api

Penggunaan spesial efek api bertujuan untuk memberikan dampak terhadap adegan serta memberikan kesan kepada penonton dengan dibantu oleh angle kamera yang membuat kejadian pada adegan menjadi dramatis. Scene-scene yang menggunakan efek api terdapat pada scene 18a,9,14,21. Pada scene 18a menceritakan tentang Kliwon yang sedang dikeroyok oleh 3 orang pelaku klithh berlari dan terpojok disudut gang buntu. Pada saat pengeroyokan munculah Rico teman kliwon yang melemparkan bom Molotov untuk memisah antara Kliwon dan

pelaku klithih. Pada akhirnya melihat kobaran api geng klithih memutuskan untuk mundur. Api disini difungsikan sebagai objek pemisah antara Kliwon dan pelaku klithih. Bom Molotov dibuat dengan menggunakan botol bensin eceran pada umumnya dengan isian bensin yang dicampur dengan air agar lebih aman dan ditambahkan sedikit pewarna biru agar menyerupai bensin sesungguhnya. Tehnis melempar bom Molotov juga turut diperhatikan demi keamanan para pemain, crew, serta lokasi.



Gambar 5.15 Screenshot Scene 18a. Adegan Iteng mengejar Kliwon
Sumber : Film Gatot Wesi

Scene 9 pada salah satu montage terdapat adegan Kliwon mencoba senjata yang dia buat. Senjata tersebut mengeluarkan percikan api sebagai daya dorong kekuatannya. Percikan api ini dibuat dengan menggunakan air mancur yang telah disesuaikan isianya untuk menghasilkan percikan yang diinginkan. Percikan api disini selain untuk membuat daya dorong senjata Gatot Wesi juga membuat sebuah property senjata menjadi lebih hidup serta memberikan kesan pada saat penggunaan senjatanya. Percikan api penggunaan senjata Gatot Wesi juga terdapat pada *scene 21*

a4. Efek api

Efek hujan terdapat pada *scene 21*. Pada *scene* tersebut bercerita Kejadian ketika gatot wesi bertarung dengan sengit melawan gerombolan anggota geng klithih. Gatot wesi seorang diri melawan banyak orang dengan mengerahkan segala kekuatan dan alat-alat yang dia ciptakan. Efek hujan dihadirkan saat ketika

pertarungan berlangsung, dimaksudkan untuk membangun kesan tertekan, ketika gatot wesi hanya seorang diri melawan banyak orang dan ketika gatot wesi mengalami kekalahan efek hujan akan membangun rasa dramatis tertekan terhadap adegan tersebut



Gambar 5.18 Screenshot Scene 21
Sumber: Film Gatot Wesi

b. *Make up dan wardrobe*

Make up dan wardrobe yang digunakan pada film Gatot Wesi yaitu menggunakan konsep korektif, yang memberikan riasan wajah serta dandanan secara natural yang menggambarkan kehidupan sehari-hari para tokoh dalam film ini. Penggunaan konsep ini digunakan pada seluruh tokoh pemain. Pada beberapa *scene* ditambahkan makeup efek untuk membangun adegan.

KESIMPULAN

Peran seorang Art Director pada setiap proses produksi dalam film tidak akan pernah luput dari kerjasama antar tim artistik. Penata artistik tidak mungkin bekerja tanpa ada orang yang memiliki spesialis pada setiap departemennya. Dalam kerjasama yang baik dan senantiasa berdiskusi untuk memikirkan bagaimana mengembangkan konsep dengan baik, bagaimana menerapkan teknis yang rapi, dan aman saat produksi. Seorang penata artistik harus memiliki rasa dalam merancang konsep, karena mulai dari persiapan produksi hingga pasca produksi seorang penata

artistik harus kreatif dalam membuat setting visual. Pada saat merancang konsep, art director juga harus mengerti kebutuhan teknis apasaja yang dapat mendukung konsepvisual.

Penggunaan konsep membangun dramatisasi adegan dengan menggunakan special efek dalam penataan artistik film action komedi ini ingin menyampaikan bahwa special efek setelah diaplikasikan dapat membuat adegan yang di visualisasikan menjadi lebih hidup. Pembangunan special efek pada penataan artistic di setiap scene film “Gatot Wesi” ditujukan untuk mendramatisasi sebuah adegan yang dilebih-lebihkan untuk membangun rasa tersendiri terhadap penonton. Perwujudan dalam konsep estetis dan konsep teknis dalam karya film “Gatot Wesi” ini sudah dilakukan sesuai kebutuhan dengan pencapaian yang di inginkan. Dengan cara menaati konsep teknis yang telah dirancang sejak awal.

Saran

Saran yang dapat disampaikan dalam penciptaan film “Gatot Wesi” saat kita memilih focus menjadi seorang art director, perlu diperhatikan apa yang akan diaplikasikan dalam menempatkan segala sesuatu sesuai dengan tempatnya, semua bukan hanya karena unsur keindahan dan hiburan, tetapi sebuah pesan yang disampaikan melalui gambar. Adapun saran yang dapat diterapkan untuk menjadi penata artistik pada saat praproduksi hingga proses produksi.

1. Seorang penata artistik harus memahami keseluruhan naskah terlebih dahulu, supaya tidak kesulitan untuk mengaplikasikan konsep yang akan dibuat.
2. Penata artistik harus melakukan riset untuk dapat memvisualisasikan cerita sesuai dengan yang diinginkan. Mulai dari riset untuk setting cerita hingga riset untuk pengaplikasian teknis
3. Penata artistic harus selalu berdiskusi dengan departemen kreatif lain untuk memecahkan suatu masalah sejak dari praproduksi hingga pascaproduksi,

bukan hanya mengikuti arahan dari sutradara, tetapi juga memberikan solusi dari masalah yang ada.

4. Penata artistik harus mampu mengatasi kesulitan-kesulitan pada departementnya sendiri. Mencari alternative jika terdapat improvisasi dalam produksi.

Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi sebuah karya film yang mampu diterima oleh semua kalangan masyarakat, dan dapat dijadikan tinjauan karya untuk pembuatan karya yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

Berger, Arthur Asa, *An Anathomy of Humor*, United States of America :
Transaction Publishers, 2012

Gora, Widagdo, *Bikin Film Indie Itu Mudah*, Andi Publisher, 2007

Bikin Sendiri Film Kamu, Yogyakarta : PD. Anindya, 2004

Pratista, Himawan, *Memahami Film*, Yogyakarta : Homerian Industri, 2008

Memahami Film, Edisi 2, Yogyakarta : Homerian Industri, 2017

