

**PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “*RANAM*” (*LOOKING FOR LAND*)**

**DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR KOMPOSISI DINAMIK**

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



Disusun oleh  
David Richard  
NIM : 1210021432

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

**2018**

LEMBAR PENGESAHAN

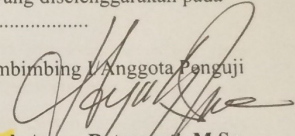
Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

**PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "RANAM" (LOOKING FOR LAND)  
DENGAN MENGGUNAKAN UNSUR KOMPOSISI DINAMIK**

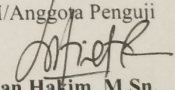
yang disusun oleh  
**David Richard**  
NIM 1210021432

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi SI Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada  
tanggal 24 NOV 2018

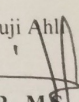
Pembimbing I/Anggota Penguji

  
**Dyah Arum Retnowati, M.Sn.**  
NIP: 19710430199802 2 001

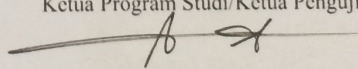
Pembimbing II/Anggota Penguji

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

Cognate/Penguji Ahli

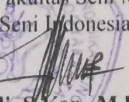
  
**Drs. Alexandri Luthfi, R., M.S.**  
NIP: 19580912 198601 001

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

  
**Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIP.19780506 200501 2 001



Mengetahui  
Dekan, Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP 19610710 198703 1 002

LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH

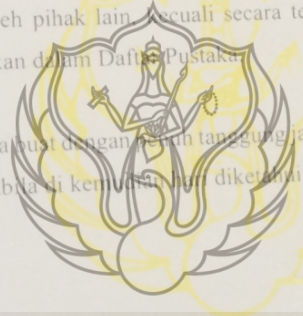
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : David Richard  
NIM : 1210021432

Judul Skripsi : Penyutradaraan Film Fiksi "RANAM" (*Looking For Land*) dengan menggunakan unsur Komposisi Dinamik

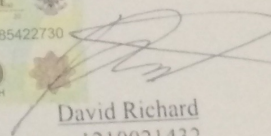
Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain kecuali secara tertulis diaacu 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.



Yogyakarta  
7 November 2018  
Yang Menyatakan,



  
David Richard  
1210021432

IV

LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : David Richard  
NIM : 1210021432

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

**Penyutradaraan Film Fiksi "RANAM" (*Looking For Land*) dengan menggunakan unsur Komposisi Dinamik**

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis. Saya perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta  
7 November 2018

Yogyakarta,  
METERAI  
TEMPEL  
BF1BBAFF58542729  
6000  
ENAM RIBURUPIAH  
David Richard  
1210021432

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan Karya ini*

*Untuk Keluarga tersayang Bapak Alm Jean Pierre Richard, Mama Hasrawati,  
Novia Nur Deffani, Sahabat (ISBI 2012, Tim East Borneo Film, Omine Original)  
yang sudah memberikan motivasi dan semangat untuk mengakhiri*

*Tugas Akhir ini.*



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT sang pemilik alam semesta yang Maha Pemberi Kemudahan, Maha Pemberi Kekuatan serta Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi Penciptaan Karya Seni ini.

Setelah melalui proses yang panjang, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dan karya ini dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini.

Atas dukungan moral dan materil yang diberikan dalam penyusunan laporan, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Pemilik Semesta Alam
2. Nabi Muhammad SAW
3. Bapak (*Alm*) Jean Pierre Richard, Mama Hasrawati
4. Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur & Beasiswa Kaltim Cemerlang Institut Seni Budaya Indonesia Yogyakarta
5. Kepala Desa Danau Melintang
6. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum Dekan Fakultas Seni Media Rekam
8. Ibu Agnes Widyasmoro S.Sn, M.A Ketua Jurusan Televisi dan Film
9. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn. Dosen Pembimbing I
10. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn. Dosen Pembimbing II

11. Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn. Dosen Wali
12. Seluruh Dosen dan karyawan Fakultas Seni Media Rekam Jurusan Film dan Televisi
13. Saudara tersayang Indra Wijaya
14. Sahabat tercinta seperjuangan Hari Agung Bandara, Shifa Sultanika, Siti Suhada, Anom Amirullah, M.Hendy Akbar.
15. Asrama Putra Kukar Yogyakarta
16. Seluruh teman-teman yang membantu proses praproduksi hingga pascaproduksi
17. Untuk yang terkasih, seluruh keluarga dan seluruh teman-teman ISI TV 2012 & seluruh angkatan ISBI Kalimantan Timur
18. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan baik langsung maupun tidak hingga tugas akhir ini selesai.



Yogyakarta, Rabu 21 November 2018

David Richard

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Ide Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan manfaat .....	5
D. Tinjauan Karya .....	6
a. Pele .....	6
b. Laskar Pelangi .....	8
c. <i>Goal</i> ! .....	10

### BAB II. OBJEK PENCIPTAAN dan ANALISIS

A. Objek Penciptaan .....	13
a. Sepak Bola .....	16
b. Keluarga .....	16
c. Judul " <i>Ranam</i> " .....	17
d. Premis .....	18
e. Tema .....	18
f. Struktur tiga babak .....	18
g. Objek tokoh .....	21
B. Analisis Objek Penciptaan .....	29

### BAB III. LANDASAN TEORI

A. Penyutradaraan .....	44
a. Proses <i>casting</i> .....	46
b. Proses visualisasi .....	47
B. Film Fiksi .....	49
C. Genre Drama .....	50
D. Sinematografi .....	52



E. Komposisi Dinamik .....	56
F. <i>Mise-en Scene</i> .....	61
G. Pencahayaan.....	62
H. <i>Editing</i> .....	63
I. Tata Suara.....	66

#### **BAB IV. KONSEP KARYA**

A. Konsep Estetik.....	67
a. Penyutradaraan.....	68
b. Sinematografi.....	69
c. <i>Mise en scene</i> .....	86
d. Pencahayaan .....	89
e. Pemain dan pergerakannya.....	91
f. Tata suara.....	92
g. <i>Editing</i> .....	93
B. Desain Program .....	94
C. Desain Produksi.....	94
D. Desain Teknis.....	98

#### **BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA**

A. Proses Perwujudan Karya .....	108
a. Praproduksi.....	108
b. Produksi.....	120
c. Pascaproduksi .....	128
B. Pembahasan Karya.....	132

#### **BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	190
B. Saran .....	191

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	192
-----------------------------	-----

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 poster film <i>Pelé: Birth of a Legend</i> .....	6
Gambar 1.2 Gambar 1.2. <i>Screenshot Pele</i> menendang bola dalam film <i>Pele</i> dengan menggunakan komposisi dinamik .....	7
Gambar 1.3 <i>Screenshot Pele</i> menggiring bola dan melewati lawan dalam film <i>Pele</i> dengan menggunakan teknik komposisi dinamik.....	8
Gambar 1.4 <i>Screenshot Pele</i> menendang bola di udara dalam film <i>Pele</i> dengan menggunakan teknik komposisi dinamik.....	8
Gambar 1.5 Poster <i>Laskar Pelangi</i> .....	9
Gambar 1.6 <i>Screenshot</i> Karakter tokoh dalam film <i>Laskar Pelangi</i> .....	9
Gambar 1.7 <i>Screenshot</i> Karakter tokoh dalam film <i>Laskar Pelangi</i> .....	10
Gambar 1.8 Poter film <i>Goal1</i> .....	11
Gambar 3.1 <i>Screenshot</i> Penggunaan keseimbangan <i>two shot</i> .....	33
Gambar 3.2 <i>Screenshot</i> Penggunaan keseimbangan <i>Clese up</i> .....	34
Gambar 3.3 Contoh <i>rule of thrid</i> .....	38
Gambar 3.4 Contoh komposisi dinamik .....	39
Gambar 4.1 Lapangan bola Aji Imbut .....	66
Gambar 4.2 Desa Melintang .....	66
Gambar 4.3 Perahu tampak depan .....	67
Gambar 4.4 contoh pakaian yang digunakan .....	68
Gambar 4.5 Refrensi pakaian yang digunakan Mlintang .....	68
Gambar 4.6 Contoh pencahayaan <i>available light</i> .....	69
Gambar 4.7 Contoh pencahayaan <i>available light</i> .....	69
Gambar 4.8 <i>refrensi Acting pemain dalam film "RANAM"</i> .....	70
Gambar 4.9 <i>refrensi Acting pemain dalam film "RANAM"</i> .....	71
Gambar 4.10 Camera Sony A7s Mk II .....	79
Gambar 4.11 <i>Lensa Cinema Samyang</i> .....	79
Gambar 4.12 Kamera Digital .....	80
Gambar 4.13 <i>Floorplan</i> .....	81
Gambar 4.14 <i>Red Head Ligthing</i> .....	85
Gambar 4.15 <i>Zoom h4n recording</i> .....	85
Gambar 5.1 <i>Casting</i> .....	91
Gambar 5.2 Latihan adegan .....	98
Gambar 5.3 Lokasi pinggir sungai, Desa Danau Melintang .....	99
Gambar 5.4 Lokasi pinggir sungai, Desa Danau Melintang .....	100
Gambar 5.5 Suasana <i>shooting</i> di kamar ibu.....	100
Gambar 5.6 <i>Shooting</i> di Danau Melintang.....	101
Gambar 5.7 <i>Shooting</i> di lapangan.....	101
Gambar 5.8 <i>Shooting</i> Desa Danau Melintang .....	102
Gambar 5.9 <i>Shooting</i> Desa Danau melintang .....	102
Gambar 5.10 <i>Shooting</i> Desa Danau melintang .....	103
Gambar 5.11 <i>Shooting</i> Desa Danau melintang .....	103
Gambar 5.12 Lokasi Stadion Aji Imbut, Tenggarong .....	104
Gambar 5.13 Lokasi Stadion Aji Imbut, Tenggarong .....	104
Gambar 5.14 Pengambilan adegan di SD Tenggarong.....	105

Gambar 5.15 Pengambilang gambar di pasar.....	105
Gambar 5.16 Adegan saat terjatuh.....	105
Gambar 5.17 Lokasi Stadion Aji Imbut, Tenggarong .....	106
Gambar 5.18 Lokasi Stadion Aji Imbut, Tenggarong .....	106
Gambar 5.19 Suporter mitra Kukar .....	107
Gambar 5.20 Pengambilan gambar menggunakan <i>blue screen</i> .....	107



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Storyboard scene 1 dan scene 2</i> Mlintang dewasa memasuki lapangan.....	74
Tabel 4.2 <i>Storyboard scene 32 dan scene 33</i> Ibu memarahi Mlintang.....	77
Tabel 4.3 <i>Storyboard scene 59 – 64</i> Mlintang melakukan tendangan bebas.....	82
Tabel 4.4 <i>Storyboard scene 18</i> Ibu memarahi Mlintang .....	102
Tabel 5.1 Lokasi syuting .....	109
Tabel 5.2. Pemain film Ranam .....	112
Tabel 5.3. <i>Scene 1 &amp; 2</i> Mlintang dewasa memasuki lapangan .....	134
Tabel 5.4. <i>Scene 3-7</i> Ibu mengejar Mlintang dan Awang.....	136
Tabel 5.5. <i>Scene 8</i> Mlintang bermain bersama teman – teman .....	139
Tabel 5.6. <i>Scene 10</i> Eman mengerjakan Mlintang dan kawan teman – teman	141
Tabel 5.7. <i>Scene 12 – 17</i> Zordy mengalami cedera .....	144
Tabel 5.8. <i>Scene 18</i> Ibu memarahi Mlintang .....	149
Tabel 5.9. <i>Scene 19 &amp; 20</i> Ayah, Mlintang dan Kerbau.....	151
Tabel 5.10. <i>Scene 21</i> Mlintang melihat lomba sepakbola dari brosur.....	155
Tabel 5.11. <i>Scene 22</i> Mlintang menunjukkan brosur lomba kepada teman – temannya.....	156
Tabel 5.12. <i>Scene 23-24</i> Mlintang dan teman – teman bersiap .....	158
Tabel 5.13. <i>Scene 35</i> Iwan dkk dewasa menonton tv .....	163
Tabel 5.14. <i>Scene 36</i> Mlintang Melihat timnya memasuki babak final....	164
Tabel 5.15. <i>Scene 37</i> Mlintang dan teman – teman sedang berdiskusi ....	165
Tabel 5.16. <i>Scene 38</i> Eman terjatuh dan tenggelam .....	167
Tabel 5.17. <i>Scene 39-41</i> Ayah meleraikan Ibu yang sedang memukul Mlintang	169
Tabel 5.18. <i>Scene 42</i> Ayah mengobati luka Mlintang.....	170
Tabel 5.19. <i>Scene 43</i> Ayah menenangkan Ibu yang sedang menangis ....	172
Tabel 5.20. <i>Scene 45</i> Mlintang melihat idolanya di poster .....	173
Tabel 5.21. <i>Scene 46 &amp; 47</i> Mlintang diam – diam mencoba keluar rumah	173
Tabel 5.22. <i>Scene 48 &amp; 49</i> Mlintang dan teman – teman gembira dengan kedatangan Eman .....	174
Tabel 5.23. <i>Scene 50-55 Kick off</i> babak kedua telah dimulai .....	175
Tabel 5.24. <i>Scene 56</i> Mlintang terkejut dengan kehadiran Ibu .....	182
Tabel 5.25. <i>Scene 57-59</i> Mlintang mencetak gol dan membawa kemenangan untuk timnya .....	183
Tabel 5.26. <i>Scene 61</i> Ibu yang melihat koran yang menunjukkan bahwa Ayah adalah pemain bola .....	185
Tabel 5.27. <i>Scene 62-64</i> Mlintang dan tim merayakan kemenangan .....	186

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skenario RANAM – Looking For Land
- Lampiran 2. *Budgeting Plan* dan Total Biaya Produksi Film
- Lampiran 3. *Script Continuity – Shooting* Lokasi Danau Melintang & Stadion Aji Imbut Tenggarong
- Lampiran 4. *Storyboard* Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 5. *Call Sheet* Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 6. Dokumentasi Produksi Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 7. Proses *Editing* Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 8. *Timeline Editing Final Cut* “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 9. *Timeline Editing Teaser* “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 6. Poster Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 7. *Cover Dvd* Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 8. Label Dvd Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 9. Foto *Screenshot* Publikasi Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 10. Poster *Screening* Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 11. Poster Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 12. *Cover Dvd* Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 13. Label Dvd Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 14. Foto *Screenshot* Publikasi Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 15. Desain Undangan *Screening*
- Lampiran 16. Katalog *Screening* Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 17. Dokumentasi *Screening* Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 18. *Screenshot* Publikasi *Screening* Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 19. Daftar Hadir Penonton *Screening* Film “RANAM – Looking For Land”
- Lampiran 20. Surat Keterangan Telah Melakukan *Screening* Film “RANAM – Looking For Land”

## ABSTRAK

Film adalah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Secara teknis dalam pembuatan film melibatkan orang-orang yang telah memiliki kemampuan dibidang perfilman, salah satunya sutradara. Sutradara merupakan seorang yang bertanggung jawab atas hasil *visual* baik secara naratif maupun sinematik. Naratif yang diterapkan melalui adegan merupakan suatu realisasi dari cerita yang telah dikonsep dan didukung dengan sinematik sebagai penguat cerita. Konsep inilah yang diterapkan pada film “RANAM” (*Looking For Land*).

Film “RANAM” (*Looking For Land*) merupakan sebuah cerita fiksi berlatarbelakang daerah & menggunakan bahasa daerah. Film ini menceritakan tentang seorang anak bernama Mlintang yang memiliki cita-cita menjadi seorang pemain bola yang profesional namun semangat dan cita-citanya terhalang dengan kondisi geografis (kampung terapung) yang tidak memungkinkan untuk Mlintang bermain bola dan juga konflik keluarga dikarenakan ibunya yang menginginkan Mlintang untuk menjadi seorang Pegawai Negeri Sipil (PNS) ketika besar nanti. Tetapi, faktor tersebut tidak menyurutkan semangat Mlintang dan kawan-kawannya meskipun harus berlatih diatas perairan. Di akhir cerita, Mlintang mampu membuktikan kesuksesannya dan berhasil meraih restu dari Orang tuanya. Film ini menggunakan konsep komposisi dinamik sebagai bahasa visual untuk menyampaikan cerita. Penerapan komposisi dinamik juga sebagai suatu hal yang ingin disampaikan sutradara bahwa ada perubahan emosi para pemain yang disesuaikan disetiap adegan untuk memperkuat nilai film itu sendiri. Sutradara menentukan posisi objek tersebut ke dalam *frame*-nya sesuai tuntutan naratif serta estetik.

**Kata Kunci :** Sutradara, Film Fiksi Ranam, Komposisi Dinamik

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Film adalah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Secara teknis dalam pembuatan film melibatkan orang-orang yang telah memiliki kemampuan dibidang perfilman, salah satunya sutradara. Sutradara merupakan seorang yang bertanggung jawab atas hasil visual baik secara naratif maupun sinematik. Naratif yang diterapkan melalui adegan merupakan suatu realisasi dari cerita yang telah dikonsepsi dan didukung dengan sinematik sebagai penguat cerita.

Pengalaman menjadi sebuah inspirasi dalam pembuatan karya yang berjudul "*Ranam-Looking For Land*", merupakan sebuah kritik pesan yang disampaikan oleh sutradara terhadap suatu kondisi sosial. Film "*Ranam-Looking For Land*" mengangkat isu keseharian dalam kehidupan keluarga di daerah pedalaman yaitu di Melintang (desa apung) Kalimantan Timur, bercerita tentang orang tua yang menginginkan anaknya untuk mendapatkan masa depan yang cerah (gaji tetap/pensiun) ketika dewasa nanti. Namun tidak dipungkiri bahwa setiap anak mempunyai cita – cita semasa kecilnya, yang tak terwujud dikarenakan sang anak akan mengubur mimpinya semasa kecil ketika dewasa nanti dan mengikuti keinginan orang tuanya. Film dirasa tepat menjadi sebuah media untuk menceritakan kisah tentang sebuah keinginan dan perjuangan cita – cita, hubungan orang tua dengan seorang anak membuat kegelisahan tersendiri bagi beberapa keluarga. Film merupakan bentuk semua dari kehidupan dengan simbol-simbol dan aktivitas imajinatif juga kekuatan teknologi. Tercipta sebuah pesan yang menunjukkan realitas yang memberikan harmoni ataupun sekedar menghibur.

Semua penjelasan di atas sebagai awal landasan pembuatan karya film berjudul "*RANAM*" (*Looking For Land*). Cara hidup yang bisa dikatakan berbeda dari kebiasaan manusia hidup di daratan, menjadikan sebuah ketertarikan dalam

pembuatan karya. Seorang pemain bola profesional Mitra Kukar yang bernama Arman Kardi (Ayah) mengalami cedera fatal yang membuatnya tidak bisa bermain bola lagi dan trauma yang cukup berat, sehingga kedua alasan tersebut membuatnya meninggalkan kota dan memutuskan untuk tinggal di sebuah desa terapung bersama istrinya. Arman Kardi dan istrinya dikaruniai seorang anak laki-laki yang ternyata mewarisi bakat bermain bola dari ayahnya yang sangat kental sejak kecil. Mlintang adalah anak laki-laki yang memiliki cita-cita dan semangat yang besar menjadi pemain sepak bola yang profesional namun semangat dan cita-citanya terhalang dengan kondisi geografis (kampung terapung) yang tidak memungkinkan untuk Mlintang bermain bola dan juga konflik keluarga dikarenakan ibunya yang menginginkan Mlintang untuk menjadi seorang Pegawai Negeri Sipil (PNS) ketika besar nanti. Ide penciptaan ini berawal dari problematika dari masyarakat setempat yang sangat menyukai sepakbola, akan tetapi tempat sarana untuk bermain bola di Desa Danau Melintang (Desa Apung) sangatlah minim, hanya ketika air sungai Mahakam surut yaitu 2 kali dalam 1 tahun. Kondisi ini karena lingkungan hidup mereka di atas sungai dan daratan hanya terlihat hanya ketika air sungai surut. Kondisi tersebut tidak bertahan lama hingga air pasang atau naik kembali daratan pun hilang, sedangkan jika ingin menuju daratan dan ke lokasi bermain bola di Kota sangatlah jauh dengan memakan waktu 1 jam jarak tempuh dengan menggunakan kendaraan. Kondisi demikian membuat warga setempat akhirnya bersama-sama membuat lapangan futsal diujung desa agar dapat selalu bermain bola tanpa mengkhawatirkan air sungai Mahakam menjadi pasang atau surut. Film merupakan bentuk semua dari kehidupan dengan kehidupan dengan simbol-simbol dan aktivitas imajinatif juga kekuatan teknologi. Tercipta sebuah pesan yang menunjukkan realitas yang memberikan harmoni ataupun sekedar menghibur. Penonton tidak hanya disajikan cerita dengan dramatik serta adegan yang kuat di film fiksi “*RANAM*” namun memberikan pengalaman menonton yang berbeda dari segi visual dengan penerapan komposisi dinamik yang dihadirkan oleh sutradara sebagai visualisasi konflik batin Mlintang dewasa menghadapi pertandingan debut menjadi pemain sepakbola profesional dan Mlintang kecil memiliki hubungan yang tidak harmonis



kepada ibunya, pada dasarnya film adalah bahasa visual. Sutradara terlebih dahulu merancang komposisi dinamik dengan tujuan adanya perubahan emosi para pemain yang disesuaikan disetiap adegan yang memperkuat nilai film itu sendiri. Sutradara harus menentukan posisi objek tersebut ke dalam *frame*-nya sesuai tuntutan naratif serta estetik. Sutradara harus selalu memikirkan dan memperhitungkan komposisi *frame* secara menyeluruh, terlebih jika objeknya bergerak serta posisi kamera berpindah.

Banyak faktor- faktor estetika harus dipertimbangkan dalam pemilihan *angle* kamera yang tepat. Semua elemen komposisional: para pemain, *property*, peralatan rumah, *setting*, latar belakang, kendaraan, dll, harus dipelajari dengan mengingat akan gerakan – gerakan pemain dan *action* secara umum. Objek – objek harus ditata untuk memberikan fasilitas kepada pengadeganan yang cocok dan peluang bagi pemotretan. (Biran, 1986:108).

Efek yang ditimbulkan oleh konsep sutradara dengan menggunakan komposisi dinamik akan memberikan kesan informasi terhadap penonton ada jarak dan tidak akrabnya antara kedua karakter utama disepanjang film karena ada sebuah konflik yang sangat besar diantara kedua karakter utama. Selain bertanggung jawab terhadap cerita dan adegan sutradara juga wajib memikirkan konteks visual secara sinematik untuk menjunjung kekuatan cerita, lewat sebuah komposisi dinamik didalam sebuah *shot* yang disajikan secara visual disanalah sutradara akan mengatakan sesuatu kepada penonton tentang sebuah peristiwa yang dialami karakter utama didalam sebuah film.

## **B. IDE PENCIPTAAN**

Gagasan cerita film fiksi “*RANAM*” (*Looking For Land*) adalah dari pengalaman orang lain. Ide cerita lahir ketika melihat semangat dari masyarakat yang membangun sebuah lapangan sepakbola diatas air demi mewujudkan keinginan dan kecintaan masyarakat Danau Melintang terhadap sepakbola. Dahulunya ketika masyarakat Danau Melintang ingin bermain bola, mereka harus menyusuri sungai menuju daratan mencapai 20 menit dan 1 jam menuju lapangan sepakbola. Kemudian pokok bahasan tersebut yang akhirnya menjadikan film ini

menyajikan cerita yang unik, ringan namun sangat dekat dengan kehidupan sebagian masyarakat luas khususnya yang sudah memiliki keluarga dan hidup dikalangan yang penuh dengan problematika sosial.

Film ini mengisahkan cerita yang berjudul “*RANAM*” (*Looking For Land*). Kata “*RANAM*” yang diartikan dalam bahasa Kutai adalah “Air” dan “*Looking For Land*” yang diartikan dalam bahasa Indonesia adalah “Mencari Daratan” sebagai judul di ambil dari konflik utama dalam masalah ini. “*RANAM*” (*Looking For Land*) bercerita tentang seorang laki-laki bernama Mlintang (21 tahun) yang baru menjadi pemain sepakbola profesional, ketika debut pertama kalinya bermain Mlintang melihat lapangan yang begitu ramai dan luas ia teringat dimana 9 tahun yang lalu waktu kecilnya bersama ke 4 kawannya susah sekali mencari tempat bermain bola karena di desanya yang berada di atas sungai Mahakam sehingga membuat Mlintang dan ke empat kawannya tersebut memutuskan untuk bermain sepak bola di tanah terlarang yang di percayai warga setempat.

Film ini nantinya akan menjelaskan ketidak seimbangan antara cita – cita Mlintang dengan lingkungan, konflik yang terjadi antara Mlintang dan orang tuanya menjadi jalan cerita utama. Namun sepanjang perjalanan didalam film semua akan diselesaikan satu persatu sampai pada akhir cerita menemukan jawaban yang tepat untuk membangun keakraban diantara ibu dan anak. Film selain menampilkan bagian dari visual yang menarik, penggunaan bahasa juga menjadi sebuah keseimbangan dalam karya, walaupun terkadang ada film yang tidak menggunakan dialog. Bahasa merupakan salah satu konsep karya ini, karena bahasa merupakan bagian dari penyampai pesan kondisi sosial, dalam film ini menggunakan bahasa Kutai (bahasa daerah). Seperti halnya di judul film ini yaitu “*Ranam*”, salah satu dari bahasa daerah (Kutai) yang digunakan sebagai salah satu daya tarik. “*Ranam*” dalam bahasa Kutai memiliki arti air, air sebagai salah satu permasalahan atau konflik, memiliki makna yang dekat dengan lingkungan atau alam. Penggunaan bahasa daerah juga memiliki pesan lebih mendalam secara emosional karena dengan menggunakan bahasa daerah diharapkan penonton dapat merasakan emosi secara lebih dekat.

Sutradara memiliki konsep secara visual dengan menerapkan komposisi dinamik sebagai salah satu penguat cerita karena sutradara ingin menunjukkan suatu adegan yang dibuat dramatik dapat diimbangi dengan sinematografi untuk membangun konflik batin tokoh agar dapat dirasakan oleh penonton semakin kuat. Hal tersebut didasari pengalaman menonton film “Pele” yang dijadikan sebagai salah satu referensi. Komposisi dinamik dirasa tepat sebagai penggambaran konflik batin tokoh.

### C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

Tujuan dari penyunting gambar Film Pendek “*RANAM*” (*Looking For Land*)” antara lain sebagai berikut:

1. Menciptakan sebuah karya film dengan visualisasi konflik cerita dengan unsur teori komposisi dinamik.
2. Memperkenalkan budaya lokal Kutai hulu, Kalimantan Timur melalui film fiksi.

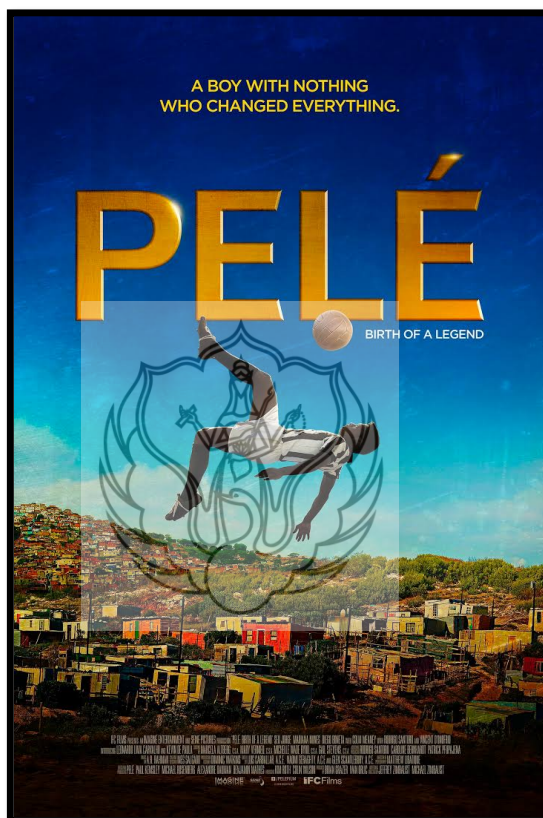
Manfaat dari film pendek “*RANAM*” (*Looking For Land*)” antara lain sebagai berikut :

1. Menciptakan sebuah karya *audio visual* dengan tontonan film yang edukatif dengan cerita bertema keluarga.
2. Mengaplikasikan ekspresi dalam bentuk ilmu yang dapat menjadi sumbangan karya agar dapat memberi motivasi kepada calon sineas agar membuat karya yang bersifat edukatif dan kedaerahan.

#### IV. TINJAUAN KARYA

Berikut adalah tinjauan karya yang digunakan sebagai acuan refrensi dalam penciptaan Film Fiksi “*RANAM*” (*Looking For Land*) :

##### 1. Film Pele



Gambar 1.1 poster film *Pelé: Birth of a Legend*  
 Sumber : <http://www.imdb.com/title/tt0995868/>

Sutradara	: Jeff Zimbalist, Michael Zimbalist
Produser	: Brian Grazer, Ivan Orlic
Penulis naskah	: Jeff Zimbalist, Michael Zimbalist
Pemain	: Kevin de Paula, Vincent D'Onofrio,
Musik	: A. R. Rahman
Sinematografi	: Matthew Libatique
Editor	: Glen Scantlebury, Naomi Geraghty

Tanggal Rilis : May 6, 2016 (United States)

Durasi : 107 minutes

Film biografi olahraga berjudul “*Pelé: Birth of a Legend*” ini merupakan film yang bercerita tentang kisah dari seorang pesepakbola profesional dan juga legenda hidup asal Brazil bernama *Pelé*. Kisah berawal dari *Pelé* remaja yang berasal dari kota kumuh Sao Paolo dan membawa Brazil bersinar serta menjuarai piala dunia pada tahun 1958 untuk pertama kali dan sejarah *Pelé* yang tampil sebagai pemain termuda dalam final piala dunia yaitu di usia 17 tahun 249 hari. Film ini di jadikan refrensi pembuatan film “*RANAM*” (*Looking For Land*) pada perjalanan cerita ketika Mlintang dewasa teringat ke masa kecilnya. Film ini juga memberi kesempatan penonton untuk tersenyum dan berpikir. Film *Pele* dipilih karena kesamaan dalam *genre* film yang di angkat menjadi bentuk didalam filmnya tersendiri, namun juga lebih kepada bentuk komposisi dinamik yang diaplikasikan didalam film *Pele*. Sudah dibuktikan juga didalam film *Pele* bahwa komposisi dinamik bisa digunakan untuk film bergenre *Drama Sport*, tentunya penggunaan komposisi dinamik didalam film “*RANAM*” (*Looking For Land*) akan sangat mendukung elemen *visual* dan berefek pada drama di dalam film dengan baik.



Gambar 1.2. *Screenshot Pelé* menendang bola dalam film *Pele* dengan menggunakan komposisi dinamik



Gambar 1.3. *Screenshot Pele* menggiring bola dan melewati lawan dalam film *Pele* dengan menggunakan teknik komposisi dinamik



Gambar 1.4. *Screenshot Pele* menendang bola di udara dalam film *Pele* dengan menggunakan teknik komposisi dinamik

## 2. Film “Laskar Pelangi”

Sutradara	: Riri Riza
Produser	: Mira Lesmana
Penulis	: Riri Riza, Mira Lesmana, Andrea Hirata
Pemeran	: Cut Mini, Ikranagara, Slamet Rahardjo Djarot
Musik	: Titi Syuman, Aksan Syuman
Tanggal rilis	: 26 September 2008 (Indonesia)
Durasi	: 125 menit
Bahasa	: Indonesia



Gambar 1.5 poster film laskar pelangi  
 Sumber : <http://milesfilms.net/laskar-pelangi/>

Film ini bercerita tentang kehidupan 10 anak dari keluarga miskin yang bersekolah (SD dan SMP) di sebuah sekolah Muhammadiyah di Belitung yang penuh dengan keterbatasan dan menyebut diri mereka sebagai Laskar Pelangi. Keterbatasan yang ada bukan membuat mereka putus asa, tetapi malah membuat mereka terpacu untuk dapat melakukan sesuatu yang lebih baik.



Gambar 1.6. Screenshot Karakter tokoh dalam film Laskar Pelangi



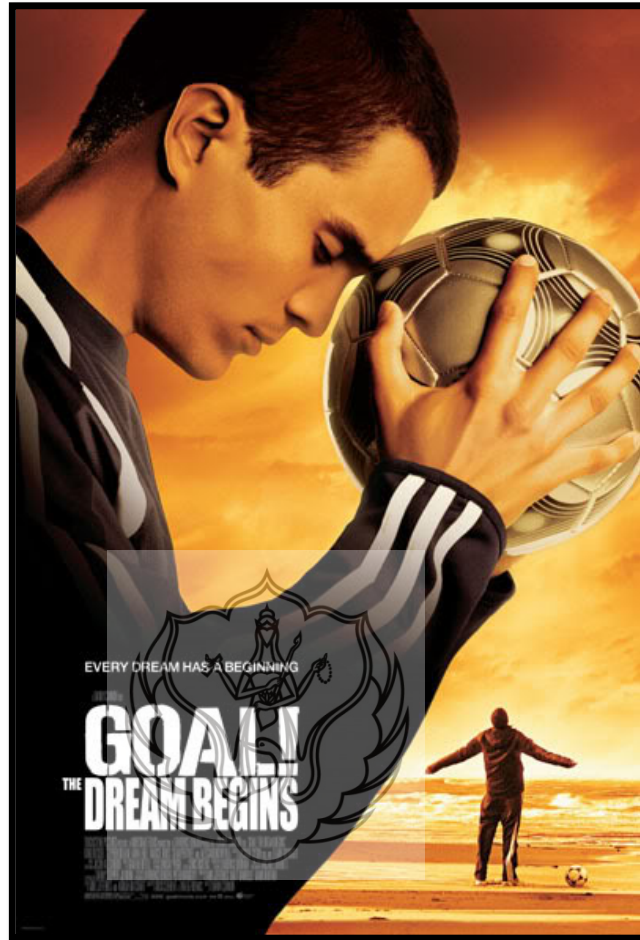
Gambar 1.7. *Screenshot* Karakter tokoh dalam film Laskar Pelangi

Film Laskar Pelangi dipilih sebagai tinjauan karya karena secara cerita memiliki beberapa kesamaan, namun tidak hanya itu secara emosi, pengadeganan dan karakter yang ada didalam film “*RANAM*” (*Looking For Land*) hampir sama dengan didalam film Laskar Pelangi. Laskar Pelangi sebagai tinjauan karya secara umum akan dapat sangat membantu Sutradara dan Aktor film “*RANAM*” (*Looking For Land*) untuk mencapai konsep yang sudah dibuat secara naratif dan estetik agar film dapat terwujud. Beberapa teknik dan aturan yang digunakan untuk mencapai jenis penyunting gambar tersebut yaitu aturan 180°, *shot / Reverse-shot*, *Eyeline Match*, *Establishing / Reestablishing Shot*, *Match on Action*, *Point of View Cutting*, dan *Cut in & Cut Away*.

### 3. Film “*Goal!*”

Sutradara	: Danny Cannon
Produser	: Matt Barrelle, Mark Huffam
Penulis	: Adrian Butchart, Dick Clement, Ian La Frenais
Pemeran	: Kuno Becker, Alessandro Nivola, Marcel Iures
Tanggal rilis	: 30 September 2005 UK
Durasi	: 118 menit
Bahasa	: Inggris





Gambar 1.8 poster film Goal!

Sumber : <http://www.imdb.com/title/tt0380389/>

Film ini bercerita seorang anak Meksiko yang bernama Santiago Muñez yang bercita – cita ingin menjadi pemain sepakbola akan tetapi keinginan Santiago harus terkubur karena hubungan antara Santiago dengan ayahnya tidak baik dan ayah hanya ingin Santiago menjadi pemotong rumput seperti dirinya. Akhirnya tekad dan cita – cita Santiago terwujud untuk menjadi pemain sepak bola profesional akan tetapi Santiago juga mendapat berita buruk tentang ayah Santiago yang meninggal ketika debut pertama santi menjadi pemain bola profesional. Film *Goal !* dipilih kerana kesamaan *genre* film yang di angkat menjadi bentuk didalam filmnya sendiri. namun lebih kepada cara pengaplikasian komposisi dinamik, *handheld* dan konsep cahaya *available light*. Jika dilihat

didalam film *Goal !* semua teknik tersebut digunakan dan diaplikasikan didalam film dan semua teknik tersebut digunakan juga didalam film “*RANAM*” (*Looking For Land*).

