

JURNAL
PENYUTRADARAAN FILM “CHIAROSCURO” DENGAN EKSPRESI DAN
BAHASA TUBUH SEBAGAI PEMBANGUN DRAMATIK

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



Disusun oleh
WINDA PRAMESTI
NIM : 1110519032

JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2016

**PENYUTRADARAAN FILM “CHIAROSCURO” DENGAN EKSPRESI
DAN BAHASA TUBUH SEBAGAI PEMBANGUN DRAMATIK**

oleh :

Winda Pramesti – 1110519032

ABSTRAK

Pembuatan karya film “Chiaroscuro” bertujuan untuk memperlihatkan keadaan *broken home* pada keluarga yang berdampak bagi anak-anak. Situasi tersebut sering terjadi di lingkungan masyarakat. Adanya film “Chiaroscuro” menjadi salah satu alternatif tontonan untuk mengingatkan kembali para keluarga tentang dampak yang terjadi ketika orang tua bertengkar dan berujung perceraian. Karya film ini menampilkan penggarapan dengan menekankan ekspresi dan bahasa tubuh sebagai pembangun dramatik.

Objek yang diangkat dalam pembuatan film ini adalah keluarga *broken home*. Pemilihan objek tersebut berdasarkan pengalaman pribadi dan lingkungan sekitar. Keluarga *broken home* sering diartikan keluarga yang keadaan orang tuanya telah bercerai. Namun, *broken home* sebenarnya adalah situasi yang menggambarkan ketidak-harmonisan dalam lingkup kecil keluarga walaupun tanpa perceraian.

Konsep estitka film ini mengacu bahasa non-verbal melalui ekspresi dan bahasa tubuh. Cerita yang digambarkan dalam medium film ini menggunakan ekspresi dan bahasa tubuh sebagai pembangun dramatisnya. Ekspresi dan bahasa tubuh lebih dipercaya oleh lawan bicara, dalam hal ini adalah penonton.

Kata kunci : *Broken home*, ekspresi dan bahasa tubuh , pembangunan dramatik

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Keluarga menurut Soerjono Soekanto merupakan kelompok sosial terkecil yang terdiri dari suami, istri beserta anak-anaknya. Duvall dan Logan (1986) menyatakan Keluarga adalah sekumpulan orang dengan ikatan perkawinan, kelahiran, dan adopsi yang bertujuan untuk menciptakan, mempertahankan budaya, dan meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, serta sosial dari tiap anggota keluarga. Didalam suatu keluarga tidak jarang terjadi suatu perselisihan ataupun permasalahan antara anggota keluarga. Hal itu dirasa cukup wajar terjadi dalam suatu keluarga. Keharmonisan dalam keluargapun sering terganggu karena adanya sikap emosional antara sesama anggota keluarga. Keharmonisan akan tetap terjalin apabila sesama anggota keluarga saling memahami, menghormati satu sama lain, namun jika dalam keluarga tidak ada saling menghargai dan menghormati, akan berakibat perpecahan dalam keluarga tersebut.

Fenomena perpecahan keluarga banyak dialami keluarga Indonesia. Perpecahan dalam keluarga dapat terjadi baik antara sesama orang tua, orang tua dengan anak, anak dengan anak. Perpecahan orang tua itu dapat berakibat pada perpisahan atau perceraian orang tua, dalam kenyataannya perceraian orang tua selalu berakibat pada anak-anaknya. Perceraian adalah suatu hal yang harus dihindari, agar emosi anak tidak menjadi terganggu. Perceraian adalah suatu penderitaan dan pengalaman traumatis bagi anak. (Singgih,1995; 66). Anak- anak selalu menjadi korban atas perceraian orang tuanya. Akibat dari perceraian orang tua itu ada anak yang bisa tetap bangkit dan merasa tidak dijadikan beban hidup atas perceraian orang tuanya, namun tidak sedikit pula yang terpuruk atas perceraian orang tuanya. Anak yang terpuruk akibat perceraian orang tua sering menjadi anak yang *broken home*. Dari sekian banyaknya anak yang berlatar belakang keluarga *broken home*, ada banyak juga anak yang memiliki sikap positif dan menjadi orang yang berhasil. Seperti sikap mandiri yang tercipta karena tuntutan hidupnya yang menjalani aktivitas keseharian tanpa perhatian orang

tuanya. Sikap kedewasaan juga kerap kali muncul pada diri anak *broken home*, dengan terbiasa menghadapi masalah sendiri anak menjadi lebih dewasa dan bertanggung jawab atas dirinya sendiri. *Broken home* juga membentuk kepribadian yang tegas dan tegar atau tidak mudah *cengeng* dalam menghadapi masa sulit dalam dirinya.

Seseorang yang berasal dari keluarga *broken home* kebanyakan akan lebih mengerti tentang arti kehidupan dibanding dengan anak dari keluarga yang harmonis. Hal ini disebabkan oleh keseharian anak *broken home* yang terbiasa menjalani kesehariannya tanpa bantuan atau kurangnya *support* dari orang tuanya sendiri. Kebanyakan orang seringkali menilai anak yang berasal dari keluarga *broken home* memiliki sikap dan sifat yang menyimpang. Penilaian ini yang kemudian melatar belakangi pembuatan film *Chiaroscuro*.

Fenomena kenakalan remaja hampir selalu di kaitkan dengan *broken home*, padahal tidak semua anak *broken home* tidak bisa berkarya dan menghasilkan sesuatu dalam hidupnya, hal itu menjadi keprihatinan tersendiri. Film *Chiaroscuro* mencoba menjawab penilaian tentang anak *broken home*. Berawal dari kedekatan sutradara dengan *broken home*, muncullah ide untuk membuat film yang akan bertutur tentang dampak positif serta negatif kondisi keluarga yang tidak harmonis terhadap perkembangan mental anak-anak *broken home*. Tidak bisa dipungkiri memang *broken home* banyak mempengaruhi mental anak-anak namun paradigma masyarakat tentang kenakalan anak *broken home* yang perlu di ubah. Film *Chiaroscuro* ini nantinya yang kemudian akan menjadi tolak ukur dan tempat berkaca bagaimana anak *broken home* tetap bisa bahagia atas keputusan perceraian orang tua.

B. Ide Penciptaan Karya

Chiaroscuro, film yang akan bercerita tentang bagaimana keadaan anak anak apabila hubungan kedua orang tuanya kurang harmonis. Ide cerita ini berasal dari pengalaman pribadi sutradara. Kedekatannya dengan *broken home* dan penilaian masyarakat tentang anak *broken home* melatar belakangi terciptanya skenario film *Chiaroscuro*. Sebuah keluarga yang kedua orang tuanya dalam

kondisi kurang harmonis banyak berpengaruh pada perkembangan mental anak, biasanya anak-anak korban ketidakharmonisan rumah tangga cenderung lebih pendiam, senang memendam rasa dan susah mengungkapkan perasaannya.

Chiaroscuro akan bertutur tentang dua bersaudara yang bermasalah dengan lingkungan dan dirinya sendiri karena kedua orang tua mulai berubah dan tidak menjalin hubungan baik, namun kemudian kedua saudara ini tetap mampu menemukan cara untuk bahagia. Jika di beberapa film yang bercerita tentang anak korban *broken home* selalu menunjukkan sisi negatif perkembangan anak, dalam film ini akan diperlihatkan juga sisi positif yang dapat dirasakan dari kondisi mereka, hal ini untuk mengubah paradigma umum bahwa anak dari keluarga yang kurang harmonis selalu nakal dan tak terkendali.

Film membutuhkan pencapaian yang konkrit agar pesan-pesan yang ada didalamnya dapat tersampaikan dengan baik. Setiap pemikiran dan gagasan tidak serta-merta dituangkan secara verbal. Bahasa nonverbal yang dikemas dalam visual dengan penekanan ekspresi dan bahasa tubuh bisa membantu memberikan penuturan yang jelas untuk penontonnya. Bahkan bahasa non verbal yang dalam hal ini ekspresi dan bahasa tubuh pemain bisa menjadi penyampai pesan yang mendalam dan melibatkan emosi dari penontonnya.

C. Objek Penciptaan

1. Broken Home

"A psychologically broken home is one where quarreling and fighting dominates, where regular verbal abuse of children and parents occurs. Physically broken homes are those where one or both parents are missing,"(Musick, 1995: 147). Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *broken home* adalah kondisi ketidak-tahuan dalam sebuah keluarga yang diakibatkan oleh perceraian dan perpisahan antara suami dan istri. Film *Chiaroscuro*, *broken home* menjadi lapisan terluar yang melatar-belakangi cerita yang diangkat. Kondisi keluarga yang *broken* menjadi pemicu konflik yang dialami ataupun dibuat oleh masing-masing tokoh

dalam film *Chiaroscuro*.

Broken home sendiri dipilih menjadi tema dalam cerita film *Chiaroscuro* karena hal ini merupakan sebuah cerita pribadi dari sutradara. Kondisi keluarga yang kurang harmonis memberikan traumatik tersendiri bagi sutradara, kisah tentang orang tua yang berencana bercerai dan tidak mendiskusikan keputusan mereka dengan anak membuat sutradara berfikir untuk meminta penulis naskah menciptakan sebuah cerita skenario yang berkaitan dengan *broken home*, hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan protesnya sebagai anak yang tidak bisa diungkapkan secara lisan. Selain itu pemilihan tema *broken home* juga untuk menunjukkan bagaimana dampak – dampak dari *broken home* mempengaruhi perkembangan anak, baik itu dampak negatif maupun dampak positif. Agar *image* anak yang memiliki keluarga *broken home* selalu dipandang nakal oleh sebagian orang.

2. Dampak *broken home* ke anak

Stahl (2000/2004;34) mengklasifikasikan dampak anak *broken home* dalam tahap-tahap sebagai berikut: (a) anak prasekolah, anak yang berusia 3-5 tahun, (b) anak usia sekolah, anak yang berusia 6-12 tahun, dan (c) anak usia remaja, anak yang berusia 13-17 tahun.

Anak usia sekolah (6-12 tahun) yang menjadi korban *broken home* cenderung merasa kehilangan dalam keluarganya dan mungkin akan merasakan kepedihan dan sering menangis. Anak-anak dalam kelompok usia ini kemungkinan akan marah dan memilih salah satu orangtua mereka sebagai cara untuk tetap mempertahankan harga diri dan hubungan mereka. Beberapa anak menunjukkan gejala yang lebih serius, seperti melampiaskan amarahnya, merubah perangai, menghadapi masalah-masalah tidur, perubahan tingkah laku dan kegagalan akademis di sekolah, menarik diri, menyerang teman sebayanya, dan depresi. Bagaimana tokoh Zidan menanggapi permasalahan keluarganya belum sampai ke tahap yang diterangkan diatas. Zidan dalam film *Chiaroscuro* cenderung bingung karena belum paham dan tau pasti apa yang sebenarnya terjadi dengan ayah dan ibunya.

Anak usia remaja (13-17 tahun) yang menjadi korban *broken home* berpotensi menghadapi kegagalan akademis, ketidakteraturan waktu makan dan tidur, depresi, bunuh diri, kenakalan remaja, dewasa sebelum waktunya atau penyalahgunaan narkoba. Apabila terjadi perceraian di usia ini, remaja mengkhawatirkan hilangnya kehidupan keluarga mereka. Mereka cenderung merasa ikut bertanggung jawab, merasa bersalah, dan marah karena dampak yang mereka rasakan akibat perceraian itu. Ana dalam film *Chiaroscuro* juga diposisikan sebagai anak yang depresi karena menyalahkan diri sendiri. Ana menjadi senang menyakiti diri sendiri. Sekitar tahun 2007an, remaja yang mengalami masalah serius mengikuti *trend* menyakiti diri sendiri dengan menyayat nyayat tangannya. Ana dalam film *Chiaroscuro* juga mengalami hal yang demikian. Kecenderungan menyakiti diri sendiri membuat dia merasa nyaman.

Film *Chiaroscuro* tidak hanya akan menunjukkan konflik – konflik yang dibangun karena dampak negatif dari *broken home* saja, dalam film ini juga akan ditunjukkan dampak positif dari kasus *broken home* yang berujung ke perceraian orang tua.

D. Landasan Teori

1. Film cerita

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986: 134). Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan 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. (Sumarno, 1996:10).

2. Penyutradaraan

Director is responsible for translating a script (words) into visuals (shots) that will be turned over to an editor to pull together into a film. Start and finish points, however, may well blur, as the director joins the project in the writing or pre-production phase and does not leave the project until post-production, (Dancyger, 2006:3)

Ini bukan berarti peran sutradara berhenti ketika proses pembuatan film selesai dan skenario berhasil difilmkan. Sutradara juga perlu menjaga bagaimana dramatik dalam sebuah film bisa berjalan sesuai dengan konsep awalnya, artinya sutradara juga harus mampu menjaga dan mengontrol teknik sinematik, pengadeganan pemain, juga seluruh unsur dramatik yang dibangun dalam cerita dan filmnya. Teori penyutradaraan menurut Laissez Faire.

Aktor dan aktris sebagai pencipta film. merekalah Seniman dan seniwati yang memungkinkan penonton menikmati lakon, tugas sutradara adalah mengekspresikan dirinya dalam lakon, seorang supervisor yang membiarkan aktor/aktris bebas mengembangkan konsep individualnya agar melaksanakan peran sebaik – baiknya, (Harymawan,1993:65).

Sutradara yang baik atau ideal adalah sutradara yang sekaligus menjadi interpretator dan kreator. Cara penyutradaraan yang baik ialah perkawinan antara kedua teori tersebut di atas, (Harymawan,1993:65).

Ketiga teori tentang penyutradaraan yang sudah dijelaskan diatas film *Chiaroscuro* akan menerapkan ketiganya. Semua teori bisa saling mendukung dan melengkapi. Sutradara akan menjadi interpretator dan kreator di praproduksi.

3. Ekspresi dan bahasa tubuh

Baik buruk sebuah film tak bisa lepas dari pemainnya, artinya bagaimana film bisa dikatakan baik dan buruk salah satunya tergantung dari bagaimana pemain dapat menyampaikan pesan yang terkandung di dalam film lewat aktingnya. Pemain menyampaikan pesan kepada penonton lewat dialog dalam cerita dan penghayatan peran. Penghayatan peran dapat dilihat dari ekspresi dan bahasa tubuh pemain. Dalam hal ini ada komunikasi antara pemain dengan penonton, baik yang bentuknya verbal maupun non verbal. Komunikasi verbal adalah bagaimana

pemain dapat membawakan dialognya dan non verbal dilihat dari ekspresi dan bahasa tubuhnya.). Ketika bahasa verbal memberikan satu sistem komunikasi yang artinya sudah cukup jelas dan tepat, bahasa tubuh memberikan informasi tentang perasaan – perasaan dan aksi – aksi dengan lebih ekspresif daripada kata – kata, (Sitorus, 2002:79).

Dalam seni peran ekspresi disebut juga mimik, dan bahasa tubuh di sebut *plastik* (sikap dan gerak). Yang terpenting dalam dramatis ialah *plastik*. Dengan sendirinya *plastik* ini (sikap dan gerak) terpengaruh oleh mimik, dan pada umumnya bergantung juga pada tanda yang sama, (Harymawan,1993:46). Dari sini bisa disimpulkan bahwa ekspresi dan bahasa tubuh ini terkait dan saling mendukung. Bagaimana sikap dan gerak akan di sesuaikan dengan ekspresi yang ada kemudian akan menambah dramatis dalam cerita jika porsi yang diberikan sesuai dengan naskah.

E. Konsep Karya

Film *Chiaroscuro* dibangun dengan ekspresi dan bahasa tubuh sebagai pembangun dramatik ceritanya, artinya bagaimana pemain membawakan setiap karakter dalam cerita menjadi kunci dari penyampaian maksud dalam film. Film *Chiaroscuro* ingin mengisahkan cerita film dengan menggunakan bahasa non verbal/visual gambar. Hal ini di dukung dengan pemilihan cerita tentang *broken home*, mengangkat cerita Ana dan Zidan yang merupakan anak-anak dengan hubungan orang tua yang tidak harmonis. Dari segi psikologis Zidan dan Ana tidak bisa mengutarakan maksud dan perasaan mereka secara lisan , ekspresi dan bahasa tubuh mewakili bagaimana mereka mengutarakan perasaan mereka.

1. Konsep penyutradaraan

Pendalaman karakter pemain menjadi titik konsentrasi sutradara dalam tercapainya konsep ini. Emosi pemain dibangun secara bertahap agar mendapat ekspresi dan bahasa tubuh yang dapat mewakili emosi penonton, sehingga penonton

berhasil mengalami kedekatan dengan cerita. Pemain dituntut untuk lebih ekspresif, mekspresi wajah pemain menjadi penting untuk mewakili setiap karakter dalam cerita. Untuk mendukung itu semua sutradara akan menjadi interpretator, kreator dan supervisor bagi pemainnya.

Pemain akan diajak berimajinasi, seolah-olah terjebak dalam permasalahan yang diceritakan kemudian diajak berfikir dan menyelesaikan masalah dalam cerita lewat sudut pandang karakter dalam cerita. Disinilah peran sutradara sebagai kreator yang menciptakan pemain, hal ini dimaksudkan agar pemain tidak terjebak dalam pembangunan karakternya sendiri dan masih mengacu pada keinginan sutradara, masuk kedalam proses pengambilan gambar nanti sutradara akan lebih berperan sebagai supervisor terhadap akting pemainnya. Apa yang sudah dipelajari saat riset dan observasi juga ketika *rehearsel* di praktekan tanpa melebihi – lebihkan ataupun mengurangi. Sebagai supervisor sutradara bertugas mengawasi, mengamati dan mengingatkan kembali pemilihan ekspresi dan bahasa tubuh yang dilakukan oleh pemain.

2. Konsep *Casting*

Casting dilakukan secara terbuka, proses ini menjadi tanggung jawab sutradara bersama *casting director* untuk mendapatkan pemain yang sesuai dengan karakter penokohan, kecakapan bermain peran dan kedekatan fisik antara calon pemain dengan tiga dimensi tokoh. Proses *casting* film *Chiaroscuro* beracuan dengan teori *casting by ability*, *casting by type*, *casting to emotional temperament*. Selain acuan teori tersebut pemilihan pemain untuk film *Chiaroscuro* lebih ke *director treatment* yang diberikan kepada masing – masing kru. *Director treatment* inilah yang kemudian menentukan teori-teori *casting* yang ada yang kemudian akan disesuaikan dengan kebutuhan penerapan teori *casting* dan kebutuhan naskah.

3. Konsep Tata artistik

Berdasarkan pada tahun 2015-2016. Oleh karena itu *setting* tempat dan properti yang digunakan selayaknya apa yang sering kita jumpai akhir-akhir ini . Kostum dan *make up* yang digunakan pemain dimaksudkan untuk mendukung

karaternya. Film ini dibuat tanpa menggunakan *set imajiner*. *Setting* yang akan digunakan dalam film ini secara geografisnya adalah sebuah kota maju. Karena secara sosiologi para pemain termasuk orang yang berada maka pemilihan lokasi dan properti juga akan berlandaskan pada pembangunan logika ini.

Warna kostum Ana akan cenderung ke warna cream/putih dan untuk Zidan warna kuning/biru. Pemilihan warna ini untuk mendukung tiga dimensi tokohnya. Warna yang dipilih untuk di properti menyesuaikan pendekatan warna dalam gambar. Tetapi pada dasarnya untuk kebutuhan artistik ini tidak akan ada penonjolan warna atau bentuk, hal itu dimaksudkan agar penonton bisa berkonsentrasi pada pengadeganan pemain. Sebaliknya sifat set artistik dan properti disini digunakan sebagai pendukung adegan maka fokus pemain benar benar diarahkan ke pengadeganan jika ada beberapa *graphical mach* itu pun untuk kebutuhan di teknik *editingnya*.

4. Konsep Videografi

Film ini mengusung konsep pengambilan gambar yang tenang, maksudnya pergerakan gambar stabil, hal ini dimaksudkan untuk mendukung *akting* pemain, karena akan banyak gambar yang di *Jum cut*. Untuk komposisi gambar akan disesuaikan dengan motivasi pembangunan *mood* penonton, namun beberapa ekspresi akan di tekankan dengan cara pengambilan gambar yang cenderung lebih padat komposisinya, agar dramatiknya tetap bisa didapatkan tanpa kesan yang dibuat - buat.

Penataan cahaya yang digunakan mengikuti *mood* setiap *scene*. Untuk adegan yang bernuansa sedih cahaya akan lebih *low* kontras dan adegan klimaks menuju penyelesaian masalah penataan cahaya lebih ke *high* kontras. Penataan cahaya ini sedikit mengikuti teori *rembrant light*, dimana gelap terang cahaya menjadi salah unsur yang mendukung terbentuknya *mood* gambar.

5. Konsep Editing

Gambar – gambar yang diambil akan menyesuaikan *storyboard* dan *shotlist*, namun karena diproses ini nantinya akan menggunakan editing *non linier*, maka

pembuatan dan penyusunan *storyboard* akan menyesuaikan pada naskah yang akan dibuat sebagai acuan penyuntingan gambar. Konsep *nonlinier* sendiri dipilih untuk mendukung bagaimana penceritaan tertutup yang diusung dalam cerita ini. Juga bagaimana informasi dapat sampai ke penonton lewat permainan ekspresi dan gestur pemain. Beberapa teknik atau transisi yang akan digunakan adalah *cut to cut*, *match cut*, *eyeline match*, *cut away & cut in*, *crosscutting*, *fade*, *wipe*. Teknik ini dipilih untuk mendukung maksud sutradara yang ingin mengeksplorasi ekspresi dan gesture pemannya. Film ini akan ditampilkan dalam format *Video PAL Widescreen*.

6. Konsep Penataan Suara

Alat utama yang digunakan dalam pengambilan suara adalah *microphone* dan perekam suara. Suara-suara vokal akan diambil pada saat di lapangan bersamaan dengan pengambilan gambar. *Sound effect* diambil secara terpisah dengan suara vokal. Musik dibuat dan dimasukkan ke *editing* ketika *roughcut* film sudah jadi. Dan saat *editing* sudah memasuki tahap *Online*, maka semua suara yang diambil secara terpisah dengan gambar dimasukkan dalam *timeline editing* suara secara bersamaan. Untuk adegan persidangan ke adegan Zidane melepaskan curo, aka nada *graphical sound* yang itu diperlukan kerjasama dengan tim artistik untuk mencari logika suaranya.

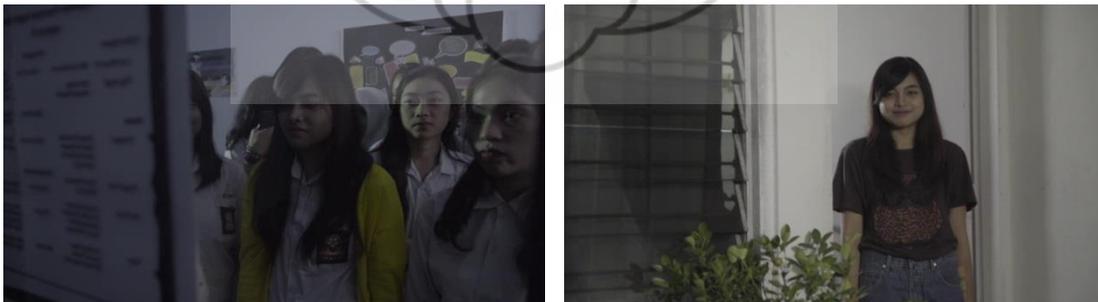
PEMBAHASAN

Film *Chiaroscuro* mengusung konsep ekspresi dan bahasa tubuh sebagai pembangun dramatik. Beberapa ekspresi dan bahasa tubuh pemain dalam film tentunya memiliki maksud tersendiri yang kaitannya untuk memberikan kesan dramatis kepada penonton. Ekspresi dan bahasa tubuh pemain menjadi salah satu media komunikasi antara aktor dan aktris kepada penontonya. Bentuk bentuk ekspresi dan bahasa tubuh yang ditawarkan adalah sebagai berikut.



Capture 1-2 ekspresi sedih Ana

Komunikasi non verbal dengan ekspresi dan bahasa tubuh yang dilakukan tokoh Ana kebanyakan adalah sesuatu yang menunjukkan bentuk ketidak baik – baikannya. Ana di gambarkan selalu murung dan *melow*, dia seakan tidak bersemangat menjalani hidupnya. *Gesture* tokoh Ana yang berbicara tentang perasaan dan keadaanya dalam cerita.



Capture 3-4. espresi tersenyum Ana

Senyum merupakan bentuk komunikasi non verbal yang paling mudah di pahami. Tokoh Ana di gambarkan jarang terlihat tersenyum namun setelah perceraian terjadi Ana justru terlihat dapat tersenyum . perbedaan cara tokoh Ana

tersenyum inilah salah satu bagian konsep ekspresi dan bahasa tubuh sebagai pembangun dramatik.



Capture 5-6 Ana menyayat nyayat tangan

Pada sekitar tahun 2000 an menyayat nyayat tangan identik dengan anak – anak nakal yang ingin mencari perhatian dan terlihat depresi. Ana yang menyayat nyayat tangan ini tidak ingin menunjukkan bentuk kenakalannya namun lebih ke kesenangannya menyakiti diri sendiri sebagai cara dia melakukan pemberontakan kepada orang tuanya.

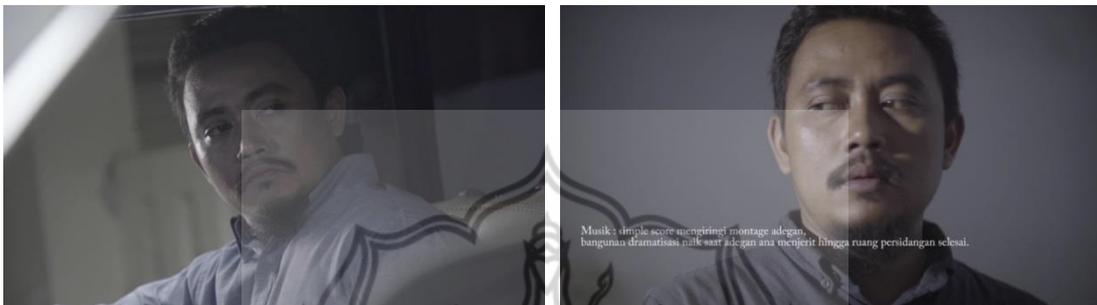


Capture. 7-8. ekspresi tokoh Zidan



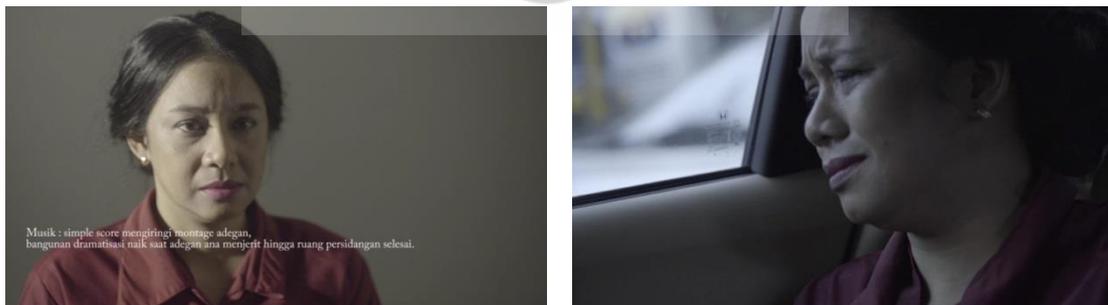
Capture. 9-10 bahasa tubuh tokoh Zidan

Tokoh Zidan adalah anak – anak yang digambarkan tidak banyak bicara namun tetap ceria, cara Zidan berekspresi mengikuti apa yang ia rasakan.. ekspresi dan bahasa tubuhnya dibangun untuk membantu dramatis di beberapa scene. Seperti scene ketika ia harus membaca tugas mengarangnya di depan kelas, ia tak mampu bilang bahwa ia tidak mengerjakan tugas namun cara dia cemas di depan kelas meunjukkan kepada bu guru bahwa Zidan tidak mengerjakan tugasnya.



Capture. 11-12 ekspresi dan bahasa tubuh ayah

Tokoh ayah dan ibu tidak banyak mengambil peran dalam film ini . Ayah dan ibu di ceritakan sebagai orang yang melatar belakang permasalahan namun begitu hubungan dan permasalahan ayah dan ibu sedikit di sembunyikan. Informasi disampaikan dari beberapa ekspresi ayah yang seolah memberikan *clue* dan pertengkaran – pertengkaran mereka yang secara teknik diambil lewat *voice over*.



Capture. 13-14 ekspresi ibu

Ekspresi ibu dalam film *Chiaroscuro* lebih untuk meunjukkan masalah yang sebenarnya terjadi dan melatar belakang cerita ifilm *Chiaroscuro*. Tokoh ibu muncul diawal dan akhir film untuk memperlihatkan bahwa masalah ada di awal

dan selesai di akhir. Perubahan ekspresi ibu lebih ke menyesuaikan keadaan yang dibangun dalam adegan *Chiaroscuro*.



PENUTUP

A. Kesimpulan

Film dikatakan dapat bertutur lewat bahasa verbal dan non verbal. Keverbalan film bisa dilihat dari dialog dalam ceritanya sedangkan ke non verbalan film lebih ke visual gambar dan permainan peran pemainnya. Film *Chiaroscuro* mengedepankan cara film bertutur lewat ke non verbalan bahasanya, yaitu lewat ekspresi dan bahasa tubuh pemainnya, pembangunan dramatik cerita dan adegan disampaikan kepada penonton lewat permainan peran dari setiap karakter dalam film. Ekspresi dan bahasa tubuh adalah bagaimana cara pemain bertutur dengan penontonnya.

Cerita film *Chiaroscuro* dengan konsep ekspresi dan bahasa tubuh sebagai pembangun dramatik disesuaikan dengan riset bagaimana *broken home* membuat anak – anak tidak mudah mengemukakan rasa dan pendapatnya, lewat konsep ekspresi dan bahasa tubuhlah kemudian maksud, rasa dan pendapat anak-anak disampaikan kepada penonton.

Produksi film *Chiaroscuro* menghasilkan film yang pengemasan dan ceritanya bisa dinikmati oleh semua kalangan. Pemilihan cerita yang sederhana dan sudah *familier* bagi kalangan masyarakat Indonesia diharapkan dapat membuat film *Chiaroscuro* bertemu dengan banyak penontonnya. Pemilihan cerita berdasarkan kisah pribadi sutradara dikemas dengan sudut pandang dari kalangan anak – anak yang kemudian dianggap mampu memberikan kesan berbeda dari cerita yang sudah sering ada. *Broken home it's not broken dream* adalah pesan yang ingin disampaikan kepada penonton film *Chiaroscuro* dan dengan hasil film yang sudah ada pesan tersebut dirasa sudah cukup sampai kepada penontonnya.

Sebuah film membutuhkan pencapaian dalam pembuatannya. Dengan melihat proses dan hasil produksi, film *Chiaroscuro* dirasa telah mencapai 70 – 75% konsep yang telah dikemukakan dan difikirkan oleh sutradara. Pencapaian ini tentu saja tidak terlepas dari kendala dan kekurangan, baik kendala dari kru yang terlibat ataupun kendala personal dari penyutradaraan.

A. Saran

Film dianggap sebagai media komunikasi yang memiliki banyak peminat karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup/bergerak. Dewasa ini, banyak bermunculan berbagai jenis film yang memiliki ciri, gaya dan corak masing-masing. Keberagaman jenis, ciri, gaya dan corak dalam film ini hendaknya diimbangi dengan pendidikan tentang film, agar keberagaman ini juga ikut mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan tentang film bagi mahasiswa televisi dan film. Film *Chiaroscuro* diharapkan mampu menjadi salah satu referensi karya bagi lingkup akademik terutama mahasiswa televisi dan film dalam menciptakan program film yang gaya penyampaian cerita dan pesannya berbeda. Pengemasan film *Chiaroscuro* yang cenderung mengutamakan bahasa visual juga diharapkan bisa menginspirasi keberagaman pembuat film karya tugas akhir mahasiswa film dan televisi, sehingga film tidak hanya sekedar menjadi bahan dagangan namun juga bisa menjadi media ilmu pengetahuan.

Kendala dalam film *Chiaroscuro* yang mengusung konsep ekspresi dan bahasa tubuh sebagai pembangun dramatik adalah bagaimana sutradara dapat mengarahkan pemainnya dengan *apik*. *Chiaroscuro* menggunakan pemain yang *notabennya* bukanlah aktor/aktris profesional, menyikapi hal tersebut proses *reading* merupakan kunci untuk terciptanya pemain yang mampu mengikuti konsep dari sutradara, dalam film *Chiaroscuro* sutradara banyak menghabiskan waktu di praproduksi untuk menyiapkan pemain dan itupun masih dirasa jauh dari kata sempurna. Saran yang dapat disampaikan adalah bobot dari proses praproduksi menyangkup 70% dari keseluruhan pembuatan film, oleh sebab itu persiapan dan pelaksanaan proses praproduksi hendaknya dapat dimaksimalkan dan jangan terlalu cepat puas, sebab kunci dari keberhasilan film alaha proses praproduksi yang maksimal.

Daftar Pustaka

- Bishop, Nancy. 2009 *Secret from the Casting Couch : On Camera Strategies for Actors from A Casting Director*. London: Bloomsbury.
- Cangara, hafied. 2011. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Comey, Jeremiah. 2002. *The Art of Film Acting*. USA: Focal Press
- Dancyger, ken. 2006. *The Director's Idea*. New York: Focal press
- Darwanto,S.S. 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta wacana university press
- Gunarsa, Singgih D.1995. *Psikologi Praktis : Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rodakarya Offset
- Keyho, Vincent J.R.1998. *The Technique of the Professional Make-up Artist*. Newton: Butterwoert-Heineman.
- Knapp, Mark L. 1972. *Nonverbal Communication in Human Interaction*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Marcelli, JosephV. 2010. *Five C's Cinematography*. Jakarta: Terjemahan FFFTV-IKJ.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: PT. Grasindo Persada
- Onong, Ujchajana Effendi. *Ilmu Komunikasi ,Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rodakarya
- Sitorus, Eka D. 2002. *The Art Of Acting, Seni peran untuk Teater, Film dan TV*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suharto. 1996. *Ekspresi Dalam Seni*. Jakarta: Germa Perss
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia