

ARTIKEL JURNAL
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



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

**Dyah Arum
Retnowati, M.Sn.**
Program Studi Film
dan Televisi
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia

**Latief Rakhman
Hakim, M.Sn.**
Program Studi Film
dan Televisi
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia

**Drs. Alexandri
Luthfi, R., M.S.**
Program Studi Film
dan Televisi
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia

David Richard
Program Studi Film
dan Televisi
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia

ABSTRACT

Film is a medium of communication that is audio visual to convey a message to a group of people who gather in a certain place. Technically in the making of the film involves people who have had an ability in the field of cinema, one of the directors. The Director is the one who is responsible for the visual results both in a narrative or cinematic. The narrative is applied through the scene is a realization of a story that has been drafted and supported by as a cinematic story booster. It is this concept that is applied on the film "RANAM" (Looking For Land).

The film "RANAM" (Looking For Land) is a fictional story based on the area of use the area. & The film tells the story of a boy named Mlintang that has the goal of becoming a professional footballer but spirit and his aspirations hindered by geographical conditions (floating village) that does not allow for Mlintang play ball and the family conflicts also because his mother who wanted the Mlintang to become a civil servant when it grows up. However, these factors are not turned away the spirit of Mlintang and his friends despite having to practice the above water. At the end of the story, the Mlintang were able to prove their success and won approval from his parents.

This film uses the concept of dynamic composition as a visual language to convey the story. The application of dynamic composition as well as a thing that wants to change that there's Director communicated emotions the players adjusted every scene to strengthen the value of the film itself. The Director determines the position of the object into its corresponding frame narrative and aesthetic demands.

Keywords: Director, Fiction Film Ranam, Dynamic Compositions

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

David Richard

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 dikonsepsi 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

PENDAHULUAN

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

anaknyanya 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 di karuniani 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 di sajikan 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 banting 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 estetika. 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 menunjang 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.

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.

LANDASAN TEORI

1. Penyutradaraan

Seorang sutradara mempunyai tanggung jawab yang besar dalam terwujudnya sebuah film. Ia terlibat dalam seluruh tahap proses produksi dari awal sampai akhir. Sutradara memiliki tanggung jawab untuk menginterpretasikan naskah ke dalam bentuk visual yang menjadi cerita utuh dan menarik. Mulai dari menganalisis naskah, memindah tulisan kedalam bahasa visual, memimpin kerabat kerja diberbagai bidang atau departemen seperti : penata kamera, penata lampu, penata suara, artistik, dan lain-lain.

Seorang sutradara adalah seseorang yang sangat bertanggung jawab dalam bidang cerita apa yang akan disampaikan ke dalam bentuk *visual* nanti. “Seorang sutradara film terlibat dalam hampir semua tahap produksi film yang rumit dan terdiri dari berbagai macam. Ia adalah orang

yang mengkoordinir semua usaha, yang menterjemahkan cerita film yang tertulis ke dalam gambar yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar pada film yang telah selesai.” (Nurdin, 1984, 1).

Lalu pengertian sutradara dalam buku *Michael Rabiger* berjudul *Directing*, dikatakan bahwa :

“Because a director is a leader responsible for the overall dramatic statement of a film, he or she must know how to choose a piece of writing for the screen and how to shape and develop it. This involves knowing how to critique, deconstruct and reconstruct a chosen piece and how to develop its full cinematic potential in collaborations with the writer” (Rabiger Michael, 2003, 31). (“Karena seorang sutradara adalah pemimpin yang bertanggung jawab atas keseluruhan pernyataan dramatis dari sebuah film, ia harus tahu bagaimana memilih tulisan untuk layar dan bagaimana membentuk

dan mengembangkannya. Ini melibatkan kritik, mendekonstruksi dan merekonstruksi bagian yang dipilih dan bagaimana mengembangkan potensi sinematik lengkapnya dalam kolaborasi dengan penulis”)

Melihat beberapa peran dari seorang sutradara, dapat disimpulkan bahwa sutradara memiliki tanggung jawab yang berat. Di lapangan seorang sutradara berperan sebagai manajer, *creator*, dan sekaligus *inspiratory* bagi anggota tim produksi dan para pemeran. Yang mengharuskan sutradara memahami benar konsep cerita, memahami situasi lingkungan maupun psikologi dan juga harus memahami bagaimana menjalani hubungan yang baik dengan semua tim dalam produksi. Sutradara juga mempunyai dua peranan pokok, yaitu sutradara yang bekerja pada ranah kreatif dan ranah manajerial atau bisa dikatakan pemimpin. Pada ranah kreatif ini, tugas dari seorang sutradara adalah menginterpretasikan naskah kedalam audio visual sesuai dengan

cerita. Dan pada ranah manajerial sutradara selaku pemimpin yang bertugas bertanggung jawab membangun suasana saat produksi agar berjalan lancar. Sutradara film sebaiknya berkomunikasi dengan para aktor mengenai tujuan dari kesuksesan film ini sehingga aktor akan lebih mudah mendalami karakternya. Aktor mempunyai peran penting yang di munculkan oleh sutradara. Selain itu dijelaskan bahwa ketika sutradara mempercayakan sebuah karakter kepada aktor dengan memberi keterangan karakter yang diinginkan seperti sifat, logat berbicara, bahasa tubuh yang spesifik. Namun tak hanya itu sutradara juga membebaskan kepada aktor untuk mengolah karakter tersebut dengan sendiri agar menjadi selaras ketika berperan, maka hal tersebut akan menghasilkan kontribusi yang sangat besar dari masing-masing aktor terhadap pembangunan karakternya.

Proses pra produksi, sutradara akan melakukan proses dalam perancangan konsep untuk merealisasikan film sehingga apa yang ditulis didalam naskah bisa disampaikan melalui *visual*, sutradara

melakukan adanya proses *casting* untuk mencari aktor/aktris yang akan berperan penting didalam pengadeganan pada sebuah film, calon pemain akan membantu sutradara untuk memilih kandidat yang terbaik untuk mewakili sebuah karakter yang nantinya akan memudahkan sutradara untuk menyampaikan sosok karakter yang dimunculkan, sutradara juga melakukan adanya proses visualisasi untuk berkomunikasi dengan *crew* dan yang terpenting kepada penata kamera untuk merancang sebuah pergerakan aktor dan adegannya pada sebuah gambar. Hidupnya seorang sutradara akan mudah sekali kalau kita dapat memberikan kepadanya beberapa peraturan yang harus dipergunakan untuk merencanakan dan menyutradarai sebuah film. Tidak semudah ini, seorang sutradara harus bekerja dengan ide yang imajiner dan baginya adalah sulit sekali. Ia diberikan sebuah cerita, sesuatu yang imajiner yang dijelaskan dengan kata, dan kata-kata ini ia harus menyutradarai banyak scene, yang kalau nanti disambung dengan baik akan memberikan cerita ini menjadi

suatu perhatian, realisme, kemudian membuat cerita ini hidup dan berarti. (Nurdin, 1984, 94) . berikut adalah dua proses pada konsep sutradara :

a. Proses *Casting*

Proses pemilih pemeran untuk sebuah film disebut *casting*. Proses ini dibagi menjadi dua tahap. Pada tahap awal seorang *casting director* menyeleksi sejumlah calon pemeran yang disediakan oleh seorang *talent coordinator*. Tahap kedua dari proses *casting* ini menyerahkan calon pemeran yang dipandang sesuai kriteria untuk diseleksi oleh sutradara (Effendy, 2014, 61).

Pada film "*RANAM*" (*Looking For Land*) sutradara menerapkan "*casting to type*" atau "*casting against type*". "*Casting to type*" adalah *casting* dengan menggunakan pola tertentu dari munculnya dan dari aksinya. Pola ini menentukan (*type*) pekerjaan yang tertentu. Umpamanya pegawai bank biasanya digambar sebagai orang yang penurut, botak, berbadan kecil; gangster biasanya buruk rupanya, dengan hidung yang bengkok, bicaranya logat *brooklyn*. Karena seumur hidup melihat fil, *castingnya* menurut cara ini, publik

Amerika mengharapkan *type* yang demikian, dan kebanyakan sutradara merasa bahwa ini alasan yang cukup kuat untuk meneruskan *type casting* ini. (Nurdin, 1984, 99)

b. Proses Visualisasi

Gambar yang muncul di layar televisi merupakan bentuk visualisasi, adapaun visualisasi itu sendiri adalah :

Visualisasi merupakan suatu bentuk pengungkapan ide atau gagasan yang telah dituangkan dalam rangkaian kata-kata menjadi bentuk gambar, atau dengan kata lain merubah bahan yang bersifat auditif menjadi bahan yang bersifat visual. (Sastro, 1994, 112)

Selain itu, visualisasi dapat diartikan sebagai proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat suatu media penyaji gambar seperti televisi. Visualisasi konflik batin akan dilakukan untuk memberikan gambaran bagaimana konflik batin itu terjadi dan bagaimana penonton bisa merasakan apa sebenarnya konflik batin yang

dialami pemainnya.

Salah satu paling penting yang harus sutradara ketahui adalah proses dimana membangun visual menjadi *storytelling* (bercerita) dengan memasukan metafora visual didalam film seperti yang dikatakan Blain Brown :

One of our most important tools as filmmakers is visual metaphor, which is the ability of images to convey a meaning in addition to their straightforward reality. Think of it as "reading between the lines" visually. In some films, things are simply what they are. In others, however, many images carry an implied meaning that can be a powerful storytelling tool. (Brown, 2011, 68) (Salah satu alat paling penting sebagai pembuat film adalah metafora visual, yang merupakan kemampuan gambar untuk menyampaikan makna selain realitas langsung mereka. Anggap saja sebagai "membaca yang tersirat"

secara visual. Dalam beberapa film, semuanya hanya apa adanya. Namun di pihak lain, banyak gambar mengandung makna tersirat yang dapat menjadi alat bercerita yang kuat),

Untuk mencapai itu semua sutradara harus mengerti unsur-unsur dasar penciptaannya, mulai dari sinematografi, suara, *editing*, artistik dan pemain. Pada dasarnya sutradara tidak harus menguasai semua dasar tersebut, minimal harus mengerti tentang dasar-dasar dari unsur penciptaan diatas. Proses produksi, sutradara tidak akan bekerja sendiri atau individu untuk merealisasikan film tersebut, sutrdara membutuhkan bantuan dari orang-orang yang ahli dalam bidangnya, seperti penata kamera, penata lampu, penata suara, penata artistik, penata rias, penata busana, editor, dan lain-lain.

Selain sebagai orang yang kreatif, seorang sutradara dituntut untuk menjadi seorang pemimpin yang baik. Seorang pemimpin yang baik mampu mengatur proses produksi sehingga dapat berjalan

dengan baik. Proses produksi adalah pekerjaan yang bersifat kolektif, yaitu dikerjakan oleh sebuah tim yang beranggotakan lebih dari satu orang. Oleh karena seorang sutradara dituntut untuk dapat mengatur dan membangun *mood* semua *crew* dan pemain yang terlibat dalam pembuatan film tersebut. Seorang sutradara harus dapat memahami setiap kondisi dari suasana lokasi maupun *crew* yang terlibat. Sutradara harus berkomunikasi dengan baik kepada *crew* dan para aktor mengenai tujuan atau *goal* cerita yang mana akan diproduksi nanti, sehingga ketika produksi *crew* akan memahami apa yang di inginkan sutradara dan tidak akan terjadi salah komunikasi saat produksi. Begitu pula dengan aktornya, sehingga ketika memerankan adegan aktor sudah menjiwai perannya dan mendekati peranan karakter tokoh dalam adegan yang di inginkan oleh sutradara. Selain itu sutradara sebaiknya mempercayai aktor ketika beradegan dengan memberi kebebasan dalam mengolah sebuah adegan. Maka hal tersebut akan menghasilkan penciptaan karakter yang realistik

pada aktornya dalam beradegan.

Proses produksi pada film “*RANAM*” (*Looking For Land*), akan melibatkan begitu banyak orang, baik itu *crew*, pemain, dan juga warga setempat yang berada di Danau Melintang yang menjadi *crew* beserta *cameo* pada film. Penjadwalan *shooting* di buat untuk mengatur dan menjaga *mood* pemain serta *crew* yang di sesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Dalam proses mengarahkan emosi pemain, perlunya sutradara melakukan pendekatan dengan pemain yaitu melalui latihan rutin dan pertemuan agar terbangun hubungan yang baik antara sutradara dan pemain. tak hanya itu, sutradara juga akan membuat sisi alami pemain agar rileks selama berproses agar pemain dapat leluasa memainkan perannya dengan natural baik itu dialog, gerak tubuh, dan mimik wajah dalam mengekspresikan karakter tokoh dengan suasana dan kejiwaan yang ada dalam cerita.

Penciptaan karakter dalam film fiksi “*RANAM*” (*Looking For Land*) tidak hanya menekankan dramatik pada pengadeganan saja namun juga berfokus kepada sisi

sinematografinya melalui teknik komposisi dinamik yang akan di terapkan untuk memvisualisasikan konflik karakter utama pada cerita, dan tak hanya penerapan teknis lainnya seperti pencahayaan, kostum, busana, struktur cerita, suara, artistik, *editing* yang biasa di sebut dengan (*mise-en scene*). Keseluruhan unsur tersebut harus dapat ‘selaras’ mewakili karakter tokoh utama pada film.

2. Film Fiksi

Film dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya karena sifat yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi hidupnya.

Film fiksi adalah sebuah *genre* film yang mengisahkan cerita fiktif maupun narasi. Film fiksi merupakan jenis film yang hanya berdasarkan

imajinasi. “Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal”, Film fiksi tidak akan pernah terjadi dalam kehidupan nyata. Kalaupun itu terjadi mungkin hanya kebetulan, contoh film fiksi yang berbau fantasi seperti *harry potter*, *transformer*, *now you see me*, dll. (Pratista, 2008, 86).

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita dan *non* cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan *non* fiksi. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film *non* cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang

kenyataan (dokumenter). Film cerita drama diperlukan proses pemikiran dan proses teknis, yaitu berupa pencarian ide, gagasan atau cerita yang digarap, sedangkan proses teknis berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan segala ide, gagasan, atau cerita menjadi film yang siap ditonton. Pengemasannya bisa menggunakan bisa menggunakan berbagai jenis genre seperti, fiksi ilmiah, *western*, komedi, horror, kriminal, fantasi, drama, perang, serta *thriller*. Namun tidak semua film cerita bisa di tonton oleh kalangan orang banyak karna ada beberapa cerita film yang mempunyai target penontonnya masing-masing dan sudah di *setting* sejak awal pembuatan film target penonton film yang di buat. Film “*RANAM*” (*Looking For Land*) menggunakan *genre Drama Sport* dimana ada drama di dalam olahraga yang akan menjadi menarik dan layak untuk di tonton. Film fiksi menggunakan *genre drama sport* ini lebih bisa terima oleh siapa saja dan juga termaksud bimbingan orang tua.

3. Genre Drama

Perkembangan *genre* film di Indonesia dari masa ke masa semakin

berkembang. *Genre* film adalah salah satu cara menunjukkan identitas film itu sendiri yang nantinya akan menjadi trend dan populer. *Genre* film juga memudahkan bagi kalangan penonton untuk memilih sebuah film yang akan ditonton. Hampir semua *genre* mengalami naik-turun dalam perkembangan disepanjang masanya. Berbagai *genre* sendiri jumlahnya bisa mencapai ratusan. Tiap periode dan wilayah (negara) masing-masing juga memiliki *genre* khasnya seperti korea yang memiliki unsur *genre* drama *romance* yang kuat.

Genre adalah istilah didalam film yang berasal dari bahas Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Kata *genre* sendiri mengacu pada istilah Biologi yakni, jenis, sebuah klasifikasi flora dan fauna yang tingkatannya berada di atas spesies dan di bawah *family*. *Genre* mengelompokkan beberapa spesies yang memiliki kesamaan ciri-ciri fisik tertentu. Drama adalah “Hidup yang dilukiskan dengan gerak” (*life presented in action*). Jika buku roman menggerakkan fantasi kita, maka dalam drama kita melihat kehidupan manusia diekspresikan secara

langsung dimuka kita sendiri (Harymawan, 1988, 2).

Fungsi utama *genre* adalah untuk mengklasifikasi sebuah film. Karena perkembangan film yang diproduksi hingga kini mungkin jumlahnya telah jutaan. *Genre* membantu kita memilih film-film tersebut seperti yang di katakan Harymawan bahwa *genre* bermakna tipe atau jenis film. *Genre Drama* Ssendiri berada didalam muatan *Genre* Induk Sekunder. *Genre* Induk Sekunder adalah *genre-genre* besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari *genre* induk primer. *Genre* induk sekunder memiliki ciri-ciri karakter yang lebih khusus dibandingkan dengan *genre* induk primer. *Genre Drama* atau sering juga di sebut sebagai film memotret kehidupan nyata.

4. Sinematografi

Seorang penata kamera dituntut untuk menghasilkan gambar atau visual yang bagus dan memvisualisasikan keinginan sutradara, karena dalam sebuah film hal yang utama adalah visual, untuk itu seorang penata kamera dan

sutradara harus mengetahui tentang sinematografi baik secara teknis maupun teori.

Sinematografi dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera obyek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan seterusnya. Sementara durasi gambar mencakup lamanya sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera. (Pratista, 2008, 89).

KONSEP KARYA

Memproduksi sebuah film tidak lepas dari peran seorang sutradara. Kreatifitas dan gagasan sutradara yang menjadi pondasi dalam membangun segala struktur

dalam sebuah karya *audio visual*. Seorang sutradara diharapkan dapat menghasilkan gambar dan suara yang tidak semata-mata menyampaikan pesan secara *visual*, tapi juga dengan gaya tertentu. Mampu memberikan sudut pandang yang khas terhadap suatu keadaan atau naskah, kemudian memerintahkan tim untuk membantu dalam menginterpretasikan pada khalayak.

Sutradara harus berkomunikasi dengan para aktor mengenai tujuan dari penciptaan masing-masing karakter sehingga memerankannya, aktor memiliki jiwa yang paling dekat yang ingin dimunculkan oleh sutradara. Konsep penyutradaraan dalam film “*RANAM*” (*Looking For Land*) menggunakan komposisi pada sinematografinya. *Genre Drama* yang bertema olahraga dan keluarga menjadi ruang untuk mengolah karakter utama dan pendukung di dalam cerita untuk mencari alasan-alasan, motivasi dan tujuan atas relasi pada karakter utama dan pendukung, karena masing-masing karakter mencari jawaban atas perbedaan

diantara mereka pada sebuah keinginan tentang masa depan.

Ritme dari pengadeganan juga harus mendukung suasana dari adegan atau peristiwa yang sedang terjadi. *Ritme* kemarahan yang dialami karakter ibu terhadap Mlintang dilakukan sepanjang film dengan peningkatan emosi yang semakin tinggi dengan maksud memperlihatkan ketidak inginan dan ketidak sukaan ibu terhadap Mlintang yang selalu bermain bola, begitu juga yang diterapkan sutradara terhadap tokoh Mlintang namun diberikan *ritme* berbeda untuk memperkaya karakter. Karakter Mlintang dibagi menjadi dua yaitu dimana karakter Mlintang remaja menggunakan *ritme* emosinya yang hilang kepercayaan dirinya saat debut pertama kalinya menjadi pemain sepak bola profesional dilakukan sepanjang film namun *ritme* nya akan berubah dengan peningkatan emosi yang semakin tinggi untuk menunjukkan kepercayaan dirinya kembali muncul dan ambisius untuk mencetak gol dalam pertandingan. Begitu juga dengan Mlintang kecil diberi dengan

ritme yang ceria gunanya untuk memperlihatkan sebuah sisi karakter Mlintang kecil yang pantang menyerah terhadap cita-citanya. Visualisasi cerita dengan menggunakan komposisi dinamik, selain memperkaya nilai estetik dari film komposisi dinamik juga digunakan sebagai konsep *visual* sutradara yang berfungsi sebagai penguat adegan karena sutradara merasa komposisi dinamik tepat dalam menyapaikan emosi dan konflik cerita, karena sebuah adegan yang baik akan semakin bagus jika didukung dengan konsep *visual* yang sifatnya semakin menghidupkan adegan bahkan bisa menjadi identitas film jika dilakukan secara konsisten disepanjang film.

Karakter utama disepanjang film menekankan tekad terhadap keinginan akan cita – citanya menjadi pemain bola dan juga terjalin konflik keluarga dimana ibu yang tidak sependapat dengan cita – cita apa yang di inginkan karakter utama hingga terjadilah bumbu drama, masing-masing karakter tetap kukuh dengan pendirian atas perbedaan

diantara mereka, sampai dimana mereka menemukan jawaban bagaimana permasalahan tersebut bisa diselesaikan. Pemilihan waktu *shooting* juga akan menyesuaikan dengan waktu yang ada di naskah, apabila di naskah waktunya siang, maka pelaksanaan *shooting* juga akan di lakukan di siang hari, begitu juga sebaliknya.

PEMBAHASAN

1. Penyutradaraan

Dalam naskah “*RANAM*” (*Looking For Land*) ini, sutradara menginterpretasikan sebuah cerita melalui pendekatan realis. Penerapan komposisi dinamik membantu untuk menggambarkan perasaan gelisah demam pangung tokoh utama masa remaja saat dan ketidak harmonisan hubungan tokoh utama (Mlintang) kepada tokoh pendukung (ibu) di sepanjang film. Karena film bukan hanya menyampaikan cerita, emosi, dan dramatiknya saja. Adanya sebuah rancangan *visual* yang baik mendukung informasi pesan yang ingin disampaikan kepada penonton, merancang *visual* menggunakan komposisi dinamik dengan

memikirkan motivasi dibaliknya agar menjadi satu kesatuan drama yang baik secara adegan maupun visual disepanjang film. Konsisten pada gagasan awal yaitu memvisualisasikan perasaan gelisah, demam panggung tokoh utama masa remaja dan ketidak harmonisan hubungan tokoh utama (Mlintang) kepada tokoh pendukung (ibu) disepanjang film menggunakan komposisi dinamik. Ini menjadi pegangan selama menjalankan produksi tidak ada improvisasi naskah yang terlalu meluas karena improvisasi yang diambil akan tetap pada konsep yang sudah dirancang bersama dan tim produksi.

2. Naratif dan Sinematik

Realisasi konsep dalam film dapat dibahas dengan menjabarkan dengan dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Pertanggung jawaban dari segi estetis yaitu menggunakan komposisi dinamik terlihat diaplikasinya dengan baik dan konsisten disepanjang film dengan maksud serta tujuan memvisualisasikan konflik batin tokoh utama pada perasaan gelisah demam panggungnya saat bermain

bola dan ketidak harmonisan hubungan tokoh utama (Mlintang) kepada tokoh pendukung (ibu).

Sinematik pada komposisi dinamik dibangun dengan pergerakan objek satu titik sudut kesudut lainnya seperti yang dikatakan oleh Himawan bahwa komposisi dinamik dibangun dengan *rule of thirds* memanfaatkan titik-titik persimpangan garis-garis imajiner posisi obyek utama terletak salah satu titik simpang tersebut (Pratista, 2008, 115) terlihat *shot 1* objek (bola) melambung dari titik satu menuju ketitik berikutnya dan disambung dengan *shot 2* objek (bola) ditaruh bergerak di posisi sebelah kanan *frame* dengan *close up* dan *eye level*, pusat perhatian akan tertuju pada objek yang bergerak memecahkan kaca rumah. Motivasi yang disampaikan melalui visual adalah adanya perubahan waktu ketika Mlintang remaja dan Mlintang kecil dilanjutkan dengan penerapan *editing graphical match*, dimana menempatkan bola melambung dari sisi kanan menuju ke arah kiri hal ini juga tidak semata susunan biasa, penempatan objek tersebut bergerak dengan tujuan adanya alur

flashback/rewind yang seperti di ketahui dengan membaca kata dimulai dari arah kiri begitu pula alur film. Seperti yang dikatakan oleh Marcelli, gerakan – gerakan horizontal mengesankan perjalanan, laju, perpindahan. Gerakan kiri-kekanan lebih mudah diikuti, lebih alami, dan lebih lancar. Membaca dari kiri ke kanan membuat penonton terlatih baik menerima gerakan serupa itu; dan mengikutinya tanpa kesulitan. (Biran, 1986,, 1986, 427) sehingga sutradara melakukan pergerakan yang menentang arah dengan tujuan adanya perubahan masa.

3. Sinematografi

Film “*RANAM*” (*Looking For Land*), menggunakan konsep sinematografi yang ditekankan pada komposisi dinamik. Penggunaan komposisi dinamik diterapkan hampir seluruh adegan sebagai visualisasi sutradara kepada penonton untuk menggambarkan perasaan gelisah, demam panggung tokoh utama masa remaja saat bermain bola dan ketidak harmonisan hubungan tokoh utama (Mintang) kepada tokoh pendukung (Ibu) pada masa kecilnya. Komposisi

dinamik menjadi ruang komunikasi antara pemain saat berdialog didalam film.

Pemanfaatan komposisi dinamik sebagai visualisasi hubungan ibu dan Mintang yang tidak harmonis. Dengan cara meletakkan objek di sisi lain *frame* yang memungkinkan ruang komunikasi antara kedua karakter saat beradegan dialog menjadi terganggu atau terputus. Begitu juga dengan Mintang remaja yang selalu digambarkan dengan gambar yang tertekan ketika mengalami permasalahan dalam bermain bola.

4. Editing

Teknik *editing* film “*RANAM*” (*Looking For Land*), adalah *Editing* Kontinuiti. *Editing* Kontinuiti adalah sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. Dimana secara sadar mengatur *shot-shot* agar mampu menuturkan naratif secara jelas sehingga tidak membingungkan penonton.

Editing kontunuiti cocok digunakan pada bentuk film drama

agar penonton merasakan realitas proses perjalanan waktu terstruktur dengan baik dan penerapan *restricted narration* dalam film “*RANAM*” (*Looking For Land*), memberikan efek kejutan dalam film yang akan ditampilkan diakhir film untuk menjawab pertanyaan film yang dibatasi saat awal film.

5. Tata Cahaya

Film “*RANAM*” (*Looking For Land*), menggunakan *genre* drama dan sudah jelas pencahayaan natural dengan mengandalkan *available light* digunakan pada keseluruhan film “*RANAM*” (*Looking For Land*), *Available light* biasanya dikaitkan dengan cahaya matahari atau bulan. Teknik pencahayaan ini lebih digunakan karna 80% cerita didalam film hampir semua bersetting *outdoor* dengan keadaan suasana pagi, siang, sore dan malam hari yang harus digambarkan secara jelas. Warna yang digunakan didalam rumah film adalah warna kuning (warna lampu) dengan tujuan memberikan rasa hangat kepada penonton untuk memperkuat kesan emosi kepada karakter ibu untuk mendukung karakter antagonisnya.

6. Tata Suara

Suara yang terdengar dalam film ini diambil langsung ketika saat *shooting* tidak menggunakan *dubbing studio*, sehingga mendapatkan nuansa yang sama dengan kehidupan nyata saat penceritaan film berlangsung.

Film “*RANAM*” (*Looking For Land*), ilustrasi *music* yang digunakan untuk mengiringi aksi selama cerita berjalan adalah *music instrument*. *Instrument* suara dentingan *piano* dan gesekan *violin* memberikan kesan tenang dan membangun emosi di beberapa *scene*, dentingan *piano* digunakan untuk membangun dramatisasi dan gesekan *violin* digunakan untuk menebalkan emosi dan membangun *mood*, serta penggunaan alat musik gambus yang menunjukkan kesan lokalitas budaya melayu yang di Danau Melintang.

7. Setting dan Property

Film “*RANAM*” (*Looking For Land*), *bergenre* drama menuntut pembuat filmnya atau untuk menghadirkan *setting* dengan latar yang berbeda-beda disetiap adegan didalam film disepanjang perjalanan yang telah disesuaikan oleh skenario film tersebut, mayoritas *setting* latar

film adalah *outdoor* dan merespon lokasi yang sudah ada dengan sedikit improvisasi untuk mendekati apa yang ingin dicapai seperti didalam skenario.

KESIMPULAN

Sutradara sebagai seseorang yang memiliki peran sangat penting dalam proses pembuatan film, mulai dari pra hingga pasca produksi. Sutradara tidak hanya merancang bagaimana saat dilapangan atau masa produksi, tetapi lebih dari itu seorang sutradara harus mampu mengimajinasikan visual dan menentukan dengan bijaksana setiap gambar hingga bertanggung jawabkan karya tersebut saat tayang. Seorang sutradara harus memiliki konsep maupun teknik tersendiri dalam setiap proses produksi dalam film, baik itu program televisi maupun film. Sutradara harus bekerjasama dengan baik dan berdiskusi kepada seluruh *crew* untuk memikirkan merancang sebuah konsep yang akan dipakai selama produksi hingga pasca produksinya nanti. Pemahaman dari ide dasar dan ide secara keseluruhan cerita harus

dijabarkan sutradara berguna untuk pemahaman tim agar pesan yang diinginkan bisa tercapai, dengan cara ini proses sutradara akan menjadi lebih efektif, efisien, serta kesulitan-kesulitan yang dihadapi dari sisi estetika akan lebih mudah diatasi.

Penggunaan konsep komposisi dinamik dalam film fiksi “RANAM - *Looking For Land*” sebagai visualisasi konflik batin Mlintang dirasa tepat karena menggambarkan suatu bentuk ketidakseimbangan pada bagian penting dengan memanfaatkan *framing* atau pengambilan gambar dan juga membangun karakter yang memiliki konflik seperti Mlintang dan Ibu, yang dimana pada kedua karakter tersebut tidak pernah memiliki keharmonisan. Diawal film Ibu dan Mlintang tidak pernah disatukan kedalam *frame*, arah pandang Ibu dan Mlintang tidak ada diberi ruang pandang sehingga terkesan sebagai penolakan ego antara Ibu dan Mlintang. Komposisi dinamik juga membangun karakter Mlintang Remaja dibangun dengan visual keseimbangan tidak formal sebagai perwakilan karakter Mlintang yang

bimbang. Komposisi dinamik melengkapi adanya adegan bermain bola memberi ruang yang kosong sehingga ketika objek bergerak kamera akan lebih mudah mengikuti objeknya dan penonton pun bisa lebih fokus sehingga informasi yang ingin disampaikan tergambar jelas melalui visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Boggs, M. Joseph. 1985. *The Arts Of Watching Film*. Terjemahan Drs. Arsul sani. Jakarta: Yayasan Citra
- Effendy, Heru. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Harymawan. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Livingstone, Don. 1969. *Film And The Director*. New York: Capricorn Book.
- Mascelli, Joseph V. 1986. *The Five of Cinematography*. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Morissan. 2011. *Manajemen Media Penyiaran : Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta : Kencana
- Onong Uchajana Effendy. 1984. *Ilmu Komunikasi : teori dan praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rabiger Michael. 2003. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. USA : Focal Press: RMA.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Taylor, Theodore. 1967. *People Who Make Movies*. New York: Doubleday.
- Wendy Burt - Thomas. 2010. *Creative Writing Book*. USA: Adams Media.