

**VISUALISASI SUDUT PANDANG TOKOH UTAMA DENGAN
PENERAPAN GRayscale PADA PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
“DANILA”**

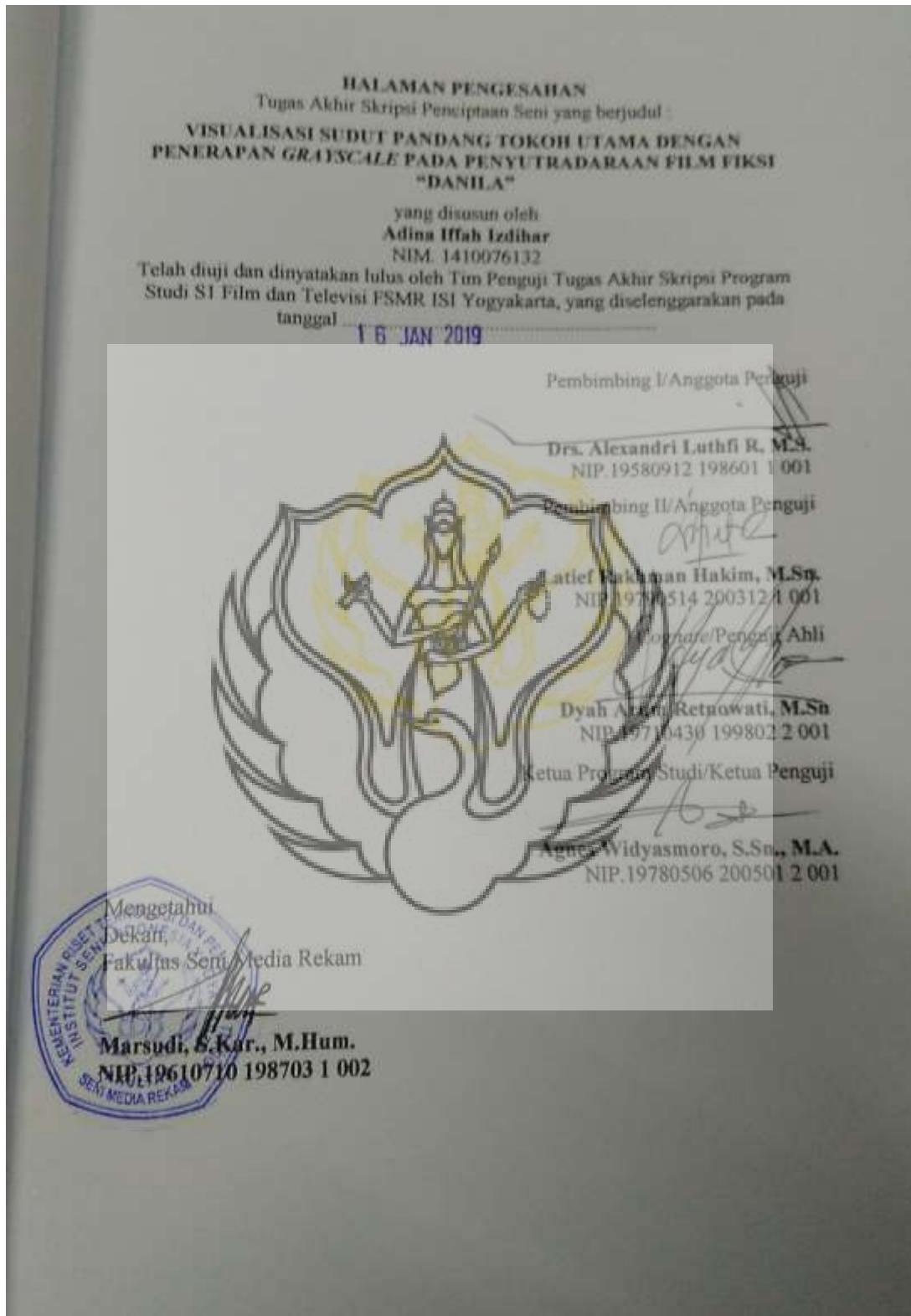
SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Adina Iffah Izdihar
NIM.1410076132

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

2019



**HALAMAN PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ADILA IFFAH EDIMAH
NIM : 1410076132
Judul Skripsi : VISUALISASI SLOUT PANDANG TOROH UDAMA DENGAN
PENERJARAN GRAYSCOLE PADA PENYULUSURAN
FILM FIKSI "DANILA"

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.



HALAMAN PERSEMBAHAN

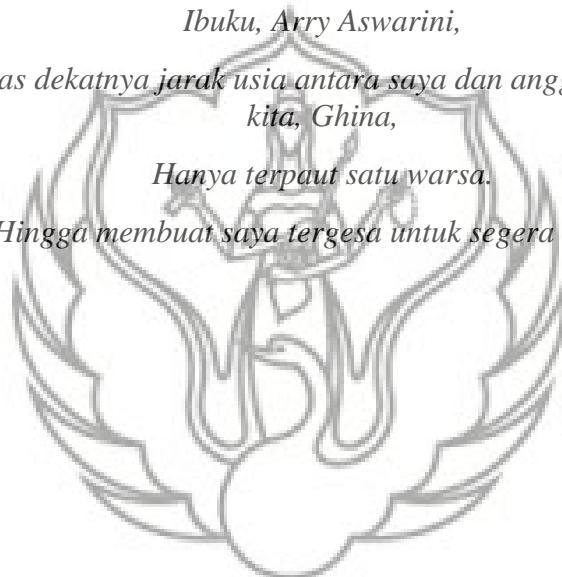
Teruntuk Ayahku, M. Ridwan,

Ibuku, Arry Aswarini,

*Terima kasih atas dekatnya jarak usia antara saya dan anggota keluarga terakhir
kita, Ghina,*

Hanya terpaut satu warga.

Hingga membuat saya tergesa untuk segera wisuda



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana S-1 (Strata Satu) dengan lancar. Penggerjaan Tugas Akhir Karya Seni ini juga tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari pihak-pihak yang telah membantu.

Tugas Akhir Karya Seni merupakan salah satu persyaratan untuk mengakhiri studi jenjang S1 yang harus ditempuh mahasiswa Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui kegiatan penciptaan karya seni Tugas Akhir ini, mahasiswa dapat meningkatkan wawasan dan profesionalitas di bidang studi yang dipelajari serta mengasah kemampuan dalam berpikir secara disiplin ilmu. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat dan menambah wawasan pembaca khususnya mengenai proses penciptaan karya seni video musik.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses pembuatan karya Tugas Akhir serta pembuatan laporan ini. Terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa,
2. Ir. Mohammad Ridwan dan Arry Aswarini, S.E. yang tidak hentinya mendukung dan mendoakan setiap proses penggerjaan Tugas Akhir,
3. Bapak Marsudi, S.Kar.,M.Hum. selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Ibu Agnes Widiasmoro, S.Sn. selaku Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku sekretaris Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
6. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S. selaku Dosen Pembimbing I Skripsi Penciptaan Seni,
7. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II Skripsi Penciptaan Seni,

8. Ibu RR. Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. selaku Dosen Wali,
9. Seluruh karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
10. Serta teman-teman NR 3,5, angkatan 2013 sampai 2018 Jurusan Televisi, sebagai kerabat kerja pembuatan karya Tugas Akhir, dan semua pihak yang telah membantu proses Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari penulisan laporan ini jauh dari kata sempurana. Oleh karena itu penulis berharap pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun agar laporan Tugas Akhir ini dapat mudah diterima dan bermanfaat kepada pembaca.



Yogyakarta,
Penulis

Adina Iffah Izdihar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMPAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SKEMA.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan Penciptaan	4
D. Tinjauan Karya.....	5

BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK

A. Objek Penciptaan	13
B. Analisis Objek.....	20

BAB III LANDASAN TEORI

A. Sutradara	24
B. Visualisasi Sudut Pandang	34
C. Warna dan Psikologi Warna	35
D. Simbol	37
E. Tonal Warna <i>Grayscale</i> sebagai Simbol.....	37

BAB IV KONSEP KARYA

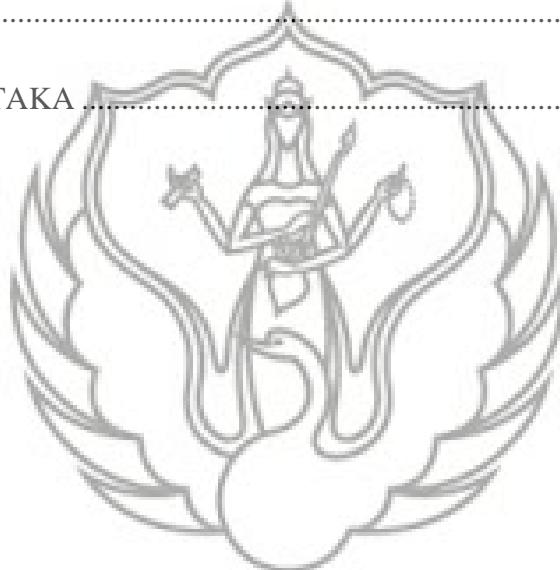
A. Konsep Penciptaan	40
B. Desain Produksi	49

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Perwujudan Karya	71
B. Pembahasan Karya	80

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

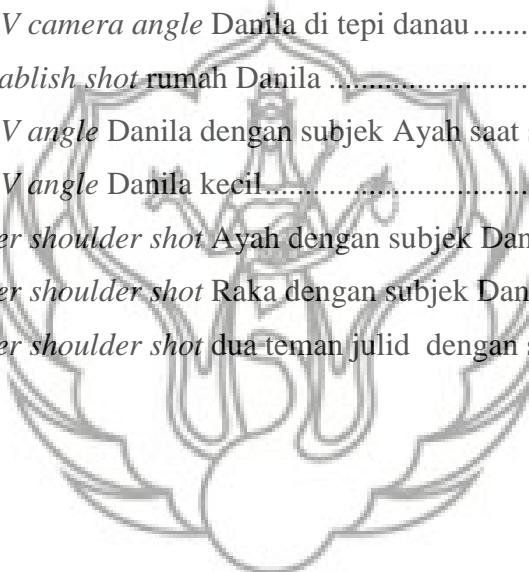
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118

DAFTAR PUSTAKA 119**LAMPIRAN**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster film <i>The Giver</i>	5
Gambar 1.2. <i>Screenshot</i> adegan film <i>The Giver</i> (bagian hitam putih).....	6
Gambar 1.3. <i>Screenshot</i> adegan film <i>The Giver</i> (bagian berwarna)	6
Gambar 1.4. Poster film <i>Nebraska</i>	7
Gambar 1.5. <i>Screenshot</i> adegan film <i>Nebraska</i>	8
Gambar 1.6. Poster film <i>Wonder</i>	9
Gambar 1.7. <i>Screenshot</i> adegan film <i>Wonder</i>	10
Gambar 1.8. Poster film <i>Ich Seh Ich Seh</i>	10
Gambar 2.1. Referensi tokoh Danila.....	17
Gambar 2.2. Referensi tokoh Dinda.....	18
Gambar 2.3. Referensi tokoh Riyadi.....	19
Gambar 2.4. Referensi tokoh Kinanti	20
Gambar 2.5. Perubahan warna pada film <i>The Giver</i>	22
Gambar 2.6. Perubahan warna pada film <i>The Giver</i>	22
Gambar 2.7. Perubahan warna pada film <i>The Giver</i>	22
Gambar 3.1. <i>Screenshot</i> penggunaan komposisi simetris.....	31
Gambar 3.2. <i>Screenshot</i> penggunaan komposisi dinamis	32
Gambar 3.3. <i>Color pallete</i>	35
Gambar 4.1. <i>Setting</i> taman kota	43
Gambar 4.2. <i>Setting</i> rumah Danila remaja	44
Gambar 4.3. <i>Setting</i> rumah Danila kecil	45
Gambar 4.4. <i>Setting camping ground</i>	46
Gambar 4.5. Referensi <i>make up</i> dan <i>wardrobe</i>	46
Gambar 4.6. Referensi tata cahaya <i>available light</i>	48
Gambar 4.7. <i>Setting</i> ruang kerja Ayah	48
Gambar 4.8 . <i>Setting</i> rumah Danila kecil	49
Gambar 4.9. <i>Setting</i> rumah Danila remaja	49
Gambar 4.10. Kamera <i>Sony Alpha A7s</i>	50
Gambar 4.11. <i>Lampu LED 1200 & Kinoflo 4 feet 4 bank</i>	52

Gambar 5.1. <i>Screenshot breakdown wardrobe</i>	73
Gambar 5.2. Proses <i>shooting</i> hari pertama.....	76
Gambar 5.3. Proses <i>editing offline</i>	78
Gambar 5.4. Proses <i>editing online</i>	79
Gambar 5.5. <i>Objektif angle</i> Danila di taman kota	81
Gambar 5.6. <i>POV angle</i> Danila di taman kota	81
Gambar 5.7. <i>POV angle</i> Danila saat berkomunikasi dengan Dinda	82
Gambar 5.8. <i>Objective camera angle</i> Ayah dan Danila.....	82
Gambar 5.9. <i>Objective camera angle</i> Raka dan Danila	83
Gambar 5.10. <i>POV camera angle</i> Danila di bus.....	83
Gambar 5.11. <i>POV camera angle</i> Danila di tepi danau	84
Gambar 5.12. <i>Establish shot</i> rumah Danila	84
Gambar 5.13. <i>POV angle</i> Danila dengan subjek Ayah saat sarapan	87
Gambar 5.14. <i>POV angle</i> Danila kecil	88
Gambar 5.15. <i>Over shoulder shot</i> Ayah dengan subjek Danila.....	89
Gambar 5.16. <i>Over shoulder shot</i> Raka dengan subjek Danila	89
Gambar 5.17. <i>Over shoulder shot</i> dua teman julid dengan subjek Danila.....	90



DAFTAR SKEMA

Skema 5.1. Urutan Kegiatan Pra Produksi	71
Skema 5.2. Urutan Kegiatan Pasca Produksi	78



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tone warna <i>grayscale</i>	38
Tabel 4.1 Tabel alat <i>lighting</i> Danila.....	51
Tabel 4.2 Tabel nama tim film Danila	52
Tabel 4.3 Tabel <i>storyboard</i> film Danila.....	54
Tabel 5.1. Simbolisasi <i>Grayscale</i> sebagai Perubahan Emosi Danila Kecil	91
Tabel 5.2. Simbolisasi <i>Grayscale</i> sebagai Perubahan Emosi Danila Kecil	91
Table 5.3. Simbolisasi <i>Grayscale</i> sebagai Perubahan Emosi Danila Remaja..	91
Table 5.4. Simbolisasi <i>Grayscale</i> sebagai Perubahan Emosi Danila Remaja..	92
Tabel 5.5. Tabel analisis transisi warna film Danila	93



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form I – VII dan Persyaratan Lainnya
- Lampiran 2. Anggaran Biaya
- Lampiran 3. Skenario Danila
- Lampiran 4. Dokumentasi Produksi
- Lampiran 5. Poster Film
- Lampiran 6. *Screening*



ABSTRAK

Pertanggungjawaban skripsi penciptaan seni Visualisasi Sudut Pandang Tokoh Utama dengan Penerapan *Grayscale* pada Penyutradaraan Film Fiksi “Danila” bertujuan untuk menciptakan karya audio visual dengan pendekatan sinematografi, sudut pandang, dan penerapan *grayscale* sebagai simbol representasi emosi tokoh utama. Film “Danila” menceritakan kehidupan remaja yang memiliki trauma psikologis yang pada film ini, disebabkan karena rasa kehilangan mendalam atas kematian sang ibu yang kemudian diperparah dengan perubahan sikap sang ayah dengan menjadi seorang *workaholic* yang jarang berada di rumah. Rasa sedih, kehilangan, dan kesepian yang kian menumpuk merubah karakter dan cara Danila dalam menghadapi kehidupan.

Teknik sinematografi dengan pergerakan kamera *handheld*, penggunaan *POV camera angle* yang mendominasi, dan penerapan *grayscale* dalam visual sudut pandang Danila ditujukan untuk mendukung jalan cerita, subjektifitas tokoh sebagai remaja yang memiliki trauma psikologis, dan sebagai representasi emosi saat Danila mengalami berbagai macam problematika kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Penyutradaraan, Film, *Grayscale*,



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Keluarga merupakan *barier* atau *garda* terdepan yang memberikan pendidikan, perlindungan, kenyamanan, dukungan, dan hal hal positif lainnya terhadap perkembangan seorang individu. Keluarga merupakan awal dari lahirnya sosok individu yang baik maupun yang tidak baik. Pembinaan oleh keluarga dilakukan terus menerus sepanjang jalur kehidupan individu dalam keluarga tersebut. Pendidikan dari keluarga diberikan mulai dari budi pekerti, tata krama, agama, kehidupan sosial, dan lainnya untuk mencapai generasi yang berkualitas dengan penuh tanggungjawab, memiliki perilaku positif dan berdampak baik pada masyarakat, dan mampu menjadi penerus yang baik.

Proses pembentukan karakter dan perilaku tersebut memiliki unsur psikologis yang selalu diperhatikan. Setiap tahapan tumbuh kembang dan setiap ajaran atau didikan keluarga akan memunculkan respon individu yang berupa penerimaan, penolakan, keraguan, dan lainnya serta pengaruh lingkungan dan kelompok di luar keluarga seperti teman bermain, juga mempengaruhi proses tersebut. Inilah alasan mengapa orang tua harus berada disamping anak sampai anak tersebut cukup dewasa, mempunyai prinsip hidup yang tetap, dan benar-benar bisa membedakan yang baik dan yang buruk. Jika figur orang tua tiba-tiba menghilang ketika si anak belum cukup dewasa, akan ada dua hal yang mungkin terjadi: 1) anak tersebut mencari figur orang tua diluar rumah dan menyerap apapun dari lingkungan sekitar tanpa memfilter baik/buruknya; 2) anak tersebut akan cenderung tertutup dan membatasi kehidupan sosialnya pada lingkungan tertentu. (Lestari, 2013: 18-19).

Merujuk pada kondisi diatas, terwujudlah keinginan untuk membuat film mengenai kehidupan remaja yang kehilangan sosok kedua orangtuanya dan mengalami kemungkinan masalah psikologis ke dua; dimana anak akan

cenderung tertutup dan membatasi kehidupan sosialnya pada lingkungan tertentu.

Film merupakan media atau wadah bagi seorang sutradara untuk berkomunikasi dengan penonton, karena dalam sebuah film terdapat pesan yang ingin disampaikan, dengan wujud audio-visual yang memiliki dua unsur pembentuk, yaitu naratif dan sinematik. Dua unsur ini merupakan ranah sang sutradara untuk digabungkan dan dikembangkan agar bisa berinteraksi dan memproyeksikan pesan yang ingin disampaikan dan dapat dipahami dengan mudah oleh penontonnya. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. (Pratista, 2017: 63). Dalam unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Masing-masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk gaya sinematik secara utuh.

Film fiksi “Danila” akan menceritakan sisi psikologis yang dirasakan oleh seorang remaja bernama Danila yang ditinggal meninggal oleh ibu karena sakit kanker payudara, dan kehilangan sosok ayah yang berubah menjadi seorang *workaholic* sebagai pelampiasan rasa bersalah karena ketidakmampuan untuk membawa istrinya ke rumah sakit. Danila yang kehilangan sosok kedua orangtuanya mengalami perasaan kehilangan yang mendalam, kesepian dan apatis. Sifatnya pun berubah. Danila yang tadinya periang, mudah tertawa, ramah, sopan, berubah menjadi Danila yang pemurung, pendiam, pelit senyum, pesimis dan dingin. Semua yang dialami Danila; perubahan psikologis, perubahan sifat, hingga cara Danila ketika merespon/menghadapi suatu masalah, akan divisualisasikan sebagai sudut pandang tokoh utama pada film ini.

B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya terbentuk dari hasil observasi kehidupan nyata beberapa remaja di Ibu Kota. Mereka seolah-olah memiliki keluarga yang baik-baik saja dan menjalani kehidupan luar rumah yang normal, seperti: sekolah, belajar, *hang out*, dan mereka terlihat bahagia diluar. Namun, ketika sudah jam pulang, mereka akan memilih untuk menginap dirumah temannya karena tidak betah dengan kenyataan bahwa kondisi keluarga dirumah tidak harmonis. Sementara beberapa remaja lainnya masih memberanikan diri untuk pulang (untuk menjaga nama baik keluarga), tapi sesampainya dirumah, mereka akan mengunci diri di kamar. Mungkin ini terlihat sepele bagi para orang tua akan tetapi, keluargalah yang seharusnya bisa menjadi tempat remaja untuk berbagi pengalaman mereka diluar rumah, mencari jalan keluar sebuah masalah dan mencari perlindungan. Jika “keluarga” sudah tidak ada, maka remaja akan mencari pelarian atau justru menyimpan dan menumpuk masalahnya sendiri hingga menimbulkan gangguan psikologis/ trauma. Hal inilah yang dialami tokoh utama dalam karya ini. Tokoh dalam penciptaan karya adalah Dinda, seorang remaja yang memiliki kehidupan seakan hampir sempurna; cantik, pintar, hidup berkecukupan secara finansial, kecuali satu yang belum ia miliki: kasih sayang dari kedua orang tuanya. Ibu yang telah meninggal dan Ayah yang terlalu sibuk bekerja dan acap kali dinas ke luar kota menyebabkan ia merasa kesepian ketika berada di rumah. Kehidupan yang Danila jalani terlalu monoton, tanpa kehangatan keluarga yang tidak lagi ia rasakan. Sampai suatu hari tanpa sadar ia menciptakan teman khayalan bernama Dinda yang Danila anggap nyata. Dinda memiliki kehidupan yang selalu diidam-idamkan oleh Danila; keluarga utuh, hidup berkecukupan secara finansial, mempunyai banyak teman, dan selalu ada untuk Danila.

Perubahan suasana hati dan psikologi tokoh utama dalam menghadapi masalah kehidupan pada ide penciptaan karya ini akan disajikan dengan bentuk visual sudut pandang tokoh yang berwana hitam putih (*grayscale*). Visual *grayscale* ini diharapkan juga mampu untuk menguatkan tangga dramatik setiap

konflik yang dialami Danila, sehingga emosi yang ingin disampaikan bisa diterima dengan baik oleh penonton.

Pada penciptaan karya film fiksi “Danila”, warna merupakan elemen yang sangat penting, karena warna sebagai efek cahaya yang memberi kesan pada mata, sehingga dapat menghadirkan karakter dari suatu bentuk yang secara psikologis mempengaruhi perasaan. Dengan kemampuan warna menginterpretasikan kondisi emosional seseorang, maka dipilihlah warna hitam putih (*grayscale*) untuk mewakilkan perasaan bosan yang dialami oleh tokoh utama.

Warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat, bahkan mempengaruhi emosi manusia. Pada karya ini akan menggunakan dua tipe warna, yaitu hitam putih atau *grayscale* dan *warm-colourful* untuk menunjukkan perubahan emosi tokoh utama.

Perubahan penggunaan warna *grayscale* menjadi *warm – colourful* pada film digunakan pada bagian ketika tokoh utama berbaikan dengan ayah. Kehangatan dan kasih sayang yang Danila rasakan dari ayah membuat Danila kembali mampu melihat warna dunia.

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan Penciptaan:

1. Menciptakan karya film yang terinspirasi dari problematika kehidupan remaja zaman sekarang.
2. Menciptakan karya film dengan pendekatan simbol yang dipadukan dengan tonal warna *grayscale*.

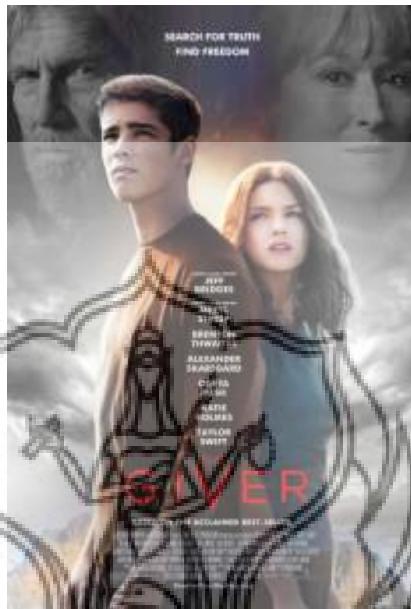
Manfaat:

1. Memberikan tayangan yang bersifat menghibur sekaligus menggugah perasaan penontonnya melalui subjektifitas tokoh dalam cerita.
2. Mengedukasi kepada penonton mengenai kepentingan peranan orangtua dalam kehidupan remaja.

D. Tinjauan Karya

Berikut merupakan beberapa referensi dalam pembuatan film fiksi “Danila”:

1. The Giver



Gambar 1.1 Poster Film *The Giver*.

Sutradara	: Phillip Noyce
Produksi	: The Weinstein Company
Tahun	: 2014
Durasi	: 01 37'
Genre	: Drama, Sci-fi

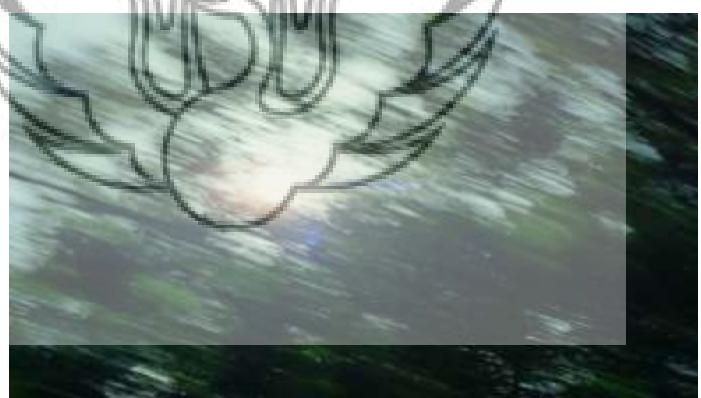
The Giver mengisahkan tentang kehidupan masyarakat pada tahun 2048. Setelah perang besar, masyarakat memutuskan untuk menyingkirkan perbedaan warna, rasa dan perasaan di antara mereka. Semua kenangan warga yang sebelumnya mereka miliki, terhapus dari pikiran mereka.

Jonas adalah remaja yang istimewa. Ia mampu melihat “melebihi” teman-temannya. Ia melihat hal yang tak bisa dilihat orang lain, yaitu warna (dan tak dikenalnya). Ia melihat daun memiliki warna dan ia cemas karena

dua sahabat karib maupun teman-teman lainnya tidak mengerti apa yang ia bicarakan. Tidak ada yang mengenal warna. Ia merasa takut karena berbeda dari teman yang lain. Dan terlebih lagi, akan ada Upacara Penugasan untuk memutuskan pekerjaan apa yang akan diberikan padanya. Seluruh masa depannya sangat tergantung pada keputusan Kepala Komunitas. Dua sahabat karibnya meyakinkan bahwa Kepala komunitas tidak akan pernah salah memilihkan pekerjaan untuk semua orang.



*Gambar 1.2. Screenshot Adegan Film *The Giver* (bagian hitam putih).*

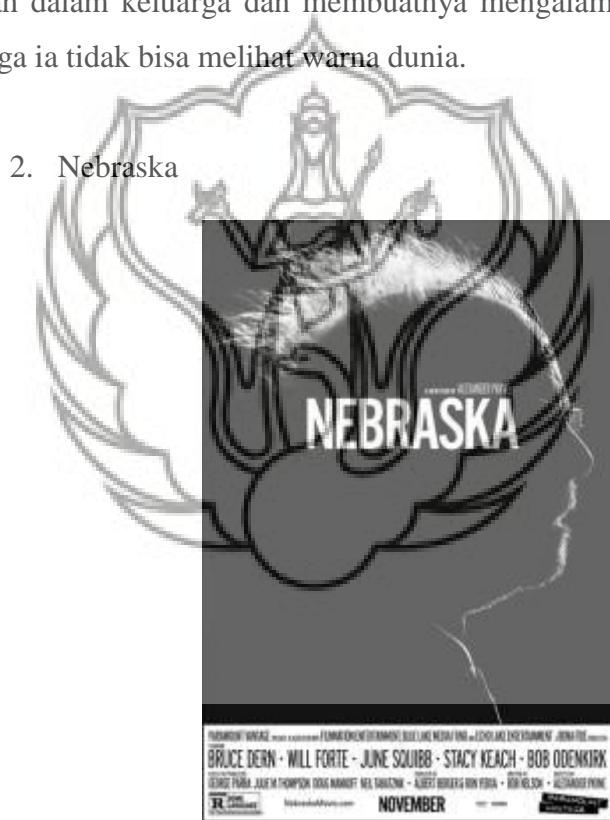


*Gambar 1.3. Screenshot Adegan Film *The Giver* (bagian berwarna).*

Hasil Upacara Penugasan menugaskan Fiona menjadi perawat dan Asher menjadi pilot, sementara Jonas terpilih sebagai Penerima Kenangan (*The Receiver*). Ia diberitahu bahwa tugas penerima kenangan meliputi semua kesakitan dan ia tak boleh gagal seperti penerima kenangan sebelumnya, Rosemary. Pemberi Kenangan (*The Giver*) secara selektif

memilihkan kenangan untuk Jonas. Pada proses pembelajaran ini, Jonas mulai melihat warna dari kenangan yang ia terima.

Pada film *The Giver* terjadi perubahan warna yang dialami oleh Jonas, sama seperti pada Danila, tokoh utama film “Danila”. Perbedaan dalam karya film *The Giver* dan ide penciptaan karya film pendek “Danila” mendasar terletak pada pemilihan objek penceritaan dan pemilihan pemicu konflik dalam cerita sebagai dasar utama menuju konflik pribadi yang bimbang namun seolah-olah memiliki pendirian yang jelas. Objek yang dipilih dalam ide penciptaan karya adalah seorang remaja yang mengalami masalah dalam keluarga dan membuatnya mengalami trauma psikologis, sehingga ia tidak bisa melihat warna dunia.



Gambar 1.4. Poster Film *Nebraska*.

Sutradara	: Alexander Payne
Produksi	: Paramount Vantage
Tahun	: 2013
Durasi	: 01 55'
Genre	: Adventure, Drama

Woody Grant adalah seorang pria tua yang senewen. Istrinya, Kate, walaupun sudah capek dengan “keantikan” suaminya, namun tetap setia padanya.



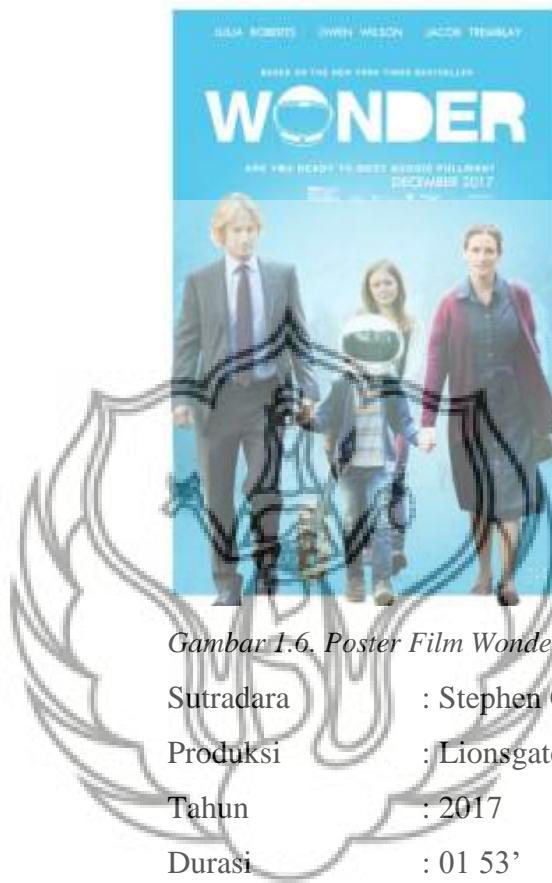
Gambar 1.5. Screenshot Adegan Film Nebraska.

Suatu saat Woody menerima surat/pamflet *advertising* yang mengatakan bahwa dia memenangkan hadiah 1 juta dollar. Maka, berangkatlah Woody – dengan berjalan kaki karena mobilnya rusak, dari rumahnya di Billings, di negara bagian Montana ke kantor advertising tersebut di Lincoln, di negara bagian Nebraska (sekitar 1400 km) untuk meminta hadiah tersebut: 1 juta dollar. Di tengah jalan, dia dihentikan oleh polisi dan dikembalikan ke rumahnya. Anaknya, David, berusaha menyadarkan ayahnya bahwa pamflet *advertising* itu hanya akal-akalan tim marketing pihak perusahaannya. Tidak peduli nasehat anaknya, Woody berangkat lagi jalan kaki, dan berhasil lagi dihentikan. Ketiga kalinya terjadi, David akhirnya mengalah dan setuju mengantar ayahnya ke Lincoln, Nebraska. Dan mulailah perjalanan ayah dan anaknya ini: tidak hanya perjalanan fisik ke Lincoln, Nebraska, tetapi perjalanan “hati” antara mereka berdua. Dalam perjalanan, mereka singgah di kota kelahiran Woody, bertemu dengan sanak keluarga dan teman lama, yang mula-mula ramah dan bersahabat, tetapi kemudian mulai mencari masalah setelah Woody – lagi-lagi mengabaikan nasehat David – memberitahu mereka bahwa dia menang 1 juta dollar.

Film Nebraska menjadi referensi ide penciptaan karya film fiksi “Danila” dari segi visualisasi kecanggungan antara hubungan ayah dan anak

yang kemudian mencair setelah David mencoba menghibur sang ayah dengan menjual mobilnya dan membeli mobil mini van baru untuk ayahnya.

3. Wonder



Film Wonder mengisahkan tentang sepasang suami istri, Nate Pullman dan Isabel Pullman yang merupakan orang tua dari gadis remaja Via Pullman dan anak laki-laki 11 tahun bernama August “Auggie” Pullman yang berjuang untuk mengatasi kelainan wajah yang dideritanya. Auggie terlahir dengan kelainan *facial disfigurement* dan telah masuk dan keluar rumah sakit selama bertahun-tahun. Selama ini Auggie menjalani model belajar *homeschooling* karena kelainan yang dialaminya. Dengan bantuan

ayah dan ibunya, Auggie mencoba untuk bersekolah di sekolah swasta bernama Beecher Prep.



Gambar 1.7. Screenshot Adegan Wonder.

Meskipun memiliki kelainan yang justru menakutkan bagi anak-anak lain seumurannya, namun Auggie mulai terbiasa dengan kondisinya dan mulai menikmati masa sekolahnya. Auggie ingin menunjukkan pada semua orang bahwa dia hanyalah anak biasa yang tidak berbeda dengan anak lainnya. Dia berusaha untuk mengajarkan pada orang lain bahwa kecantikan diri tidak hanya di luar.

Film *Wonder* menjadi referensi penciptaan karya film pendek “Danila” akan penggunaan warna yang digunakan pada film ini untuk menunjukkan keharmonisan keluarga Pullman.

4. Ich Seh, Ich Seh (Goodnight Mommy)



Gambar 1.8. Poster Film Ich Seh Ich Seh.

Sutradara	: Severin Fiala, Veronika Franz
Produksi	: Seidl Film Produktion
Tahun	: 2014
Durasi	: 01 39'
Genre	: Horror, Thriller

Di tengah panasnya musim panas, tinggalah dua anak kembar bersaudara (Lukas dan Elias) di sebuah rumah di pinggir kota diantara hutan dan ladang jagung yang sepi. Lukas dan Elias sedang menunggu ibu mereka pulang. Ketika akhirnya Ibu pulang, seluruh wajah Ibu terbalut oleh perban. Aktivitas ibu dan anak kembar ini kembali seperti semula, berkumpul dan bermain bersama. Namun perlahan, Elias dan Lukas merasa ada perbedaan pada ibu mereka pasca operasi wajah. Sang Ibu menjadi lebih kasar, mudah marah, histeris, dan misterius. Ibu juga melakukan diskriminasi terhadap Elias dan Lukas. Seringkali Lukas dianggap tidak ada, sementara Elias seringkali dimarahi bahkan dipukuli. Lukas dan Elias mulai ragu, apakah wanita ini yang pulang ke rumah mereka memang Ibu mereka atau orang lain. Berbagai cara mereka lakukan untuk membuktikan kebenaran tentang Ibu mereka.

Lukas bagaikan otak dari rencana pengungkapan jati diri sang ibu, dan Elias adalah eksekutornya. Cara yang mereka gunakan terbilang cukup kejam. Sepanjang film tidak dijelaskan mengapa Ibu tidak mau merespon Lukas, atau alasan dibalik operasi plastik yang dijalani Ibu, sampai menuju akhir cerita, baru terungkap bahwa sebenarnya Lukas telah meninggal karena sebuah kecelakaan. Sementara Ibu mengalami kerusakan di bagian wajah sehingga ia harus menjalani operasi plastik, dan satu satunya orang yang bisa berkomunikasi dengan Lukas adalah Elias.

Keunikan film *Goodnight Mommy* jelas terletak pada pengadeganan dan konsep penceritaan yang diterapkan pada film ini. Karena, dengan konsep penceritaan tertutup (dimana seluruh jalan cerita hanya diketahui oleh sutradara) dan pengadeganan yang terus menerus menunjukkan Lukas

(padahal Lukas sudah meninggal) mampu mengikat penonton untuk tetap bertahan dikursinya hingga film selesai dan mengetahui jalan cerita film ini secara utuh.

Ide penciptaan karya film fiksi “Danila” terinspirasi pada konsep *mise en scène* tokoh yang terus berada di depan kamera padahal tokoh tersebut (Lukas) sudah meninggal. Sama seperti pada pengadegan ketika Danila berbicara dengan Dinda. Danila bisa melihat wujud nyata Dinda, Dinda juga cenderung terus terlihat di depan kamera, namun ternyata tokoh lain tidak bisa melihat Dinda karena Dinda hanyalah teman khayalan yang dibuat secara tidak sadar oleh Danila.

