

ARTIKEL JURNAL

**PENYUTRADARAAN FILM FIKSI BERJUDUL “DEADLINE” DENGAN
PENGUATAN TOKOH MELALUI PENDEKATAN REALISME**

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



Disusun oleh :
Cleo Patra Tri Pradana
1410048432

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

2018

**PENYUTRADARAAN FILM FIKSI BERJUDUL “DEADLINE” DENGAN
PENGUATAN TOKOH MELALUI PENDEKATAN REALISME**

Cleo Patra Tri Pradana

1410048432

Program Studi Film dan Televisi
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
cleopatratripadana@gmail.com
1410048432

ABSTRACT

The director is the person who most responsible in general for all production activities, the production of which is intended to be related to audio-visual production. The thesis of the artwork is PENYUTRADARAAN FILM FIKSI BERJUDUL “DEADLINE” DENGAN PENGUATAN TOKOH MELALUI PENDEKATAN REALISME done to lead the audience intentionally to feel what the characters in this film feel.

The fiction film "Deadline" is a film with theme of struggle, friendship and drama of a student's complain in completing a final assignment. Conflict is presented through psychological closes between mother and child, and inner conflict between students and lecturers. The realism approach was chosen as the directional process approach because in theory, the movie script "Deadline" had gone through extensive research and observation of real events and phenomena that existed in the world of lectures.

The realism approach is used in the process of creating works, from the casting process, settings, scenes and shooting. This is done so that the audience can be as close as possible to this film.

Keywords: Directing, realism, fiction films

ABSTRAK

Sutradara merupakan sosok orang yang paling bertanggung jawab secara umum pada seluruh pelaksanaan produksi, produksi yang di maksud adalah yang berkaitan dengan produksi *audio visual*. Skripsi karya seni berjudul **PENYUTRADARAAN FILM FIKSI BERJUDUL “DEADLINE” DENGAN PENGUATAN TOKOH MELALUI PENDEKATAN REALISME** ini dilakukan untuk menggiring penonton secara sengaja agar ikut merasakan apa yang dirasakan tokoh dalam film ini.

Film fiksi “*Deadline*” merupakan sebuah film bertemakan perjuangan, persahabatan serta drama keluh kesah seorang mahasiswa dalam menyelesaikan sebuah tugas akhir. Konflik dihadirkan melalui kedekatan psikologis antara ibu dan anak, serta konflik batin antara mahasiswa dan dosen. Pendekatan realisme dipilih sebagai pendekatan proses penyutradaraan karena secara teori, naskah film “*Deadline*” telah melalui riset serta observasi yang cukup lama dari kejadian nyata serta fenomena yang ada pada dunia perkuliahan.

Pendekatan realisme digunakan dalam proses penciptaan karya, dari proses *casting*, *setting*, adegan serta pengambilan gambar. Hal dilakukan agar penonton dapat sedekat mungkin dengan karya film ini.

Kata Kunci : Penyutradaraan, realisme, film fiksi

PENDAHULUAN

Seorang sutradara adalah sosok yang menerjemahkan atau menginterpretasikan sebuah skenario dalam bentuk imaji/gambar hidup dan suara, namun sebelum seorang sutradara mengarahkan semua pemain

dalam sebuah produksi, ada baiknya sutradara juga harus memiliki kepekaan terhadap rumus 5-C, yakni *close up* (pengambilan jarak dekat), kamera angel (sudut pengambilan kamera), *composition* (komposisi), *cutting*(pergantian gambar), dan

kontinuitas (persambungan gambar-gambar). Kelima unsur ini harus diperhatikan oleh sutradara berkaitan dengan tugasnya nanti dilapangan (Baksin 2003, 73).

Unsur pertama adalah *close up* sebelum produksi sutradara harus mempelajari terlebih dahulu skenario lalu diuraikan dalam bentuk *shooting script* yakni keterangan rinci mengenai *shot-shot* yang harus dijalankan juru kamera. Sutradara harus betul-betul memperhatikan terutama berkaitan dengan emosi tokoh dalam skenario. Film “*Deadline*” dipilih untuk divisualkan karena skenario film ini sangat dekat dengan fenomena yang terjadi saat ini yaitu fenomena tentang sulitnya menyelesaikan sebuah tugas akhir yang terjadi dikalangan mahasiswa tingkat akhir. Hal tersebut mendasari skenario ini di pilih untuk difilmkan, karena memiliki kedekatan cerita secara psikologis dan nyata untuk diproduksi juga bagi penonton yang menyaksikan film ini.

Skenario film ini bercerita tentang perjuangan seorang mahasiswa tingkat akhir untuk menyelesaikan

tugas akhir skripsinya. Perjuangan ini tidak berjalan dengan lancar, karena dia harus melalui proses yang panjang, terutama proses dimana dia harus konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai tulisan yang dia kerjakan saat ini. Dalam skenario ini dosen digambarkan sebagai penghalang dia untuk menyelesaikan skripsi, karena perbedaan pola pikir dan ego besar terhadap tulisan dia selalu mendapat penolakan dari dosen tersebut.

Dana adalah nama mahasiswa ini, dia digambarkan begitu depresi perihal konflik yang dia hadapi saat ini. Dana juga memiliki masalah lain, selain tulisan skripsinya yang selalu ditolak, dia juga harus memikirkan ibunya yang saat ini sedang sakit. Skripsi adalah masalah awal Dana terhadap kedua konflik ini, dia harus menyelesaikan skripsinya agar dapat membahagiakan orang tuanya, dan mendapat pengakuan dari dosen pembimbingnya. Skenario ini sangat dekat dengan cerita perjuangan mahasiswa tingkat akhir pada umumnya, karena kedekatan cerita dan fenomena yang ada, membuat skenario

tersebut akan difilmkan. Dengan pendekatan realis, film ini diharapkan dapat menggambarkan secara nyata proses hingga perjuangan yang dialami oleh tokoh utama untuk mencapai keberhasilannya terhadap tugas akhir.

Pendekatan realis sendiri adalah sistem pengungkapan, proses penyusunan kisah yang cenderung memunculkan lebih banyak realitas di atas layar. Realitas tentu saja tidak boleh dipahami secara kuantitatif. Peristiwa yang sama, objek yang sama mungkin ditampilkan secara berbeda. Setiap tampilan menyingkirkan atau mempertahankan beberapa diantara kualitas objek, sehingga kita mengenalinya kembali di atas layar. Setiap tampilan, demi tujuan estetis, melakukan abstraksi yang kurang lebih menggrogoti sehingga tidak memunculkan semua unsur yang membentuk objek asli (Hidayat 1996, 227).

Skenario “*Deadline*” sangat cocok jika menggunakan pendekatan realis secara adegan dan suasana akan dilakukan pendekatan nyata, dalam arti adegan akan diolah sebagaimana

sutradara menyaksikan, mendengar atau observasi langsung terhadap pelaku yaitu mahasiswa yang saat ini sedang mengerjakan tugas akhir. Pendekatan ini diharapkan dapat menggambarkan skenario film ini sedekat mungkin dengan kenyataan atau fenomena yang ada, agar secara adegan dan penggambaran film ini dapat sedekat mungkin dengan penonton.

Film dengan ide cerita yang diilhami dari beberapa cerita pengalaman mahasiswa tingkat akhir. Film dengan kedekatan psikologi, pengalaman hingga fenomena sosial yang terjadi akan berdampak besar bagi penonton. Penonton akan dengan mudah merasakan apa yang dirasakan oleh pemain, karena adanya kedekatan penonton terhadap cerita atau bahkan penonton juga merasakan hal sama seperti cerita di film ini. Hal tersebut mendasari terbentuknya film fiksi dengan judul “*Deadline*”. Film ini akan lebih bercerita tentang mahasiswa di salah satu perguruan tinggi dan mengalami kesulitan akan karya tugas akhir.

Skripsi bagaikan momok atau hantu bagi mahasiswa tingkat akhir, banyak kegelisahan yang mereka pikirkan. Hal tersebut membuat mahasiswa bingung dan takut untuk tidak lulus tepat waktu. Fokus dan rajin seorang mahasiswa tidak menjamin apakah skripsi akan diterima oleh dosen, revisi atau bahkan ditolak oleh dosen. Karya ini akan lebih berfokus pada teori realis yang menggambarkan sebuah kejadian secara nyata, dan untuk keseluruhan pengolahan pemeranan akan dilakukan sedekat mungkin dengan kejadian nyata. Pemeranan akan mengikuti langsung arahan sutradara, setiap sifat dan perbuatan yang diperagakan oleh aktor sesuai dengan analisis sutradara terhadap naskah.

Cerita pada film ini dipilih karena cukup dekat dengan kehidupan mahasiswa di Indonesia, terutama mereka mahasiswa tingkat akhir dengan skripsi yang belum terselesaikan. Hal ini diharapkan dapat membuat penonton film ini dapat merasakan apa yang dirasakan pemain utama dalam film "*Deadline*".

Genre Drama menjadi bentuk dalam film "*Deadline*". Film dengan bentuk drama merupakan genre paling mudah diterima oleh penonton karena lebih dekat dengan keseharian. Genre drama dipilih karena dianggap sebagai hal yang tepat untuk memberikan tontonan layak dan sangat mudah diserap tujuan dari film itu dibuat. Film dengan genre drama kisahnya seringkali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penonton.

Film ini akan lebih menceritakan keseharian mahasiswa tingkat akhir yang sedang kesulitan dalam menulis tugas akhir/skripsi. Tugas akhir bukan satu-satunya hal yang dipikirkan oleh para mahasiswa, melainkan juga biaya kuliah, biaya hidup, orang tua, hingga umur yang semakin menua. Intinya skripsi merupakan salah satu beban tambahan berbeda bagi mahasiswa. Skripsi menjadi momok besar bagi mahasiswa tingkat akhir untuk menyelesaikan kuliah dan mendapatkan gelar. Banyak hal dilalui untuk menyelesaikan tugas akhir ini, mulai dari penelitian, mencari judul,

dan dosen sibuk hingga tidak ada waktu untuk konsul skripsi.

Teori realis dipilih sebagai pendekatan dalam film ini untuk gaya pengadeganan aktor dan penyutradaraan. Pendekatan ini juga digunakan untuk mengintrepretasikan naskah “*Deadline*” menjadi sebuah film.

PENYUTRADARAAN

Film fiksi merupakan karya yang harus di fikirkan secara keseluruhan dari segi gambar dan suara. Namun karya fiksi tidak semata mengenai gambar dan suara saja, di dalam karya film fiksi ada cara bercerita seorang sutradara dan pengkarakteran seorang tokoh dalam memainkan peran dalam cerita film tersebut. Dalam film “*Deadline*” yang pertama adalah pembuatan alur cerita hingga penokohan, dengan menggunakan alur cerita maju dan ritme film yang lambat akan membuat film ini terlihat dramatik.

Pemeranan adalah kunci utama dalam sebuah film, karna akan sangat sulit mencari talent dengan keadaan

yang sama dengan karkater yang diciptakan oleh pembuat karya atau sutradara. Hal ini yang membuat sutradara harus dapat mengatur peran setiap aktor yang memerankan tokoh yang berbeda dengan dirinya. Penjiwaan aktor terhadap karakter yang dia perankan akan sangat mempengaruhi film yang akan dibawakan.

CASTING

Casting merupakan kegiatan mencari dan penentu pemeran tokoh berdasarkan analisis skenario. Dalam film “*Deadline*” akan menggunakan 2 metode pencarian aktor, yaitu *casting by ability* dan *Casting to emotional temperament*. Dua cara ini dipilih agar actor yang dipilih diharapkan dapat meragakan karakter yang dia terima sesuai dengan gambaran sutradara terhadap naskah.

Casting by ability sendiri merupakan proses pencarian aktor dengan melihat kecakapan atau kepandaian seorang aktor terhadap peran yang mereka ambil nantinya dan *Casting to emotional temperament*

merupakan proses pencarian aktor dengan memilih seseorang berdasarkan hasil observasi hidup pribadinya, karena mempunyai banyak kesamaan atau kecocokan dengan peran yang akan dipegangnya (kesamaan emosi, tempramen dan lain-lain).

SINEMATOGRAFI

Pada penciptaan karya film ini akan menerapkan komposisi dinamis untuk memperkuat visualisasi konflik batin dalam diri tokoh utama cerita film ini. Pemilihan komposisi dinamis sebagai cara untuk memberikan gambaran visual kepada penonton bahwa tokoh sedang mengalami kondisi tidak baik atau tidak stabil dengan menempatkan tokoh utama pada sisi sudut frame dan didukung dengan pelanggaran arah pandang untuk memperkuat konflik. Konflik batin tokoh utama (Dana) pada cerita film ini disebabkan oleh keinginan untuk cepat menyelesaikan skripsi terhalang dengan masalah revisi tulisan terus – menerus yang datang dari Dosen. Selain masalah tersebut

ada pula masalah lain muncul dari keluarga tokoh utama yaitu masalah ekonomi dan tuntutan orangtua. Masalah – masalah tersebut memberikan tekanan tersendiri kepada tokoh utama dan menyebabkan timbulnya masalah psikologis atau konflik dalam diri tokoh. Konflik batin dialami tokoh mengakibatkan dia mengalami perubahan perilaku seperti cenderung lebih putus asa, pesimis, bimbang dan terlihat tidak semangat dalam menjalankan sesuatu. Kondisi tidak stabil yang dialami tokoh akan diperkuat dengan komposisi gambar dinamis.

Komposisi dinamis diterapkan sesuai dengan tujuan karya yaitu sebagai penguat konflik batin tokoh utama. Penerapan komposisi dinamis akan difokuskan kepada tokoh utama untuk menciptakan gambar visualisasi konflik batin dalam diri tokoh dengan menempatkan tokoh di sisi pinggir frame. Pelanggaran arah pandang mendukung komposisi dinamis untuk menabah dramatik pada adegan. Komposisi dinamis tentu memiliki elemen-elemen lain untuk mendukung

komposisi tersebut secara keseluruhan yaitu ada elemen *mise en scene* sebagai pendukung komposisi. *Mise en scene* adalah segala hal yang ditangkap oleh kamera. *Mise en scene* merupakan pokok utama dari elemen-elemen pembentuk dalam komposisi dinamis. Elemen tersebut antara lain, setting, cahaya, dan *blocking* pemain. Setiap *scene* di dalam skenario mempunyai *mise en scene* berbeda-beda. Penerapan komposisi juga di setiap *scene* pasti berbeda baik itu cahaya, setting, atau *blocking* pemain, namun secara keseluruhan tetap mendukung komposisi dinamis dan naratif di dalam film.

Selain didukung dengan elemen setting, cahaya dan *blocking* pemain, ada juga elemen *Camera angle*. *Camera angle* merupakan sebuah penempatan kamera dengan tujuan memberi dampak terhadap sudut pandang penonton.

Pengambilan gambar dengan sudut berbeda, tentu berbeda pula perasaan yang dibangun. Dengan sudut tertentu kita dapat menciptakan kesan tertentu sesuai dengan tuntutan naratif

film. Unsur ini memberikan penonton sebuah sudut pandang dimana penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film.

Sudut kamera objektif akan digunakan di hampir keseluruhan film, *angle* kamera objektif sendiri merupakan sudut kamera yang diambil melalui mata pemain dan ditampilkan ke layar penonton agar penonton dapat menyaksikan setiap peristiwa yang dilihat melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Dominasi *angle* objektif pada film ini untuk memberikan penonton kebebasan dalam mengamati jalan cerita di film ini dari awal sampai akhir.

Level angle camera ikut mempengaruhi konsep komposisi dalam film. Penggunaan *low angle* kamera dan *high angle* kamera akan menciptakan motif tertentu untuk mendukung naratif pada karya. *Dutch angle* juga akan mendukung komposisi dinamis untuk memperkuat konflik batin dalam tokoh utama. *Low angle* digunakan ketika adegan Dosen *killer* merevisi tulisan skripsi Dana.

Dominasi seorang Dosen dalam adegan tersebut di perkuat dengan penggunaan level Low angle dimana Dosen lebih terlihat Tegap dan mendominasi di adegan tersebut. *High angle* akan digunakan untuk menggambarkan Dana yang tertekan dan terintimidasi. Selain itu juga, *Dutch angle* kamera pada cerita film ini akan digunakan satu *shot*, yaitu tepatnya pada *scene 15*. Di adegan tersebut Dana sedang dilanda kebingungan dan dalam kondisi tertekan, maka dari itu penggunaan *Dutch Angle* untuk mendukung komposisi dalam memvisualisasikan konflik yang dialami oleh Dana.

Pergerakan kamera *track-in* akan digunakan dalam karya film ini. Pergerakan *track-in* di dalam karya ini bertujuan untuk mendekatkan penonton terhadap objek yang diambil dalam satu *shot*, perubahan *shot size* yang semula jauh kedekat atau sebaliknya akan menambah efek dramatis adegan melalui pergerakan kamera *track-in*, penggunaan pergerakan ini lebih efektif untuk mendapatkan efek dramatis pada

adegan tersebut daripada penggunaan teknik pemecahan *shot*, dari *shot* jauh ke *shot* dekat. Pergerakan kamera *track-in* akan diterapkan di satu *shot* pada *scene* akhir film. *Scene* akhir tersebut merupakan adegan kebahagiaan orangtua Dana yang mendengar kabar bahwa anaknya telah menyelesaikan kuliah. Sebaliknya penggunaan *track-out* akan digunakan satu *shot* pada *scene 2*, yaitu ketika Dana pamit pergi dari rumah kemudian berjalan menjauh. Pergerakan *track-out* akan mendukung adegan tersebut sebagai bentuk bahwa Dana dengan penuh perasaan bimbang dirinya harus meninggalkan orang tua demi melanjutkan kuliah.

Analisis skenario, ada beberapa *scene* menjadi objek penciptaan utama pada karya film ini. *Scene – scene* tersebut merupakan sebagian besar adegan konflik yang dialami oleh tokoh utama dalam cerita film dan divisualkan melalui penerapan komposisi dinamis. Komposisi dinamis ikut berperan dalam *scene* tersebut sebagai penguat konflik sesuai dengan tuntutan naratif film. Konflik

batin pada tokoh utama akan didukung juga oleh elemen pembentuk komposisi seperti *angle* kamera, pergerakan kamera, *setting*, cahaya dan *blocking* pemain. Setiap *scene* elemen – elemen tersebut akan digunakan secara berbeda namun tetap akan mendukung dalam menciptakan komposisi gambar dinamis.

MISE EN SCENE

Mise en scene berasal dari kata Perancis yang memiliki arti “*Putting in the scene*”. *Mise en scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise en scene* terdiri dari empat elemen utama yaitu *setting* (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya. Unsur – unsur *mise en scene* sangat berpengaruh terhadap keseluruhan naratif serta membangun suasana dan *mood* sebuah film. Pada penciptaan karya film ini, *Mise en scene* sangat berpengaruh besar terhadap penataan komposisi gambar pada film ini.

SETTING

Setting merupakan satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film. Tanpa *setting*, cerita film tidak mungkin dapat berjalan . Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya. Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* juga mampu membangun *mood* dengan tuntutan cerita (Pratista 2017, 101). Pada karya film ini, *setting* lebih diutamakan realis seperti pada kehidupan sehari-hari. Pemilihan *setting* seperti itu guna untuk membawa film ini terasa lebih dekat dengan penonton dengan ruang lingkup hidupnya sehari-hari.

Tata rias dan kostum juga memiliki peran penting dalam sebuah film. Tata rias secara umum memiliki fungsi untuk menggambarkan usia, luka, atau lebam di wajah atau juga memiliki peran dalam memperkuat kondisi karakter sesuai dengan tuntutan cerita pada film. Kostum merupakan hal yang dikenakan oleh

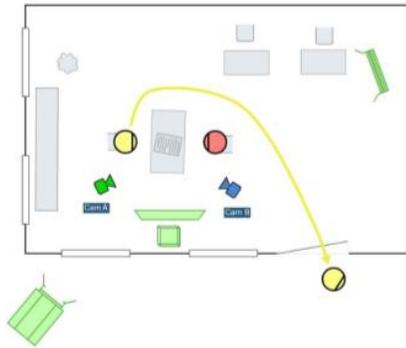
pemain bersama seluruh aksesorisnya. Pada skenario film “*Deadline*”, tata rias dan kostum digunakan untuk memberikan gambaran kuat terhadap tokoh utama yang sedang mengalami kondisi psikologis yang tidak stabil. Pemilihan tata rias yang lebih suram dan sedikit pucat menggambarkan kesan putus, pesimis, bimbang. Kemudian pemilihan *custom* lebih mewakili karakter yang terlihat tidak stabil dan berkesan urakan, dan tidak rapi, dan terlihat berantakan. Warna *custom* pun berpengaruh terhadap karakter tokoh pemakainya, pada cerita film ini warna *custom* pada tokoh utama lebih di tekankan dengan warna merah tua dengan kombinasi coklat tua dan warna-warna gelap lainnya, sebagai penguat karakter tokoh utama pada cerita film.

BLOCKING

Mengarahkan pemain dan pergerakan pemain perlu dilakukan oleh seorang pembuat film. Pergerakan dan posisi (*blocking*) dalam sebuah pengadeganan film selalu dibatasi oleh unsur *framing*.

Namun *frame* ini, tidak lantas membatasi gerak pemain karena melalui sudut pengambilan gambar dan pergerakan kamera pemain bisa saja bergerak bebas kemanapun sesuai dengan tuntutan cerita film.

Pada penciptaan karya film ini, posisi dan *blocking* sangat penting untuk mendukung keseluruhan komposisi. Penggunaan konsep komposisi dinamis pada cerita film ini untuk memperkuat adegan konflik, salah satunya adalah dengan *blocking* pemain berada pada sisi pinggir *frame*. *Blocking* pemain ini dengan menempatkannya pada posisi pinggir *frame* berpengaruh terhadap komposisi dan berkesan tidak stabil. Ketidakstabilan pada komposisi tersebut dimaksudkan sebagai kondisi pemain pada cerita film ini mengalami kondisi tidak baik dan mengalami konflik batin.



Gambar 1. *Blocking* pemain dan tata kamera *scene 1*

TATA CAHAYA

Sebuah benda tidak akan memiliki wujud jika tidak disinari cahaya. Tanpa cahaya, sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada di dalam film, bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Pada skenario film ini, cahaya dibutuhkan dalam dua perbedaan waktu yaitu malam dan siang. Pada suasana malam lebih mengutamakan penggunaan cahaya *low-key* sebagai penguat suasana dan *mood* tokoh utama yang cenderung putus asa, tertekan dan pesimis. Sedangkan cahaya siang tetap menggunakan sumber cahaya buatan (*artificial light*) sebagai penguat suasana *scene* siang pada cerita film. Juga pada *scene*

tertentu yang tidak memungkinkan lampu terpasang maka akan menggunakan cahaya alami (*available light*) sebagai sumber cahaya utama untuk menyinari objek utama seperti di dalam adegan Bus akan menggunakan *available light*.

EDITING

Pemotongan gambar akan menggunakan ritme lambat dalam perpindahan gambarnya, hal ini diperuntukkan untuk meningkatkan tensi drama pada film "*Deadline*". Beberapa *scene* akan menggunakan perpindahan *J cutting*, perpindahan ini adalah jenis perpindahan dengan memasukkan terlebih dahulu suara pada *scene* selanjutnya dengan gambar *scene* sebelumnya. Hal ini dilakukan agar gambar yang disajikan dibuat lebih dramatis dengan penggunaan *J cutting* ini.

TATA SUARA

Audio yang disajikan akan memberikan instrumen sederhana, tidak begitu megah dengan penggunaan full band atau orkes dalam pengiring

instrumennya. Sebagian besar *scene* menggunakan ambience sebagai latar film ini, untuk membangun penekanan konflik yang dialami pemain. Dibeberapa *scene* akan diberi musik pengiring sebagai peningkat tensi.

PEMBAHASAN HASIL PENCIPTAAN

Realis sebagai konsep besar pada film “*Deadline*” diterapkan untuk penguatan tokoh yang ada pada tokoh utama dan tokoh pendukung. Ada pun *scene* yang di maksud dalam menerapkan realis sebagai pendekatan dalam film ini dengan alur cerita maju atau biasa dikenal dengan alur linier. Dalam proses penyutradaraan film ini, sutradara memegang langsung proses pemeranan aktor, hingga *blocking* adegan. Sutradara membebaskan para aktor untuk memerankan tiap karakter yang mereka ambil, hanya saja tidak keluar dengan skenario dan penggambaran sutradara terhadap skenario. Pengalaman empiris sutradara terhadap adegan sangat

berpengaruh, karena sutradara sebelumnya telah melakukan observasi terhadap skenario dan telah membayangkan dengan kejadian nyatanya, aktor digiring dengan pola adegan realis.

Adegan yang terjadi dalam film ini tentu tidak jauh dengan kejadian nyata, hal ini dilakukan agar setiap adegan yang terjadi di dalam film sangat nyata, sehingga penonton juga dapat merasakannya secara langsung kejadian dalam film ini. Setiap adegan dalam *scene* film ini menggunakan empiris sutradara dan pengalaman, serta saran dari aktor yang memerankan karakter tersebut. Realisme sebagai konsep besar pada film “*Deadline*” diterapkan untuk penguatan tokoh yang ada pada tokoh utama dan tokoh pendukung, ada pun *scene* yang di maksud dalam menerapkan realisme sebagai pendekatan dalam film ini antara lain :

Scene 1

Scene 1 teori realisme digunakan sebagai pendekatan tokoh dalam keadaan tertekan, gelisah dan takut, hal itu digambarkan dengan *gesture*

pemain utama yang menunduk kebawah, juga didukung dengan gimik atau ekspresi pemain yang menunjukkan dirinya sedang tertekan.



Gambar 2. Penerapan realis pada *scene 1*

Gesture sendiri memiliki arti *impuls* (rangsangan), perasaan atau reaksi yang menimbulkan energi dari dalam diri yang selanjutnya mengalir keluar, mencapai dunia luar dalam bentuk yang bermacam-macam; ketetapan tubuh, gerak, postur dan infleksi. *Scene 1* bisa kita lihat bentuk, gerak dan postur pemain utama dalam *scene* ini merasa terintimidasi dapat sangat terlihat dari pola duduk pemain utama. Hal ini digambarkan secara luas melalui pendekatan realis yang menggambarkan orang-orang kebanyakan ketika salah dan merasa terintimidasi akan melakukan gerakan seperti itu.

Kemudian ada gimik yang dikeluarkan oleh pemain utama, gimik

sendiri merupakan sebuah ekspresi, dan mata merupakan pusat ekspresi. Perasaan marah, cinta, dan lain-lain akan terpancar lewat mata. Ekspresi sangatlah menentukan permainan seorang pemain. Meskipun bermacam gerakan bagus, suara telah jadi jaminan, dan diksi pun kena, akan kurang meyakinkan ketika ekspresi matanya kosong dan berimbas pada dialog yang akan kurang meyakinkan penonton, sehingga permainannya akan terasa hambar. Gimik sangat berperan penting dalam proses pengadeganan, dalam *scene* ini bisa kita lihat gimik pemain utama yang sangat tidak nyaman dengan keadaannya, hal ini digambarkan melalui matanya yang menatap kebawah dan bentuk mulut yang tidak membentuk huruf U sebagai simbul kesenangan.

Scene 8

Scene 8 merupakan *Scene* yang menggambarkan kedekatan ibu dan anak melalui dialog intim hingga *gesture* dan mimik yang menggambarkan keberadaan mereka

saat itu. Adegan ini pendekatan realisme digunakan dalam tiap gerak hingga ekspresi pemain, keadaan sedih digambarkan sesuai dengan setiap hal yang dilakukan orang-orang saat sedih.



Gambar 5.17 : penerapan realisme dalam scene 8

Gambar diatas dapat sangat mewakili perasaan pemain utama dengan pemain lainnya. Adegan ini dibangun melalui proses yang cukup rumit, dimana pemain utama harus sangat menjiwai peran dia sebagai anak dari ibu dalam film ini, untuk membangun momen tersebut hingga *chemistry* antara ibu dan anak sebelumnya dilakukan pengenalan lebih dalam antara Ibu dan Dana diluar proses produksi, yaitu melalui *reading* naskah hingga obrolan kecil masalah pribadi untuk menghilangkan sedikit rasa sungkan antar pemain. Adegan ini dibangun melalui pengalaman setiap pemain dan sutradara, adegan ini

digunakan untuk menggambarkan kedekatan ibu dan anak.

Scene 9

Adegan dalam scene 9 hanya menggunakan *gesture* dan gimik dalam penggambaran suasana hati pemain utama. Hal ini digambarkan melalui *gesture* pemain yang melihat keatas dan menyandarkan kepalanya ke jendela bus untuk menggambarkan perasaan pemain utama yang saat ini sedang gundah gulana, didukung dengan gimik pemain utama dengan pandangan mata yang kosong ke arah atas sebagai lambang penyerahan diri kepada pencipta, pemian utama disini digambarkan sangat pusing hingga dia merelakan dirinya kepada pencipta dan hal lain digambarkan untuk melihat keadaan pemain utama yang sangat lelah dengan keadaannya saat ini.



Gambar 5.18 : Penerapan realisme pada scene 9

SINEMATOGRAFI

Penerapan komposisi dinamis dilakukan untuk memperkuat visualisasi konflik batin dalam diri tokoh utama cerita film ini. Pemilihan komposisi dinamis sebagai cara memberikan gambaran visual kepada penonton bahwa tokoh sedang mengalami kondisi tidak baik atau tidak stabil dengan menempatkan tokoh utama pada sisi sudut *frame* dan didukung dengan pelanggaran arah pandang untuk memperkuat konflik.

Komposisi dinamis diterapkan sesuai dengan tujuan karya yaitu sebagai penguat konflik batin tokoh utama. Penerapan komposisi dinamis difokuskan kepada tokoh utama untuk menciptakan gambar visualisasi konflik batin dalam diri tokoh dengan menempatkan tokoh di sisi pinggir *frame*. Pelanggaran arah pandang mendukung komposisi dinamis untuk menabuh dramatik pada adegan.

Pengambilan gambar dengan sudut berbeda, tentu berbeda pula perasaan yang dibangun. Dengan sudut tertentu kita dapat menciptakan kesan tertentu sesuai dengan tuntutan naratif

film. Unsur ini memberikan penonton sebuah sudut pandang dimana penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film.

Penggunaan sudut kamera objektif dihampir keseluruhan film, *angle* kamera objektif sendiri merupakan sudut kamera yang diambil melalui mata pemain dan ditampilkan kelayar penonton agar penonton dapat menyaksikan setiap peristiwa yang dilihat melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Dominasi *angle* objektif pada film ini untuk memberikan penonton kebebasan dalam mengamati jalan cerita di film ini dari awal sampai akhir.

Level angle camera ikut mempengaruhi konsep komposisi dalam film. Penggunaan *low angle* kamera dan *high angle* kamera akan menciptakan motif tertentu untuk mendukung naratif pada karya. *Dutch angle* juga akan mendukung komposisi dinamis untuk memperkuat konflik batin dalam tokoh utama. *Low angle* digunakan ketika adegan Dosen *killer* merevisi tulisan skripsi Dana.

Dominasi seorang Dosen dalam adegan tersebut di perkuat dengan penggunaan level Low angle dimana Dosen lebih terlihat Tegas dan mendominasi di adegan tersebut. *High angle* digunakan untuk menggambarkan Dana yang tertekan dan terintimidasi. Selain itu juga, *Dutch angle* kamera pada cerita film ini digunakan satu shot, yaitu tepatnya pada *scene* 15. Di adegan tersebut Dana sedang dilanda kebimbangan dan dalam kondisi tertekan, maka dari itu penggunaan *Dutch Angle* untuk mendukung komposisi dalam memvisualisasikan konflik yang dialami oleh Dana.

MISE EN SCENE

Seluruh aspek yang terlihat dilayar merupakan arti kata dari *mise en scene*, dari *setting*, artistik, adegan, hingga cahaya. Film “*Deadline*” menggunakan pendekatan realis, sehingga dari *setting* tempat, waktu, cahaya, adegan, hingga pakaian sangat diperhatikan kedektannya secara realis atau nyata. *Setting* tempat dibangun senyata mungkin dengan aslinya,

hanya terdapat beberapa perubahan dari *setting* tempat.

TATA BUSANA

Penjelasan sebelumnya telah banyak dibahas untuk lokasi serta properti, pada tulisan ini lebih bercerita kepada *Make Up* dan *Costum* pada pemain seluruhnya. Tata rias pada film ini lebih kepada natural, tidak ada yang berlebihan, hanya menonjolkan apa yang bagus pada wajah talent dan mengurangi minus pada wajah talent.

Kedua adalah pakaian, pada film ini tokoh utama yaitu Dana lebih sering mengenakan pakaian berwarna merah, hal ini dilakukan untuk menggambarkan serta memperkuat tokoh utama pada suasana, perasaan hingga emosional yang terjadi pada tokoh utama. Warna merah sendiri dipilih karena menggambarkan suasana depresi pada beberapa *scene* hingga menggambarkan perasaan marah dan tidak ingin menyerah.

EDITING

Konsep yang digunakan dalam film ini, lebih kepada pengguna transisi dengan sistem *J cutting*, pada proses pemotongan gambar atau tutur bercerita menggunakan ritme lambat dalam perpindahan gambarnya, hal ini diperuntukkan untuk menahan emosi penonton terhadap gambar yang disajikan pada film "*Deadline*". Pada *scene* 2 menuju 3 dalam proses *editing* menggunakan proses perpindahan gambar dengan menggunakan *graphical match* sebagai peningkat dan pengenalan konflik dalam film ini.

TATA SUARA

Penataan suara yang disajikan dalam film ini lebih memberikan instrumen sederhana, tidak begitu megah dengan penggunaan full band atau orkes dalam pengiring instrumennya. Sebagian besar *scene* menggunakan *ambience* atau suara latar sebagai latar film ini, hal ini dilakukan untuk membangun sebuah suasana nyata untuk penonton, penekanan konflik yang dialami pemain juga menggunakan suara latar sebagai penggambaran suasana atau

nuansa yang dialami tokoh utama, dan di beberapa *scene* diberi musik pengiring sebagai pengiring suasana *scene* yang tensi dramanya dari rendah menuju atas atau klimaks.

KESIMPULAN

Film fiksi berjudul "*Deadline*" ini diproduksi dengan menarapkan teori realisme sebagai pendekatan dalam proses penguatan tokoh dalam tiap adegan. Pendekatan realis di terapkan keberbagai aspek antara lain pengambilan gambar dan adegan, bertujuan agar teori realis dapat diterapkan dengan intepetasi pembuat karya itu sendiri dan menjadi visual yang dapat dinikmati. Penerapan teori ini diharapkan selain dapat menguatkan pemeranan tokoh, dapat juga menjadi suatu bentuk baru yang menarik, berkarakter, dan dapat merasa lebih dekat serta tertarik dengan pesan yang disampaikan.

Penyutradaraan dalam film fiksi "*Deadline*", banyak hal yang menjadi catatan pada proses produksi film ini. Film ini merupakan sebuah karya dengan menerapkan teori realis

sebagai pondasi dalam membuat film. Hal itu dilihat dari pengkarakteran tokoh, adegan yang dibangun, hingga semua hal yang terjadi dalam film merupakan sebuah observasi kehidupan nyata. Selain itu, penerapan teori ini pada film “Deadline” menjadi hal menarik yang dapat disuguhkan kepada penonton dikarenakan semua kejadian yang terlihat digambarkan merupakan proyeksi kehidupan mahasiswa pada umumnya saat menghadapi tugas akhir, sehingga dapat dikatakan teori ini membuat sebuah karya menjadi sangat dekat dengan pembuat karya dan juga penonton.

Film “Deadline” menerapkan teori realis menjadi poin yang menarik dikarenakan teori ini merupakan sebuah bentuk gambaran nyata kehidupan, selain itu penerapan ini dapat membuat fokus penonton dengan ikut merasakan apa yang dirasakan oleh pemain karena sebuah kedekatan psikologis. Diharapkan film ini dapat memberi hal baik serta memunculkan motivasi-motivasi tersendiri bagi penikmat film fiksi ini

SARAN

Ada beberapa hal yang bisa disarankan untuk persiapan dalam proses pembuatan film “Deadline” Pendekatan realis merupakan pendekatan dengan apa yang ada di sekitar, alangkah baiknya jika pendekatan yang dilakukan jauh lebih dalam, agar film ini jauh bisa diterima secara luas. Riset dalam film ini lebih berfokus kepada salah satu mahasiswa di salah satu jurusan, sehingga untuk sasaran penonton belum terlalu *universal*. Adegan yang dibangun dalam film ini seharusnya lebih dalam untuk penjiwaan tokoh dalam proses pemeranannya. Membuat rancangan sebelum *shooting* akan membuat proses produksi berjalan dengan baik tanpa adanya kemoloran waktu serta pembengkakan biaya yang tidak terduga.

Daftar Pustaka

- Akbar, Budiman. *Semua Bisa Menulis Skenario*, Jakarta: Esensi, 2015.
- Baksin, Askurifai. *Membuat film indie itu gampang*, Bandung : Katarsi, 2003.
- Birain, H. Misbach Yusa Biran. *The Five C's Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified* (Lima Jurus Sinematografi). Jakarta: FFTV IKJ, 2010
- Danesi, Marcel. *Pengantar Memahami Semiotika Media*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Depdiknas. 2008. Kamus besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Echols, M.John dan Shadily, Hassan. *"AN ENGLISH - INDONESIAN DICTIONARY"*. Cornell University, 1978.
- Harymawan, R.M.A. *Dramaturgi*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1988.
- Hidayat, S.Rahayu. *Sineama, Apakah Itu ?*, Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1996.
- Iswantara, Nur. *DRAMA "Teori dan Praktik Seni Peran"*. Yogyakarta : Media Kreatifa.s, 2016.
- Mascelli, V. Joseph. 1997. *The Five C's of Cinematography and Camera Angles*. California. Cine Publication Hollywood.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*, Jakarta: PT Gramedia Widiasara Indonesia, 2004.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT, Sinar Baru Algensindo, 1988.
- Sugiharto, Bambang. *Untuk Apa Seni ?*. Bandung: Matahari , 2014.
- Suwasono, A.A.2014. *Pengantar film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Jogjakarta
- Teew, A. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1984.
- Yudiaryani. *Pengung Teater Dunia "Perkembangan dan Perubahan Konvensi"*. Purwoharjo : Pustaka Gondho Suli. 2002.