

**VISUALISASI KARAKTER FANTASI DALAM PENYUTRADARAAN
FILM FIKSI “PENYELAMAT DUNIA”**

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



disusun oleh:

Yolanita Varensia

NIM: 1410072132

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

2018

**VISUALISASI KARAKTER FANTASI DALAM PENYUTRADARAAN
FILM FIKSI “PENYELAMAT DUNIA”**

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



disusun oleh:

Yolanita Varensia

NIM: 1410072132

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 :

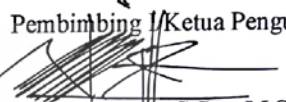
**VISUALISASI KARAKTER FANTASI DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
"PENYELAMAT DUNIA"**

yang disusun oleh
Yolanita Varensia
NIM 1410072132


Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

.....21 NOV 2018.....

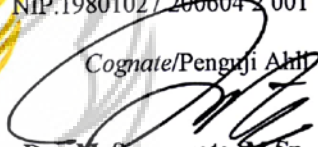
Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIP.196605101998021006

Pembimbing II/Anggota Penguji


Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H. LL.M.
NIP.198010272006043001

Cognate/Penguji Ahli

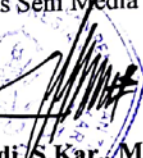

Drs. M. Suparwoto, M.Sn.
NIP.195510111981031006

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.197805062005012001

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam


Marsudi S. Kar., M.Hum.
NIP.196107101987031002



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yolanita Varensia

NIM : 1410072132

Judul Skripsi : Visualisasi Karakter Fantasi dalam Penyutradaraan Film Fiksi
"Penyelamat Dunia"

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

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 5 NOVEMBER 2018
Yang Menyatakan,



Yolanita Varensia
1410072132

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yolanita Varensia

NIM : 1410072132

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 Visualisasi Karakter Fantasi dalam Penyutradaraan Film Fiksi “Penyelamat Dunia” untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa 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.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 5 NOVEMBER 2018
Yang Menyatakan,



Yolanita Varensia
1410072132

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Salam sejahtera bagi kita semua. Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas limpahan hidayah dan karunia-Nya sehingga, tugas akhir ini dapat selesai dan tersusun dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program S1 Jurusan Televisi, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir penciptaan seni ini berjudul "*Visualisasi Karakter Fantasi dalam Penyutradaraan Film Fiksi "Penyelamat Dunia"*".

Proses produksi film fiksi "Penyelamat Dunia" ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu berkat bimbingan dari berbagai pihak. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian tugas akhir ini. Oleh karenanya, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT. yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran dalam menjalani proses penyelesaian tugas akhir
2. Kedua orang tua, Bapak Edhy Purwanto dan Ibu Santiani yang selalu memberikan inspirasi
3. Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum.
5. Ketua Jurusan Televisi, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
6. Dosen Wali, Ibu Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
7. Dosen Pembimbing I, Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
8. Dosen Pembimbing II, Ibu Raden Roro Ari Prasetyowari, S.H., LL.M.
9. Dosen Penguji, Drs. M. Suparwoto, M.Sn.

10. Sazkia Noor Anggraini, atas kesediaan membantu proses pengembangan skenario
11. Bapak Arif Sulistyono, M.Sn, dan Mas Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn., atas masukan, kritik dan saran selama masa perkuliahan
12. Seluruh dosen dan staf Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Seluruh *crew* Tiga Koma Lima Films yang terlibat dalam pembuatan karya film fiksi “Penyelamat Dunia”
14. Seluruh pemain yang terlibat dalam pembuatan karya film fiksi “Penyelamat Dunia”
15. Saudara dan saudari NR 3,5 angkatan 2014
16. Teman-teman seperjuangan Jurusan Televisi angkatan 2014, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
17. Serta semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu, terimakasih atas dukungan dan semangat yang diberikan hingga tugas akhir ini selesai

Skripsi penciptaan seni ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran diharapkan dari para pembaca. Akhir kata semoga karya film fiksi “Penyelamat Dunia” dapat menjadi bahan diskusi untuk perkembangan dunia perfilman. Terimakasih.

Wassalamu’alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 5 November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan Karya	2
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya	5
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	11
B. Analisis Objek Penciptaan	14
BAB III LANDASAN TEORI	
A. Film Fiksi	25
B. Sutradara	25
C. Karakter Fantasi	27
D. Fantasi	28
E. Sinematografi	29
F. <i>Editing</i>	30
G. Dramaturgi	32
H. Tata Artistik	34
BAB IV KONSEP KARYA	
A. Konsep Penciptaan	37
B. Desain Produksi	41
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Proses Perwujudan Karya	67
B. Pembahasan Karya	105

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	131
B. Saran.....	133

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

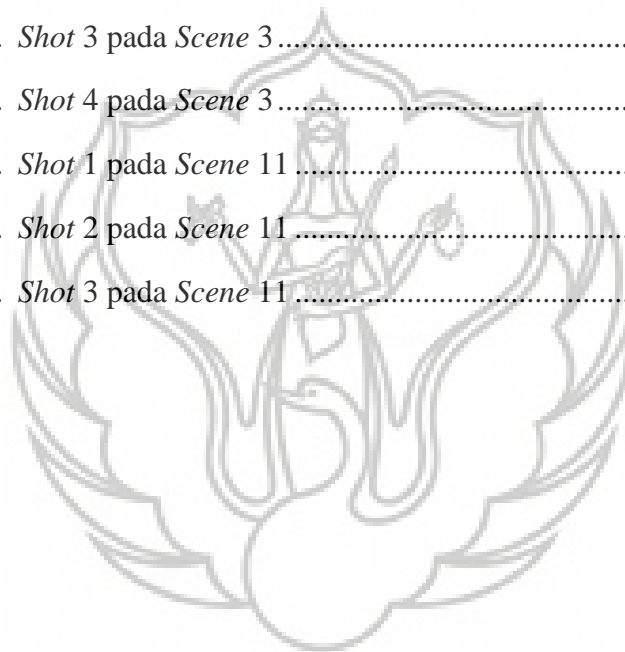
Gambar 1.1.	Poster Film A Monster Calls	6
Gambar 1.2.	<i>Screenshot</i> 1 Film A Monster Calls.....	7
Gambar 1.3.	<i>Screenshot</i> 2 Film A Monster Calls.....	7
Gambar 1.4.	Poster Film Room.....	8
Gambar 1.5.	<i>Screenshot</i> Serial Stranger Things Season 1	10
Gambar 1.6.	<i>Screenshot</i> Serial Stranger Things Season 2	10
Gambar 2.1.	Referensi Monster Imajinasi.....	23
Gambar 2.2.	Referensi Monster Penyelamat Dunia	23
Gambar 2.3.	Referensi Monster Perusak Dunia.....	24
Gambar 4.1.	Desain Visual Monster di antara Gedung.....	51
Gambar 4.2.	Desain Visual Beni Melihat Mama Iyah Berjubah.....	51
Gambar 4.3.	Referensi <i>Setting</i> Rumah Beni.....	52
Gambar 4.4.	Referensi <i>Setting</i> Sekolah.....	53
Gambar 4.5.	<i>Color Palette Setting</i> Film.....	53
Gambar 4.6.	<i>Color Palette</i> Tokoh Beni	54
Gambar 4.7.	<i>Color Palette</i> Tokoh Mama Iyah.....	55
Gambar 4.8.	<i>Color Palette</i> Tokoh Bude Lis	55
Gambar 4.9.	<i>Color Palette</i> Tokoh Tita.....	55
Gambar 4.10.	<i>Color Palette</i> Tokoh Nenek Tin	55
Gambar 4.11.	Desain Monster Perusak Dunia	57
Gambar 4.12.	Desain Monster Penyelamat Dunia	57
Gambar 4.13.	Desain Monster Imajinasi.....	58
Gambar 5.1.	Proses Analisis Naskah Bersama Kepala Divisi	68
Gambar 5.2.	Suasana Rapat Praproduksi 6 Juli 2018.....	69
Gambar 5.3.	Suasana Rapat Praproduksi 12 Juli 2018.....	69
Gambar 5.4.	Sketsa Karakter Monster Penyelamat Dunia.....	70

Gambar 5.5. Sketsa Karakter Monster Perusak Dunia	71
Gambar 5.6. Sketsa Karakter Monster Imajinasi	71
Gambar 5.7. Dasar Pembuatan Badan Monster Penyelamat Dunia	72
Gambar 5.8. Dasar Pembuatan Kepala Monster Penyelamat Dunia.....	73
Gambar 5.9. Proses Pewarnaan Kostum Monster Penyelamat Dunia.....	73
Gambar 5.10. Dasar Pembuatan Badan Monster Perusak Dunia	74
Gambar 5.11. Dasar Pembuatan Kepala Monster Perusak Dunia.....	74
Gambar 5.12. Proses Pewarnaan Kostum Monster Perusak Dunia.....	75
Gambar 5.13. Dasar Pembuatan Kostum Monster Imajinasi	76
Gambar 5.14. Proses Pewarnaan Kostum Monster Imajinasi	76
Gambar 5.15. <i>Progress</i> Pembuatan <i>Make Up Effect Codet</i>	77
Gambar 5.16. Proses Pewarnaan <i>Make Up Effect Codet</i>	78
Gambar 5.17. Lokasi Set Rumah Beni di Kotabaru	78
Gambar 5.18. Lokasi Set Sekolah di SD Pujokusuman	79
Gambar 5.19. Lokasi Set Rumah Bude Lis di Wirobrajan.....	79
Gambar 5.20. Lokasi Set Gumuk Pasir Yogyakarta	79
Gambar 5.21. Lokasi Set Jalanan di Pakualaman	80
Gambar 5.22. Proses Pencarian Pemain.....	80
Gambar 5.23. Proses <i>Big Reading</i>	86
Gambar 5.24. Proses Percobaan <i>Make Up Effect</i> kepada Pemain.....	87
Gambar 5.25. Proses Awal Latihan Adu Hantam Monster	88
Gambar 5.26. Proses Latihan <i>Stuntman</i> Monster	88
Gambar 5.27. Proses <i>Fitting</i> Kostum Monster Perusak Dunia	89
Gambar 5.28. Suasana Rehearsal di Set Rumah Bude Lis	90
Gambar 5.29. Suasana Rehearsal di Set Ruang Kelas	90
Gambar 5.30. Suasana Rehearsal di Set Gumuk Pasir	90
Gambar 5.31. Produser Menyerahkan Nasi Tumpeng ke Sutradara	92

Gambar 5.32. Proses Pengambilan Gambar pada Set Gerbang	92
Gambar 5.33. Persiapan Pengambilan Gambar di Set Ruang Kelas	92
Gambar 5.34. Proses Pengambilan Gambar di Set Lorong Kelas	93
Gambar 5.35. Proses Pengambilan Gambar di Set Ruang Makan	94
Gambar 5.36. Proses Pengambilan Gambar di Set Rumah Nenek.....	94
Gambar 5.37. Proses Pengambilan Gambar pada Set Halaman 1	95
Gambar 5.38. Proses Pengambilan Gambar pada Set Kamar Beni 1	95
Gambar 5.39. Persiapan Pengambilan Gambar di Set Rumah Bude.....	96
Gambar 5.40. Proses Pengambilan Gambar di Set Rumah Bude.....	96
Gambar 5.41. Koordinasi Tim Penyutradaraan dengan Pemain	97
Gambar 5.42. Pengambilan Gambar di Set Ruang Makan Bude	97
Gambar 5.43. Persiapan Pengambilan Gambar di Set Teras.....	98
Gambar 5.44. Proses Pengambilan Gambar di Set Kamar Beni 2	98
Gambar 5.45. Proses Pengambilan Gambar di Set Halaman 2	98
Gambar 5.46. Proses Pengambilan Gambar Perubahan Monster.....	99
Gambar 5.47. Persiapan Pengambilan Gambar di Set Jalanan.....	99
Gambar 5.48. Persiapan Pengambilan Gambar pada Set Landasan Pacu	100
Gambar 5.49. Proses Persiapan Pengambilan Gambar di Set Gumuk Pasir .	100
Gambar 5.50. Tim Artistik Membuat Set Gumuk Pasir di Studio	100
Gambar 5.51. Pemasangan Lampu oleh Tim Penata Cahaya.....	101
Gambar 5.52. Proses Latihan <i>Stuntman</i> Monster	101
Gambar 5.53. Koordinasi Sutradara, Pengarah Kamera, Penata Cahaya.....	101
Gambar 5.54. Persiapan Pengambilan Gambar <i>Scene</i> 13	102
Gambar 5.55. Usai Pengambilan Gambar	103
Gambar 5.56. <i>Screenshot</i> Film Penyelamat Dunia <i>Scene</i> 3-1	108
Gambar 5.57. <i>Screenshot</i> Film Penyelamat Dunia <i>Scene</i> 3-2.....	108
Gambar 5.58. <i>Screenshot</i> Film Penyelamat Dunia <i>Scene</i> 11-1	109

Gambar 5.59. <i>Screenshot</i> Film Penyelamat Dunia <i>Scene</i> 11-2.....	109
Gambar 5.60. <i>Screenshot</i> Film Penyelamat Dunia <i>Scene</i> 12-1	110
Gambar 5.61. <i>Screenshot</i> Film Penyelamat Dunia <i>Scene</i> 12-2.....	110
Gambar 5.62. <i>Screenshot</i> Perubahan Monster Penyelamat Dunia 1	111
Gambar 5.63. <i>Screenshot</i> Perubahan Monster Penyelamat Dunia 2.....	111
Gambar 5.64. <i>Screenshot</i> Wujud Monster Perusak Dunia.....	112
Gambar 5.65. Ekspresi Beni Cuek pada Set Ruang Kelas	113
Gambar 5.66. Ekspresi Kemarahan Beni pada Set Ruang Makan	113
Gambar 5.67. Ekspresi Kekesalan Beni pada Set Rumah Bude Lis	113
Gambar 5.68. Ekspresi Kekesalan Beni pada Set Landasan Pacu	114
Gambar 5.69. Ekspresi Beni pada Set Halaman Rumah Beni 1.....	114
Gambar 5.70. Ekspresi Beni pada Set Halaman Rumah Beni 2.....	115
Gambar 5.71. Kesesuaian <i>Storyboard</i> dengan <i>Frame</i> pada <i>Scene</i> 3.....	115
Gambar 5.72. Kesesuaian <i>Storyboard</i> dengan <i>Frame</i> pada <i>Scene</i> 11.....	116
Gambar 5.73. Kesesuaian <i>Storyboard</i> dengan <i>Frame</i> pada <i>Scene</i> 12.....	116
Gambar 5.74. Suasana Set Ruang Kelas	117
Gambar 5.75. Suasana Set Halaman Sekolah.....	117
Gambar 5.76. Suasana Set Kamar Beni	118
Gambar 5.77. Suasana Set Landasan Pacu.....	118
Gambar 5.78. Penataan Cahaya <i>Mixed Light</i> pada Set Kamar Beni	119
Gambar 5.79. Penataan Cahaya pada Set Ruang Makan Rumah Beni	119
Gambar 5.80. Penataan Cahaya pada Set Interior Kamar Beni.....	120
Gambar 5.81. Penataan <i>Setting</i> pada Set Ruang Makan Rumah Beni	121
Gambar 5.82. Penataan <i>Setting</i> pada Set Kamar Beni	121
Gambar 5.83. Penataan <i>Setting</i> pada Set Halaman Rumah Beni	122
Gambar 5.84. Penataan <i>Setting</i> pada Set Ruang Tengah Rumah Bude	122
Gambar 5.85. Penataan <i>Setting</i> pada Set Ruang Makan Rumah Bude	123

Gambar 5.86. Penataan <i>Setting</i> pada Set Ruang Tengah Rumah Nenek	123
Gambar 5.87. Penataan <i>Setting</i> pada Set Ruang Kelas	124
Gambar 5.88. Penataan <i>Setting</i> pada Set Lorong Kelas	124
Gambar 5.89. Penciptaan Kostum Monster Perusak Dunia	125
Gambar 5.90. Penciptaan Kostum Monster Penyelamat Dunia	125
Gambar 5.91. Penciptaan Kostum Monster Imajinasi.....	126
Gambar 5.92. <i>Shot</i> 1 pada <i>Scene</i> 3	129
Gambar 5.93. <i>Shot</i> 2 pada <i>Scene</i> 3	129
Gambar 5.94. <i>Shot</i> 3 pada <i>Scene</i> 3	130
Gambar 5.95. <i>Shot</i> 4 pada <i>Scene</i> 3	130
Gambar 5.96. <i>Shot</i> 1 pada <i>Scene</i> 11	131
Gambar 5.97. <i>Shot</i> 2 pada <i>Scene</i> 11	131
Gambar 5.98. <i>Shot</i> 3 pada <i>Scene</i> 11	132



DAFTAR TABEL

Tabel 5.1. Data Para Pemain 81



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skenario
- Lampiran 2. *Shot List*
- Lampiran 3. Rencana Anggaran
- Lampiran 4. *Shooting Script*
- Lampiran 5. *Briefing* Efek Visual
- Lampiran 6. Jadwal Pengambilan Gambar
- Lampiran 7. Desain Poster Film
- Lampiran 8. Desain Poster Acara Penayangan Karya
- Lampiran 9. Desain Undangan Acara Penayangan Karya
- Lampiran 10. Desain Sampul DVD
- Lampiran 11. Desain Stiker Label Cakram DVD
- Lampiran 12. Dokumentasi Foto *Behind The Scene* Produksi Film
- Lampiran 13. Dokumentasi Acara Penayangan Karya
- Lampiran 14. Kelengkapan Administrasi Tugas Akhir (Form I-VII)
- Lampiran 15. Surat Bukti Acara Penayangan Karya
- Lampiran 16. Notulensi Penayangan Karya

ABSTRAK

Film “Penyelamat Dunia” merupakan film yang diadaptasi dari kisah nyata pembuat karya, yaitu keadaan dimana seorang anak merasa tidak diperhatikan lagi oleh ibunya yang sibuk kerja. Skenario film ini mengisahkan sudut pandang anak yang merasa tidak diperhatikan sedangkan di sisi lain ibu sebagai orang tua harus bertanggung jawab atas kelangsungan hidup anaknya, salah satunya dengan cara bekerja.

Penciptaan cerita anak dan ibu tersebut dibuat dengan menggunakan *genre* dan *sub-genre* drama, dan fantasi. Hal ini bertujuan untuk memberikan alternatif tontonan yang bersifat menghibur dan juga memberikan refleksi hubungan anak dan ibu. Dengan adanya *genre* fantasi, maka film yang diciptakan dekat dengan hal yang tidak relevan.

Karakter fantasi dipilih sebagai konsep utama dalam penciptaan film fiksi “Penyelamat Dunia”. Alasan pemilihan karakter fantasi bertujuan untuk merepresentasikan sebuah imajinasi kekesalan seorang anak. Konsep penyutradaraannya dititikberatkan pada visualisasi karakter fantasi sebagai representasi imajinasi tokoh utama. Pada proses penciptaannya visualisasi diciptakan dengan bantuan artistik, yaitu kostum monster, dan juga *editing* yang menggunakan ritme cepat. Hal ini bertujuan untuk memberikan visualisasi karakter fantasi, yang dalam konteks film yaitu monster. Keberadaan monster dalam film membuat sepanjang film dekat karakter tersebut. Pembuat karya membuat sebuah kota yang dekat dan tidak asing dengan keberadaan monster. Dengan adanya film ini, diharapkan penonton akan merasakan pengalaman menonton yang berbeda.

Kata kunci: Karakter Fantasi, Penyutradaraan, Film

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan film diawali dengan adanya film hitam putih, dan film bisu. Saat ini film menjadi karya yang dapat dinikmati audio dan visualnya secara bersamaan. Film juga berkembang dari segi lain seperti *genre*, dan jenis film itu sendiri. Jenis-jenis film yaitu film dokumenter, film eksperimental, dan film fiksi. Film fiksi adalah sebuah *genre* film yang mengisahkan cerita fiktif maupun narasi. Film fiksi hanyalah rekaan yang berdasarkan pada imajinasi penulisnya. Jenis-jenis film fiksi diantaranya yaitu *action*, drama, komedi, petualangan, horor, dan *science fiction*. *Genre* film terbagi lagi menjadi *sub-genre* antara lain, film detektif, olahraga, supernatural, dan fantasi.

Film yang merupakan salah satu media dalam komunikasi massa sering digunakan untuk merepresentasikan realitas dari berbagai dimensi di kehidupan masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari masyarakat tentu memiliki masalah dan pengalaman hidup masing-masing. Sebagian besar masalah yang dialami masyarakat pasti mengandung unsur drama di dalamnya. Drama dalam kehidupan sehari-hari mampu direalisasikan dalam bentuk audio visual. *Genre* drama dalam film sangat digemari karena dekat dengan realitas masyarakat terutama tema keluarga, sehingga menarik untuk diciptakan sebuah film.

Realitas yang dibangun dalam sebuah film ber-*genre* drama, dirasa akan lebih menarik jika digabungkan dengan *genre* atau *sub-genre* lain. Hal ini akan menjadi referensi tontonan yang mampu menarik. Minimnya film drama dengan target penonton anak-anak menjadi sebuah ketimpangan dalam dunia perfilman dan pertelevisian. Sesuatu yang dekat dengan anak-anak seperti imajinasi yang cukup liar bisa menjadi acuan pembuatan karya bertema drama fantasi.

Penonton anak-anak yang cukup dekat dengan dunia imajinasi, dan dunia yang “baru” di kehidupan sehari-harinya menjadi menarik dijadikan dasar pembuatan sebuah karya film. Tokoh atau karakter yang bisa mendekati dunia imajinasi anak-anak dan membangun ketertarikan mereka adalah dengan mewujudkan tokoh atau karakter fantasi. Film drama yang di dalamnya terdapat tokoh fantasi akan bisa menjadi tontonan yang menyegarkan mata, tidak hanya anak-anak bahkan orang dewasa juga bisa menikmati film drama fantasi tersebut. Perwujudan karakter fantasi diciptakan bisa jadi sebagai personifikasi dan utuh sebagai karakter fantasi. Karakter fantasi atau karakter fantasi adalah karakter yang tidak nyata, dan tidak ada dalam kehidupan masyarakat dalam kesehariannya. Hal ini akan menjadi sebuah hal yang baru dengan rasa atau pengalaman menonton yang lebih menarik.

Karakter fantasi yang akan diciptakan dalam karya seni berupa film, adalah sosok monster. Alasan pemilihan monster adalah sosok tersebut identik dengan kejahatan, dan musuh. Imajinasi tokoh utama yang direpresentasikan dengan bentuk visual tokoh atau karakter fantasi. Hal ini dirasa menarik karena mampu membangun imajinasi penonton yang sekaligus menjadi alternatif tontonan yang menghibur. Penonton akan merasakan pengalaman baru dalam menonton film drama yang dibumbui dengan fantasi. Karakter fantasi yang dimanusiakan akan dibentuk dengan alasan karena penonton dari film tersebut adalah manusia, sehingga harus mampu dipahami oleh manusia. Dalam film yang akan diciptakan, karakter fantasi dalam wujud monster tetap memiliki mata, telinga, tangan, dan kaki, seperti manusia, namun dalam bentuk fisik yang berbeda. Hal ini dirasa cukup untuk mendekati emosi dan imajinasi penonton.

B. Ide Penciptaan Karya

Film ini memiliki latar belakang cerita tentang keluarga khususnya hubungan ibu dan anak. Dalam film fiksi “Penyelamat Dunia” ini status ibunya adalah sebagai wanita pekerja sekaligus ibu rumah tangga. Ide

penciptaan skenario ini berasal dari pengalaman pribadi. Pengalaman pribadi yang dialami pembuat karya adalah kegelisahan ketika orang tua sibuk di saat anak masih di usia pertumbuhan seperti di masa kanak-kanak dan usia anak sekolah dasar. Pada fase anak sekolah dasar ini, anak mulai belajar menjadi seseorang yang realistis. Anak akan berkeinginan besar untuk mempelajari dan “menguasai” dunia secara obyektif. Untuk aktivitas tersebut, anak tentu memerlukan banyak informasi. Karenanya dia selalu bertanya, meminta bimbingan, menuntut pengajaran serta pendidikan.

Kesibukan orang tua menyebabkan emosi anak yang masih labil bisa makin menjadi-jadi. Ada dua kemungkinan yang terjadi ketika anak mengalami fase labil, yaitu cenderung positif atau negatif. Positif yang dimaksud adalah anak akan sadar bahwa dirinya harus mandiri, dan tidak bergantung pada orang lain, sedangkan negatifnya adalah anak akan mencari pelarian yang memiliki kecenderungan kesenangan sesaat bersama lingkungan yang tidak menguntungkan bagi dirinya.

Dalam penciptaan karya ini, karakter Beni cenderung negatif karena ia menjadi sosok yang cuek, dan memiliki emosi berlebih walaupun diam. Karakter Beni condong sebagai anak dengan IQ tinggi dan memiliki kebutuhan khusus. Perilaku seperti ini dianggap menyimpang dalam ilmu psikologi anak. Imajinasi yang aktif dan kuat adalah salah satu indikator penyimpangan psikis anak. Ketika ia kesal dan marah, sesuatu yang ia lihat bisa berubah menjadi menakutkan. Hal ini berkaitan dengan hiperbola pada sebuah aksi atau adegan dalam film. Ketika Beni melihat sosok yang ia benci, sosok tersebut berubah menjadi monster yang menyeramkan.

Dalam film ”Penyelamat Dunia”, karakter ibu yang bernama Mama Iyah digambarkan bisa berubah wujud menjadi sesosok monster. Latar belakang dari berubahnya ibu menjadi monster berasal dari pengalaman fantasi pembuat karya. Sosok ibu yang identik dengan cerewet, disiplin dan tegas menjadi dasar utamanya. Karakter Beni yang berlawanan dengan sifat-sifat cerewet, disiplin, dan tegas membuat dirinya menganggap karakter

Mama Iyah “jahat” sekaligus sosok yang menyeramkan dan musuh bagi dirinya.

Penggabungan antara pengalaman pribadi yang nyata dan fantasi tersebut menjadikan film “Penyelamat Dunia” akan dibuat dengan *genre* dan *sub-genre*, yaitu drama fantasi. Hal ini bertujuan untuk mengaktifkan imajinasi penonton serta mampu menjadi refleksi tentang hubungan anak dan ibu. Tokoh utama dalam karya film ini memiliki konflik yang sering dirasakan anak dalam masa-masa pertumbuhan, seperti kekurangan perhatian dari orang tua yang sibuk bekerja. Dampak dari kesibukan orang tua bekerja yang terjadi ke anak bisa berbagai macam kemungkinannya seperti anak menjadi pendiam dan merasa kurang percaya diri.

Karakter fantasi akan diciptakan melalui akting pemain, sinematografi, dan *editing*, terutama pada visual efek. Perubahan emosi dan imajinasi tokoh Beni akan disusun dengan *editing* ritme cepat dengan penambahan visualisasi karakter fantasi. Hal ini bertujuan untuk membuat penonton merasa tegang dan terkejut ketika melihat sesuatu yang membuat Beni merasa kesal, sesuatu tersebut akan berubah menjadi monster. Monster identik dengan kejahatan dan musuh manusia. Latar belakang dari berubahnya sosok yang membuat Beni kesal menjadi monster itu diibaratkan sama seperti ibunya, Mama Iyah. Dunia yang dibangun dalam film ini adalah penggabungan antara realistis dan imajinasi. Monster Mama Iyah yang benar-benar ada di kehidupan nyata, sedangkan berubahnya sosok yang membuat Beni kesal semata-mata hanya dalam imajinasi Beni.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menyampaikan pesan bahwa perhatian tidak selalu soal keberadaan, dalam sebuah film bertema keluarga dengan menggunakan *genre* dan *sub-genre* drama fantasi.
- b. Memberikan alternatif tontonan yang bersifat menghibur dan refleksi kepada penonton tentang keluarga, khususnya hubungan ibu dan anak.

- c. Memvisualkan karakter fantasi, yaitu monster, dalam sebuah film sebagai representasi visual imajinatif tokoh utama dalam film.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Memberikan informasi tentang karakter fantasi yang bersifat manusia.
- b. Memberikan inspirasi tentang *genre* dan *sub-genre* yang mampu menyampaikan pesan dan hiburan.
- c. Memberikan edukasi tentang hubungan ibu dan anak, tentang perbedaan sudut pandang dan cara berpikir supaya anak dan ibu bisa saling memahami satu sama lainnya.

D. Tinjauan Karya

1. A Monster Calls

Produser	: Belén Atienza, Mitch Horwits dan Jonathan King
Sutradara	: J. A. Bayona
Penulis	: Patrick Ness
Tahun	: 2016
Rumah Produksi	: Apaches Entertainment, Telecinco Cinema
Durasi	: 108 menit
Tanggal rilis	: 10 September 2016
Pemain	: Lewis MacDougall, Sigourney Weaver, Felicity Jones, Toby Kebbell, Liam Neeson dan James Melville



Gambar 1.1. Poster Film *A Monster Calls*

Sumber: <https://m.imdb.com/>

Film ini mengisahkan tentang kehidupan seorang anak bernama Conor yang diperankan oleh Lewis MacDougall. Conor pada saat itu berusia 12 tahun, dimana di usia sekecil itu ia harus menghadapi kenyataan bahwa ibunya (Felicity Jones) sakit-sakitan. Akibat ibunya yang sakit-sakitan ini Conor harus belajar hidup mandiri dan tidak tergantung pada ibunya.

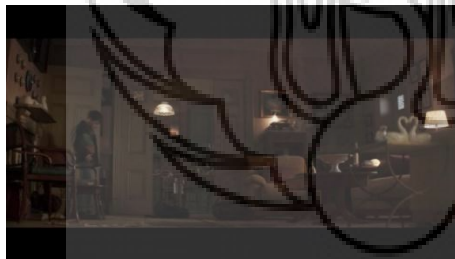
Conor sering dibully dan dihina oleh teman-temannya ketika ia di sekolah. Ia merasa mendapat ejekan dari teman-temannya. Conor mencoba melarikan diri ke sebuah dunia fantasi yang di dalamnya terdapat dongeng dan monster. Tujuan Conor masuk kedalam dunia fantasi tidak lain hanya untuk meningkatkan tingkat kepercayaan dirinya dan membangun kepercayaan dalam dirinya. Conor hanya meminta ibunya pulih dari sakit dan bisa bermain bersama dengannya, sehingga Conor dapat kembali membangun kepercayaan dirinya. Ia mulai mencari cara agar bisa menyembuhkan ibunya sampai akhirnya Conor meminta bantuan kepada monster pohon untuk menyembuhkan ibunya dari penyakit yang diderita ibu Conor.

Dalam penciptaan karya seni berupa film fiksi berjudul “Penyelamat Dunia” akan menggunakan karakter fantasi yang bersifat manusia seperti dalam film *A Monster Calls*. Karakter fantasi dalam wujud monster juga akan ada dalam penciptaan film ini. Dalam penciptaan karya yang akan

dibuat karakter fantasi adalah karakter manusia yang dapat berubah menjadi monster sehingga bukan karakter fantasi secara utuh. Referensi lain dari film ini adalah alur dan set artistiknya.

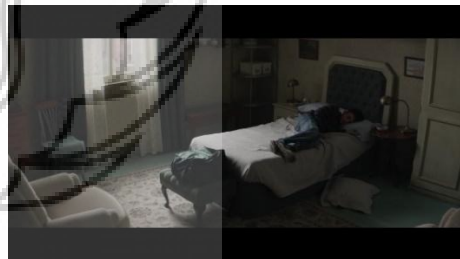
Dalam film “Penyelamat Dunia” akan menggunakan alur maju. Persamaan karya ini dengan film *A Monster Calls* adalah penggunaan animasi untuk menceritakan kisah lain atau imajinatif, di luar alur kisah nyata. Perbedaannya adalah jika pada film *A Monster Calls* menggunakan animasi utuh yang berasal dari gambar ibu Conor, namun pada film “Penyelamat Dunia” akan menggunakan *photo story* animasi yang menjadi *pop up* ketika karakter Beni membuka dan membaca buku dongengnya.

Set artistik dalam film ini akan memiliki kesamaan tema yaitu *modern vintage*. Tiap set yang dibangun akan banyak menggunakan warna-warna pastel dan netral, sehingga mata penonton fokus melihat aksi karakter dalam tiap *frame*. Warna yang akan banyak digunakan adalah warna cokelat, hitam, dan putih.



Gambar 1.2. Screenshot 1 Film *A Monster Calls*

Sumber: <https://xxi.me/>



Gambar 1.3. Screenshot 2 Film *A Monster Calls*

Sumber: <https://xxi.me/>

2. Room

Produser	: Ed Guiney dan David Gross
Sutradara	: Lenny Abrahamson
Penulis	: Emma Donoghue
Tahun	: 2015
Rumah Produksi	: Telefilm Canada, Filmnation Entertainment, Irish Film Board, Element Pictures, No Trace Camping, Film4

Durasi : 118 menit
 Tanggal rilis : 4 September 2015
 Pemain : Brie Larson, Jacob Tremblay, Joan Allen



Gambar 1.4. Poster Film Room
 Sumber: <https://m.imdb.com/>

Film ini menceritakan tentang Joy yang berusia 24 tahun bersama putranya, Jack, 5 tahun, yang hidup di sebuah gudang kumuh yang mereka sebut *room* atau kamar. Mereka berbagi tempat tidur, toilet, bak mandi, televisi, dan dapur. Satu-satunya jendela adalah langit-langit. Mereka ditawan oleh seorang pria bernama Old Nick, ayah Jack, yang menculik Joy tujuh tahun lalu. Ia berusaha untuk tetap optimis demi anaknya, tapi kadang ia merasa depresi dan menderita gizi buruk. Ia membuat Jack percaya bahwa kamar dan isinya adalah nyata, sedangkan seluruh dunia hanya ada di dalam televisi saja.

Pada penciptaan karya seni berupa film fiksi berjudul “Penyelamat Dunia”, karakter utama akan memiliki beberapa kesamaan seperti Jack yang polos, dan emosinya belum stabil. Emosi yang tidak stabil membuatnya bisa marah kepada ibunya sendiri. Karakter Beni akan menjadi karakter dengan emosi yang labil sehingga ia bisa marah kepada ibunya tanpa pikir panjang.

Perbedaan karakter dalam film “Penyelamat Dunia”, tokoh Beni adalah seorang anak polos dengan emosi yang belum stabil namun memiliki kekuatan super. Kekuatan super yang ia miliki berasal dari keluarganya yang merupakan titisan monster penyelamat dunia. Karena tokoh Beni memiliki kekuatan super, maka ia tidak memiliki teman dekat di sekolahnya. Ia menjadi seorang anak dengan individualis tinggi, di samping ia tidak percaya diri karena tidak memiliki kedekatan dengan orang tuanya, seperti teman-teman lainnya.

3. Stranger Things

Produser : Karl Gajdusek, Cindy Holland, Brian Wright, Matt Thunell, Shawn Levy, Dan Cohen, The Duffer Brothers, Iain Paterson

Sutradara : The Duffer Brothers

Penulis : The Duffer Brothers

Tahun : 2016

Rumah Produksi : 21 Laps Entertainment, Monskey Massacre

Durasi : 42-62 menit

Tanggal Rilis : 15 Juli 2016

Pemain : Winona Ryder, David Harbour, Finn Wolfhard, Millie Bobby Brown, Gaten Matarazzo, Caleb McLaughlin

Serial berjudul Stranger Things ini menceritakan tentang kehidupan anak-anak bernama Mike, Dustin, Will dan Lucas yang sangat menyukai sains, lalu ketiganya bertemu dengan Eleven yang menjadi korban pengendalian pikiran oleh sebuah perusahaan di kota Hawkins.

Referensi yang diambil dari serial ini adalah sinematografinya. Kamera yang bergerak secara dinamis membuat penonton merasakan emosi yang dekat dan ketegangan ketika menonton film tersebut. *Angle* kamera yang diambil tidak banyak menggunakan *close up*, cukup dengan *medium shot*, dan *shot* luas.



*Gambar 1.5. Screenshot Serial Stranger
Things Season 1
Sumber: <https://xxi.me/>*



*Gambar 1.6. Screenshot Serial Stranger
Things Season 2
Sumber: <https://xxi.me/>*



BAB II

OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

A. Objek Penciptaan

1. Penyutradaraan Film Fiksi

Sutradara adalah orang yang bertanggungjawab atas teknik dan estetika dalam sebuah film. Seorang sutradara harus mampu merepresentasikan naskah dalam bentuk audio visual, sehingga kru dari divisi lain bisa membantunya untuk menciptakan film sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sutradara adalah orang yang melalui setiap tahap produksi, mulai praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi.

Penyutradaraan sangat erat kaitannya dengan seorang sutradara, baik dalam penciptaan karya televisi, dokumenter maupun fiksi. Penyutradaraan film fiksi adalah proses dimana sutradara menganalisis naskah, melakukan pemilihan pemeran, membimbing pelatihan aktor, mempersiapkan proses penciptaan film, dan evaluasi hasil karya pada tahap pascaproduksi. Analisis naskah dilakukan agar sutradara mampu memvisualkan sesuai visi dan misi yang diinginkan produser dengan dibantu kru divisi lain dalam proses pembuatannya. Pemilihan pemeran dilakukan dengan *casting*, baik *casting by ability*, *casting to type*, atau jenis *casting* yang lainnya. Proses memberikan bimbingan pada aktor agar sesuai dengan yang diinginkan juga wajib dilakukan oleh sutradara sebagai penanggungjawab visual yaitu secara gerak dan aksi pemain di depan kamera. Proses penciptaan film dapat dilakukan dengan baik ketika seorang sutradara menguasai naskah yang akan diproduksi, sehingga ia menjadi otak dari semua divisi yang membantunya menciptakan karya.

Pada penyutradaraan film fiksi “Penyelamat Dunia” akan menggunakan beberapa *genre* yang digabungkan dengan *sub-genre*. Penggabungan *genre* dan *sub-genre* tersebut adalah film fiksi drama, dan fantasi. Penggabungan unsur *genre* tersebut bertujuan untuk

memperbanyak referensi film fiksi dan bisa dijadikan alternatif tontonan yang menghibur. Porsi *genre* yang ditonjolkan adalah drama, dan fantasi. Drama yang cenderung mengangkat tentang realitas, sedangkan fantasi yang bersifat khayalan dan imajinatif. Komedi dan *science fiction* dalam film “Penyelamat Dunia” hanya akan menjadi bumbu untuk mendukung dua *genre* dan *sub-genre* utama yaitu drama dan fantasi. Drama yang diangkat adalah tentang hubungan ibu dan anak. Hal ini dirasa dekat dengan realitas yang ada di kehidupan sehari-hari, dan bisa menjadi refleksi bagi penonton. Fantasi yang dibuat didasarkan pada imajinasi anak.

Dunia anak adalah dunia yang penuh kejutan. Dunia bermain yang kaya akan cetusan-cetusan imajinasi anak dalam bungkus ekspresi yang demikian jujur dan alami serta menakjubkan. Imajinasi anak berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan berbicara dan menjadi sarana bagi anak untuk belajar memahami realitas keberadaan diri serta lingkungan sekitarnya.

Imajinasi adalah sejenis khayalan, fantasi, atau ilusi, yang berkaitan dengan daya membayangkan sesuatu hal yang tidak nyata atau tidak mungkin terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Imajinasi lahir dari proses mental yang manusiawi. Proses ini mendorong semua kekuatan yang bersifat emosi untuk terlibat dan berperan aktif dalam merangsang pemikiran dan gagasan kreatif, serta memberikan energi pada tindakan kreatif.

Imajinasi merupakan bagian dari tugas sebuah perkembangan seorang anak. Ingatan pada anak usia sekolah mencapai intensitas paling besar, dan kuat. Daya menghafal dan daya memorisasi (dengan sengaja memasukkan dan melekatkan pengetahuan dalam ingatan) adalah paling kuat (Kartono, 1979 : 141). Periode seperti inilah yang harus menjadi perhatian orangtua agar tidak terlewat begitu saja dan bisa membantu menumbuhkan imajinasi anak.

Manusia dalam melalui perjalanan hidupnya senantiasa di penuh rasa ingin tahu tentang realitas yang berhubungan dengan dirinya dan alam. Oleh karena itu apa yang di saksikan oleh seseorang selalu dijadikan motivasi untuk mengetahui lebih jauh dan lebih dalam. Pada tingkat ini kinerja akal manusia mulai bergerak ke arah yang lebih jauh dalam memahami realitas wujud, dan pengamatan yang bersifat imajinatif, namun untuk sampai pada sebuah gerakan imajinasi yang tepat dan benar seseorang harus mampu berpikir secara logis terlebih dahulu.

Kemampuan anak dalam berimajinasi akan mengantarkannya untuk menjadi seorang pemikir kreatif yang tentu saja amat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak di masa depan. Salah satu manfaatnya adalah agar anak mampu menghadapi dan mencari solusi atas setiap permasalahan yang dihadapinya kelak.

2. Karakter Fantasi

Karakter fantasi atau yang bisa juga disebut dengan karakter fantasi adalah karakter yang wujudnya bukan manusia tetapi bisa dimanusiakan secara sifat dan perilakunya. Sosok karakter fantasi diciptakan dalam film-film fantasi dan animasi dengan target audiens anak-anak. Hal ini bertujuan agar mendapat kedekatan dengan anak-anak yang masih diliputi unsur imajinatif dan fantasi dalam pikirannya.

Wujud dari karakter fantasi bisa dalam bentuk apa pun, misal hewan yang dimanusiakan, alien, robot, monster, atau bahkan benda-benda mati. Penggunaan karakter fantasi dalam film, seharusnya memiliki filosofinya masing-masing. Misalnya, karakter lampu dimanusiakan dengan cara menunjukkan bagian-bagian dalam tubuh manusia yang juga ada dalam bagian-bagian lampu, dan bagaimana dampaknya bagi penonton.

Cara terbaik untuk mengeksplorasi sebuah ide adalah melakukannya dengan menggunakan karakter fantasi. Menemukan dan menikmati makhluk yang tidak pernah ada adalah sesuatu hal yang menyenangkan. Cara menuliskan karakter fantasi sama seperti penulisan karakter manusia.

Hal penting yang harus ada yaitu karakter harus memiliki kepribadian tiga dimensi, harus memiliki konflik, latar belakang, dan apa yang dibutuhkan karakter.

Pembentukan karakter fantasi atau karakter fantasi harus benar-benar beda dari manusia sebenarnya. Ada dua poin perbedaan mencolok, yaitu fisiologis dan psikologis. Pertama, secara fisiologis harus ada cukup perbedaan fisik dari manusia bahwa karakter itu jelas dari spesies yang berbeda, dan yang pertama bisa dilihat penonton adalah fisik. Perbedaannya dengan manusia harus kontras dan signifikan. Kedua, secara psikologis juga perlu ada perbedaan. Jika karakter fantasi yang dibuat benar-benar seperti manusia, dan penonton mulai menganggapnya sebagai manusia terlepas dari perbedaan fisik, maka harus ada perbedaan menonjol dari psikologis. Hal ini dilakukan agar penonton yakin dan tahu bahwa karakter tersebut benar-benar bukan manusia.

B. Analisis Objek Penciptaan

1. Skenario

a. Penulisan Skenario “Penyelamat Dunia”

Skenario adalah pedoman bagi seluruh kru baik praproduksi, produksi, dan pascaproduksi untuk menghasilkan sebuah karya film sesuai dengan tujuan dan ide awal. Dalam pembuatan skenario “Penyelamat Dunia”, tidak hanya berasal dari pengalaman pribadi penulis tetapi juga imajinasi. Skenario ini akan menjadi panduan seluruh kru dalam membedah kebutuhan masing-masing divisi agar lebih mudah dan terkontrol dengan baik.

Ide awal cerita dalam karya film ini yaitu tentang keluarga titisan monster. Hal ini berasal dari imajinasi dan fantasi penulis skenario. Hasil imajinasi dan fantasi kemudian direfleksikan ke hal-hal yang lebih dekat dengan target penonton yaitu anak-anak dan remaja. Realisasi dari ide awal tersebut ditarik ke dunia nyata yang lebih dekat dengan sutradara dan penulis skenario.

b. Judul

Penciptaan karya seni berupa film fiksi berjudul “Penyelamat Dunia”. Judul ini adalah garis merah dari cerita yang dibangun dalam film, tentang bagaimana sosok ibu yang menyelamatkan anaknya dari bahaya. Tentang bagaimana sosok ibu yang melakukan hal besar tanpa diketahui dan dimengerti oleh anaknya.

c. Premis

Premis dalam film ini adalah seorang anak bernama Beni yang ingin mendapat perhatian lebih dari ibunya dengan cara meminta ibunya berhenti bekerja, namun Beni mengalami kesulitan ketika ibunya menolak permintaan Beni dan tidak bisa berhenti bekerja sebagai monster penyelamat dunia. Beni dan ibunya merupakan keluarga titisan monster.

d. Tema Cerita

Tema adalah gagasan sentral, dasar cerita yang juga mencakup permasalahan cerita, yaitu sesuatu yang akan diungkapkan untuk memberikan arah dan tujuan cerita dalam sebuah karya (Dewojati, 2010 : 171). Tema yang diambil dalam film fiksi “Penyelamat Dunia” adalah tentang kehidupan keluarga titisan monster.

e. Sinopsis Film “Penyelamat Dunia”

Beni (10) tinggal berdua bersama ibunya, Mama Iyah (32), di sebuah pemukiman yang sepi. Karena Mama Iyah sibuk bekerja, Beni dipaksa hidup nomaden di lingkungan keluarga dan saudara Mama Iyah. Beni berangkat sekolah diantar Mama Iyah, pulang sekolah dijemput Bude Lis (35), dan singgah di rumah Nenek Tin (60). Waktu Beni bertemu Mama Iyah hanya pagi dan malam hari. Beni gelisah dan merasa tidak diperhatikan oleh Mama Iyah yang sibuk bekerja. Beni meminta Mama Iyah berhenti bekerja. Mama Iyah tidak mengiyakan permintaan Beni.

Pada satu hari, Beni sengaja melihat Mama Iyah bangun dini hari untuk persiapan kerja. Beni melihat Mama Iyah keluar rumah memakai jubah hitam dan berubah menjadi Monster. Pagi harinya, Beni menanyakan soal kejadian yang ia lihat ke Mama Iyah. Mama Iyah kemudian menjelaskan tentang perihal keturunan monster yang ada pada dirinya dan juga Beni. Beni marah dan tidak bisa menerima identitas dirinya sebagai anak titisan monster. Hingga pada satu hari ia melihat Mama Iyah melawan monster jahat, ia baru mau menerima identitas dirinya tersebut. Beni baru sadar akan keturunan monster yang ada pada dirinya, karena ia memiliki kekuatan yang tidak dimiliki anak-anak sebayanya. Karena sudah paham dan mengerti pekerjaan Mama Iyah, Beni membantu Mama Iyah bekerja. Di hari libur ia ikut bekerja menyelamatkan dunia bersama Mama Iyah menyerang monster jahat yang merusak Bumi.

f. Alur/Plot

Plot pada film fiksi “Penyelamat Dunia” dituturkan dengan pola linier, dimana waktu berjalan sesuai urutan kejadian tanpa ada interupsi waktu. Penuturan cerita secara linier memudahkan penonton memahami hubungan sebab akibat antara peristiwa satu dengan peristiwa yang lainnya. Dalam penciptaan karya film ini akan ada cerita dongeng dalam bentuk *photo story* animasi, sehingga akan ada dua alur yang berjalan bersamaan dalam satu film. Sepanjang apapun rentang waktu cerita jika tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan maka polanya tetap linier. Sekali pun menggunakan *multi-plot* (tiga cerita atau lebih) jika disajikan secara simultan dan terjadi dalam waktu yang relatif sama, maka polanya juga tetap dianggap linier (Pratista, 2008 : 36).

g. Konflik

Konflik adalah permasalahan yang kita ciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik (Lutters, 2004 : 100). Sebuah cerita tidak bisa lepas dari konflik yang membentuknya. Konflik adalah roh dari sebuah cerita. Konflik memberikan efek emosional kepada penonton saat menikmati sebuah cerita dalam film.

Dalam film fiksi “Penyelamat Dunia”, konflik awalnya adalah saat Beni merasa tidak diperhatikan Mama Iyah karena Mama Iyah sibuk bekerja. Konflik utamanya adalah saat tokoh Beni mengetahui bahwa Mama Iyah dan dirinya merupakan keluarga titisan monster. Tokoh Beni tidak bisa menerima identitas dirinya sebagai anak dari titisan monster penyelamat dunia. Di samping itu, Mama Iyah tetap melindungi Beni dari bahaya monster yang berusaha menyerang Beni. Penonton akan disajikan konflik dalam bentuk visual dan tidak banyak menggunakan dialog.

2. Analisa 3 Dimensi Tokoh

Tokoh dalam film “Penyelamat Dunia” terbagi atas tokoh utama, tokoh pendukung dan tokoh lain. Tokoh utama di film ini adalah Beni dan Mama Iyah . Tokoh pendukung adalah anggota keluarga Beni, sedangkan tokoh lain adalah tokoh yang muncul sesekali dalam beberapa adegan dalam film.

a. Tokoh Utama

1. Beni (10 tahun)

Dimensi Fisiologis : anak laki-laki, tinggi badan 135cm, berat badan 30kg, rambut pendek berantakan, kulit, sawo matang, mata cokelat.

Dimensi Sosiologi : berasal dari keluarga menengah ke atas, merupakan turunan ke tujuh dari titisan

keluarga monster, suku jawa, agama islam, tidak memiliki teman dekat di sekolah.

Dimensi Psikologis : seorang introvert, labil, kesepian, pendiam, emosinya meledak-ledak, suka mainan robot, monster dan superhero sendirian, baginya perhatian dan kasih sayang dari orang tua adalah hal mutlak yang wajib ada dalam hidupnya.

2. Mama Iyah (32 tahun)

Dimensi Fisiologis : tinggi 165cm, berat badan 55kg, kulit putih bersih, rambut hitam lurus panjang, hidung mancung, mata tajam berwarna cokelat.

Dimensi Sosiologi : seorang ibu rumah tangga, turunan ke enam dari titisan keluarga monster, ia bekerja sebagai monster penyelamat dunia, keluarga kelas menengah ke atas, memiliki suami yang sudah lama tidak pulang ke rumah karena sibuk bekerja.

Dimensi Psikologi : sabar, sayang anak, optimis, tangguh berjuang, baginya keselamatan anggota keluarga adalah hal terpenting dalam hidupnya.

b. Tokoh Pendukung

1. Bude Lis (35 tahun)

Dimensi Fisiologis : tinggi badan 155cm, wajahnya tirus, rambut warna-warni, kulit sawo matang.

Dimensi Sosiologi : kakak dari Mama Iyah, punya keluarga kecil yang harmonis, keluarga menengah.

Dimensi Psikologi : ramah, mudah membaaur, sopan, perhatian dengan lingkungan sekitar.

2. Nenek Tin (60 tahun)

Dimensi Fisiologis : rambut putih dicepol, memakai kacamata, tinggi 160cm, badan kurus agak bungkuk, punya codet.

Dimensi Sosiologi : tidak memiliki pekerjaan karena sudah tua, suaminya sudah lama meninggal, tinggal sendiri di rumah.

Dimensi Psikologi : baik, lemah lembut, perhatian.

c. Tokoh Lain/Figuran

1. Tita (11 tahun)

Dimensi Fisiologis : badannya kecil, rambutnya pendek dan keriting, suka kacamata dengan *frame* warna-warni.

Dimensi Sosiologi : anak Bude Lis, keluarga kelas menengah, akrab dan dekat dengan Beni.

Dimensi Psikologi : memiliki keingintahuan yang besar, ceria, ramah, pandai bergaul, suka bercanda, *extrovert*, unik.

2. Roni (10 tahun)

Dimensi Fisiologis : tinggi 140cm, rambut cepak berwarna hitam, sedikit berponi, rapi dalam berpakaian, punya sesuatu yang menonjol atau *eye catching*.

Dimensi Sosiologi : keluarga kelas menengah, siswa paling pintar di sekolah.

Dimensi Psikologi : pintar, cerdas, pendiam, ingin megetahui segala hal, obsesif, pandai berpendapat.

3. Ibu Guru (27 tahun)

Dimensi Fisiologis : tinggi 155cm, rambut pendek sebah berwana hitam, garis wajah tegas.

Dimensi Sosiologi : bekerja sebagai guru SD, pemimpin, pandai membaur dengan orang lain.

Dimensi Psikologi : tanggung jawab, tenang, sabar.

4. Papa Monster

Dimensi Fisiologis : rambut gondrong keriting mengembang, kulit sawo matang, badan tinggi gemuk, wajah bercodet, gigi depan berwarna emas.

Dimensi Sosiologi : bekerja sebagai monster penyelamat dunia, lama tidak pulang ke rumah, kelas menengah ke atas, suku jawa.

Dimensi Psikologi : pekerja keras, teguh dan berpendirian, suka bercanda, baik hati, ramah, suka tersenyum.

5. Teman-teman Sekolah

Dimensi Fisiologis : tinggi rata-rata 140cm, rambut cepak berwana hitam, pakaian berantakan.

Dimensi Sosiologi : keluarga kelas menengah ke bawah, segerombolan siswa bandel.

Dimensi Psikologi : nakal, bandel, cuek, *extrovert*.

d. Tokoh Fantasi

1. Monster Penyelamat Dunia

Monster Penyelamat Dunia merupakan golongan dari hewan-hewan herbivora. Hewan rusa dipilih untuk menjadi bentuk dasar dari karakter Monster Penyelamat Dunia. Hewan rusa dipilih karena termasuk dalam golongan herbivora dan tidak memiliki tingkat kegarangan dari segi bentuk maupun karakternya yang bukan

pemangsa. Monster Penyelamat Dunia memiliki sifat yg baik, karena tujuannya adalah menyelamatkan dunia, terutama dunia anaknya, yaitu tokoh utama bernama Beni. Karena termasuk jenis monster yang baik, maka Monster Penyelamat Dunia akan diberi warna-warna yang tidak terlalu mendominasi, namun cenderung natural, seperti warna biru, hijau, dan kuning. Monster Penyelamat Dunia adalah wujud lain dari karakter Mama Iyah, yang pada dasarnya merupakan titisan keluarga monster. Ornamen menyerupai daun dan sulur yang memenuhi tubuhnya dijadikan sebagai analogi, sosok ibu yang menjadi tempat anak bertumbuh dan mendapatkan pendidikan serta pengetahuan baru, sama seperti daun dan sulur yang tubuh dalam sebuah pohon. Aura dan jurus yang mampu dikeluarkan oleh Mosnter Penyelamat Dunia menggunakan wana kuning untuk memperkuat karakternya yang tidak termasuk dalam golongan perusak.

2. Monster Perusak Dunia

Monster Perusak Dunia merupakan golongan dari hewan karnivora dan omnivora. Ia adalah jenis-jenis pemangsa, seperti singa, harimau, ular, gorila dan lain sebagainya. Pemilihan gorila sebagai dasar bentuk dari Monster Perusak Dunia adalah bentuknya sebagai hewan omnivora yang tidak terlalu mendominasi, dalam arti bukan seperti hewan pemangsa yang banyak ditakuti oleh orang banyak seperti harimau atau singa. Gorila memiliki badan besar dan warna badan yang gelap, namun karena bentuknya yang mirip dengan monyet yang identik dengan keusilannya, ia tidak terlalu menonjol dalam golongan pemangsa. Monster Perusak Dunia memiliki kepentingan untuk membunuh tokoh Beni, karena Beni merupakan turunan ke tujuh yang mampu menghilangkan kutukan monster dalam silsilah keluarganya. Monster Perusak Dunia akan diberi warna gelap seperti abu-abu, merah, dan oranye. Warna yang

cenderung mendominasi dan menjadikannya sosok yang seram. Aura dan jurus yang mampu dikeluarkan oleh Monster Perusak Dunia berwarna merah. Hal ini diciptakan atas dasar, warna merah yang memiliki makna berani dan mendominasi. Kecenderungan karakter Monster Perusak Dunia yang memang bertujuan untuk merusak dunia diperkuat dengan warna merah dari aura dan juga jurus yang mampu ia keluarkan.

3. Monster Imajinasi

Monster Imajinasi merupakan bentuk dari visualisasi karakter fantasi dalam imajinasi tokoh Beni ketika ia menghadapi sesuatu yang membuat dirinya merasa kesal. Monster Imajinasi cenderung memiliki warna yang cerah, seperti kuning, oranye, merah muda, dan hijau. Percampuran warna ini didasarkan pada karakter anak-anak yang memiliki kecenderungan di lingkungan yang penuh warna, bisa berasal dari mainan di sekitarnya atau bahkan baju yang mereka pakai. Pemilihan hewan ubur-ubur sebagai dasar bentuk Monster Imajinasi didasarkan pada adanya tentakel yang menyerupai tangan sehingga tampak lincah. Ubur-ubur juga memiliki nematosista yang merupakan zat beracun. Hal ini dianalogikan dengan apa yang membuat tokoh Beni kesal, terutama dalam bentuk ucapan atau perkataan lawan bicaranya. Monster Imajinasi hanya ada dalam imajinasi dan khayalan tokoh Beni, dan tidak ada tokoh lain yang bisa melihatnya.

3. Konsep dan Metode

Penyutradaraan film fiksi “Penyelamat Dunia” memiliki konsep visualisasi karakter fantasi. Karakter fantasi yang diciptakan dalam film salah satunya akan menjadi representasi imajinasi tokoh utama yaitu Beni. Karakter fantasi tersebut akan dikhususkan dalam bentuk monster. Visualisasi imajinasi tokoh Beni dalam film ini adalah ketika ia melihat

sesuatu yang mengganggu dan membuatnya benci, maka sesuatu tersebut akan berubah menjadi sosok monster yang menyeramkan. Pada dasarnya tokoh Beni dalam cerita adalah anak yang tidak suka dengan monster, karena monster identik dengan kejahatan dan musuh manusia.



Gambar 2.1. Referensi Monster Imajinasi
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Wujud monster dalam film “Penyelamat Dunia” tidak hanya dalam imajinasi tokoh utama, tetapi ada dalam cerita nyata di sebuah kota yang memang sudah tidak asing lagi dengan keberadaan monster. Wujud monster dalam cerita nyata tersebut ada pada tokoh Mama Iyah, yaitu Monster Penyelamat Dunia, dan Monster Perusak Dunia yang berusaha membunuh tokoh Beni.



Gambar 2.2. Referensi Monster Penyelamat Dunia
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



Gambar 2.3. Referensi Monster Perusak Dunia

Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Metode yang akan digunakan untuk menciptakan imajinasi tokoh utama secara visual adalah pendekatan melalui sinematografi, *editing*, dan akting pemain di depan kamera. Pendekatan sinematografi yang dilakukan oleh sutradara adalah dengan menggunakan *full shot* dan *medium shot*. Pendekatan secara *editing* dilakukan melalui *cutting* dengan ritme cepat untuk mendukung keterkejutan penonton melihat perubahan sesuatu yang dibenci tokoh utama menjadi sosok monster. Akting pemain di depan kamera tentu sangat menentukan bagaimana reaksi penonton. Dalam hal ini, akting akan dibuat natural dengan perpaduan pikiran dan perspektif antara sutradara serta pemainnya, sehingga harus dilakukan *reading* dan diskusi yang intensif selama masa praproduksi.

BAB III

LANDASAN TEORI

A. Film Fiksi

Film fiksi adalah film rekaan. Berbeda dengan film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot dan hukum kausalitas. Sebab akibat dari alur sebuah film fiksi akan mempengaruhi bagaimana cerita dapat diterima dan pesan tersampaikan kepada penontonnya. Cerita yang diangkat menjadi topik film bisa berupa cerita fiktif atau berdasarkan kisah nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi artistiknya. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas (Pratista, 2008 : 6).

Film fiksi terbagi atas *genre* dan *sub-genre*. Jenis-jenis film fiksi di antaranya yaitu *action*, drama, komedi, petualangan, horor, dan *science fiction*. *Genre* film terbagi lagi menjadi *sub-genre* antara lain yaitu, film detektif, olahraga, supernatural, dan fantasi. Pembagian *genre* dan *sub-genre* dalam film fiksi tersebut tetap memiliki bentuk yang terdiri dari beberapa unsur yang sama dan saling berkaitan. Bentuk yang dimaksud adalah penceritaannya. Unsur-unsur penceritaan yaitu cerita, plot, karakter, ruang, waktu, dan hubungan sebab-akibat.

B. Sutradara

Sutradara adalah orang yang bertugas mengarahkan sebuah film sesuai dengan naskah yang merujuk pada produser film. Skenario digunakan untuk mengontrol aspek-aspek seni dan drama. Pada masa yang sama, sutradara mengawal petugas atau pekerja teknik dan pemeran untuk memenuhi wawasan pengarahannya. Seorang sutradara juga berperan dalam membimbing kru teknisi dan para pemeran film dalam merealisasikan kreativitas yang dimilikinya. Sutradara juga mempunyai tugas di masa

persiapan produksi, yaitu membedah skenario, memahami skenario, menghafal skenario, menyerap skenario, menyatu dengan skenario.

Seorang sutradara harus mampu menguasai skenario. Skenario menurut Misbach Yusa Biran adalah naskah yang berisi cerita atau gagasan yang telah didisain cara penyajiannya, agar komunikatif dan menarik disampaikan dengan media film (Biran, 2010 : 279).

Sutradara bertanggung jawab atas aspek-aspek kreatif pembuatan film, baik interpretatif maupun teknis. Ia menduduki posisi tertinggi dari segi artistik dan memimpin pembuatan film tentang "bagaimana yang harus tampak" oleh penonton. Selain mengatur laku di depan kamera dan mengarahkan akting serta dialog, sutradara juga mengontrol posisi beserta gerak kamera, suara, pencahayaan, dan hal-hal lain yang menyumbang kepada hasil akhir sebuah film.

Tugas seorang sutradara terlibat dalam segala aspek produksi, mulai dari pra hingga pasca, dijelaskan dalam buku "Film and The Director" yang ditulis oleh Don Livingston sebagai berikut:

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 di dengar pada film yang telah selesai (Livingston, 1969 : 1).

Sutradara bertanggungjawab dari pra produksi hingga pasca produksi. Mulai dari pengembangan ide, naskah, dan keseluruhan konsep kreatif masing-masing divisi. Sutradara juga yang menjadi pengambil keputusan dalam proses produksi. Dalam tahap pascaproduksi, sutradara bekerjasama dengan penyunting gambar untuk menyusun gambar yang sudah ada.

Sebagai seorang pemimpin dalam kelancaran produksi, seorang sutradara juga harus memahami unsur-unsur visual (*element visual*) yang sangat penting dalam mengarahkan seluruh krunya. Unsur-unsur visual tersebut harus matang ketika tahap praproduksi. Sutradara harus memiliki *theatre of mind*. Seperti yang dikatakan Bayu Widagdo dan Winastwan Gora dalam bukunya "Bikin Film Indie Itu Mudah!" yaitu sebagai berikut:

Berbekal *theatre of mind* di benaknya, sutradara memberi instruksi kepada *talent*. Instruksi tersebut di antaranya cara melakukan dialog (*reading*) dan *acting* (*rehearsal*) pada saat pengambilan gambar, termasuk instruksi *blocking* di lokasi (Widagdo, 2007 : 37).

C. Karakter Fantasi

Karakter fantasi, atau yang bisa disebut juga dengan karakter non manusia adalah karakter yang memiliki wujud nyata namun bukan manusia, melainkan sosok selain manusia yang dimanusiakan. Karakter fantasi banyak digunakan dalam film drama keluarga, fantasi, fiksi ilmiah dan horor. Karakter non manusia dapat berwujud binatang, makhluk luar angkasa, monster, benda mekanik, bahkan benda mati (Pratista, 2008 : 81).

Cerita dengan karakter fantasi biasa digunakan dalam film yang ditujukan untuk anak-anak. Hal ini dilakukan karena kedekatan anak-anak dengan dunia imajinasi. Film yang menggunakan karakter fantasi tidak menutup kemungkinan untuk penonton usia remaja hingga dewasa, seperti film superhero. Karakter fantasi dibuat karena imajinasi dan berdasarkan khayalan tentang makhluk yang tidak ada di kehidupan nyata, atau bisa jadi sebagai analogi.

Karakter fantasi pada dasarnya adalah manusia yang berubah. Perubahan manusia tentu akan menimbulkan perbedaan aksi dan reaksi. Karakter fantasi akan bekerja sesuai dengan bagaimana sudut pandangnya sendiri. Dalam beberapa hal, seorang penulis akan mendekati penulisan karakter fantasi dengan cara yang sama seperti menulis karakter manusia. Hal yang sama perlu dihadirkan, seperti harus memiliki konflik, latar belakang, dan kebutuhan karakter.

Dalam menciptakan karakter fantasi ada beberapa hal yang perlu dipikirkan. Pertama, apa yang membuat mereka berbeda dari manusia. Misalnya dari bentuk mata, telinga, atau apa pun yang dapat dilihat dari sudut pandang fisiologis. Perbedaan secara fisiologis ini harus menjelaskan bahwa mereka berasal dari spesies selain manusia. Selain secara fisiologis, perbedaan juga harus tampak secara psikologis. Jika karakter fantasi benar-

benar seperti manusia, penonton harus mulai menganggapnya sebagai manusia juga, terlepas dari perbedaan fisik.

Kedua, pembuatan karakter fantasi dalam beberapa hal adalah kebalikan dari poin pertama, tapi keduanya saling berkaitan. Menulis karakter yang benar-benar manusia secara fisik dan pemikiran bisa dilakukan dengan baik dan menarik, tapi dalam cerita film pendek waktunya sangat singkat untuk penonton memahami karakter. Hal ini menyebabkan kurangnya rasa simpati dan empati pada karakter.

Jika objek yang ditransformasi dari realitas adalah sosok manusia, misalnya, di dalam animasi sosok itu mengalami rekayasa bentuk, menjadi semacam sketsa manusia. Sudah tentu di dalam proses demikian terjadi pengurangan, penambahan, pelucuan, pengabnormalan, dan lain-lain. Namun dalam proses perubahan atau transformasi, animasi tidak mengubah sisi dalam atau ruh, termasuk sifat dan karakter objek. Dengan kata lain, sifat-sifat kemanusiaannya tetap melekat.

D. Fantasi

Genre fantasi dapat dikatakan sebagai *genre* tertua dalam literatur karena kemunculannya sudah ada sejak zaman manusia mulai mencoba menjawab fenomena-fenomena alam di sekitarnya. Selanjutnya karya fantasi awal ini dikenal juga dengan sebutan mitologi dan *folklore*. Secara singkat, fantasi adalah semua hal yang tidak dapat terjadi di dunia nyata. Karya fantasi sejak awal kemunculannya kemudian menjadi sebuah *sub-genre* tersendiri.

Film fantasi juga berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi (Pratista, 2017 : 46-47). Dunia fantasi sering dianggap sebagai media eskapis yang bernada negatif karena fantasi seperti menyediakan tempat bagi mereka yang ingin melarikan diri dari dunia nyata dan menghindari kehidupan yang dihadapinya. Hal ini kemudian membuat fantasi dianggap sebagai suatu hal yang kekanak-kanakkan sehingga harus dijauhi (Day, 2003 : 14) dan kata eskapis seringkali diiringi dengan pandangan iba dan cemooh (Tolkien, 2001 : 60).

Dunia nyata dapat dianalogikan seperti penjara bagi sebagian orang yang merasa terkungkung di dalamnya, sedangkan dunia fantasi adalah dunia di luar penjara. Keinginan untuk keluar dari sebuah kungkungan penjara adalah keinginan yang wajar dan logis karena ada keinginan untuk merasakan kebebasan. Pelarian diri dari dunia nyata ini cenderung bersifat positif karena hal ini bisa menjadikan hidup seseorang lebih “hidup”. Setiap manusia bahkan mampu menciptakan sesuatu di luar nalar mereka. Dengan hadirnya fantasi, hal tersebut akan menjadi sebuah media untuk membangkitkan daya imajinasi dan ketidaknalaran sebuah penciptaan karya.

E. Sinematografi

Sebagai sebuah media, film memerlukan beberapa unsur pendukung untuk menyampaikan sebuah pesan dalam cerita. Salah satu unsur pendukung tersebut adalah sinematografi. “*Cinematography consist of showing the audience what we want them to know about the story*” (Brown, 2011 : 10). Gambar tidak hanya merekam sebuah adegan dalam satu ruang dan waktu, namun bagaimana gambar tersebut memiliki makna di setiap adegan yang terekam oleh kamera. Makna dari sebuah pengambilan gambar dalam film harus diatur dan dikontrol oleh seorang sutradara yang dibantu *director of photography*. Kontrol yang bisa dilakukan di antaranya yaitu, jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan gambar, dan komposisi.

Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan sebuah ide atau gagasan. Rangkaian gambar tersebut akan menjadi satu gambar utuh dalam film dan disebut *frame*. *Framing* dituntut naratif dan estetik sesuai kebutuhan ceritanya. Kontrol sineas terhadap *framing* akan sangat menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau *shot*. Adapun aspek *framing* terhadap gambar, dibagi menjadi empat sudut, kemiringan, tinggi, dan jarak terhadap obyek; serta pergerakan kamera (Pratista, 2017 : 141).

Pengambilan gambar yang umumnya digunakan dalam film yaitu *medium shot* dan *long shot*. Kedua *shot* tersebut memiliki kedekatan yang berbeda dalam menyampaikan pesan pada penonton. *Medium shot* lebih baik didefinisikan sebagai *intermediate shot* karena terletak antara *long shot* dan *close up*. Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang. Juga, sejumlah pemain bisa direkam dalam kelompok oleh *medium shot*, dimana kamera akan cukup dekat untuk merekam dengan jelas gerak-gerik, ekspresi wajah serta gerak-gerik mereka (Mascelli, 2010 : 32).

Long shot digunakan untuk menjelaskan semua elemen dari adegan, hingga penonton tahu siapa yang terlibat, dimana mereka berada ketika mereka bergerak, dan ketika tampak pada jarak dekat dalam perjalanan *sequence*. Masuknya pemain, keluar dan pergerakan-pergerakan mereka harus diperlihatkan dalam *long shot* manakala lokasi mereka ini dalam *setting* adalah penting bagi cerita (Mascelli, 2010 : 29-30).

Angle atau sudut kamera adalah sudut pandang ketinggian kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*. Secara umum, sudut kamera dapat dibagi menjadi tiga, yakni *high-angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di bawahnya), *straight-on angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* secara lurus), serta *low-angle* (kamera melihat obyek dalam *frame* yang berada di atasnya) (Pratista, 2017 : 149). Sudut yang akan banyak digunakan dalam penciptaan film fiksi “Penyelamat Dunia” adalah *straight-on angle* dan *low-angle*. *Straight-on angle* digunakan untuk pengambilan gambar pada adegan yang realistis sehingga memenuhi kedekatan dengan penonton. *Low-angle* digunakan untuk memberi kesan sebuah obyek seolah tampak lebih besar (raksasa), dominan, percaya diri, serta kuat.

F. *Editing*

Editing adalah tahap dimana *shot-shot* yang telah diambil, dipilih, diolah, dan dirangkai hingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh. Aspek *editing* bersama pergerakan kamera merupakan satu-satunya unsur sinematik yang murni dimiliki oleh seni film. Definisi *editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang

telah diambil. Sementara definisi *editing* setelah filmnya selesai (siap ditonton) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya (Pratista, 2017 : 169).

Proses *editing* adalah salah satu cara untuk menentukan ritme dalam film. *Editing* dapat mengatur panjang pendeknya *shot* atau dengan kata lain mengatur durasi *shot*. Hal ini masuk pada ritme eksternal. “Seorang sineas mampu mengontrol ritme *editing* sesuai tuntutan naratif serta estetik.” (Pratista, 2008 : 128). Aksi yang cepat bisa dihasilkan dengan mengatur gabungan durasi *shot* menjadi pendek, begitu juga sebaliknya dengan *shot* yang panjang akan menghasilkan tempo aksi yang lambat. Teknik *editing* ini biasa disebut dengan aspek ritmik.

Aspek ritmik dalam *editing* dilakukan untuk mengontrol ritme dalam film. Dalam mengontrol ritme *editing* juga dapat bergantung pada pergerakan karakter dalam *mise-en-scene*, posisi dan pergerakan kamera, serta ritme suara (musik dan lagu) (Pratista, 2017 : 174). Tempo editing cepat dapat meningkatkan intensitas serta ketegangan adegan dalam sebuah aksi film. Selain aspek ritmik, *editing* juga memiliki empat wilayah dasar yaitu kontinuitas grafik, aspek spasial, dan aspek temporal. Kontinuitas grafik adalah aspek yang dibentuk oleh unsur *mise-en-scene* dan sinematografi menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, dan lain sebagainya. Aspek spasial adalah aspek dimana seorang *editor* mampu memanipulasi ruang dan memunculkan efek atau reaksi-reaksi kepada penontonnya. Aspek *temporal* (waktu) dibagi menjadi dua yaitu *editing* kontinu dan *editing* diskontinu. *Editing* kontinu adalah perpindahan *shot* yang langsung tanpa adanya lompatan waktu, sedangkan *editing* diskontinu adalah perpindahan *shot* dengan adanya lompatan waktu.

Setiap cerita pasti memiliki unsur naratif. Naratif membantu penonton untuk memahami cerita dalam film. Naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh hukum kausalitas yang terjadi dalam ruang dan waktu. Hubungan naratif dengan ruang yakni dimana sebuah film tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah

tempat dimana para tokoh beraktifitas dalam sebuah adegan film. Hubungan naratif dengan waktu yang dimaksud adalah sebuah film tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film yaitu urutan waktu (*temporal order*), durasi waktu (*temporal duration*), dan frekuensi waktu (*temporal frequency*) (Bordwell, 2008 : 80-82).

Temporal order dibagi menjadi dua pola yakni pola linier dan non-linier. Pola non-linier biasa terjadi untuk menyisipkan waktu lampau (*flashback*) atau waktu yang akan datang (*flashforward*). *Temporal frequency* atau frekuensi waktu adalah teknik yang menggunakan pengulangan waktu. Frekuensi berhubungan dengan adanya kemungkinan waktu peristiwa yang diulang di dalam film. Bentuk yang paling sederhana adalah *shot-shot* yang sudah pernah digunakan sehingga terjadi pengulangan waktu. *Temporal order* dan *temporal frequency* mampu memberikan bentuk penceritaan yang menarik. Dalam segi naratif teknik tersebut dapat memberikan batasan-batasan atau mampu mengontrol informasi yang akan disampaikan kepada penonton. *Temporal duration* adalah teknik yang menggunakan durasi waktu untuk membangun dramatik dalam suatu adegan dalam sebuah film.

G. Dramaturgi

Dramaturgi adalah ajaran tentang masalah hukum, dan konvensi drama. Kata drama berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, dan sebagainya: dan “drama” berarti: perbuatan, tindakan. Ada orang yang menganggap drama sebagai lakon yang menyedihkan, mengerikan, sehingga dapat diartikan sebagai sandiwara tragedi (Harymawan, 1993 : 1).

Dramaturgi adalah teori yang mengemukakan bahwa teater dan drama mempunyai makna yang sama dengan interaksi sosial dalam kehidupan manusia. Istilah dramaturgi kental dengan pengaruh drama atau pertunjukan teater, dimana seorang aktor memainkan karakter manusia-manusia yang lain sehingga penonton dapat memperoleh gambaran kehidupan dari tokoh

tersebut yang berkenaan dan sesuai dengan cerita. Dalam dramaturgi terdiri dari *front stage* (panggung depan) dan *back stage* (panggung belakang). *Front stage* (panggung depan) yaitu bagian pertunjukan yang berfungsi mendefinisikan situasi penyaksi pertunjukan. *Front stage* (panggung depan) terbagi menjadi dua bagian. Pertama, *setting* yaitu pemandangan fisik yang harus ada jika sang aktor memainkan perannya. Kedua, *front personal* yaitu berbagai macam perlengkapan sebagai pembahasa perasaan dari sang aktor. *Back stage* (panggung belakang) yaitu ruang dimana di situlah berjalan skenario pertunjukan oleh “tim” (masyarakat rahasia yang mengatur pementasan masing-masing aktor).

Dalam perencanaan dramaturgi terdapat dua bahan utama yaitu drama dan pengarang. Drama dikonstruksikan melalui teori tentang komedi, tragedi, hukum komposisi drama (awal, tengah, dan akhir), dan pengetahuan tentang trilogi Aristoteles: kesatuan tempat, waktu dan kejadian.

Bahan untuk pengarang di antaranya yaitu karakter, situasi, dan subjek. Karakter berfungsi untuk mengembangkan konflik, pengarang menggunakan watak manusia sebagai bahan (konflik hidup dan hukum drama). Situasi, di dalamnya terdapat lakon yang menjadi satu rentetan situasi, dimulai dengan situasi yang akan berkembang selama *action* terlaksana. Bahannya bersumber pada kehidupan, sedangkan seni dari drama terletak pada penggarapan bahannya. Subjek adalah ide pokok lakon atau drama (Harymawan, 1993 : 16).

Dalam penciptaan karya seni berupa film berjudul “Penyelamat Dunia” unsur dramaturgi yang ditonjolkan adalah karakter. Bagaimana tokoh utama membawakan karakter dalam film sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Alasan seorang karakter untuk bertindak sebagaimana yang ia lakukan dinamakan ‘motivasi’. ‘Motivasi spesifik’ seorang karakter adalah alasan atas reaksi spontan, yang mungkin juga tidak disadari, yang ditunjukkan oleh adegan atau dialog tertentu. ‘Motivasi dasar’ adalah suatu aspek umum dari satu karakter atau dengan kata lain hasrat dan maksud yang memandu sang karakter dalam melewati keseluruhan cerita (Stanton, 2012 : 33).

H. Tata Artistik

Tata artistik adalah divisi dalam produksi film yang bertugas membuat rancangan set, mulai dari *setting*, properti, kostum, dan juga tata rias. Dalam divisi tata artistik terdapat beberapa bagian pekerjaan yaitu *art director*, *assistant art director*, *set director*, *runner*, *set builder*, dan *property master*. Departemen artistik adalah departemen yang bertugas memberikan ilustrasi visual ruangan dan waktu, dipimpin seorang *art director*, di samping *production designer* yang membantu sutradara dalam menentukan konsep film secara keseluruhan, baik visual, suasana, konsep warna, *sound*, dan segala sesuatu hasil-hasil dari film tersebut (Widagdo, 2004 : 93-94)

1. *Setting*

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak, seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film, umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya (Pratista, 2017 : 98).

Setting harus memberi informasi lengkap tentang peristiwa-peristiwa yang sedang disaksikan oleh penonton. *Setting* merupakan salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film. Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya (Pratista, 2017 : 101).

a. Ruang dan Waktu

Fungsi utama *setting* adalah untuk menentukan ruang dan waktu. *Setting* yang digunakan harus mampu meyakinkan penonton bahwa seluruh peristiwa dalam filmnya benar-benar terjadi dalam lokasi cerita dan latar waktu yang sesungguhnya. *Setting* juga mampu memberi informasi tentang masa atau periode, kapan dan dimana cerita film berlangsung.

b. Status sosial

Dekor *setting* (bersama kostum) dapat menentukan status sosial para pelaku ceritanya. *Setting* untuk kalangan menengah ke atas (bangsawan) pasti sangat kontras dengan *setting* kalangan bawah. *Setting* kalangan atas, lazimnya memiliki wujud megah, luas, terang, mewah, properti (perabot) yang lengkap, serta ornamen yang rumit dan detil. Sedangkan *setting* untuk kalangan bawah, umumnya kecil, sempit, gelap, serta properti yang minim dan sederhana (Pratista, 2017 : 102).

c. *Mood* Adegan

Setting untuk membangun *mood* berhubungan dengan penataan cahayanya. Suasana *setting* terang, cenderung bersifat formal, akrab, serta hangat, sementara suasana *setting* gelap, cenderung bersifat dingin, intim, bernuansa misteri, serta mencekam.

d. Motif atau Simbol

Setting dapat memiliki motif atau simbol tertentu sesuai tuntutan cerita dalam film. Elemen natural dimanfaatkan sineas untuk menggambarkan status fisik dan mental tokoh-tokohnya. Api yang berkobar bisa menjadi simbol kemarahan, sedangkan api lilin dapat menjadi simbol kehangatan dan keintiman.

e. Pendukung Aktif Aksi atau Adegan

Dalam film aksi serta komedi, set dan properti sering difungsikan untuk mendukung aksi adegan sehingga menambah tensi dramatik, atau tensi humor dalam sebuah film.

2. Kostum dan Tata Rias Karakter

Kostum atau biasa disebut *wardrobe* dalam produksi audio visual berperan penting untuk membangun ruang, waktu, status sosial, kepribadian pelaku, simbol dari warna, motif penggerak cerita, dan *image*. Jika dihubungkan dengan televisi dan film, *wardrobe* diartikan

sebagai tim yang mengurus segala pakaian atau kostum untuk dipakai dalam sebuah program acara televisi atau dalam satu adegan dalam film. Tugas *wardrobe* yaitu bertanggung jawab atas pemilihan kostum yang akan digunakan untuk produksi, serta yang merancang dan memastika produksi kostum secara sementara maupun permanen untuk sebuah program acara. Tata rias karakter secara umum memiliki beragam fungsi yakni menggambarkan usia, luka, lebam di wajah, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok fantasi (Pratista, 2017 : 108).

Dalam penciptaan karya film fiksi “Penyelamat Dunia” akan berkonsentrasi pada kostum monster. Desain kostum monster akan dibuat menjadi tiga jenis, yakni monster perusak dunia, monster penyelamat dunia, dan juga monster imajinasi. Ketiga jenis monster ini akan memiliki bentuk, warna, dan jenis yang berbeda-beda. Monster perusak dunia yang memiliki dominasi warna hitam merah, monster penyelamat dunia yang memiliki bentuk menyerupai manusia dengan percampuran hewan rusa, sedangkan monster imajinasi yang akan dibuat sesuai dengan imajinasi anak sehingga tidak terlalu menyeramkan, bahkan cenderung memiliki warna dan bentuk yang aneh.

BAB IV

KONSEP KARYA

A. Konsep Penciptaan

1. Konsep Penyutradaraan

Konsep penyutradaraan dalam film “Penyelamat Dunia” dikhususkan pada visualisasi karakter fantasi. Visualisasi tersebut dikhususkan pada imajinasi tokoh utama bernama Beni. Bagaimana karakter Beni di tiap melihat sesuatu yang dianggap menyebalkan ia akan mengimajinasikannya dalam wujud monster. Wujud monster ini memiliki makna bahwa sosok monster dianggap sebagai musuh manusia. Karakter Beni dalam film ini memiliki sifat benci terhadap adanya monster. Monster dalam film bukan merupakan sesuatu hal yang asing lagi. Pembuat karya membuat kota monster dalam cerita. Bentuk fantasi juga ditampilkan melalui buku dongeng yang akan menjadi *photo story* dalam bentuk animasi untuk menunjukkan cerita di balik adanya keluarga titisan monster, yaitu keluarga Beni. Dalam film “Penyelamat Dunia” dongeng akan terjadi dalam tiga babak. Dua babak pertama akan disampaikan dalam bentuk *photo story* animasi, sedangkan babak terakhir hanya akan menggunakan narasi *voice over* tokoh Beni. Hal ini bertujuan untuk membangun imajinasi dan fantasi penonton. Selain disajikan cerita tentang refleksi hubungan ibu dan anak, penciptaan karya film ini juga akan memanjakan penonton dengan visual yang tidak biasa ditonton pada film drama pada umumnya.

2. Aktिंग dan Pergerakan Pemain

Aktिंग dan pergerakan pemain pada film fiksi “Penyelamat Dunia” akan menggunakan aktिंग natural dan realistik. Natural yang dimaksud adalah apa adanya dari hasil eksplorasi pemain ketika sudah menguasai skenario. Aktिंग dan pergerakan pemain bersifat realistik sehingga memenuhi kedekatannya dengan penonton. Natural dan realistik bukan

berarti tanpa arahan sutradara, namun di sini sutradara memberi keleluasaan bagi para pemain memerankan karakter masing-masing sesuai dengan ekspektasi mereka setelah membaca skenario.

Sutradara akan bertindak sebagai *supervisor* dalam proses representasi karakter dan pendalaman pemahaman skenario dengan para pemain. Sutradara memberi ruang untuk para pemain untuk eksplor karakter sesuai yang mereka tangkap dalam skenario dan penjelasan karakter yang diberikan. Kebebasan dalam mengeksplor tentunya akan dibatasi dengan konsep penciptaan yang menggunakan karakter fantasi sebagai visualisasi imajinasi tokoh utama.

Tokoh utama dalam film yaitu karakter Beni, akan diciptakan sebagai anak laki-laki yang pendiam, cuek, menyukai mainan superhero, membenci monster dan memiliki imajinasi tinggi. Setiap hal yang mengganggu karakter Beni akan berubah menjadi sosok monster. Hal ini dikuatkan dengan karakter Beni yang memang membenci monster, dan dibangun sejak awal cerita dimulai dalam film.

Kebutuhan *shot* dan adegan tertentu seperti misalnya *long take* dan *shot* luas akan menggunakan *treatment* khusus pada dialog dan adegannya. *Treatment* khusus yang dimaksud adalah arahan maksimal dari sutradara dengan intensitas *reading* yang cukup bagi para pemainnya. Aktif natural bertujuan untuk memperluas adegan dan dialog dari sudut pandang yang berbeda selain dari penulis naskah dan sutradara. Hal ini dilakukan agar memenuhi kemauan penonton yang bersifat heterogen dan *random*.

3. Konsep Sinematografi

Pada penciptaan karya seni berupa film fiksi berjudul “Penyelamat Dunia” secara khusus akan menggunakan *shot* luas, seperti di set eksterior. Hal ini bertujuan agar penonton mengetahui bagaimana dunia sekeliling pemain dalam set tertentu. Dalam adegan yang berlatar di gerbang sekolah, penonton akan mengetahui bahwa karakter Beni merasa kesal ketika melihat sekitarnya banyak teman-teman yang dijemput orang tua masing-

masing sedangkan ia tidak. Selain *shot* luas, penataan kamera pada film ini akan banyak menggunakan *medium shot* sebagai *cover* dari *shot* luas. Dalam set interior akan banyak menggunakan *medium shot* dan *close up*. Selain *shot*, pergerakan kamera juga akan diambil secara dinamis. Kedinamisan pengambilan gambar dilakukan dengan cara *handheld* atau dengan menggunakan *steadycam*. Pergerakan kamera yang dinamis bertujuan untuk mendekati emosi penonton, karena film “Penyelamat Dunia” menggunakan karakter fantasi, yaitu monster, sehingga imajinasi dan kedekatan harus dibangun dengan baik. Pada beberapa *scene* juga akan dibuat dengan *long take*, hal ini juga bertujuan membangun emosi penonton. Visualisasi karakter fantasi yang menjadi representasi imajinasi karakter Beni akan didukung dengan pengambilan *medium close up* yang diambil dengan *zoom in* sehingga menampilkan *headroom* yang berbeda. *Reverse shot* yang diambil adalah apa yang dilihat Beni, dan lawan bicara Beni. Mulai dari *shot* Beni kemudian pindah ke lawan bicaranya, kemudian berpindah lagi hingga lawan bicara Beni ketika sudah berubah menjadi sosok monster menyeramkan.

4. Konsep Tata Artistik

Setting yang digunakan dalam karya film ini disesuaikan dengan tahun 2017. Set tetap realistis agar mendukung penceritaan yang dekat dengan penonton, walaupun bercerita tentang dunia monster. Set rumah, sekolah, dan kelas, yang tampak seperti biasanya, tidak ada perubahan berarti dan pasti penonton tidak asing melihat set tersebut. Karena pada dasarnya secara cerita dalam film “Penyelamat Dunia” memang mengusung genre fantasi yang penuh dengan imajinasi, namun cara bertutur tetap realistis agar dekat dengan penonton. Selain set, *treatment* khusus di bagian tata artistik adalah *wardrobe* atau kostum monster. Wujud monster tidak akan dibuat dengan animasi, namun menggunakan kostum monster yang nyata. Kostum akan dibuat selama praproduksi. Kostum monster yang akan dibuat ada tiga macam, yaitu untuk karakter

Monster Penyelamat Dunia, Monster Perusak Dunia, dan Monster Imajinasi. Monster Imajinasi akan terbagi menjadi dua yaitu Monster Ibu Guru dan Monster Roni.

5. Konsep Tata Suara

Penataan suara pada film fiksi “Penyelamat Dunia” menggunakan dialog dan atmosfer yang natural. Musik yang menjadi latar film hanya ditampilkan di bagian akhir cerita, terutama adegan Monster Perusak Dunia melawan Monster Penyelamat Dunia dan karakter Beni dilatih kekuatan oleh ibunya. Di awal akan menggunakan *foley* dan atmosfer seperti biasanya. *Treatment* khusus dalam film ini adalah suara auman monster. Suara auman monster ini akan dibuat saat pascaproduksi menggunakan efek-efek tertentu. Selain pemberian efek, dari suara auman normal kemudian diubah *pitch* suaranya. Secara keseluruhan suara yang ditonjolkan cenderung natural dan realistis seperti apa yang terjadi pada tiap adegan dalam skenario yang telah dibuat.

6. Konsep Editing

Film “Penyelamat Dunia” akan menggunakan *continuity editing*. *Continuity editing* adalah sebuah penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan dan terciptanya suatu aksi dalam adegan. *Continuity editing* digunakan agar kontinuitas naratif dan *shot* tetap terjaga. *Editing* ini juga tidak membuat penonton kebingungan. Penambahan elemen dalam *continuity editing* pada film “Penyelamat Dunia” diantaranya yaitu, aturan 180°, *point of view cutting*, *cut in*, *reverse shot*, dan *eyeline match*. Secara struktur, *editing* film ini akan dilakukan dengan *editing* linier dan beberapa unsur yang ada dalam *editing*, seperti bentuk penyambungan : *cut to cut*, *match cut*, *eyeline match*, *cut away & cut in*. Visualisasi karakter fantasi sebagai representasi imajinasi karakter Beni juga ditunjukkan dengan *editing* ritme cepat. *Editing* dengan ritme cepat digunakan untuk menambah ketegangan dan keterkejutan penonton. Salah satu adegan

dalam film “Penyelamat Dunia” ketika Beni melihat ke arah Ibu Guru yang sedang mengajar, Beni kesal, kemudian menatap ke arah Ibu Guru yang diambil dengan *zoom in medium close up* lalu *reverse* ke Ibu Guru yang sedang mengajar. Ketika *zoom in* sampai pada titik *close up* Beni, *reverse shot* ke Ibu Guru yang berubah jadi monster dalam imajinasi Beni.

Penggunaan visual efek akan membantu mendukung terciptanya karakter fantasi dalam film. Visual efek akan muncul bersamaan dengan adanya karakter fantasi dalam tiap frame pada film. Hal ini bertujuan untuk memperkuat penokohan dan membuat atmosfer baru dalam film yang mengusung drama fantasi ini.

B. Desain Produksi

1. Bentuk Film : Cerita
2. Ide : Keluarga titisan monster
3. Tema : Keluarga
4. Judul : Penyelamat Dunia
5. Durasi : 20 menit
6. Target Penonton : Anak-anak sampai dewasa
7. Sinopsis

Beni (10) tinggal berdua bersama ibunya, Mama Iyah (32), di sebuah pemukiman yang sepi. Karena Mama Iyah sibuk bekerja, Beni dipaksa hidup nomaden di lingkungan keluarga dan saudara Mama Iyah. Beni berangkat sekolah diantar Mama Iyah, pulang sekolah dijemput Bude Lis (35), dan singgah di rumah Nenek Tin (60). Waktu Beni bertemu Mama Iyah hanya pagi dan malam hari. Beni gelisah dan merasa tidak diperhatikan oleh Mama Iyah yang sibuk bekerja. Beni meminta Mama Iyah berhenti bekerja. Mama Iyah tidak mengiyakan permintaan Beni. Pada satu hari, Beni sengaja melihat Mama Iyah bangun dini hari untuk persiapan kerja. Beni melihat Mama Iyah keluar rumah memakai jubah hitam dan berubah menjadi Monster. Pagi harinya, Beni menanyakan soal kejadian yang ia lihat ke Mama Iyah. Mama Iyah kemudian menjelaskan

tentang perihal keturunan monster yang ada pada dirinya dan juga Beni. Beni marah dan tidak bisa menerima identitas dirinya sebagai anak titisan monster. Hingga pada satu hari ia melihat Mama Iyah melawan monster jahat, ia baru mau menerima identitas dirinya tersebut. Beni baru sadar akan keturunan monster yang ada pada dirinya, karena ia memiliki kekuatan yang tidak dimiliki anak-anak sebayanya. Karena sudah paham dan mengerti pekerjaan Mama Iyah, Beni membantu Mama Iyah bekerja. Di hari libur ia ikut bekerja menyelamatkan dunia bersama Mama Iyah menyerang monster jahat yang merusak Bumi.

8. Skenario : Terlampir

9. Analisis Skenario

a. Pesan

Pesan yang ingin disampaikan film fiksi “Penyelamat Dunia” adalah sebuah perhatian bukan selalu tentang keberadaan. Dalam konteks ceritanya, seorang anak yang merasa tidak diperhatikan orang tuanya bukan berarti orang tua tidak sayang, tetapi orang tua melakukan hal yang lebih besar demi keberlangsungan hidup anaknya.

b. Pengelompokan Pemain

Tokoh Utama :

- 1) Beni
- 2) Mama Iyah

Tokoh Pendukung :

- 1) Bude Lis
- 2) Nenek Tin

Tokoh Lain/Figuran :

- 1) Tita
- 2) Roni
- 3) Teman 1
- 4) Papa Monster
- 5) Teman-teman Sekolah

Tokoh Fantasi :

- 1) Monster Penyelamat Dunia
- 2) Monster Perusak Dunia
- 3) Monster Imajinasi

10. *Shotlist/Storyboard* : Terlampir

11. Konsep Penyutradaraan

Proses produksi sebuah film, tentu tidak lepas dari peran sutradara. Sutradara berperan sebagai penanggungjawab utama dari visualisasi skenario yang telah dibuat. Gagasan dan kreativitas seorang sutradara dalam merepresentasikan skenario akan disampaikan kepada seluruh kru yang terlibat membantu. Sutradara juga harus berkomunikasi kepada para aktor dan aktris yang terlibat dalam proses produksi film.

Konsep penyutradaraan dalam film fiksi “Penyelamat Dunia” dikhususkan pada visualisasi karakter fantasi berdasarkan imajinasi tokoh utama bernama Beni. Bagaimana karakter Beni di tiap melihat sesuatu yang dianggap menyebalkan, ia akan mengimajinasikannya dalam wujud monster jahat. Wujud monster memiliki makna bahwa sosok monster itu menyeramkan, dan juga dianggap sebagai musuh manusia. Karakter Beni dalam film ini memiliki sifat benci terhadap adanya monster. Monster dalam film bukan merupakan sesuatu hal yang asing lagi. Pembuat karya membuat kota monster dalam cerita. Bentuk fantasi juga ditampilkan melalui buku dongeng yang akan menjadi *photo story* dalam bentuk animasi untuk menunjukkan cerita di balik adanya keluarga titisan monster, yaitu keluarga Beni.

Perubahan wujud dari manusia ke karakter fantasi ini didukung dengan sinematografi dan *editing*. Pemecahan *shot* menjadi suatu yang penting karena sudut pengambilan gambar sangat mempengaruhi bagaimana penonton bisa merasakan emosi dan memiliki kedekatan selama menonton film. *Editing* merupakan hasil final dari keseluruhan proses mulai praproduksi hingga produksi atau proses pengambilan gambar dimulai. *Editing* yang akan mendukung visual imajinatif tokoh

utama adalah ritme cepat untuk menambahkan efek keterkejutan kepada penonton. Kedua unsur tersebut akan mendukung konsep visualisasi karakter fantasi sebagai representasi imajinasi tokoh utama. Imajinasi yang dekat dengan tokoh utama adalah imajinasi anak, karena tokoh utama dalam film fiksi ini adalah seorang anak. Beberapa *scene* yang menjadi representasi visual imajinatif tokoh utama dalam film fiksi “Penyelamat Dunia” di antaranya yaitu:

SCENE 3. INT. SEKOLAH, RUANG KELAS - DAY

Pelajaran sedang berlangsung dalam kelas. **BENI** duduk bersebelahan dengan **RONI**. Di depan kelas **IBU GURU** sedang menjelaskan pelajaran Monsterologi. Di papan tulis tergambar beberapa jenis monster dan juga detail anggota tubuhnya serta ukuran tingginya. Roni tampak serius memperhatikan sedangkan Beni memainkan pensilnya seperti stik drum, tidak terlalu memperhatikan.

IBU GURU (O.S.)

Monster terlahir sejak 50 tahun yang lalu dikarenakan adanya rekayasa genetika yang dilakukan beberapa ilmuwan sehingga terjadilah perubahan fungsi sel.

ANAK-ANAK kelas serius memperhatikan. Ibu Guru berjalan ke deretan bangku tengah.

IBU GURU

Monster itu sangat kuat. Bahkan tatapan matanya bisa menghancurkan apapun yang mereka inginkan karena itulah mereka dianggap sebagai sosok yang jahat.

Beni masih memainkan pensilnya. Sesekali ia mencoret-coret bagian belakang buku tulisnya dan menggambar sosok monster yang menyeramkan.

IBU GURU

Tapi tidak semua monster itu jahat. Sama seperti manusia, monster juga punya karakter dan perilakunya masing-masing.

Ibu Guru berjalan menuju papan tulis. Beni berhenti menggambar. Ia memperhatikan dengan wajah serius.

IBU GURU

Sampai sini ada yang mau ditanyakan?

Ibu Guru menunggu beberapa saat. Anak-anak dalam kelas hanya diam melihat Ibu Guru. Beni mengacungkan jari telunjuknya.

IBU GURU

Ya, Beni?

BENI

Kenapa harus ada monster sih, Bu? Monster itu jahat, mereka merusak gedung-gedung dan mengganggu orang-orang, Beni nggak suka sama monster.

IBU GURU

Beni, ibu sudah bilang nggak semua monster itu jahat. Pasti kamu belum pernah ketemu monster baik ya?

BENI

Dimana ada monster baik?

IBU GURU

Dimana saja ada, Beni.

Beni mengerutkan jidatnya. Bingung. Tidak puas dengan jawaban Ibu Guru. Ia tampak kesal. Dilihatnya Ibu guru tersebut dengan tatapan yang tajam.

IBU GURU

Baik kalau tidak ada pertanyaan lagi, sekarang kalian buka LKSnya dan buka halaman 43, kerjakan ya.

Beni kesal. Ia kembali memainkan pensil dengan mengetuknya ke atas meja sambil terus melihat Ibu Guru.

Cutting cepat

CU mata Beni

CU Beni memainkan pensilnya dengan cepat.

MS Ibu Guru yang berubah jadi monster dalam imajinasi Beni. **MONSTER IBU GURU** dikelilingi kepulan asap.

Tiba-tiba pensil Beni patah terbelah menjadi dua. Beni sedikit terkejut. Roni di sebelahnya lebih terkejut. Ia memandang Beni sambil menyeringai. Beni meresponnya hanya dengan senyum.

Perubahan wujud monster pertama kali terjadi pada *scene* 3. Pada *scene* ini Beni sedang berada di ruang kelas bersama dengan teman-temannya mengikuti pelajaran tentang monster. Ibu Guru menjelaskan bahwa tidak semua monster jahat, ada juga yang baik, tapi karena karakter Beni yang tidak menyukai monster ia tetap bersikukuh dengan ketidaksukaannya. Ia bertanya pada Ibu Guru tentang keberadaan monster baik, Ibu Guru hanya menjawab seperlunya. Hal ini membuat Beni merasa kesal, kemudian dalam imajinasi Beni, Ibu Guru berubah menjadi monster yang menyeramkan.

SCENE 11. INT. SEKOLAH, RUANG KELAS - DAY

BENI tampak memperhatikan dengan serius ke depan kelas. Terlihat **MONSTER IBU GURU** sedang menerangkan pelajaran. Tatapan mata Beni sangat tajam melihat Monster Ibu Guru. Tiba-tiba papan tulis bergetar kencang dan jatuh sehingga membuat **RONI** dan **TEMAN-TEMAN KELAS** terkejut

sampai ada beberapa anak yang berdiri dari bangkunya.

RONI

Haa? Kok jatuh papan tulisnya?

TEMAN 1

Pakunya udah nggak kuat kayanya.

Shot paku yang masih menancap. Suasana kelas menjadi ricuh, terdengar seperti semua murid berbicara.

IBU GURU

Tenang semuanya, nggak apa-apa, papan tulisnya bisa dibenerin lagi.

Roni perlahan menengok ke arah Beni yang duduk di sebelahnya dengan wajah heran. Ia melihat Beni yang hanya menunduk dan tampak kesal.

Visualisasi karakter fantasi sebagai representasi imajinasi tokoh utama juga terjadi pada *scene* 11. Pada *scene* ini menjelaskan bahwa Beni tidak menyukai Ibu Guru dan juga pelajaran yang sedang berlangsung. Kekesalan dan kemarahannya divisualisasikan dalam wujud monster. Wujud monster ini semata-mata hanya dalam imajinasi tokoh Beni. Beni dalam film “Penyelamat Dunia” adalah anak titisan monster dan sekaligus turunan ke tujuh sehingga ia memiliki kekuatan yang bahkan belum ia sadari. Di dalam cerita, kekuatan yang ia miliki akan bisa dikontrol ketika ia berusia 17 tahun.

Selain pada *scene* 3 dan 11, wujud monster juga ditunjukkan pada *scene* 12. Pada *scene* ini, Beni kesal kepada Roni yang mengira bahwa dirinya adalah monster. Kecurigaan Roni terhadap Beni membuatnya makin kesal. Roni dalam imajinasi Beni berubah menjadi monster. Wujud monster di tiap-tiap imajinasi Beni akan berbeda antara tokoh satu dan lainnya tapi memiliki warna yang sama yaitu perpaduan antara coklat dan merah.

SCENE 12. EXT. SEKOLAH, LORONG - DAY

Suara anak-anak ricuh dan saling berteriak tanda sudah pulang sekolah.

BENI berjalan keluar kelas sendiri sambil membopong tasnya. Dari arah belakang menyusul **RONI**, ia menghampiri Beni.

RONI

Ben, kamu kenapa?

BENI

Nggak papa.

Beni terus berjalan sambil menundukkan kepalanya.

RONI

Ben, yang jatuhin papan tulis itu tadi kamu ya?

Beni menghentikan langkahnya lalu melihat Roni.

BENI

Maksud kamu apa, Ron?

Roni menatap Beni curiga.

BENI

Daritadi kan aku duduk diem.

RONI

Jangan-jangan kamu monster ya, Ben?

Beni terkejut mendengar pernyataan Roni. Ia menatap mata Roni dalam-dalam. Roni pun sebaliknya.

BENI

Kamu kan tau aku nggak suka sama monster, mereka itu jahat!

RONI

Iya aku tau.. tapi aku liat
kamu tadi terus ngeliatin
papan tulis sampai jatuh,
aku pikir kamu punya
kekuatan kayak monster.

Beni semakin kesal. Ia melihat wajah Roni.
Perlahan, Roni berubah bentuk menjadi **MONSTER RONI** yang sama seperti **Monster Ibu Guru** namun dalam wujud kecil. Beni diam saja. Roni bingung.

MONSTER RONI

Ben? Beni?

Beni membuang mukanya dan pergi meninggalkan Monster Roni.

Selain visual imajinatif tokoh utama, dalam film “Penyelamat Dunia” juga akan membuat *photo story* dalam bentuk animasi untuk membuat *back story* keluarga titisan monster. Berikut adalah contoh babak dalam dongeng yang akan divisualkan dengan *photo story* berbentuk animasi.

DONGENG BABAK 2: Kutukan

Pertarungan dimenangkan nenek superhero, dengan penuh amarah monster yang sekarat mengutuk seorang nenek superhero yang telah berhasil mengalahkannya, bahwa kelak nenek itu akan memiliki keturunan berwujud monster selama 7 turunan. "Tunggu pembalasan dendamku!", ujar sang raja monster sebelum ia mati..

Dalam pembuatan karya film ini, dongeng akan terjadi dalam tiga babak. Babak satu dan dua akan disampaikan dalam bentuk *photo story* animasi, sedangkan pada babak tiga hanya akan diceritakan dengan menggunakan narasi *voice over*. Hal ini bertujuan untuk membangun imajinasi dan fantasi penonton. Selain disajikan cerita tentang refleksi

hubungan ibu dan anak, film ini juga akan memanjakan penonton dengan visual yang tidak biasa ditonton pada film drama pada umumnya.

Unsur yang tidak lepas dari konsep penyutradaraan film fiksi “Penyelamat Dunia” adalah proses pemilihan pemain atau *casting*. Proses *casting* akan menggunakan cara *casting by type* dan *casting by ability*. Tipe *casting* tersebut merupakan pemilihan berdasarkan kecocokan fisik pemain dengan karakter dan tokoh yang ada dalam cerita dan juga kecakapan pemain dalam berakting. Konsep utama yang menggunakan visualisasi karakter fantasi akan dibangun kepada semua pemain yang akan terlibat, sehingga para pemain akan secara natural merealisasikan dunia fantasi, yaitu dunia yang tidak asing dengan kehadiran monster. Proses penanaman cerita fantasi akan dibangun sejak *casting* hingga *reading* dan pengembangan karakter bersama para pemain yang terpilih. Sutradara dalam film “Penyelamat Dunia” berperan sebagai *supervisor*. Dalam hal ini, sutradara memberi keleluasaan kepada para pemain untuk mengeksplor karakter masing-masing agar menjadi karakter yang tidak terlalu dibuat-buat atau sengaja diciptakan. Sutradara akan membantu dalam proses berekspresi dan akting pemain namun tetap sesuai alur dan konsep yang sudah ada.

Sutradara sebagai penanggungjawab visual berperan dalam mewujudkan apa yang sudah tertulis di skenario. Visual yang mendukung akan membuat bagaimana cerita tersampaikan dengan baik, selain itu visual juga bisa memanjakan mata penonton sehingga perlu diperhatikan dengan baik *mise en scene* dan pemilihan *shot* yang benar sesuai tujuan dan kebutuhannya dalam skenario. Di bawah ini adalah beberapa contoh desain visual yang telah dibuat.



Gambar 4.1. Desain Visual Monster di antara Gedung



Gambar 4.2. Desain Visual Beni Melihat Mama Iyah Berjubah

12. Konsep Tata Artistik

Tata artistik termasuk dalam unsur *mise en scene*. Dalam film, *mise en scene* adalah apa yang tampak di depan kamera. Tata artistik berhubungan dengan *look* secara keseluruhan dalam film. *Look* dirancang

sedemikian rupa untuk mendukung cerita, dan konsep sutradara. Perancangan *look* oleh tim tata artistik juga dibantu oleh seorang *production designer*. Tim tata artistik terbagi atas *art director*, *assistant art director*, *set director*, *runner*, *set builder*, dan *property master*.

Tata artistik terbagi atas *setting*, *wardrobe* dan tata rias atau *make up*. *Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya (Pratista, 2008 : 64). *Setting* memberikan informasi kepada penonton latar dan waktu dari sebuah kejadian yang ada dalam film. Selain latar dan waktu, faktor ekonomi dan sosial juga berhubungan mampu dilihat dari *setting* artistiknya. *Setting* yang akan digunakan dalam film fiksi “Penyelamat Dunia” berlatar belakang Indonesia pada tahun 2017 dan menggunakan set realistis agar mendukung penceritaan yang dekat dengan penonton, walaupun cerita dalam film adalah tentang dunia monster.

Pada penciptaan film fiksi “Penyelamat Dunia” yang mengusung *genre* dan *sub genre* drama, dan fantasi ini, *setting* secara keseluruhan akan dibuat realistis. *Setting* realistis yang ada contohnya, set rumah, sekolah, dan kelas, yang tampak seperti biasanya, tidak ada perubahan ekstrem dan pasti penonton tidak asing melihat set tersebut. Pada dasarnya secara cerita dalam karya film ini memang mengusung genre fantasi yang penuh dengan imajinasi, namun cara bertutur tetap realistis agar dekat dengan penonton.



Gambar 4.3. Referensi Setting Rumah Beni
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



Gambar 4.4. Referensi Setting Sekolah
Sumber: <https://web.facebook.com/>

Dalam penciptaan karya film fiksi “Penyelamat Dunia”, secara keseluruhan *setting* akan diciptakan dengan panduan *color palette*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui nuansa *look and mood* dalam film. *Color palette* berfungsi untuk membantu tim artistik dan seluruh kru yang berhubungan dengan *mise en scene* dalam menyatukan pemikiran mengenai nuansa dalam film secara keseluruhan. Kru yang terlibat dalam unsur *mise en scene* di antaranya yaitu, sutradara, tim artistik, pengarah gambar atau *director of photography*, *editor*, dan *gaffer* atau pengarah cahaya.



Gambar 4.5. Color Palette Setting Film

Warna yang ditampilkan secara keseluruhan menggunakan warna-warna netral dan pastel. Warna coklat menunjukkan kesan hangat dan nyaman. Asosiasi warna coklat yaitu warna tanah, atau warna natural. Karakter warna coklat diantaranya yaitu sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit terasa kurang bersih atau tidak cemerlang karena

warna ini berasal dari beberapa warna (Nugroho, 2015 : 65). Warna krem merupakan turunan dari warna coklat, sehingga kesan yang muncul tidak terlalu berbeda. Warna hijau toska memberi kesan keseimbangan emosional, stabilitas, ketenangan dan juga kesabaran. Warna biru memberikan kesan luas, stabil, sejuk, dingin, dan relaksasi pada ruangan. Warna hitam adalah warna netral. Kecenderungan sifat warna hitam yaitu elegan, misterius, namun atraktif. Warna hitam merepresentasikan kekuatan, rasa percaya diri, dramatis, misterius, klasik. Simbol warna hitam berarti kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, kebusukan, dan rahasia (Nugroho, 2015 : 64).

Selain *setting, tone* warna per karakter akan dipandu dengan adanya *color palette*. Pembuatan *color palette* untuk per karakter dibuat berdasarkan tiga dimensi karakter yang telah disusun pada proses pembuatan skenario. Tokoh dalam film fiksi “Penyelamat Dunia” terbagi atas tokoh utama, pendukung, dan *extras*. *Color palette* hanya dibuat pada tokoh utama, dan pendukung saja, sedangkan untuk *extras*, warna menyesuaikan dengan *setting* dan kesesuaian dengan tokoh yang ada dalam *frame* tersebut.



Gambar 4.6. Color Palette Tokoh Beni

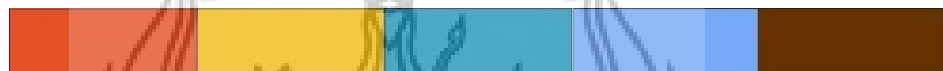
Karakter tokoh Beni dalam film fiksi “Penyelamat Dunia” cenderung pendiam dan cuek. Di balik diam dan cueknya, ia menyimpan imajinasi yang tinggi dan juga rasa benci terhadap sosok monster. Kebencian tokoh Beni terhadap sosok monster, menjadikan imajinasinya semakin tinggi ketika ia bertemu dengan sosok yang tidak ia sukai atau hal yang ia benci, sosok tersebut berubah menjadi monster. Warna coklat tua dan coklat muda dibuat agar menjadi warna netral pada diri Beni. Warna biru cenderung memberi kesan ketenangan tokoh Beni yang pada dasarnya memang anak yang pendiam dan cuek. Warna merah memberi kesan emosional yang ada pada diri Beni, sedangkan warna kuning dibuat untuk memberi kesan kekanakan yang masih ada diri Beni. Di samping karakter

tokoh Beni yang pendiam dan cuek, ia tetap anak-anak yang sesekali bisa merasakan keceriaan. Keceriaan Beni akan tampak di akhir cerita.



Gambar 4.7. Color Palette Tokoh Mama Iyah

Color palette tokoh Mama Iyah menunjukkan warna yang cenderung lebih cerah daripada tokoh Beni. Warna hitam dibuat untuk memberi kesan kuat, dan misterius. Warna coklat memberi kesan kehangatan seorang ibu. Warna toska cenderung memberi kesan ketenangan dan kesabaran. Warna krem cenderung pink atau merah muda menunjukkan sisi feminim karakter Mama Iyah, sedangkan warna kuning memberikan kesan optimis.



Gambar 4.8. Color Palette Tokoh Bude Lis

Karakter Bude Lis yang cenderung energik, bahagia, dan hangat, dapat tercermin melalui warna oranye, kuning, biru dan coklat. Warna-warna tersebut mencerminkan karakter yang menyenangkan. Sama halnya dengan tokoh Tita, yang memiliki karakter tidak jauh berbeda dari tokoh Bude Lis. Perbedaan usia membuat tokoh Bude Lis dan Tita memiliki karakter ceria yang berbeda. Tokoh Tita yang cenderung centil identik dengan warna pink atau merah muda. Keceriaan tokoh Tita ditunjukkan dengan warna kuning.



Gambar 4.9. Color Palette Tokoh Tita



Gambar 4.10. Color Palette Tokoh Nenek Tin

Karakter Nenek Tin yang cenderung memberi kehangatan, dan kenyamanan akan dikuatkan dengan pemberian warna biru, krem dan coklat. Warna abu-abu mencerminkan karakter Nenek Tin yang mandiri,

bertanggung jawab, dan tidak atraktif. Pemberian warna hitam bertujuan untuk mendukung nuansa misterius dan kuat.

Selain *setting*, unsur tata artistik selanjutnya adalah *wardrobe* dan *make up*. *Wardrobe* disesuaikan dengan realitas *setting* pada tahun 2017 dan warna-warna yang telah dibuat pada *color palette*. Hal ini bertujuan untuk membangun karakter sesuai dengan tiga dimensi tokoh dan kedekatannya dengan penonton. Pada *setting* sekolah, dan rumah, *wardrobe* akan menggunakan seragam dan juga pakaian rumahan yang biasa digunakan masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari.

Treatment khusus di bagian tata artistik adalah *wardrobe* atau kostum monster. Wujud monster tidak akan dibuat dengan animasi, namun menggunakan kostum monster yang nyata. Kostum monster didesain berdasarkan konsep dan imajinasi sutradara kemudian masuk ke tahap proses pembuatan selama praproduksi. Kostum monster yang ada dalam film fiksi “Penyelamat Dunia” terbagi atas tiga macam bentuk yang berbeda, yaitu karakter Monster Perusak Dunia, Monster Penyelamat Dunia, dan Monster Imajinasi. Monster Imajinasi terbagi menjadi dua yaitu Monster Ibu Guru dan Monster Roni, sehingga pada proses pembuatannya akan membuat empat kostum dengan tiga desain berbeda. Bahan dasar dari pembuatan kostum monster ini adalah spon ati atau busa ati dengan ketebalan yang berbeda-beda.



Gambar 4.11. Desain Monster Perusak Dunia



Gambar 4.12. Desain Monster Penyelamat Dunia



Gambar 4.13. Desain Monster Imajinasi

Kesamaan bentuk dari ketiga jenis monster tersebut adalah binatang. Pemilihan desain kostum monster tersebut diambil berdasarkan imajinasi tentang adanya planet monster. Para penghuni di planet monster terbagi atas dua golongan yaitu monster jahat dan monster baik. Monster jahat identik dengan hewan-hewan yang memiliki gigi taring tajam dan didominasi oleh karnivora, di antaranya yaitu harimau, singa, ular, gorila, dan lain-lain. Monster jahat berkembang biak dengan cara disimpan dalam cangkang yang terbuat dari air liur para induknya. Air liur tersebut bercampur dengan tanah kemudian menggumpal dan mengeras sehingga dapat melindungi anak monster. Berbeda dengan monster jahat, monster baik identik dengan hewan-hewan herbivora. Tampilan luarnya lebih dekat dengan alam, sehingga beberapa bagian dari tubuhnya memiliki unsur yang terlihat natural. Monster baik berkembang biak dengan cara melahirkan.

Kedua golongan monster tersebut tersebut secara alami akan saling bermusuhan, sehingga saling membasmi satu sama lain. Monster imajinasi yang menjadi visual imajinatif tokoh Beni memiliki bentuk gurita, karena

gurita memiliki wajah yang unik, mulutnya yang beracun dan lincah dengan banyak tangan di dalam tubuhnya. Monster Perusak Dunia disamakan dengan monster jahat yang cenderung memiliki bentuk wajah seperti gorila. Monster Penyelamat Dunia disamakan dengan monster baik yang memiliki tanduk rusa kutub dengan seujur badan yang melilit beberapa ranting dan dedaunan, sedangkan bentuk monster imajinasi yang memiliki bentuk seperti gurita. Bentuk binatang yang dimodifikasi ini berdasarkan konsep dan imajinasi sutradara.

Unsur artistik yang terakhir adalah tata rias atau *make up*. Konsep *make up* menggunakan riasan natural sehari-hari. *Make up* pada tiap karakter dalam film dibuat natural sesuai dengan kondisi yang dialami karakter dalam film. Karakter Beni dibuat sewajarnya anak sekolah dasar, sama seperti anak sekolah pada kehidupan nyata sehari-hari. Karakter Mama Iyah, Bude Lis, dan Nenek Tin juga menggunakan *make up* natural korektif untuk meratakan warna kulit. Hal ini dilakukan untuk kebutuhan dalam *frame* kamera, sehingga tidak terlihat pucat dan berminyak. Karakter Ibu Guru juga akan menggunakan *make up* natural *beauty* karena kebutuhannya sebagai pekerja kantor yang bertemu orang banyak tiap harinya. *Make up* natural hanya memakai bedak tabur, sedangkan korektif menggunakan *foundation* dan juga *concealer* untuk menutupi kekurangan yang ada di wajah seperti kantung mata, dan warna kulit yang tidak merata. *Make up* natural *beauty* akan memakai *foundation*, bedak padat, dan juga lipstik dengan warna natural.

13. Konsep Sinematografi

Sinematografi identik dengan pengambilan gambar atau *shot*. Pada dasarnya sinematografi tidak hanya berbicara soal teknis, tetapi juga menjelaskan tujuan dan fungsi dari gambar yang akan atau telah diambil. Pengambilan gambar yang ada dalam film tentu akan mempengaruhi bagaimana cerita tersampaikan. Tidak hanya bagaimana cerita tersampaikan, tetapi ada efek tertentu, seperti penonton bisa merasakan

apa yang ada di dalam film. Emosi penonton dapat dibangun lewat pengambilan gambar.

Gambar yang baik adalah gambar yang hidup dan bisa mengarahkan penonton pada satu objek tertentu dalam sebuah *frame*. Tiap *frame* harus memiliki esensi masing-masing, dan tentunya memiliki tujuan yang berbeda. Pada dasarnya film adalah gambar yang bergerak, dengan banyak objek pendukung lain dalam satu *frame*. Mengarahkan kefokuskan penonton pada objek tertentu sangat penting dalam sebuah film.

Dalam penciptaan film fiksi “Penyelamat Dunia”, pengambilan gambar *angle* kameranya adalah objektif. Kamera objektif adalah sudut pandang dari mata tersembunyi. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi. Selain *angle* kamera, *shot* juga memiliki nilai estetika dalam sinematografi. *Shot* adalah rangkaian gambar yang diambil dari kamera tanpa jeda. Satu *shot* adalah satu *take*. Pengambilan *shot* yang sama, dengan interupsi berbeda seperti set dan penambahan unsur dramatik, disebut *re-take*.

Penciptaan karya seni berupa film fiksi ini secara khusus akan menggunakan *shot* luas, seperti di set eksterior. Hal ini bertujuan agar penonton mengetahui bagaimana dunia sekeliling pemain dalam set tertentu, misalnya set gerbang sekolah, penonton akan mengetahui bahwa karakter Beni merasa kesal ketika melihat sekitarnya banyak teman-teman yang dijemput orang tua masing-masing sedangkan ia tidak. Selain *shot* luas, penataan kamera pada penciptaan film fiksi ini akan banyak menggunakan *medium shot* sebagai *cover* dari *shot* luas, sedangkan dalam set interior akan banyak menggunakan *medium shot* dan *close up*.

Selain *shot*, pergerakan kamera juga akan diambil secara dinamis. Kedinamisan pengambilan gambar dilakukan dengan cara *handheld* atau dengan menggunakan *steadycam*. Pergerakan kamera yang dinamis bertujuan untuk mendekati emosi penonton, karena film “Penyelamat Dunia” menggunakan karakter fantasi, yaitu monster, sehingga imajinasi dan kedekatan harus dibangun dengan baik.

Pada beberapa *scene* juga akan dibuat dengan *long take*, hal ini juga bertujuan membangun emosi penonton. Visualisasi karakter fantasi yang menjadi representasi imajinasi karakter Beni akan didukung dengan pengambilan *medium close up* yang diambil dengan *track in* sehingga menampilkan *headroom* yang berbeda. *Reverse shot* yang diambil adalah apa yang dilihat Beni, dan lawan bicara Beni. Mulai dari *shot* Beni kemudian pindah ke lawan bicaranya, kemudian berpindah lagi hingga lawan bicara Beni ketika sudah berubah menjadi sosok monster menyeramkan.

14. Konsep Tata Cahaya

Penataan cahaya pada film “Penyelamat Dunia” akan banyak menggunakan *high key* yang memiliki kontras rendah. Warna yang ditonjolkan adalah warna-warna natural. Contohnya seperti di dalam kamar pada malam hari. Logika warna yang dimunculkan berasal dari cahaya bulan. Cahaya bulan dapat dicapai dengan pemberian lampu *blonde* di luar set kamar. Penataan cahaya di luar ruangan seperti, jalan, dan halaman sekolah cenderung apa adanya. Pada *cover shot* akan ditambah dengan reflektor guna memberi kesan kontras yang tidak terlalu tinggi antara aktor dengan *background*. Tata cahaya natural seperti tersebut di atas bertujuan untuk memberi dimensi ruang yang logis bagi penonton.

15. Konsep Tata Suara

Tata suara dalam film adalah teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada sebuah film. Tata suara memainkan peranan penting dalam sebuah film, baik sebagai realitas maupun untuk meningkatkan tensi dramatik cerita. Tata suara dalam film mampu membuat kondisi psikologis penonton berubah. Perubahan tersebut direkayasa melalui tempo, ritme, nada, suara yang pelan atau keras, dan dari yang mendayu hingga menghentak.

Tata suara berdasarkan sumbernya dibagi menjadi dua, yaitu *diegetic sound* dan *non diegetic sound*. *Diegetic sound* adalah semua

suara yang berasal dari dalam dunia cerita filmnya. *Diegetic sound* dalam film ini terdengar ketika adanya suara atmosfer lingkungan sekitar, dialog, dan suara yang dikeluarkan oleh benda-benda dalam sebuah *frame*. *Non diegetic sound* adalah suara yang sumbernya dari luar cerita filmnya, seperti ilustrasi musik, dan *sound effect* sebagai penekanan *shot*.

Realitas suara dalam penciptaan film fiksi “Penyelamat Dunia” diciptakan dengan suara *diegetic*. Realitas suara dibentuk dengan adanya atmosfer, dialog, dan *foley* dari benda-benda yang ada di dalam *frame*. Atmosfer yang ada dalam penciptaan film fiksi ini di antaranya yaitu atmosfer rumah di malam hari dengan adanya suara jangkrik, atmosfer sekolah dengan suara keributan anak-anak sekolah, dan atmosfer jalanan yang sepi hanya beberapa kendaraan bermotor yang lewat di sekitarnya.

Suara *non diegetic* dibangun melalui ilustrasi musik dan *sound effect*. Ilustrasi musik tidak di semua bagian akan dibuat, tetapi hanya di bagian-bagian *scene* yang memang membutuhkan efek dramatisasi. Contohnya pada *scene* 21 sebagai berikut:

SCENE 21. EXT. RUMAH BENI, HALAMAN - DAY

MONTAGE: **BENI** dilatih kekuatan oleh **MAMA IYAH**. Beni melatih kefokusannya dengan yoga. Ia duduk berhadapan dengan Mama Iyah. Matanya yang terpejam sesekali mengintip ke arah Mama Iyah.

MAMA IYAH (O.S.)

Beni adalah turunan ke tujuh yang bisa melenyapkan kutukan monster dalam keluarga.

Beni dilatih kekuatan tangan dan kaki. Ia melakukan sit up, push up dan squat jump.

MAMA IYAH (O.S.)

Karena Beni belum 17 tahun, Beni tidak sadar akan kekuatan yang dimiliki.

Beni mulai mengeluarkan jurus-jurus yang ia miliki. Sasaran utamanya adalah papan kayu dan juga samsak tinju. Dari jurus-jurus yang dikeluarkan Beni, ia mampu melayangkan samsak tinju dengan satu tangan kosong.

MAMA IYAH (O.S.)

Beni memiliki kekuatan yang tidak biasa. Beni harus bisa mengontrol kekuatannya agar tidak merusak dunia.

Papan kayu patah karena jurus halilintar yang ada pada diri Beni.

Pada *scene* ini, fungsi ilustrasi musik akan dibuat untuk meningkatkan tensi dramatik, sehingga penonton merasakan bagaimana rasanya tokoh Beni yang dilatih kekuatan oleh Mama Iyah dengan bersemangat dan penuh kerja keras.

Secara keseluruhan penataan suara pada film fiksi “Penyelamat Dunia” cenderung natural dan realistis seperti apa yang terjadi pada tiap adegan dalam skenario yang telah dibuat. *Treatment* khusus dalam film ini adalah suara auman Monster Perusak Dunia. Suara auman monster ini akan dibuat saat pascaproduksi menggunakan efek-efek tertentu. Selain pemberian efek, dari suara auman normal kemudian diubah *pitch* suaranya.

16. Konsep *Editing*

Editing adalah proses pemilihan dan penyatuan gambar dari hasil *shooting* yang dilakukan seorang *editor*. Pemilihan dan penggabungan gambar pada tahap pascaproduksi ini, *editor* dibimbing oleh sutradara sebagai penanggungjawab utama dari visual film secara keseluruhan. Unsur-unsur yang perlu diperhatikan pada saat proses *editing* adalah tuntutan naratif dan konsep awal yang telah disepakati pada tahap praproduksi.

Pada penciptaan film fiksi “Penyelamat Dunia” teknik *editing* yang digunakan adalah *continuity editing*. *Continuity editing* adalah sebuah

penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan dan terciptanya suatu aksi dalam adegan. *Continuity editing* digunakan agar kontinuitas naratif dan *shot* tetap terjaga. *Editing* ini juga tidak membuat penonton kebingungan. Penambahan elemen dalam *continuity editing* pada penciptaan film ini diantaranya yaitu, aturan 180°, *point of view cutting*, *cut in*, *reverse shot*, dan *eyeline match*. Secara struktur, *editing* film ini akan dilakukan dengan *editing* linier dan beberapa unsur yang ada dalam *editing*, seperti bentuk penyambungan : *cut to cut*, *match cut*, *eyeline match*, *cut away & cut in*.


Seorang sineas bisa melakukan kontrol dalam menghubungkan satu *shot* dengan *shot* yang lainnya, baik secara grafis, ritme, dan tempo. Dalam penciptaan film fiksi “Penyelamat Dunia” akan menggunakan *editing* ritme cepat dalam memvisualisasi karakter fantasi sebagai representasi imajinasi tokoh Beni. *Editing* dengan ritme cepat digunakan untuk menambah ketegangan dan keterkejutan penonton. Salah satu adegannya yaitu ketika Beni melihat ke arah Ibu Guru yang sedang mengajar, Beni kesal, kemudian menatap ke arah Ibu Guru yang diambil dengan *zoom in medium close up* lalu *reverse* ke Ibu Guru yang sedang mengajar. Ketika *zoom in* sampai pada titik *close up* Beni, *reverse shot* ke Ibu Guru yang berubah jadi monster dalam imajinasi Beni.

Penggunaan visual efek untuk mendukung terciptanya karakter fantasi juga diciptakan dalam film. Visual efek diciptakan dengan *software adobe after effect*, *adobe illustrator*, dan *adobe photoshop*. Beberapa contoh visual efek yang digunakan dalam film yaitu *mocha pro*, *trapcode particular*, *optical flares*, *saber*, dan *color vibrance*. Penggunaan visual efek untuk mendukung karakter fantasi tersebut di antaranya muncul pada saat perubahan karakter Monster Imajinasi, perubahan karakter Monster Penyelamat Dunia, dan adegan *fighting* antara Monster Penyelamat Dunia dan Monster Perusak Dunia.

Warna yang digunakan pada masing-masing karakter monster jelas berbeda. Karakter Monster Imajinasi dalam perubahannya menggunakan

warna ungu sebagai penguat imajinasi dan juga pembeda antara dunia nyata dan imajinasi. Pemilihan warna ungu dibuat karena warna ungu termasuk dalam kategori warna yang tidak sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, dan tidak termasuk warna natural. Pada karakter Monster Penyelamat Dunia, aura dan jurus yang dikeluarkan akan menggunakan warna kuning. Kuning tidak termasuk warna mendominasi, warna ini cenderung memiliki makna kelincahan, dan kegembiraan. Sama halnya dengan watak Monster Penyelamat Dunia yang tidak termasuk dalam golongan monster jahat dan menyeramkan. Pada Monster Perusak Dunia, warna pada aura dan jurus yang dikeluarkan menggunakan warna merah. Pemilihan warna merah didasarkan pada warna yang cenderung berani dan mendominasi. Sama halnya dengan karakter Monster Perusak Dunia yang termasuk dalam golongan monster jahat. Seakan-akan ia mengeluarkan api dari dalam tubuhnya.

17. Rencana Anggaran : Terlampir
18. Kerabat Produksi
- Produser : Muhamad Erlangga Fauzan
- Asisten Produser : Junita Dwi Puspita Sari
- Koordinator Unit : Basudewa, Louis Gultom
- Koordinator Lokasi : Tyas Dwi Astuti, Windy Audisa
- Koordinator Pemain : Kiswati Anjarini, Sabrina Azalia
- Koordinator Transportasi : Agge Akbar, Atha Muyassar
- Pengarsip Produksi : Bagas Kusdiantoro
- Sutradara : Yolanita Varensia
- Asisten Sutradara 1 : M. Dzulqornain
- Asisten Sutradara 2 : Hendira Rizkia Utama
- Penulis Skenario : Yolanita Varensia
- Tim Penulisan Skenario : Kulsa Angelo, Kawakibi Muttaqien
- Desain Produksi : M. Marhawi
- Pengarah Kamera : Rizky Zulfi Anwar
- Asisten Pengarah Kamera : Zulian Ramadhana



Pengarah Cahaya	: M. Ridwan
Tim Pengarah Cahaya	: Salaka Dana, Denanda Refa, Rizky Arya
Pengarah Artistik	: Wildan Putra Pratama
Tim Pengarah Artistik	: Anggit Nugroho, Diki Setiawan, Fikri N.
Penata Busana	: Imer Putri, Siti Nafisatun
Penata Rias	: Valensia Natasya, Audi Istira
Pengarah Suara	: Arib Amrussahal
Perekam Suara	: Wildan Ma'arij, Hendro
Efek Suara	: Ilham Raka Dhawi
Pengarah Musik	: Sephanja
Penyunting Gambar	: Tegar Dyon
Pencatat Adegan	: Tya Dwi Putri
Penanda Adegan	: Audi Istira
Efek Visual	: Hafiz Vergia
Pengoreksi Warna	: Nur Aziz Fajar
<i>Storyboard Artist</i>	: Recharidia
Desain Karakter	: Yolanita Varensia, Beni "Imajiku"
<i>Motion Graphic</i>	: Jauhari Aziz, Saiful Bahri
Desainer Grafis	: Jauhari Aziz, Saiful Bahri
Desainer Kostum	: Beni "Imajiku", Jauhari Aziz
Ilustrator	: Agustina Elda

BAB V

PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Proses Perwujudan Karya

Tahapan pada perwujudan film “Penyelamat Dunia” mencakup beberapa proses, antara lain praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tiap tahapan pada proses tersebut akan dijelaskan pada uraian berikut.

1. Praproduksi

a. Analisis Naskah

Proses awal pada tahapan analisis naskah dilakukan oleh produser, sutradara dan penulis skenario. Produser lebih banyak menganalisa tentang kesesuaian kondisi keuangan, konsep yang akan diciptakan, dan kebutuhan skenario yang telah disusun. Sutradara menganalisa dari sisi kreatif dan struktur penceritaan yang telah dikonsepskan secara visual. Sutradara kemudian melakukan diskusi dengan tiap kepala divisi untuk mengumpulkan temuan-temuan yang bisa dijadikan bahan diskusi ketika rapat kepala divisi.

Tahapan analisis naskah selanjutnya dilakukan bersama-sama oleh pengarah kamera, pengarah cahaya, pengarah artistik, pengarah suara, penyunting gambar dan efek visual. Analisis bersama kepala divisi ini bertujuan untuk mencari alternatif kebutuhan skenario yang disesuaikan dengan kondisi keuangan. Proses analisis ini membuka peluang-peluang penciptaan yang lebih beragam karena keberagaman sudut pandang setiap individu. Setiap pencapaian baru dalam tahapan analisis naskah selalu dipandang dari dua sudut pandang sekaligus yaitu kreatif dan produksi. Pada wilayah produksi dipimpin oleh seorang produser, sedangkan pada aspek kreatif dipimpin oleh sutradara. Hal ini dilakukan untuk membentuk proses penciptaan film yang baik dan lebih terstruktur.



Gambar 5.1. Proses Analisis Naskah Bersama Kepala Divisi

b. Rapat Produksi

Tahap rapat produksi bertujuan untuk mempresentasikan konsep sutradara dari skenario yang sudah tersusun. Konsep sutradara mencakup konsep naratif dan konsep visual. Konsep naratif diantaranya yaitu tema, plot, karakter, pesan yang ingin disampaikan, sedangkan konsep visual diantaranya yaitu *mise en scene*, *editing*, suara dan sinematografi.

Rapat produksi dilakukan sebanyak 10 kali mulai dari bulan Maret hingga Juli 2018. Hal-hal yang dibahas pada tiap rapat produksi diantaranya yaitu *progress* per divisi, pengajuan anggaran dan *breakdown* kebutuhan setiap departemen, serta pembahasan lebih detail terkait konsep, kebutuhan teknis, perencanaan jadwal pengambilan gambar, hingga relasi antara divisi satu dengan divisi yang lain, baik dari segi konsep maupun teknis.



Gambar 5.2. Suasana Rapat Praproduksi 6 Juli 2018

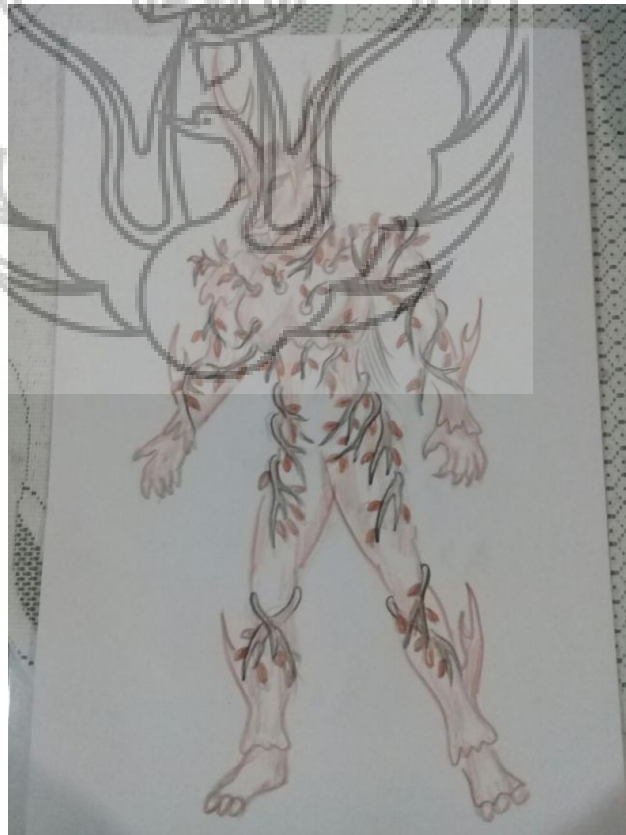


Gambar 5.3. Suasana Rapat Praproduksi 12 Juli 2018

c. Proses Pembuatan Kostum

Pembuatan kostum dalam film “Penyelamat Dunia” dikhususkan pada kostum monster. Tahap yang dilakukan pertama adalah membuat desain atau gambaran kasar. Desain kostum monster dilakukan oleh salah satu penggiat *workshop cosplay* di Yogyakarta bernama *Imajiku Workshop*.

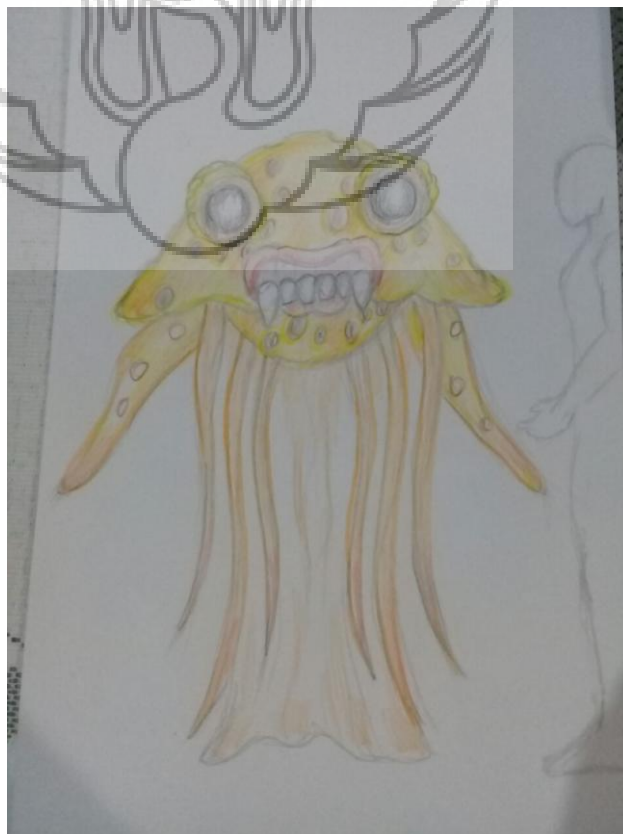
Proses diskusi dilakukan selama tiga kali untuk menemukan bentuk monster yang cocok sesuai dengan referensi. Hasil diskusi menghasilkan desain karakter Monster Penyelamat Dunia cenderung berbentuk seperti rusa, karakter Monster Perusak Dunia cenderung mirip dengan gorila, sedangkan karakter Monster Imajinasi cenderung mirip dengan ubur-ubur. Setelah fiksasi bentuk, kemudian masuk ke diskusi pewarnaan kostum. Karakter Monster Penyelamat Dunia merupakan tokoh baik sehingga warna yang digunakan adalah warna-warna terang, seperti biru dan kuning. Karakter Monster Perusak Dunia akan menggunakan warna-warna gelap yang dikombinasikan dengan warna terang seperti merah, dan oranye. Karakter Monster Imajinasi cenderung memiliki warna terang. Hal ini didasarkan pada imajinasi tokoh utama yang masih anak-anak, dan belum memiliki masa kelam dalam kesehariannya.



Gambar 5.4. Sketsa Karakter Monster Penyelamat Dunia



Gambar 5.5. Sketsa Karakter Monster Perusak Dunia



Gambar 5.6. Sketsa Karakter Monster Imajinasi

Sketsa karakter Monster Penyelamat Dunia yang cenderung berbentuk rusa ditunjukkan dengan bentuk kelapa dan tanduknya. Di bagian badan terdapat sulur dan bentuk yang menyerupai daun. Hewan rusa dipilih karena dinilai sebagai salah satu hewan yang tidak memiliki tingkat kegarangan yang tinggi. Rusa yang termasuk hewan herbivora ditunjukkan dengan adanya sulur dan bentuk yang menyerupai daun di bagian badannya. Keterkaitan antara desain karakter Monster Penyelamat dengan karakter Mama Iyah adalah sosok ibu yang menjadi tempat anaknya bertumbuh, sama halnya seperti sulur dan serupa dedaunan di badannya yang merambat dan menyatu satu dengan yang lainnya. Warna dari karakter Monster Penyelamat Dunia berwarna biru dan kuning. Biru yang memiliki arti kestabilan, ketenangan, dan percaya diri, sedangkan warna kuning bermakna enerjik, optimis, dan menyenangkan.



Gambar 5.7. Dasar Pembuatan Badan Monster Penyelamat Dunia



Gambar 5.8. Dasar Pembuatan Kepala Monster Penyelamat Dunia



Gambar 5.9. Proses Pewarnaan Kostum Monster Penyelamat Dunia

Sketsa karakter Monster Perusak Dunia yang cenderung berbentuk gorila ditunjukkan pada bagian kepala dan bibir. Pada bagian kepala ditunjukkan bahwa karakter Monster Perusak Dunia sedikit

berbulu di bagian kepala dan memiliki tanduk-tanduk kecil. Tanduk di beberapa bagian tubuhnya juga menunjukkan kegarangan karakter tersebut. Karakter ini mencerminkan monster pada umumnya yang memiliki keganasan dan kegarangan secara fisik. Pewarnaannya pun berwarna abu-abu tua yang dikombinasikan dengan warna merah dan oranye. Warna abu-abu memiliki makna ketidakjelasan dan samar. Merah memiliki arti berani, agresif dan kuat, sedangkan warna oranye memiliki arti optimisme.



Gambar 5.10. Dasar Pembuatan Badan Monster Perusak Dunia



Gambar 5.11. Dasar Pembuatan Kepala Monster Perusak Dunia



Gambar 5.12. Proses Pewarnaan Kostum Monster Perusak Dunia

Sketsa karakter Monster Imajinasi yang cenderung berbentuk seperti ubur-ubur sama sekali tidak memiliki kegarangan atau pun kebaikan. Monster Imajinasi ini dikhususkan pada bentuk yang lucu dan aneh. Hewan ubur-ubur dipilih karena memiliki bentuk yang sesuai dengan referensi awal. Ubur-ubur yang memiliki banyak tentakel serta mulut yang aneh dikaitkan dengan imajinasi tokoh utama ketika ia mendapat perlakuan yang tidak sesuai dengan keinginannya, sehingga lawan bicaranya akan berubah menjadi sosok Monster Imajinasi. Monster ini dibuat berdasarkan imajinasi anak yang belum memiliki masa-masa kelam dalam kehidupan sehari-harinya. Anak yang cenderung dekat dengan warna-warna terang pada mainan, baju dan barang-barang lainnya, sehingga monster ini diberi warna cerah seperti kuning, merah muda, hijau, dan biru. Penggabungan warna-warna ini memberikan kesan *colorful* pada anak-anak, mengingat film ini ditargetkan untuk penonton anak-anak.



Gambar 5.13. Dasar Pembuatan Kostum Monster Imajinasi



Gambar 5.14. Proses Pewarnaan Kostum Monster Imajinasi

d. Proses Pembuatan *Make Up Effect*

Make up effect menjadi salah satu unsur tata artistik yang terdapat dalam film “Penyelamat Dunia”. Efek yang dibuat adalah efek bekas luka atau *codet*. *Make up effect* berbentuk *codet* ini dibuat untuk memperkuat karakter Nenek Tin yang memiliki latar belakang turunan *superhero* yang telah melawan berbagai musuh. *Codet* ini dianggap sebagai bekas luka ketika karakter Nenek Tin sedang melawan monster.

Bahan dasar yang digunakan untuk membuat *make up codet* yaitu gliserin, gelatin, dan air. Bahan-bahan tersebut direbus hingga menggumpal kemudian dibentuk sesuai kebutuhan.



Gambar 5.15. Progress Pembuatan *Make Up Effect Codet*

Setelah mendapatkan bentuk yang dibutuhkan, tahap selanjutnya adalah pewarnaan luka *codet*. Pewarnaan efek luka *codet* yang dilakukan adalah dengan menggunakan *foundation*, bedak tabur, dan *eye shadow*. *Foundation* digunakan untuk memberikan warna dasar pada luka dasar itu sendiri, dengan campuran bedak tabur untuk memberikan kesan luka yang natural. *Eye shadow* digunakan untuk memberikan *shading* di sudut-sudut luka.



Gambar 5.16. Proses Pewarnaan Make Up Effect Codet

e. Pencarian Lokasi

Proses pencarian lokasi dilakukan oleh sutradara, manajer lokasi, dan pengarah artistik. Lokasi yang dicari untuk kemudian dipilih disesuaikan dengan kebutuhan skenario dan pencapaian visual dalam film “Penyelamat Dunia”.



Gambar 5.17. Lokasi Set Rumah Beni di Kotabaru Yogyakarta



Gambar 5.18. Lokasi Set Sekolah di SD Pujokusuman Yogyakarta



Gambar 5.19. Lokasi Set Rumah Bude Lis di Wirobrajan Yogyakarta



Gambar 5.20. Lokasi Set Gumuk Pasir Yogyakarta



Gambar 5.21. Lokasi Set Jalanan di Pakualaman Yogyakarta

f. Pencarian Pemain

Tahap pencarian pemain berdasarkan karakter dimulai sejak bulan April hingga Mei 2018. Proses mencari pemain yang tepat dilakukan dengan cara *casting by type*. Hal ini dilakukan untuk mencocokkan fisik karakter dalam film dengan pemain yang akan memerankannya. Selain menggunakan *casting by type*, proses pencarian pemain juga dilakukan dengan *casting by ability*. Tipe *casting by ability* akan memudahkan sutradara dalam mengarahkan adegan dan dialog saat proses praproduksi hingga produksi.




Casting by type digunakan untuk memilih karakter Nenek Tin, Tita, Roni, Teman 1, Papa Monster, *Stuntman* Monster Penyelamat Dunia, *Stuntman* Monster Perusak Dunia, dan *Stuntman* Monster Imajinasi. Untuk tokoh Beni, Mama Iyah, Bude Lis, dan Ibu Guru menggunakan *casting by type* sekaligus *casting by ability*.



Gambar 5.22. Proses Pencarian Pemain

Tabel 5.1. Data Para Pemain

Karakter	Nama Pemeran	Alasan Pemilihan
Beni	 Akinza Chevalier Kiyosaki	<p>Akinza terpilih karena memiliki kemampuan untuk memerankan karakter Beni yang <i>introvert</i> dan pendiam. Secara fisik, Akinza mirip dengan Beni yang terlihat cuek. Ia pernah main film layar lebar.</p>
Mama Iyah	 Angeline Rizky E. Putri	<p>Angeline memiliki postur tubuh yang bagus untuk film fantasi, tinggi, badan proporsional, dan wajahnya tegas. Ia pernah berperan sebagai ibu muda di salah satu series Arfa Barbershop.</p>
Bude Lis	 Diah Prima	<p>Prima dipilih karena memiliki wajah tegas dan terlihat ibu-ibu tomboy yang cocok naik motor rx king. Ia cakap mengendarai motor kopling dan sering bermain film pendek.</p>

Karakter	Nama Pemeran	Alasan Pemilihan
Nenek Tin	 <p data-bbox="743 757 938 790">Sri Isworowati</p>	<p data-bbox="1058 383 1355 853">Isworo terpilih karena sesuai dengan kecocokan fisik karakter Nenek Tin. Isworo memiliki ketertarikan dengan cerita tentang superhero dan monster.</p>
Tita	 <p data-bbox="756 1256 922 1290">Regina Putri</p>	<p data-bbox="1058 880 1355 1182">Regina dipilih karena kesesuaian fisik dengan referensi karakter, yaitu berambut keriting dan berbadan kecil.</p>
Roni	 <p data-bbox="675 1697 1007 1731">Mahival Surya Manggala</p>	<p data-bbox="1058 1323 1355 1738">Secara postur tubuh Mahival cocok disandingkan dengan karakter Beni. Mahival dipilih karena wajahnya yang polos dan terlihat memiliki rasa ingin tahu.</p>

Karakter	Nama Pemeran	Alasan Pemilihan
Ibu Guru	 <p data-bbox="746 745 933 779">Tiara Arianggi</p>	<p data-bbox="1058 365 1348 779">Tiara dipilih menjadi karakter ibu guru muda karena sesuai dengan referensi karakter secara fisik. Selain itu, Tiara pernah berperan sebagai ibu guru.</p>
Teman 1	 <p data-bbox="710 1189 970 1223">Ludwig Dhanu Arta</p>	<p data-bbox="1058 808 1348 1335">Dhanu terpilih memerankan Teman 1 karena memiliki gambaran umum anak sekolah dasar. Pengalamannya di dunia teater membuatnya tidak canggung untuk berperan.</p>
Papa Monster	 <p data-bbox="735 1744 944 1778">Aryanda Ahmad</p>	<p data-bbox="1058 1364 1348 1778">Aryanda memiliki kesamaan fisik dengan referensi karakter. Ia juga memiliki ciri khas dengan tawa yang unik sehingga mendukung unsur komedi dalam film.</p>

Karakter	Nama Pemeran	Alasan Pemilihan
<i>Stuntman</i> Monster Penyelamat Dunia	 <p>Gery Nekko Dicatana</p>	Gery memiliki kesesuaian postur tubuh dengan manekin karena dasar pembuatan kostum monster menggunakan ukuran manekin.
<i>Stuntman</i> Monster Perusak Dunia	 <p>Azwar Affrian Affandhi</p>	Kesesuaian bentuk tubuh menjadi alasan utama dipilihnya Azwar menjadi <i>stuntman</i> Monster Perusak Dunia.
<i>Stuntman</i> Monster Imajinasi	 <p>Rizky Arya</p>	Karena memiliki postur tubuh kecil dan gestur yang lucu, Arya terpilih menjadi <i>stuntman</i> Monster Imajinasi.

Karakter	Nama Pemeran	Alasan Pemilihan
Pembaca Berita	 Tegar Dyon Muhammad	Tegar Dyon dipilih sebagai pembaca berita karena memiliki gaya yang formal dan mimik wajah yang serius.
<i>Stuntman</i> Mama Iyah	 Sabrina Azalia Siregar	Kesesuaian bentuk tubuh menjadi alasan utama dipilihnya Sabrina menjadi <i>stuntman</i> Mama Iyah.

g. Proses *Reading* Pemain

Para pemain yang didapatkan setelah proses *casting* kemudian dilatih secara gestur, mimik wajah, ekspresi dan dialog oleh sutradara dan asisten sutradara 2. Awal pertemuan dari agenda *reading* adalah penjelasan dari sutradara terkait cerita, konsep, dan kebutuhan karakter dalam film. Dari penjelasan tersebut kemudian muncul diskusi tentang bagaimana cara membangun karakter sesuai kebutuhannya.

Reading atau latihan pemain dilakukan kurang lebih lima kali untuk karakter utama yaitu Beni dan Mama Iyah. Khusus untuk karakter Beni, ada tambahan latihan bermain sepatu roda untuk keperluan adegan dalam film. Pemain pendukung dan tokoh figuran seperti Bude Lis, Tita, Nenek Tin, Ibu Guru, Roni, Teman 1, dan Papa Monster dilakukan hanya dua sampai tiga kali pertemuan. Proses latihan pemain

didasarkan pada kebutuhan adegan dan dialog. Beni banyak melakukan latihan bersama Mama Iyah karena porsi adegan dan dialog mereka termasuk yang banyak interaksinya, sedangkan Bude Lis, Tita, dan Nenek Tin dalam satu lingkup latihan bersama. Tokoh Roni, Teman 1 dan Ibu Guru dijadwalkan dalam satu latihan *reading* atas dasar interaksi yang banyak dilakukan di *scene* sekolah.

Pada proses *reading* terakhir, sutradara dengan dibantu oleh koordinator pemain membuat agenda *big reading*. *Big reading* adalah proses latihan pemain dimana semua pemain berkumpul dalam satu pertemuan untuk melakukan pendekatan serta latihan bersama. Pada proses ini, *big reading* dihadiri hampir semua pemain kecuali Papa Monster dan para *stuntman*. *Big reading* ini dilakukan pada tanggal 27 Juni 2018 di Taman Budaya Yogyakarta.



Gambar 5.23. Proses Big Reading

Beberapa kru yang terlibat pada proses *big reading* diantaranya yaitu sutradara, asisten sutradara 2, penata busana, penata rias, koordinator unit bagian konsumsi, dan koordinator pemain. Divisi koordinator pemain melakukan koordinasi kepada para pemain. Divisi koordinator unit bagian konsumsi bertugas menyediakan makanan dan minuman untuk para pemain dan kru yang terlibat *big reading*. Penata busana melakukan *fitting* baju kepada tiap pemain kemudian

dipresentasikan ke sutradara dan asisten sutradara 2. Penata rias melakukan percobaan *make up effect* kepada pemain. Hal ini dilakukan untuk memahami jenis kulit, baik warna maupun teksturnya.



Gambar 5.24. Proses Percobaan Make Up Effect kepada Pemain

Selain *reading* dan *fitting* dilakukan hampir semua tokoh yang terlibat dalam film, kelompok para *stuntman* juga memiliki sesi latihan. Proses latihan para *stuntman* dilakukan di waktu dan hari yang berbeda dengan proses latihan pemain lainnya, karena para *stuntman* monster harus memiliki intensitas yang cukup untuk latihan koreografi. Latihan koreografi *stuntman* monster terutama dilakukan oleh *stuntman* Monster Penyelamat Dunia dan Monster Perusak Dunia.

Tahapan awal yang dilalui adalah eksplorasi gerakan dan gaya untuk mengeluarkan jurus yang dilakukan oleh sutradara dan asisten sutradara 2. Latihan adu hantam monster dilakukan di Studio 1 Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan arahan sutradara, para asisten sutradara melakukan gerakan yang digunakan juga sebagai latihan untuk membuat efek visual sesuai dengan kebutuhannya.



Gambar 5.25. Proses Awal Latihan Adu Hantam Monster

Agenda untuk latihan para *stuntman* dilakukan kurang lebih lima kali. Selain latihan, para *stuntman* juga melakukan proses *fitting* kostum. Aksi yang telah tersusun rapi kemudian diberikan kepada para *stuntman* untuk bahan latihan dengan pengawasan sutradara dan asisten sutradara 2. Latihan pertama dimulai dengan aksi, kemudian hari berikutnya adalah pematangan gerakan, sembari menunggu kostum selesai dibuat. Setelah kostum selesai dibuat, para *stuntman* melakukan latihan dengan menggunakan kostum masing-masing. Hal ini dilakukan agar pemain bisa mendapatkan kenyamanan dari pemakaian kostum serta mengetahui bagaimana kelebihannya dalam bergerak. Tanggungjawab kostum dan semua kebutuhannya dilakukan oleh tim artistik dan penata busana.



Gambar 5.26. Proses Latihan Stuntman Monster



Gambar 5.27. Proses Fitting Kostum Monster Perusak Dunia

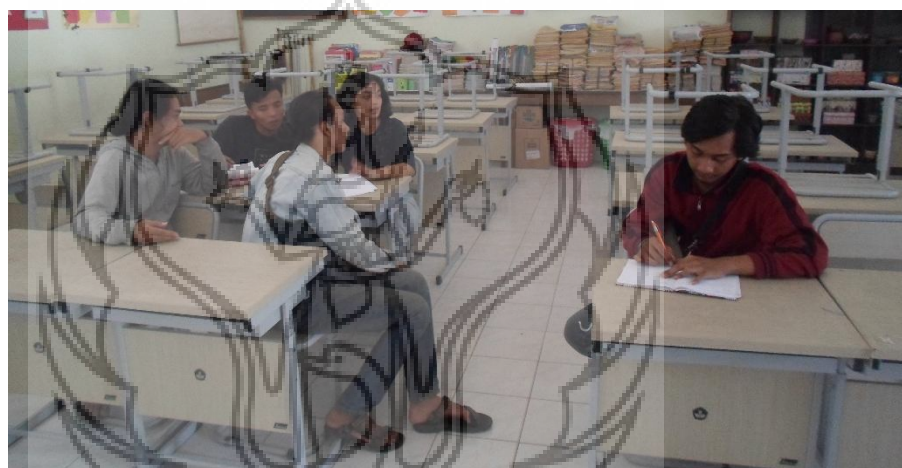
h. *Rehearsal*

Proses *rehearsal* atau latihan dilakukan pada tanggal 10-11 Juli 2018. Sebelum dilakukan *rehearsal*, tiap divisi dalam tim kreatif dan tim produksi sudah melakukan cek lokasi pada hari-hari sebelumnya. Lokasi yang sudah dicek antara lain, set rumah Beni, set rumah Bude Lis, set Sekolah, Gumuk Pasir, Landasan Udara Adisutjipto Yogyakarta, Jalan Jambuluwuk, Studio 1 Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

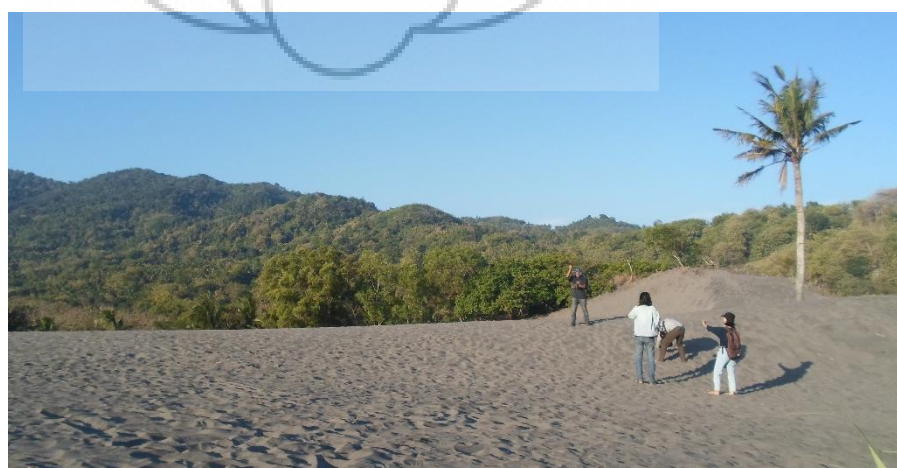
Seluruh kepala divisi diwajibkan mengikuti proses *rehearsal*. Divisi yang terkait dalam proses *rehearsal* yaitu produser, asisten produser, koordinator lokasi, sutradara, asisten sutradara 1, pengarah kamera, pengarah artistik, dan pengarah cahaya. Pada proses *rehearsal* semua *blocking* adegan diarahkan oleh sutradara dan asisten sutradara 1, karena asisten sutradara 2 berhalangan hadir. Sutradara dibantu asisten sutradara 1 untuk mengontrol tiap *scene*, mulai dari *blocking* adegan, sampai urutan pengambilan gambar. Asisten sutradara 1 juga menulis hal-hal teknis dan alat-alat yang dibutuhkan untuk dilaporkan kepada tim produksi agar proses produksi berjalan dengan baik.



Gambar 5.28. Suasana Rehearsal di Set Rumah Bude Lis



Gambar 5.29. Suasana Rehearsal di Set Ruang Kelas



Gambar 5.30. Suasana Rehearsal di Set Gumuk Pasir

- i. Jadwal Produksi (Terlampir)
- j. *Shoting Script* (Terlampir)

2. Produksi

Proses produksi film “Penyelamat Dunia” dilaksanakan selama empat hari. Produksi dimulai pada hari Sabtu, 14 Juli 2018 sampai dengan Selasa, 17 Juli 2018. Secara singkat proses berjalannya produksi akan dijelaskan pada poin-poin di bawah ini.

a. Hari Pertama

Hari pertama produksi dilaksanakan pada tanggal 14 Juli 2018. Jadwal pengambilan gambar di hari pertama berlangsung di satu lokasi yaitu SDN Pujokusuman. Susunan jadwal di hari pertama diposisikan sebagai tahap awal pengerjaan yang relatif ringan. Hal ini bertujuan sebagai pemanasan seluruh tim yang terlibat. Produksi di hari pertama diawali dengan tumpengan bersama seluruh kru dan pemain yang terjadwalkan pada hari tersebut. Usai tumpengan, kru melakukan sarapan dan persiapan masing-masing divisi sesuai kebutuhannya. Pengambilan gambar pertama dilakukan di set Gerbang Sekolah. Pengambilan gambar selanjutnya dilakukan di set Ruang Kelas, yang kemudian dilanjutkan pada set Lorong Kelas. Proses set teknis yang cukup memakan banyak waktu, membuat pengerjaan *scene* gerbang sekolah tidak bisa diambil di hari yang sama. Keputusan terakhir yang diambil adalah akan diambil di luar hari produksi, dan dianggap sebagai hutang *scene*. Hutang *scene* akan dilakukan penyusunan ulang jadwal oleh tim penyutradaraan dengan koordinasi tim produksi untuk kemudian dikoordinasikan dengan tim kreatif lainnya.



Gambar 5.31. Produser Menyerahkan Nasi Tumpeng ke Sutradara



Gambar 5.32. Proses Pengambilan Gambar pada Set Gerbang



Gambar 5.33. Persiapan Pengambilan Gambar di Set Ruang Kelas



Gambar 5.34. Proses Pengambilan Gambar di Set Lorong Kelas

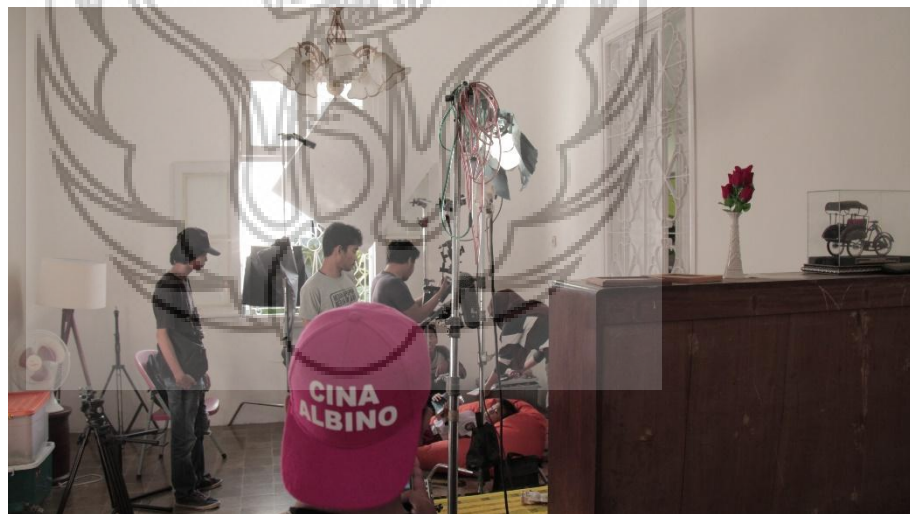
b. Hari Kedua

Hari kedua produksi dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2018. Jadwal pengambilan gambar difokuskan pada set rumah Beni. Pada set ini, tim produksi fokus pada set Ruang Makan, Halaman, Kamar Beni dan Ruang Tengah Rumah Nenek. Set Ruang Tengah Rumah Nenek diakali dengan menggunakan ruang di set rumah Beni yang tidak difungsikan. Hal ini bertujuan untuk mengurangi lokasi sehingga pada hari kedua produksi, tim tidak perlu banyak perpindahan dari satu set ke set yang lainnya. Proses pengerjaan *scene* dimulai dari set Ruang Makan. Set Ruang Makan terdiri dari tiga *scene*, namun pada produksi hari kedua hanya mengerjakan dua *scene*. Hal ini dikarenakan adanya jadwal yang bertabrakan antar pemain. Pada kenyataannya adegan di set Ruang Makan hanya bisa dikerjakan satu *scene*, karena keterlambatan pemilik rumah membukakan pintu dan mengizinkan para kru untuk masuk. Pada hari produksi kedua kemudian diputuskan untuk hutang *scene* pada satu adegan di set Ruang Makan.



Gambar 5.35. Proses Pengambilan Gambar di Set Ruang Makan

Setelah pengambilan gambar selesai untuk set Ruang Makan, tim mengerjakan set Ruang Tengah Rumah Nenek. Seluruh tim melakukan persiapan sesuai divisi dan kebutuhannya masing-masing.



Gambar 5.36. Proses Pengambilan Gambar di Set Rumah Nenek

Proses pengambilan gambar berikutnya adalah set Halaman. Pada set ini, adegan yang diambil adalah ketika Beni latihan kekuatan mulai dari yoga, *sit up*, *push up*, mematahkan kayu, dan meninju samsak.



Gambar 5.37. Proses Pengambilan Gambar di Set Halaman 1

Pengambilan gambar terakhir dilakukan kurang lebih pada pukul 19.00. Tim mengerjakan *scene* Kamar Beni. Dikarenakan perijinan lokasi hanya diperbolehkan hingga pukul 22.00, seluruh tim dengan segera melakukan set dengan saling koordinasi satu sama lain.



Gambar 5.38. Proses Pengambilan Gambar di Set Kamar Beni 1

c. Hari Ketiga

Hari ketiga produksi dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2018. Jadwal pengambilan gambar yang dilakukan pada produksi hari ketiga diawali dengan set Rumah Bude. Set Rumah Bude terbagi atas tiga set, yaitu set Teras, Ruang Tengah, dan Ruang Makan.



Gambar 5.39. Persiapan Pengambilan Gambar di Set Rumah Bude

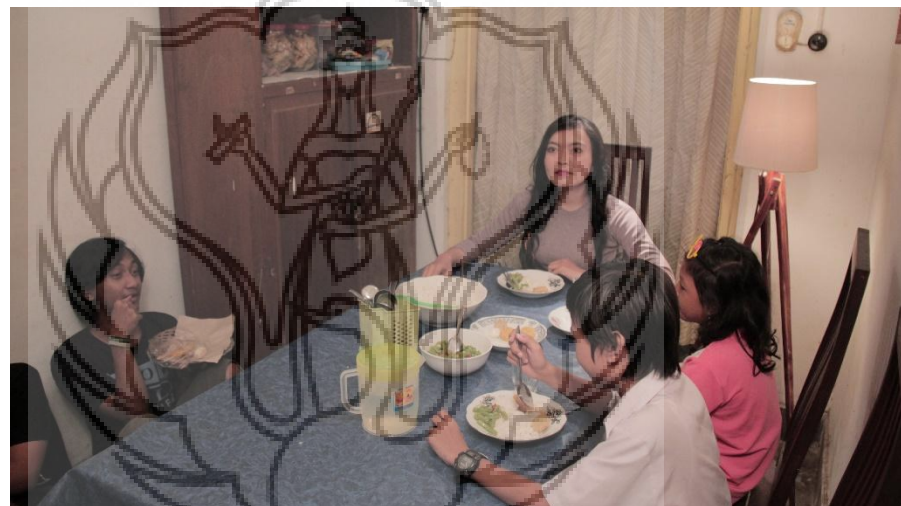
Usai mengerjakan set Teras Rumah Bude, pengambilan gambar dilanjutkan pada set Ruang Tengah Bude dan juga set Ruang Makan. Tim kreatif dibagi menjadi dua, tim untuk pengambilan gambar dan juga tim untuk melakukan set. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan waktu yang ada.



Gambar 5.40. Proses Pengambilan Gambar di Set Rumah Bude



Gambar 5.41. Koordinasi Tim Penyutradaraan dengan Pemain

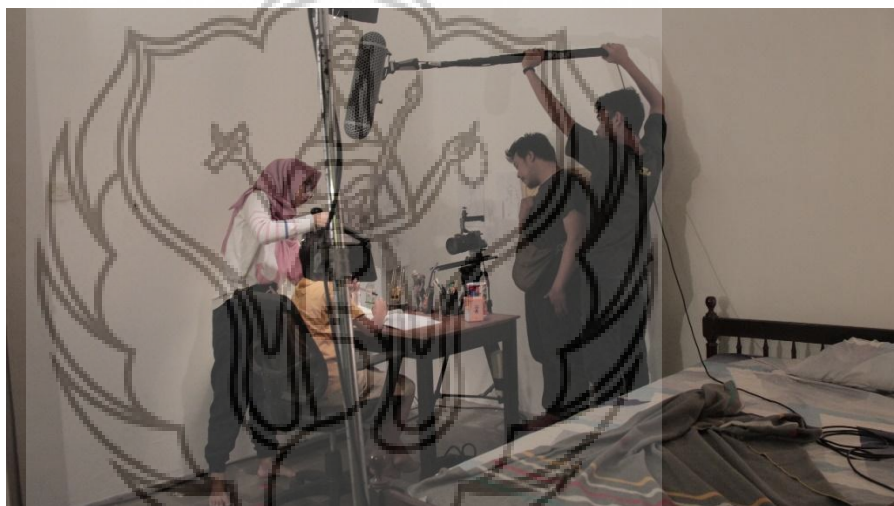


Gambar 5.42. Pengambilan Gambar di Set Ruang Makan Bude

Set Rumah Bude selesai, kemudian tim meluncur ke set Rumah Beni untuk mengerjakan set Teras Rumah Beni, Ruang Makan, Kamar Beni, dan Halaman. Pada kenyataannya, set Ruang Makan tidak bisa diambil karena waktu yang dibutuhkan untuk pindah dari set Rumah Bude ke set Rumah Beni cukup lama. Pada hari ini diputuskan juga untuk hutang *scene*, sehingga untuk set Ruang Makan di Rumah Beni terdapat dua *scene* yang pengerjaannya dikerjakan di luar hari produksi yang sudah ditentukan.



Gambar 5.43. Persiapan Pengambilan Gambar pada Set Teras



Gambar 5.44. Proses Pengambilan Gambar pada Set Kamar Beni



Gambar 5.45. Proses Pengambilan Gambar di Set Halaman 2



Gambar 5.46. Proses Pengambilan Gambar Perubahan Monster

d. Hari Keempat

Hari keempat produksi dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2018. Jadwal pada hari terakhir produksi disusun khusus untuk *scene travelling*. Urutan pengambilan gambar yang diambil adalah set Jalanan di dekat Hotel Jambuluwuk, Jalan Jejak Kaki Monster, Landasan Pacu, Gumuk Pasir, dan Studio 1 Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karena alasan pekerjaan yang dijalani oleh salah satu pemain, pengambilan gambar di set Jalan Jejak Kaki Monster terpaksa harus hutang *scene*.



Gambar 5.47. Persiapan Pengambilan Gambar di Set Jalanan



Gambar 5.48. Proses Persiapan Pengambilan Gambar pada Set Landasan Pacu



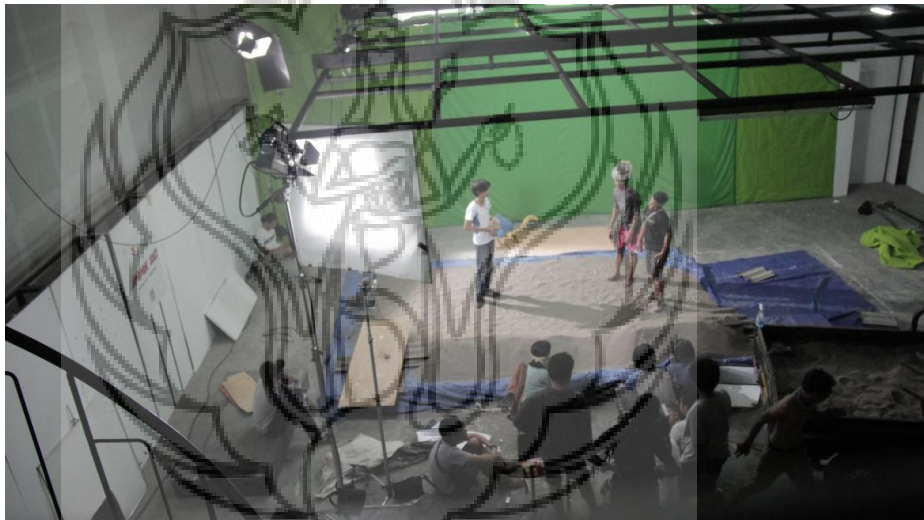
Gambar 5.49. Proses Persiapan Pengambilan Gambar di Set Gumuk Pasir



Gambar 5.50. Tim Artistik Membuat Set Gumuk Pasir di Studio



Gambar 5.51. Pemasangan Lampu oleh Tim Penata Cahaya



Gambar 5.52. Proses Latihan Stuntman Monster



Gambar 5.53. Koordinasi Sutradara, Pengarah Kamera dan Tim Penata Cahaya

e. Hari Pertama Pelunasan Hutang Scene

Hari pertama pelunasan hutang *scene* dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2018. Adegan yang diambil adalah *scene* 5a, yang merupakan pemecahan dari *scene* 5 itu sendiri. Adegan pada *scene* 5a adalah motor Bude Lis melewati jejak kaki monster. Pemain yang terlibat dalam *scene* 5a adalah Bude Lis, Tita, dan Beni. Lokasi yang diambil adalah di sekitar daerah Tamansiswa, Yogyakarta. Kru yang terlibat dalam hari pelunasan hutang *scene* hanya para kepala divisi. Pengambilan gambar dimulai pada pukul 10.30 sampai dengan pukul 12.00 WIB. Usai menyelesaikan *scene* 5a kru bergerak menuju set Gumuk Pasir untuk mengambil stok *shot*. Pemain yang turut serta ke set Gumuk Pasir hanya tokoh utama yaitu Beni.

f. Hari Kedua Pelunasan Hutang Scene

Hari kedua pelunasan hutang *scene* dilakukan pada tanggal 22 Juli 2018. Adegan yang diambil pada hari tersebut adalah set Gerbang Sekolah, yaitu *scene* 4 dan 13. Pemain yang terlibat dalam hari tersebut adalah Bude Lis, Tita, Beni, dan ekstras anak-anak SD. Persiapan kru dan pemain dimulai pada pukul 12.00 WIB, sedangkan pengambilan gambar diambil kurang lebih pukul 14.00 WIB hingga 16.00.



Gambar 5.54. Persiapan Pengambilan Gambar Scene 13

g. Hari Ketiga Pelunasan Hutang *Scene*

Hari ketiga pelunasan hutang *scene* dilakukan pada tanggal 23 Juli 2018. Adegan yang diambil pada hari ketiga difokuskan pada set Ruang Makan Rumah Beni. Pemain yang turut serta yaitu Beni, Mama Iyah dan Papa Monster. Proses pengambilan gambar dimulai kurang lebih pukul 10.00 WIB sampai dengan 16.00 WIB. *Scene* yang diambil adalah *scene* 10 dan 24.



Gambar 5.55. Usai Pengambilan Gambar

3. Pascaproduksi

a. *Loading File*

Pada tahap ini, penyunting gambar melakukan *backup* data dari memori kamera dan audio ke dalam *hard disk* sebagai media penyimpanan untuk penyuntingan gambar. Proses *backup* data ini dilakukan pada saat produksi langsung oleh penyunting gambar, dikarenakan tidak adanya divisi *loader*.

b. *Penataan File*

Tahap penataan *file* ini, penyunting gambar melakukan *foldering* data ke dalam *hard disk* sesuai jenis *file*. *File* yang dimaksud diantaranya yaitu *file* video, audio, *project*, musik instrumen, *sound effect*, dan *music guide*. Fungsi dari *foldering* ini adalah mempercepat proses pencarian *file* oleh penyunting gambar. Pada proses penataan *file*

ini, penyunting gambar dan sutradara juga melakukan preview video dan audio.

c. *Convert Video*

Convert video adalah proses mengubah *codec* dari *interframe* menjadi *intraframe*. Hal ini dilakukan untuk membantu penyunting gambar pada proses *rough cut*. *File interframe* akan digunakan pada tahap *online editing* atau *coloring*. *File intraframe* akan digunakan untuk *rough cut editing*.

d. Sinkronisasi

Sinkronisasi adalah tahap penyesuaian data video dan audio. Semua data video dan audio baik yang masuk kategori *good*, *choice* atau *not good* harus disinkronisasikan tanpa terkecuali, sesuai dengan data yang diberikan oleh *script continuity*.

e. *Assembly*

Proses *assembly* ini, penyunting gambar melakukan penyuntingan per *scene* sebelum akhirnya menjadi satu rangkaian kejadian. Proses penyuntingan dan pengurutan gambar dilakukan tanpa memperhitungkan durasi.

f. *Rough Cut*

Tahap *rough cut* adalah tahapan dimana penyunting gambar melakukan pemotongan gambar secara kasar. Penyambungan gambar masih memungkinkan untuk berubah baik *cutting*, struktur maupun plotnya.

g. *Fine Cut*

Tahap lanjutan dari *rough cut* adalah *fine cut*. *Fine cut* adalah tahapan merapikan, menajamkan dan menyambungkan tiap *scene* yang telah disusun.

h. *Offline Editing*

Pada proses *offline editing* penyunting gambar melakukan penyuntingan gambar bersama sutradara berdasarkan *shooting script* yang telah disusun. Pada tahap ini sutradara juga ikut serta memilih

gambar jika dirasa ada kekurangan baik secara adegan, teknis pengambilan gambar, maupun elemen visual lainnya. Hal ini dilakukan untuk menjaga kesinambungan cerita dalam film.

i. *Mixing Audio*

Proses *mixing* audio dilakukan oleh pengarah suara. *Mixing* audio bertujuan untuk menata dan menyelaraskan hasil perekaman suara seperti dialog dan atmosfer. Audio dalam film yang mencakup *foley*, *sound effect*, dan musik pengiring atau *scoring* disusun sedemikian rupa untuk menyatu dan mampu membantu dramatisasi tiap adegan dalam film.

j. *Online Editing*

Tahap *online editing* adalah tahap terakhir dari proses pascaproduksi. *Online editing* mencakup efek visual, pengolahan dan koreksi warna, *motion graphic*, judul, dan juga *credit title*.

B. Pembahasan Karya

Pada poin pembahasan karya di bawah ini, semua elemen dalam film akan mengacu pada konsep dasar yaitu visualisasi karakter fantasi sebagai representasi visual imajinatif tokoh utama dalam film “Penyelamat Dunia”.

1. Penyutradaraan

a. Interpretasi Naskah

Karakter fantasi adalah karakter yang bukan berwujud manusia. Perbedaan bentuk secara fisiologis dan psikologis membedakan manusia dan karakter fantasi. Dalam pembentukan karakter fantasi, karakter manusia tetap melekat di dalamnya, dalam artian karakter fantasi tetap dimanusiakan sehingga penonton dapat membuat logika selama menonton film.

Karakter fantasi biasanya ada di film bertema keluarga dengan *genre* drama, fantasi, *science fiction*, dan horor. Karakter fantasi digunakan untuk membangun imajinasi dan fantasi penonton. Dalam film “Penyelamat Dunia” karakter fantasi difungsikan sebagai

visualisasi imajinasi tokoh utama. Ketertarikan sutradara dengan karakter fantasi, yang dalam hal ini lebih cenderung ke bentuk monster, dan film fantasi kemudian tercurahkan dalam naskah “Penyelamat Dunia”. Konsep visual imajinatif tokoh utama dalam film ini membuat penyusunan naskah yang cukup rumit karena penulis harus membentuk dunia baru. Dunia baru yang dimaksud adalah kota yang sudah tidak asing lagi dengan monster. Bagaimana logika yang dibuat pada kota tersebut. Tidak hanya logika, imajinasi juga sangat diperlukan dalam penyusunan naskah film “Penyelamat Dunia”.

Naskah film ini memiliki premis yang sederhana yaitu seorang anak laki-laki bernama Beni yang ingin mendapatkan perhatian lebih dari ibunya, dalam hal ini soal antar jemput sekolah. Beni meminta ibunya berhenti bekerja, namun ibunya menolak karena ia tidak bisa berhenti bekerja sebagai monster penyelamat dunia. Pekerjaan ibunya sebagai monster penyelamat dunia dianalogikan menjadi dua hal yang berbeda. Pertama, sosok monster dianggap jahat dan musuh bagi manusia. Dalam konteks cerita pada film “Penyelamat Dunia” ibu yang memiliki karakter tegas dan sibuk bekerja sehingga tidak mampu memenuhi keinginan anaknya membuat sosok ibu bisa menjadi musuh bagi seorang anak. Kedua, monster yang dikenal sebagai musuh dan perusak, dalam film “Penyelamat Dunia” justru sebaliknya yaitu menyelamatkan dunia. Dalam hal ini, arti menyelamatkan dunia adalah menyelamatkan dunia anaknya. Bagaimana upaya seorang ibu yang menjaga anaknya dari musuh dan bahaya yang ada di sekitarnya. Dengan dua alasan tersebut, maka terbentuklah karakter monster penyelamat dunia sebagai analogi kasih sayang orang tua kepada anaknya, dalam konteks cerita film ini adalah seorang anak laki-laki dan ibunya.

Konsep visual imajinatif tokoh utama dalam film ini terdapat pada adegan-adegan dimana tokoh Beni merasa terganggu dengan tokoh lain yang menjadi lawan bicaranya, dan saat Beni sedang merasa

kesal akan sesuatu. Ketika kekesalan itu muncul, maka Beni akan melihat lawan bicaranya, atau sosok yang ada di depannya berwujud monster, namun wujud monster ini hanyalah imajinasi Beni. Imajinasi seorang anak divisualkan dalam film ini. Bentuk monster yang menyerupai bentuk ubur-ubur dibuat dengan alasan karena hewan tersebut memiliki bentuk yang aneh dengan banyak tentakel. Bentuk tersebut dianalogikan sebagai bentuk kelincihan dalam bergerak dan juga berbicara.

Pada awal pembuatan judul film, penulis naskah memberikan judul “Beni and Mom” hal ini dikarenakan konten film yang banyak menceritakan tentang hubungan Beni dan ibunya, yaitu Mama Iyah. Pertimbangan penggunaan bahasa asing kemudian menjadi bahan diskusi dengan penulis naskah beserta tim pengembangan naskah. Pencetusan judul “Penyelamat Dunia” dilakukan dengan persetujuan penulis naskah, sutradara, dan tim pengembangan naskah. Konteks dari penyelamat dunia di dalam film lebih mengarah ke sudut pandang tokoh Beni yang melihat ibunya, yaitu Mama Iyah, yang berusaha menjadi penyelamat dunianya. Seorang ibu yang menjaga anaknya dari bahaya menjadi alasan utama dalam pembuatan judul “Penyelamat Dunia”.

b. Perwujudan Tokoh dalam Film

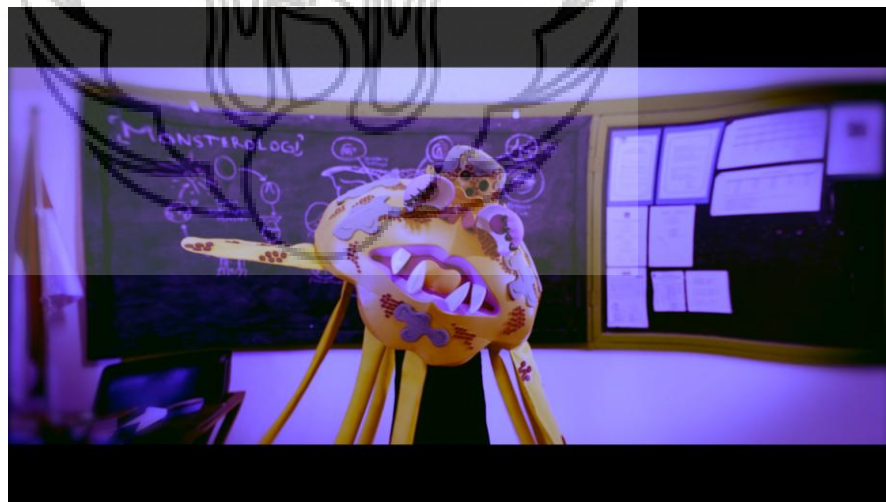
1) Monster Imajinasi

Monster Imajinasi dalam film “Penyelamat Dunia” bentuknya menyerupai ubur-ubur. Pemilihan karakter ubur-ubur ditentukan oleh sutradara dan desainer kostum. Bentuk ubur-ubur yang memiliki nematosista, yaitu sel yang berfungsi menusuk dan menyuntikkan racun, menjadi salah satu alasan dipilihnya hewan ubur-ubur sebagai dasar karakter Monster Imajinasi. Konteksnya dalam cerita, ketika tokoh Beni merasa kesal pada satu pembicaraan, lawan bicara tersebut akan berubah menjadi Monster Imajinasi.

Adegan pertama terjadi di set Ruang Kelas ketika Beni merasa tidak puas dengan jawaban Ibu Guru perihal keberadaan monster di kotanya. Beni yang memiliki rasa tidak suka terhadap monster bertanya kepada Ibu Guru, namun jawaban Ibu Guru tidak sesuai dengan jawaban yang diinginkan Beni. Seketika Ibu Guru berubah menjadi Monster Imajinasi.



Gambar 5.56. Screenshot Film Penyelamat Dunia Scene 3-1



Gambar 5.57. Screenshot Film Penyelamat Dunia Scene 3-2

Adegan kedua yaitu di set Ruang Kelas ketika Beni merasa kesal dengan Mama Iyah yang menolak berhenti bekerja. Di dalam kelas, Ibu Guru yang sedang mengajar sudah berubah menjadi Monster Imajinasi.



Gambar 5.58. Screenshot Film Penyelamat Dunia Scene 11-1

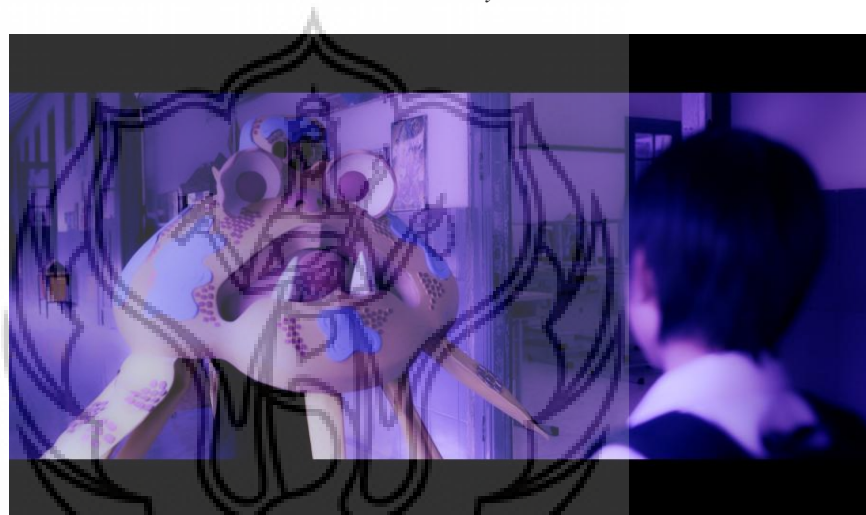


Gambar 5.59. Screenshot Film Penyelamat Dunia Scene 11-2

Adegan terakhir yaitu dialog Beni dengan tokoh Roni di set Lorong Kelas. Roni yang tiba-tiba datang menuduh Beni seorang monster. Roni pun berubah menjadi Monster Imajinasi.



Gambar 5.60. Screenshot Film Penyelamat Dunia Scene 12-1



Gambar 5.61. Screenshot Film Penyelamat Dunia Scene 12-2

2) Monster Penyelamat Dunia

Perwujudan Monster Penyelamat Dunia yang merupakan bentuk fantasi dari karakter Mama Iyah ditunjukkan dalam beberapa *scene* pada film. Salah satunya adalah perubahan karakter manusia menjadi karakter fantasi. Bentuk dasar hewan rusa dipilih karena rusa tidak memiliki tingkat kegarangan, dan juga bukan salah satu hewan pemangsa. Sulur yang menjalar di tubuh Monster Penyelamat Dunia dianalogikan sebagai tempat anak bertumbuh dan berkembang, karena karakter fantasi tersebut pada kehidupan nyata merupakan tokoh seorang ibu, dalam film yaitu karakter Mama Iyah.



Gambar 5.62. Screenshot Perubahan Monster Penyelamat Dunia 1

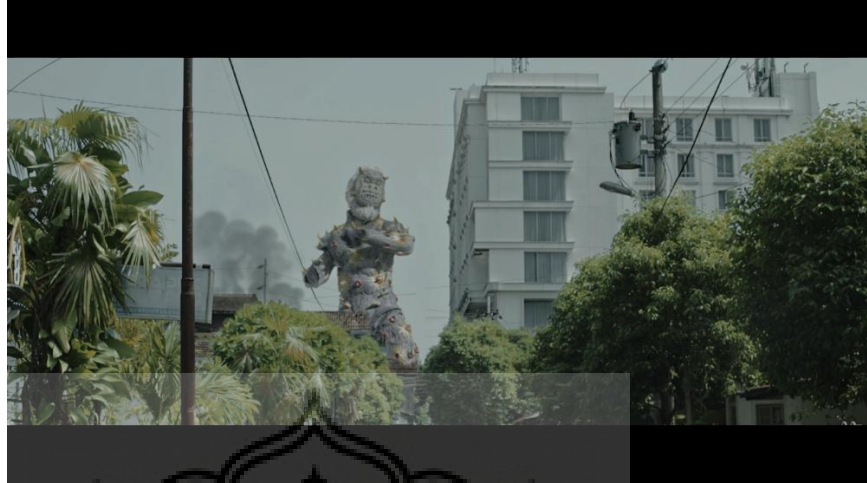


Gambar 5.63. Screenshot Perubahan Monster Penyelamat Dunia 2

3) Monster Perusak Dunia

Wujud gorila yang ada pada wujud Monster Perusak Dunia didasarkan pada golongannya yang termasuk hewan omnivora, namun bukan jenis pemangsa yang liar seperti singa atau harimau. Warna yang dimunculkan adalah warna-warna gelap dan mendominasi seperti merah, oranye, dan hitam. Monster Perusak Dunia merupakan salah satu jenis monster jahat yang bukan menjadi representasi tokoh lain dalam film. Dalam hal ini Monster Perusak Dunia hadir dan berdiri sendiri sebagai tokoh atau karakter fantasi yang utuh. Kehadirannya ke bumi bertujuan untuk mencari Beni,

karena Beni merupakan turunan ke tujuh yang mampu melenyapkan kutukan monster dalam silsilah keluarganya.

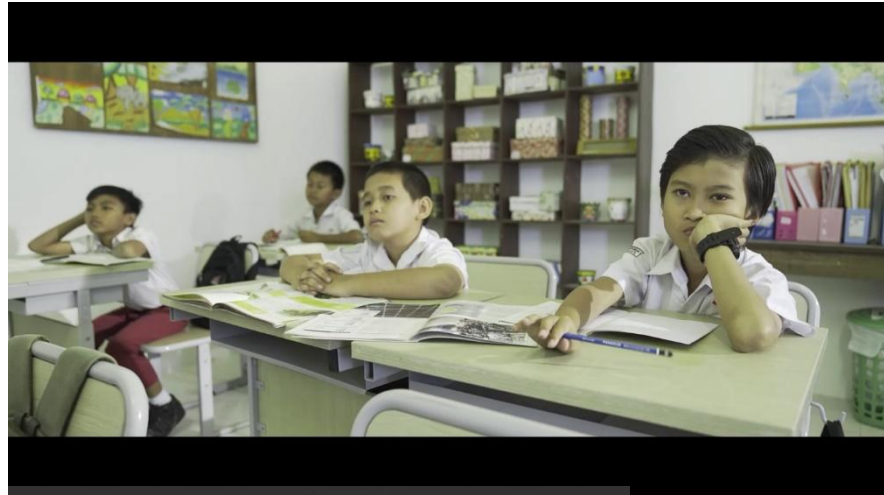


Gambar 5.64. Screenshot Wujud Monster Perusak Dunia

4) Beni

Karakter Beni diciptakan sebagai karakter kesepian. Beni yang merasa kesepian karena tidak punya teman dekat di sekolah, sedangkan di rumah ia tidak memiliki intensitas dengan ibunya. Kebiasaannya menyendiri, membuatnya menjadi sosok yang pendiam, namun emosinya meledak-ledak. Emosi yang meledak-ledak disebabkan karena ia tidak mendapat perhatian dari ibunya. Ia menjadi sosok introvert. Ia suka mainan robot, monster dan superhero sendirian. Tokoh Beni memiliki opini bahwa perhatian dan kasih sayang dari orang tua adalah hal mutlak yang wajib ada dalam hidupnya. Ketika hal tersebut tidak terpenuhi maka ia akan tetap menjadi sosok yang pendiam, suka menyendiri, dan memiliki emosi yang labil.

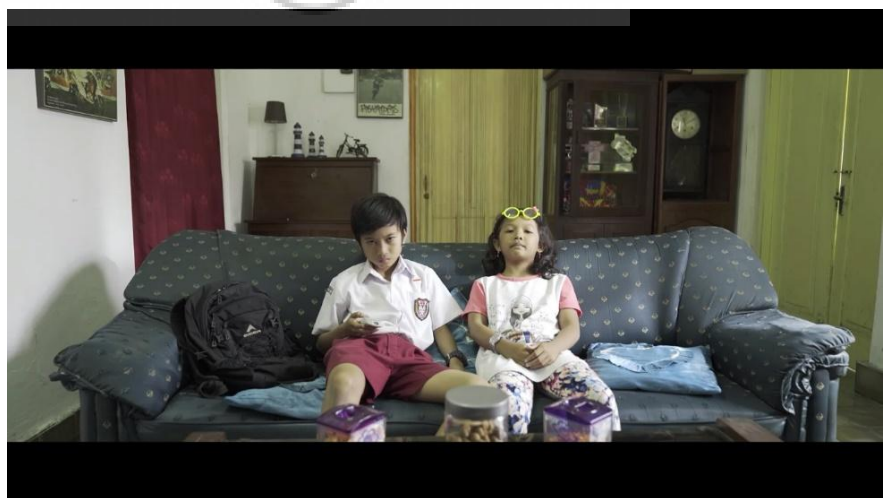
Karakter Beni tersebut terciptakan dalam film “Penyelamat Dunia” di sebagian besar film. Penciptaan karakter Beni dimulai dari ekspresi, nada bicara yang ketus dan meninggi. Hal ini menunjukkan karakter Beni yang pendiam namun memiliki emosi yang meledak-ledak.



Gambar 5.65. Ekspresi Beni Cuek pada Set Ruang Kelas



Gambar 5.66. Ekspresi Kemarahan Beni pada Set Ruang Makan

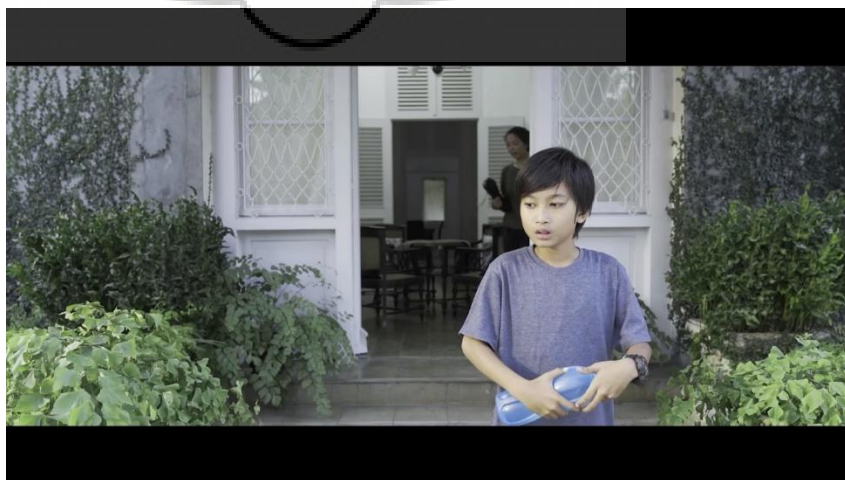


Gambar 5.67. Ekspresi Kekesalan Beni pada Set Ruang Tengah Rumah Bude Lis



Gambar 5.68. Ekspresi Kekesalan Beni pada Set Landasan Pacu

Perubahan *mood* dan ekspresi Beni sepanjang film terdapat pada *scene-scene* akhir. Adegan pada *scene* akhir dimulai dari adegan Beni dilatih kekuatan oleh Mama Iyah hingga kepulangan Papa Monster. Ekspresi Beni pada *scene-scene* akhir berbeda dengan *scene* awal. Beni yang sejak awal tidak mengetahui dan tidak bisa menerima bahwa Mama Iyah adalah monster, akhirnya mengetahui dan menerima keadaan tersebut. Ekspresi Beni di *scene-scene* akhir lebih ringan, tidak tampak cuek, dan pemarah. Perubahan awal dan akhir *scene* yang tampak jelas dapat dilihat dari tatapan mata dan cara berbicara Beni.



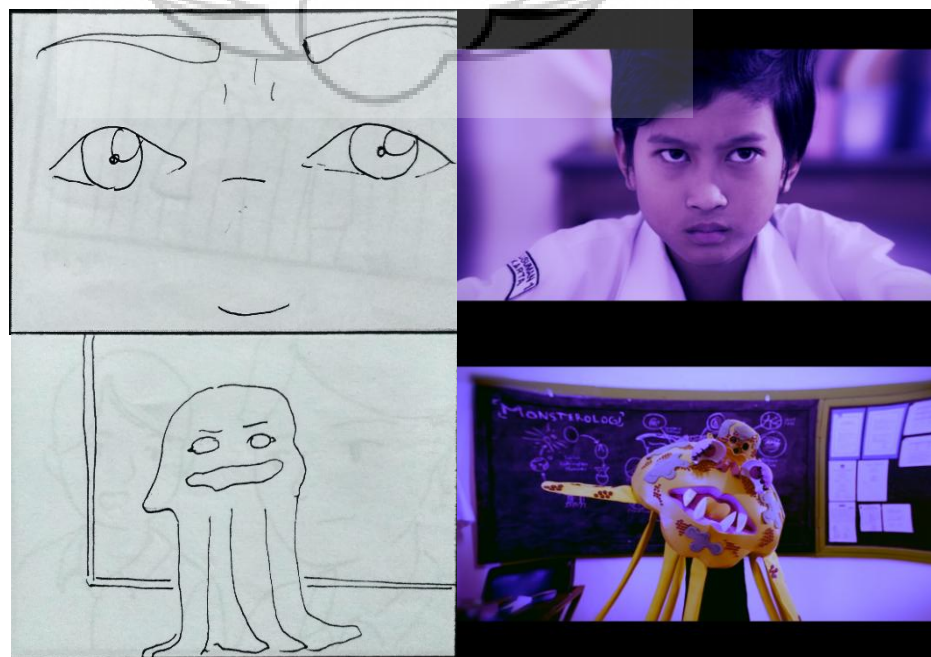
Gambar 5.69. Ekspresi Beni pada Set Halaman Rumah Beni 1



Gambar 5.70. Ekspresi Beni pada Set Halaman Rumah Beni 2

2. Sinematografi

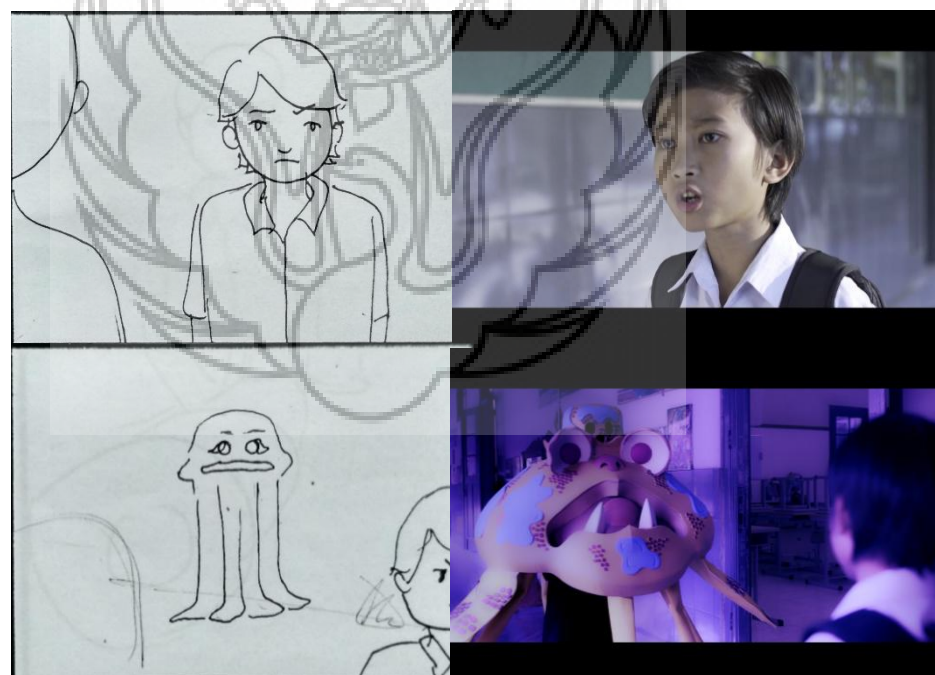
Penataan gambar diawali dengan tahap pembuatan *storyboard* dari naskah yang sudah tersusun. Sebelum membuat *storyboard*, sutradara dan penata kamera berdiskusi menentukan konsep dasar. Konsep dasar yang ditemukan dari hasil diskusi adalah gambar dalam film “Penyelamat Dunia” akan banyak menggunakan *medium shot* dan *close up*. *Shot* tersebut terutama pada *scene* pembangunan imajinasi anak. Perpindahan dari dunia nyata ke dunia imajinasi. Kesesuaian *storyboard* dan gambar dalam film dipaparkan pada gambar berikut.



Gambar 5.71. Kesesuaian Storyboard dengan Frame pada Scene 3

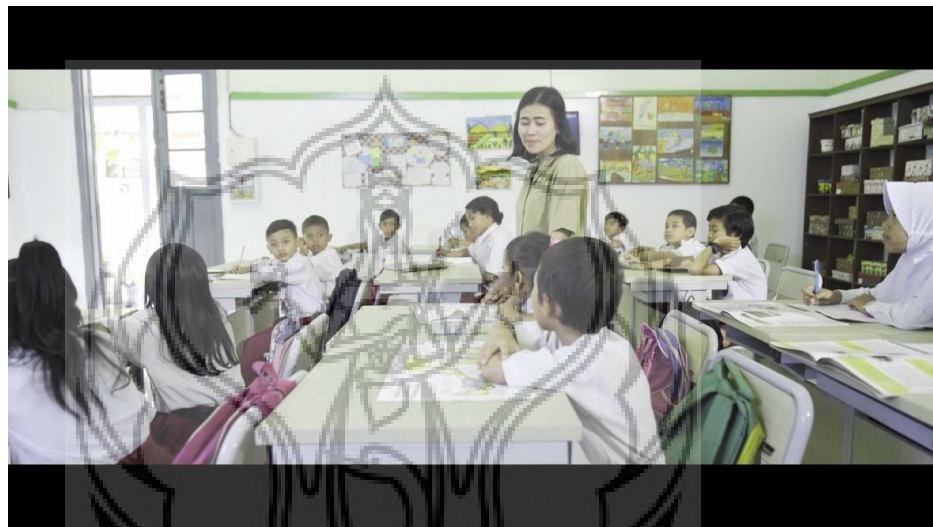


Gambar 5.72. Kesesuaian Storyboard dengan Frame pada Scene 11



Gambar 5.73. Kesesuaian Storyboard dengan Frame pada Scene 12

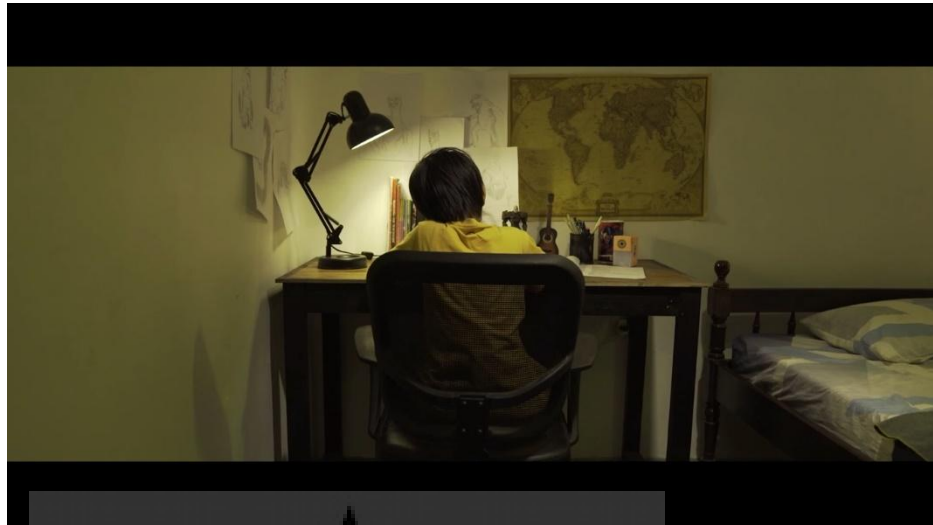
Gambar luas dalam film “Penyelamat Dunia” digunakan di beberapa *scene* untuk memberikan informasi lokasi dan bagaimana suasana di lingkungan tokoh Beni. Sepanjang film berjalan, *angle* pengambilan gambar menggunakan kamera objektif. Kamera objektif digunakan agar penonton menikmati film sebagai orang ketiga. Berbeda dengan kamera subjektif yang menempatkan penonton pada posisi yang sama dengan pemain. Berikut adalah gambar dengan *shot* luas dalam film untuk memberikan informasi ruang, waktu dan suasana di sekitar tokoh Beni.



Gambar 5.74. Suasana Set Ruang Kelas



Gambar 5.75. Suasana Set Halaman Sekolah



Gambar 5.76. Suasana Set Kamar Beni



Gambar 5.77. Suasana Set Landasan Pacu

3. Tata Cahaya

Konsep pencahayaan pada film “Penyelamat Dunia” menggunakan *high key* yang memiliki kontras rendah. Konsep tersebut memposisikan tatanan lampu dengan mempertimbangkan logika sumber cahaya. Hal ini bertujuan untuk identifikasi keberadaan sumber cahaya secara visual. Konsep *high key* digunakan untuk memberikan kesan natural, sehingga penonton mudah mengenal dan mendapat informasi dalam tiap *frame* pada film.

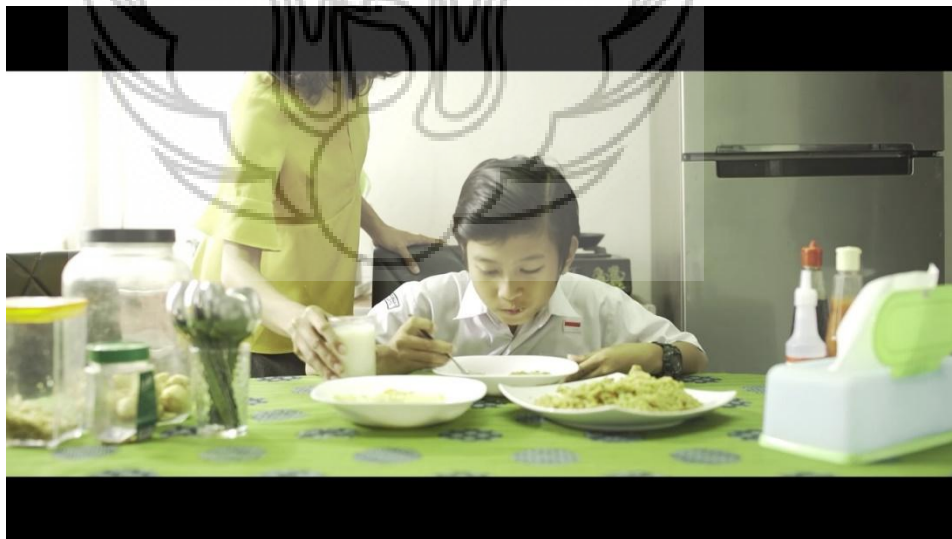
Pada adegan di set Rumah Beni, pencahayaan menggunakan logika cahaya yang bersumber dari dalam dan luar rumah. Set Kamar Beni

menggunakan dua sumber cahaya, yaitu sumber cahaya yang berasal dari lampu dalam kamar dan juga lampu jalan.



Gambar 5.78. Penataan Cahaya Mixed Light pada Set Kamar Beni

Pada set Ruang Makan Rumah Beni, logika arah cahaya berasal dari cahaya matahari sehingga sumber pencahayaan berada di samping tokoh dalam *frame*.



Gambar 5.79. Penataan Cahaya pada Set Ruang Makan Rumah Beni



Gambar 5.80. Penataan Cahaya pada Set Interior Kamar Beni

Penataan cahaya pada set interior Kamar Beni memiliki sumber cahaya dari dua *particle lamp*, yaitu lampu meja belajar dan lampu di balik pintu kamar. Sumber cahaya terbesar berasal dari lampu utama kamar yang terletak di bagian atas ruangan.

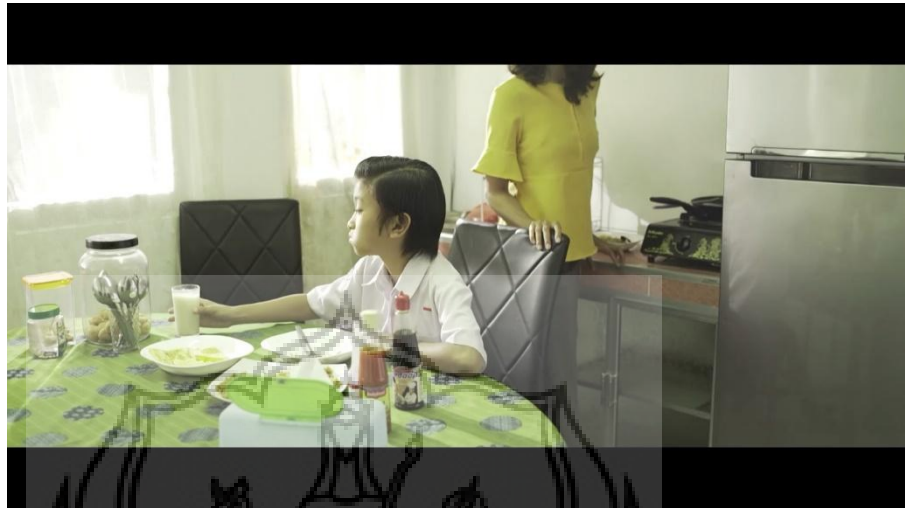
4. Tata Artistik

Tata artistik dalam film “Penyelamat Dunia” memiliki pengaruh terhadap visual dan pengenalan karakter dalam tiap *frame*. Hal-hal yang mencakup tata artistik di antaranya yaitu penataan *setting*, kostum dan tata rias. Pengaturan warna ditentukan oleh desainer produksi dengan persetujuan sutradara dan pengarah artistik.

a. Penataan *Setting*

Pembagian penataan *setting* dalam film “Penyelamat Dunia” di antaranya yaitu set Rumah Beni, yang terdiri dari Ruang Makan, Kamar Beni, dan Halaman Rumah. Set Rumah Bude terdiri dari Ruang Tengah dan Ruang Makan. Set Rumah Nenek yang digunakan hanya set Ruang Tengah. Set Sekolah, yang terdiri dari Ruang Kelas, Gerbang Sekolah dan Lorong Kelas tidak lepas dari tatanan pengarah artistik beserta timnya. Set Gumuk Pasir, Landasan Pacu, Jalan Jambuluwuk, tidak membutuhkan penataan khusus, cenderung dibuat apa adanya.

Warna yang diberikan pada tiap set diatur oleh desainer produksi pada saat proses praproduksi, sedangkan pada saat produksi, pengarah artistik menjaga warna dalam tiap *frame* agar sesuai dengan konsep awal desainer produksi dan sutradara.



Gambar 5.81. Penataan Setting pada Set Ruang Makan Rumah Beni

Warna yang ada dalam *frame* sesuai dengan *color palette* yang sudah ditentukan. *Color palette* pada set film dibuat menggunakan warna cokelat, krem, hijau, biru, dan hitam. Warna cokelat, krem dan hitam cenderung dipilih untuk dijadikan warna netral. Hijau dan biru dipilih untuk memberikan kesan ketenangan, dan kestabilan. Keberadaan warna kuning dipilih sebagai warna yang sama untuk tiap karakter yang ada dalam film, sehingga pada tiap *frame* warna kuning akan selalu muncul.

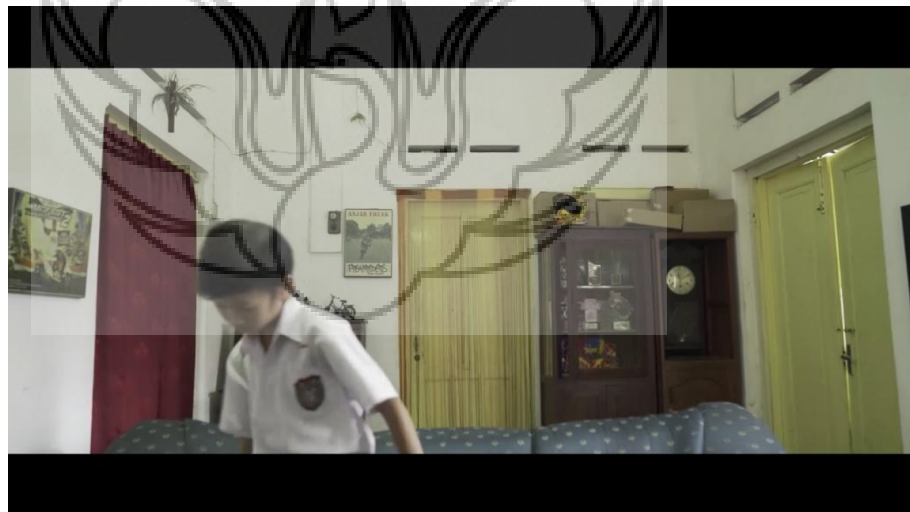


Gambar 5.82. Penataan Setting pada Set Kamar Beni



Gambar 5.83. Penataan Setting pada Set Halaman Rumah Beni

Set Halaman Rumah Beni cenderung apa adanya seperti yang ada di lokasi. Tim artistik hanya menambahkan properti seperti samsak tinju, matras, dua meja batu untuk dijadikan pondasi pada adegan Beni memotong kayu hingga terbelah menjadi dua.



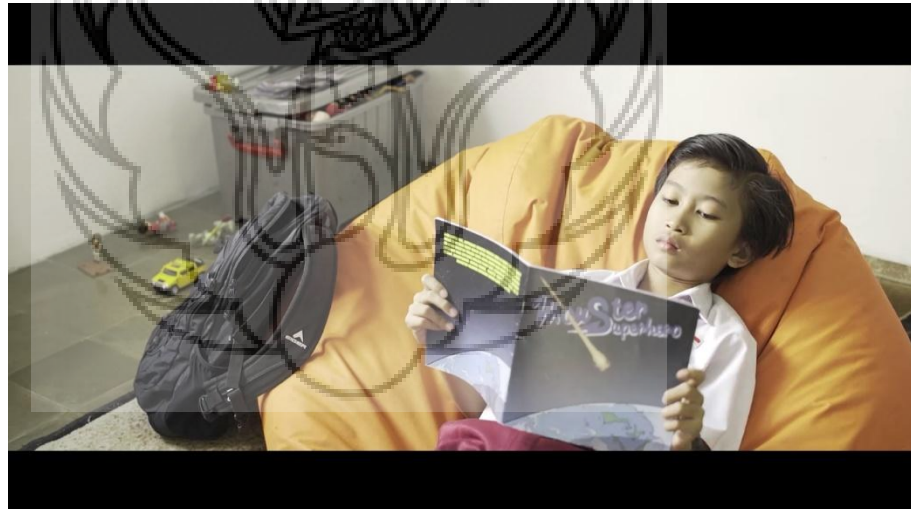
Gambar 5.84. Penataan Setting pada Set Ruang Tengah Rumah Bude

Penataan set Ruang Tengah Rumah Bude menggunakan warna-warna cerah, seperti oranye, kuning, merah dan hijau. Putih dan kuning yang merupakan warna dasar dari rumah dikombinasikan dengan warna senada seperti oranye, merah dan hijau. Hal ini didasarkan pada penyusunan *color palette* karakter Bude Lis dan Tita yang cenderung

memiliki warna cerah. *Color palette* karakter Bude di antaranya yaitu warna oranye, biru, dan kuning, sedangkan untuk karakter Tita warna yang dipilih yaitu biru, merah muda, dan kuning.



Gambar 5.85. Penataan Setting pada Set Ruang Makan Rumah Bude



Gambar 5.86. Penataan Setting pada Set Ruang Tengah Rumah Nenek

Pada set Ruang Tengah Rumah Nenek terdapat kontainer *box* yang di dalamnya berisi mainan anak-anak. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan identifikasi bahwa Nenek memiliki mainan cucunya, salah satunya adalah Beni. Identifikasi lain dari adanya mainan dalam kontainer *box* adalah Beni yang sering singgah sementara di rumah Nenek untuk sekedar menunggu Mama Iyah selesai melakukan pekerjaannya.



Gambar 5.87. Penataan Setting pada Set Ruang Kelas



Gambar 5.88. Penataan Setting pada Set Lorong Kelas

b. Kostum

Pemilihan kostum pada film “Penyelamat Dunia” didominasi dengan pemilihan baju yang *casual* dan minimalis. Hal ini dipilih karena tokoh utama dalam film, yaitu Beni dan Mama Iyah, adalah keluarga menengah ke atas.

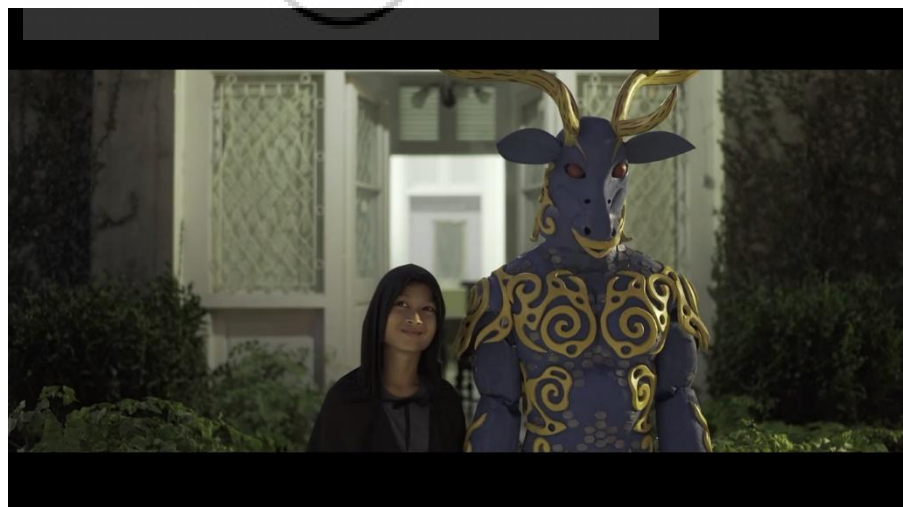
Perbedaan kostum antara keluarga Mama Iyah, dan keluarga Bude Lis tampak kontras dalam film. Pada karakter Beni dan Mama Iyah kostum yang digunakan model minimalis sedangkan pada Bude Lis dan juga Tita kostum didominasi gaya *casual*. Warna yang dipilih disesuaikan dengan tiap karakter dalam film. Karakter Beni yang

pendiam dan dingin cenderung memakai kaos polos dengan warna merah, dan biru. Karakter Mama Iyah yang memiliki karakter tegas tapi tetap sayang anak cenderung memakai warna-warna pastel. Karakter Bude Lis dan Tita dibangun melalui pemilihan kostum yang cerah. Karakter Bude Lis yang tomboy, sedangkan Tita yang masih kekanak-kanakan sangat sesuai dengan warna-warna cerah seperti oranye, pink dan kuning.

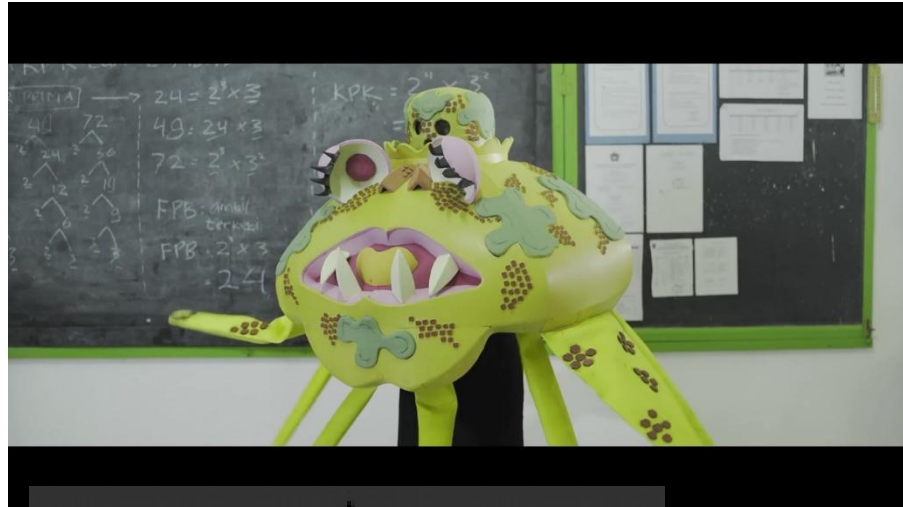
Kostum pada karakter Monster Penyelamat Dunia, Monster Perusak Dunia, dan juga Monster Imajinasi diwujudkan dalam film sesuai dengan konsep yang sudah tergambar pada proses praproduksi.



Gambar 5.89. Penciptaan Kostum Monster Perusak Dunia



Gambar 5.90. Penciptaan Kostum Monster Penyelamat Dunia



Gambar 5.91. Penciptaan Kostum Monster Imajinasi

c. Tata Rias

Tata rias dalam film “Penyelamat Dunia” menggunakan riasan korektif, natural dan *beauty*. Riasan natural hanya memakai bedak tabur, sedangkan korektif menggunakan *foundation* dan juga *concealer* untuk menutupi kekurangan yang ada di wajah seperti kantung mata, dan warna kulit yang tidak merata. Riasan natural *beauty* akan memakai *foundation*, bedak padat, dan juga lipstik dengan warna natural.

Riasan natural digunakan pada tokoh Beni, Tita, Papa Monster, Pembaca Berita, dan ekstras anak-anak sekolah dasar. Riasan natural digunakan untuk mengurangi minyak dan juga meratakan warna kulit pada *frame*. Riasan korektif digunakan pada tokoh Mama Iyah. Pemain yang memerankan tokoh Mama Iyah memiliki kantung mata dan juga warna kulit yang tidak merata sehingga diharuskan memakai tambahan riasan seperti *foundation* dan *concealer*. Riasan natural *beauty* terdapat pada karakter Bude Lis dan Ibu Guru. Kebutuhan karakter Bude Lis yang cenderung tomboy dan suka naik motor lebih cocok menggunakan riasan natural *beauty* dengan penambahan lipstik berwarna cerah. Untuk karakter Ibu Guru, cenderung natural *beauty* pada umumnya, tidak ada yang menonjol dari riasan wajahnya mulai dari bedak hingga lipstik yang digunakan.

5. Tata Suara

Konteks pada film “Penyelamat Dunia” didukung dengan adanya suara. Suara yang terdapat di sepanjang film di antaranya yaitu suara dialog, atmosfer, *foley* dan *sound effect*. Dialog yang terjadi antara satu tokoh dengan tokoh lainnya dibuat dengan suara natural. Atmosfer yang digunakan bertujuan untuk memberikan gambaran suasana dan juga keterangan waktu.

Perpaduan antara dialog, dan atmosfer banyak didominasi dengan suara dialog. Suara atmosfer hanya dibuat untuk membuat logika ruang dan waktu dalam film. Contoh atmosfer yang terdapat dalam film yaitu atmosfer anak-anak pulang sekolah. Keributan di lapangan dan di lorong menjadi satu atmosfer yang bisa tergambar dalam satu adegan tersebut. Keterangan yang didapatkan penonton yaitu keterangan anak-anak pulang sekolah.

Foley yang terdapat di dalam film contohnya yaitu adegan Mama Iyah menutup pintu. Suara pintu tertutup menegaskan suara serta menambah logika suara yang bersumber dari ditutupnya pintu kamar Beni oleh Mama Iyah. Contoh lainnya yaitu langkah kaki Ibu Guru di dalam kelas, dan langkah kaki Roni di lorong sembari mengejar Beni. Penataan suara dalam film “Penyelamat Dunia” juga tidak melewatkan *sound effect* sebagai salah satu elemen penting. *Sound effect* yang dibuat di antaranya yaitu suara monster. Suara monster terbagi menjadi dua, yaitu suara Monster Penyelamat Dunia dan Monster Perusak Dunia. Pembuatan suara dilakukan dengan mencampurkan beberapa sumber suara yang berasal dari manusia dan hewan kemudian diberikan efek pada tahap pascaproduksi.

Suara Monster Penyelamat Dunia menggunakan suara *lion asia*, *african lion female*, dan *dino monster*. Suara Monster Perusak Dunia menggunakan *beast*, babi, dan beruang. Suara Monster Imajinasi menggunakan suara paus, *crunch* ramen, *creak wood door*, dan *roar african lion*. Semua suara di-layer dan dimainkan pada bagian *pitch* sehingga tidak terlihat seperti suara hewan aslinya. *Time pitch* juga diatur

sedemikian rupa untuk menyesuaikan durasi adegan dan suara. Hal ini dilakukan agar visual dan audio dapat sinkron satu sama lain, sehingga terciptalah logika suara pada tiap adegan dalam film. Dalam proses pembuatan suara monster, pada beberapa bagian juga ditempel dengan suara penyunting efek suara itu sendiri dengan mengatur *pitch* sehingga menambah unsur keriuhan suara masing-masing karakter fantasi tersebut.

Elemen suara lainnya yang terdapat dalam penciptaan film “Penyelamat Dunia” yaitu ilustrasi musik. Ilustrasi musik dibuat di beberapa *scene* yang membutuhkan dramatisasi. Contoh penerapan ilustrasi musik dalam film yaitu pada *scene* ketika tokoh Beni dilatih kekuatan oleh Mama Iyah. Penonton diajak untuk merasakan bagaimana semangatnya tokoh Beni yang sedang latihan kekuatan di halaman rumahnya. Begitu juga tokoh Mama Iyah yang nampak di suara *off screen*, yang tampak semangat melatih Beni sembari memberikan informasi tentang keluarga monster yang terdapat di keluarga Beni.

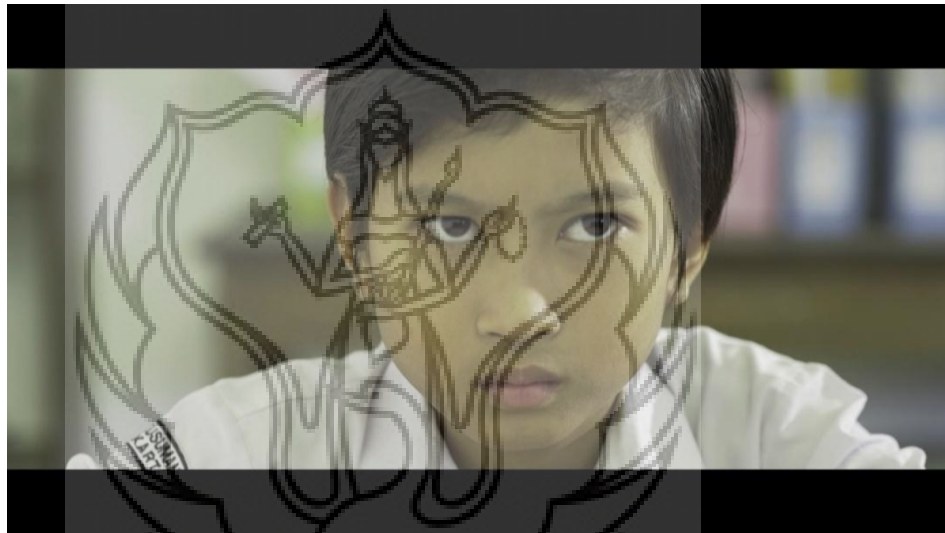
6. *Editing*

Penyuntingan gambar menggunakan *continuity editing*. *Continuity editing* digunakan dengan alasan untuk memastikan kesinambungan dan terciptanya suatu aksi dalam adegan. *Continuity editing* digunakan agar kontinuitas naratif dan *shot* tetap terjaga. Pada film “Penyelamat Dunia” kontinuitas *editing* tampak di sepanjang film dengan dibantu beberapa elemen lain seperti *eyeline match*, *match cut*, *cut away*, dan *cut in*.

Naratif yang tersusun dalam film terjadi secara berurutan atau linier. Sepanjang film tidak ada unsur non linier dalam penuturan ceritanya. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penonton menerima informasi karena hubungan sebab akibat yang terjadi secara berurutan.

Penciptaan konsep karakter fantasi sebagai visual imajinatif tokoh Beni dibuat dengan menggunakan ritme cepat. Ritme cepat digunakan untuk membangun ketegangan dan keterkejutan pada penonton. Pembangunan ritme cepat terutama dibangun pada *scene* 3 dan 11 yang

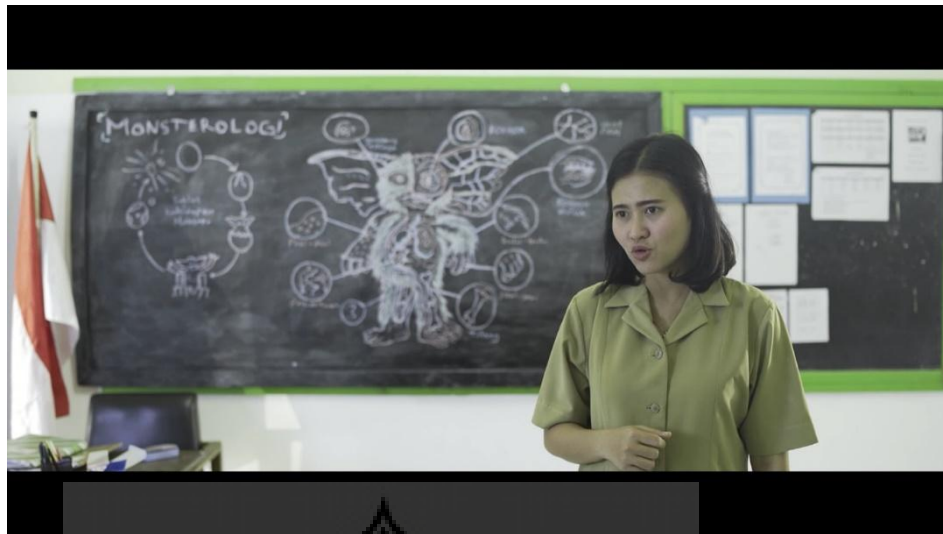
terdapat di set Ruang Kelas. Adegan pada *scene* 3 yaitu ketika Beni menanyakan perihal pelajaran tentang monsterologi kepada Ibu Guru, namun Beni merasa tidak puas dengan jawaban Ibu Guru. Beni yang merasa kesal dengan Ibu Guru kemudian mengimajinasikan Ibu Guru yang berubah menjadi Monster Imajinasi. Ritme cepat terjadi pada *shot* Beni menatap tajam Ibu Guru, pensil Beni, dan Ibu Guru yang masih berbicara di depan kelas. *Shot-shot* itu dijadikan dalam durasi yang pendek sehingga menjadi *shot* pendek yang bisa direpetisi dan menimbulkan efek percepatan pada *frame*.



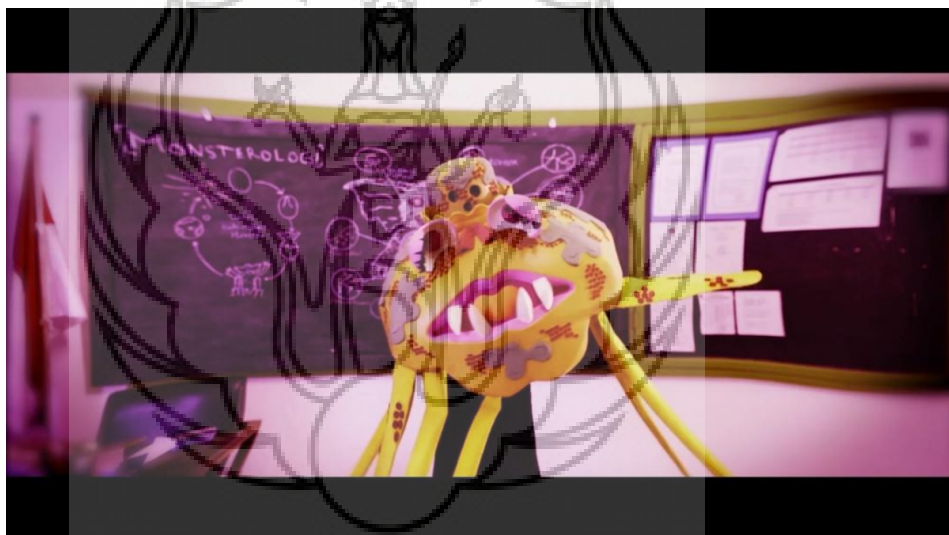
Gambar 5.92. Shot 1 pada Scene 3



Gambar 5.93. Shot 2 pada Scene 3



Gambar 5.94. Shot 3 pada Scene 3

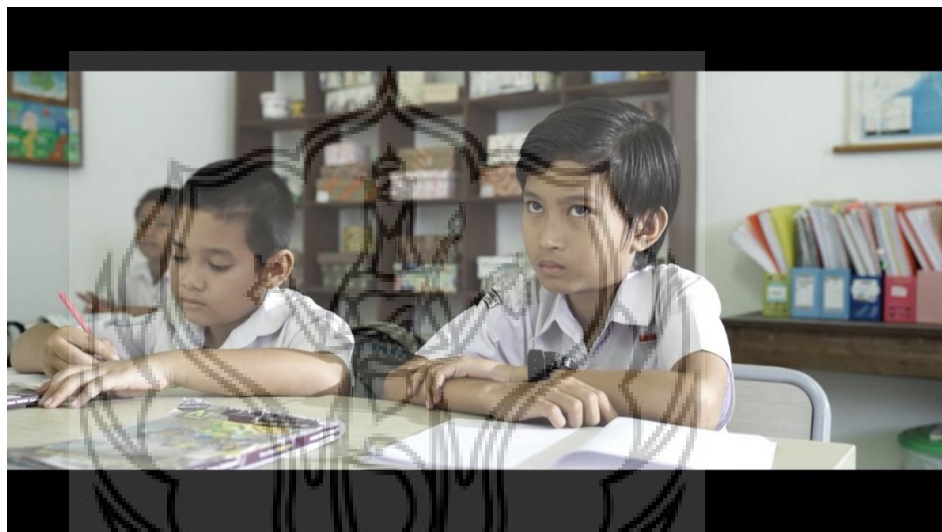


Gambar 5.95. Shot 4 pada Scene 3

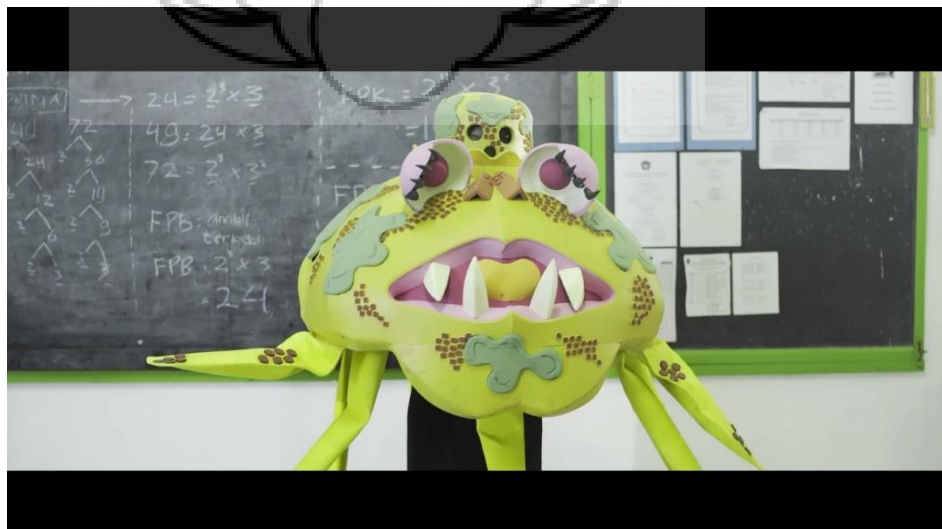
Perubahan tokoh Ibu Guru menjadi Monster Imajinasi diperkuat dengan adanya perubahan warna. Perubahan warna yang terjadi adalah dari warna natural set Ruang Kelas berubah menjadi warna keunguan. Warna ungu memiliki makna spiritualitas, dan imajinasi. Hal ini didasarkan pada keberadaan warna ungu yang jarang terlihat di kehidupan sehari-hari manusia, sehingga membuatnya sebagai salah satu warna yang menstimulasi imajinasi.

Ritme cepat pada *scene* lainnya terjadi pada *scene* 11. Pada *scene* 11, adegan di set Ruang Kelas ketika Ibu Guru sedang mengajarkan pelajaran

Matematika. *Mood* Beni di set Ruang Kelas yang sedang tidak kondusif karena usai berdebat dengan Mama Iyah membuatnya berimajinasi bahwa Ibu Guru adalah Monster Imajinasi. Kekesalan Beni juga menyebabkan papan tulis terjatuh. Dengan kekuatan yang tidak disadari oleh Beni, ia menjatuhkan papan tulis dan membuat teman-teman di kelas ribut. Gambar yang diambil secara bergantian dengan ritme cepat yaitu *shot* ekspresi Beni, Mosnter Imajinasi, dan Ibu Guru yang masih mengajar dengan papan tulis yang tiba-tiba terjatuh.



Gambar 5.96. Shot 1 pada Scene 11



Gambar 5.97. Shot 2 pada Scene 11



Gambar 5.98. Shot 3 pada Scene 11



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Karakter fantasi sebagai representasi visual imajinatif tokoh utama pada film “Penyelamat Dunia” telah diwujudkan dalam proses panjang dan kompleks. Proses diawali dengan konsep karakter fantasi yang ingin diwujudkan dalam film dan bagaimana karakter tersebut bekerja. Dengan mengacu pada skenario yang telah disusun, sutradara menjelaskan semua konsepnya kepada para kru yang turut serta membantu proses terwujudnya film. Pada akhirnya karakter fantasi sebagai representasi visual imajinatif tokoh utama berhasil diwujudkan dalam film sesuai dengan pencapaian dan konsep yang selama ini disepakati oleh kru.

Keberhasilan dari film yang telah diciptakan salah satunya adalah kesesuaian bentuk karakter fantasi, yang dalam hal ini adalah sosok monster, dari konsep desain awal hingga selesai proses pembuatan kostum. Dunia monster yang ada dalam film, dapat terwujud dengan baik dan sesuai gagasan awal. Adanya karakter fantasi dan *genre* fantasi yang diusung dalam film, menjadikannya cerita yang realis namun memiliki sisi imajinasi. Karakter fantasi biasanya memang digunakan dalam film dengan *genre* fantasi dan sains fiksi. Dengan kondisi tersebut, konsep skenario memang dibuat untuk realis agar mampu dekat dengan penonton, namun ada unsur imajinatif sehingga mampu memberikan pengalaman menonton yang baru.

Sutradara dalam proses penciptaannya menemukan kesinambungan antara kajian teori yang dijadikan acuan dengan perwujudan karakter fantasi. Di sisi lain, literasi tentang karakter fantasi masih sangat terbatas. Penciptaan karakter fantasi akhirnya cenderung disesuaikan dengan imajinasi dan konsep sutradara yang sekaligus merangkap menjadi penulis naskah. Imajinasi yang tidak terbatas dan perbedaan imajinasi setiap orang yang berbeda-beda membuat penciptaan karakter fantasi cukup sulit. Pengerucutan target

penonton, yaitu anak-anak dan remaja, kemudian dijadikan acuan untuk pembuatan dasar kostum karakter monster tersebut. Karakter fantasi yang dekat dengan imajinasi kemudian diputuskan sebagai konsep visual imajinatif tokoh utama. Tokoh utama yang masih berusia anak-anak relevan dengan hal-hal penuh imajinasi. Eksplorasi dan cara mereka berperilaku dalam kesehariannya membuat mereka mampu menciptakan imajinasi sendiri.

Kesimpulan yang didapat dari penciptaan film “Penyelamat Dunia” adalah karakter fantasi dapat dijadikan sebagai peran pendukung yang mampu menyegarkan mata penonton sehingga menjadikannya film yang segar. Pesan yang disampaikan dalam film drama fantasi juga mampu tersampaikan dengan baik kepada penonton. Pesan yang ingin disampaikan dalam film ini adalah keberadaan tidak hanya soal keberadaan, ketidakberadaan seorang ibu yang bekerja bukan berarti tidak perhatian namun ada hal-hal penting yang ia lakukan demi keberlangsungan hidup anaknya bahkan untuk masa depannya. Hal ini terkadang bertolak belakang dengan sudut pandang anaknya, yang justru berpikir bahwa orang tua, bahkan seorang ibu, tidak memperhatikan anaknya.

Proses pembuatan film fiksi merupakan kerja tim. Kerja tim yang baik akan menghasilkan karya yang baik pula. Perwujudan karakter fantasi dapat tercipta dengan baik dalam *frame*. Setiap divisi yang berkaitan dengan pengambilan gambar atau sinematografi, pencahayaan, artistik, tata suara, dan penyuntingan gambar atau *editing* harus saling terikat secara lahir dan batin. Hal ini berpengaruh sebelum masuk pada pembahasan teknis dan *budgeting*. Ikatan antara satu orang dengan yang lainnya dalam sebuah tim didasarkan pada kesamaan visi, kecocokkan watak dan cara berkomunikasi yang baik. Terciptanya film “Penyelamat Dunia” tidak terlepas dari adanya halangan dan kendala pada tiap prosesnya, namun hal ini tidak mengurangi sinergi yang terbentuk dalam tim yang solid. Semua saling mengerti dan saling membantu satu sama lain.

B. Saran

Proses pembuatan film memerlukan waktu dan energi yang cukup banyak. Proses yang panjang dan kompleks dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi akan lebih baik jika dijalani dengan tim yang solid. Tim yang solid akan sangat membantu meringankan proses yang kompleks tersebut. Proses pencarian tim yang solid bisa didasarkan pada kesamaan visi, watak dan cara berkomunikasi.

Kendala yang dialami saat penciptaan film adalah kesulitan pembuat karya berkomunikasi dengan teman-teman yang membantu sebagai kru. Kesulitan terbesar yang dialami adalah ketika beberapa kepala divisi yang berada di luar kota. Proses komunikasi dengan tingkat intensitas yang baik pun terhambat, karena kesibukan para kru yang berada di luar kota. Salah satu cara untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan cara memegang kendali pada tiap proses atau tahap penciptaannya. Proses alih kendali sementara, dilakukan oleh produser atau sutradara sebagai pimpinan selama praproduksi hingga pascaproduksi.

Peran sutradara pada tiap proses dan tahapan adalah sebagai poros utama, sehingga semua tim kreatif akan bekerja dengan baik dengan arahan yang baik dari seorang pemimpin, yaitu sutradara. Sebagai seorang sutradara harus memiliki jiwa kepemimpinan yang baik, dan mampu memahami apa yang sebenarnya ingin diciptakan dalam film. Komunikasi pada divisi penyutradaraan juga sangat penting. Hal ini berkaitan dengan bagaimana proses praproduksi hingga produksi bisa berjalan sesuai dengan capaian dan konsep yang sudah ditentukan.

Dengan adanya proses pembuatan film ini, sutradara memiliki keinginan agar teman-teman kru yang terlibat dapat saling belajar dan berdiskusi satu sama lain. Hal ini diperlukan untuk membuat film yang baik dengan cara kerja yang baik pula. Keterlibatan teman-teman dalam tiap proses pembuatannya akan menghasilkan suatu pengalaman baru dan mampu melengkapi ilmu antara satu orang dengan yang lainnya.

DAFTAR REFERENSI

1. Daftar Pustaka

- Biran, Misbach Yusa. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: FFTV IKJ, 2010.
- Boggs, Josep. *The Art of Watching Film, Terjemahan Cara Memahami Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Bordwell, David. *Film Art : An Introduction*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc. 2008.
- Brown, Blain. *Cinematography Theory and Practice 2nd*. Oxford: Focal Press, 2011.
- Day, David. *The World of Tolkien, Mythological Sources of The Lord of the Rings*. London: Octopus Publishing Group Limited, 2003
- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama: Sejarah, Teori, Dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1993.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak*. Bandung: Offset Alumni, 1979.
- Livingston, Don. *Film and The Director Terjemahan Masfil Nurdin*. New York: Capricorn Book, 1969.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo, 2004.
- Mascelli, Joseph. *The Five C's of Cinematography, Diterjemahkan H. Misbach Yusa Biran*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ (FFTV IKJ), 2010.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*, Jakarta: PT. Grasindo, 2004.
- Nugroho, Sarwo. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2015.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI

Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, Website : www.isi.ac.id

Form-I : Keterangan Memenuhi Syarat Menempuh Tugas Akhir

SURAT KETERANGAN

Dengan ini saya menerangkan bahwa mahasiswa perwalian saya :

Nama : YOLANITA VARENSIA
NIM : 1410072132

yang akan mengajukan proposal Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni :

Judul Skripsi : VISUALISASI KARAKTER FANTASI DALAM
PENYUTRADARAN FILM FIKSI "PENYELAMAT
DUNIA".

telah memenuhi syarat untuk mengikuti pembimbingan Tugas Akhir, yaitu:

1. Telah lulus semua matakuliah wajib (kecuali Tugas Akhir) dan Mata Kuliah pilihan yang disyaratkan.
2. Telah lulus dengan nilai minimal B untuk matakuliah landasan Tugas Akhir.

Berikut ini daftar nilai mata kuliah yang menjadi landasan Tugas Akhir :

1. <u>PENGAKAN ACARA</u>	nilai	<u>A</u>
2. <u>DRAMATURGI</u>	nilai	<u>A</u>
3. <u>PRODUKSI FILM FIKSI</u>	nilai	<u>A</u>
4. <u>TATA ARTISTIK</u>	nilai	<u>A</u>

Demikian surat keterangan ini, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 NOVEMBER 2018

Dosen Wali

AENES KARINA PRITHA ATMANI, M.T.

NIP : 19760123 200912 2 003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, Website : www.isi.ac.id

FORM-II : Keterangan Lolos Seleksi Proposal Tugas Akhir

Berdasarkan hasil seleksi tim Tugas Akhir Program Studi yang dilangsungkan pada tanggal ~~...5 JANUARI 2018~~....., Program Studi menyatakan MENERIMA Proposal Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/~~Pengkajian Seni~~ *) atas :

Nama : YOLANITA VARENSIA
NIM : 1410072132
Judul Skripsi : VISUALISASI KARAKTER PANTASI DALAM PENYUTRADARAAN
FILM FIKSI "PENYELAMAT DUNIA"
Diajukan : Periode Semester 8, Tahun Akademik 2017/2018

Selanjutnya mahasiswa bersangkutan akan mendapatkan bimbingan Tugas Akhir oleh tim dosen pembimbing yang ditunjuk Program Studi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ~~21~~ 23 NOVEMBER 2018
Ketua Jurusan/Program Studi


AGUS WIDYASMORO, S.Sn., M.A.
NIP : 19780506 200501 2 001

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, Website : www.isi.ac.id

FORM-III : Penunjukan Pembimbing Tugas Akhir

Berdasarkan hasil evaluasi Proposal Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/~~Pengkajian Seni~~*) atas :

Nama : YOLANITA VARENSIA
NIM : 1410072132
Judul Skripsi : VISUALISASI KARAKTER FANTASI DALAM
PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "PENYELAMAT DUNIA".
Diajukan : Periode Semester 8 , Tahun Akademik 2017 / 2018

Program Studi dengan hormat menunjuk Bapak/Ibu di bawah ini :

Pembimbing I : NANANG RAHMAD HIDAYAT, M.Sn.
Pembimbing II : RADEN RORO ARI PRASETYOWATI, S.H., LL.M.

sebagai Tim Pembimbing Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/~~Pengkajian Seni~~ *) atas nama saudara tersebut di atas. Selanjutnya dapat segera dilakukan proses pembimbingan tugas akhir sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 NOVEMBER 2018
Ketua Jurusan/Program Studi

AENES WIDYASMORO, S.Sn., M.A.
NIP : 19780506 200501 2 001

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, Website : www.isi.ac.id

FORM-IV : Kesiediaan Dosen Pembimbing

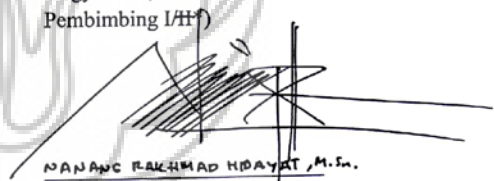
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya bersedia/~~tidak bersedia~~*) membimbing tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/~~Pengkajian Seni~~*) atas :

Nama : YOLANTA VAKENSIA
NIM : 1410072132
Judul Skripsi : VISUALISASI KARAKTER FANTASI DALAM
PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "PENYELAMAT DUARA".
Diajukan : Periode Semester 8, Tahun Akademik 2017/2018

Demikian surat pernyataan saya semoga dapat dipergunakan sebagaimana-mestinya.

Yogyakarta, 29 NOVEMBER 2018
Pembimbing I/II)


NANANG RAKHMAD HIDAYAT, M.Sn.
NIP : 19660510 199802 1 006

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, Website : www.isi.ac.id

FORM-IV : Kesiadaan Dosen Pembimbing

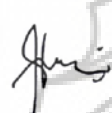
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya bersedia/tidak bersedia*) membimbing tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/~~Pengkajian Seni~~*) atas :

N a m a : YOLANITA VALENSIA
NIM : 1410072132
Judul Skripsi : VISUALISASI KARAKTER FANTASI DALAM
PENYUTRADARAN FILM FIKSI "PENYELAMAT DUMA".
Diajukan : Periode Semester 8, Tahun Akademik 2017/2018

Demikian surat pernyataan saya semoga dapat dipergunakan sebagaimana-mestinya.

Yogyakarta, 25 NOVEMBER 2018
Pembimbing (1*)


NAREN ROZO ARI PRASETYOWATI, S.H., LL.M.
NIP : 19801027 200604 2 001

*) coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, Website : www.isi.ac.id

FORM-V : Lembar Konsultasi

Nama : YOLANITA VARENSIA
NIM : 1410072152
Judul Skripsi : VISUALISASI KARAKTER FANTASI DALAM PENYUTRADARAAN
FILM FIKSI "PENYELAMAT DUNIA".

No.	Tanggal	Bab/Materi	Saran	Paraf
1	15/2 - 2018	IDE CERITA , LANTAR BELAKANG	PEMATANGAN KONSEP ARTISTIK, EDITING , SINEMATOGRAFI	
2	18/2 - 2018	KONSEP ARTISTIK	DESAIN KOSTUM , MAKE UP KARAKTER	
3	24/2 - 2018	WARNA DALAM FILM	LOOK , MOOD	
4	11/3 - 2018	DESAIN KOSTUM , WARNA	PEMBUATAN COLOR PALETTE	
5	23/3 - 2018	DESAIN WARDROBE , COLOR PALETTE	REVISI COLOR PALETTE	
6	25/4 - 2018	BAB 4	ALASAN PEMBUATAN KARAKTER MONSTER , SKALA DALAM FILM .	
7	21/6 - 2018	BAB 4 . REVISI 1	PEMATANGAN DESAIN KOSTUM MONSTER , KONSEP PENYUTRADARAAN	
8	27/8 - 2018	PREVIEW ROUGH CUT 1	STRUKTUR CERITA , TAMBAH BERITA	
9	11/9 - 2018	PREVIEW ROUGH CUT 2	LANSUT VISUAL EFEK	
10	9/10 - 2018	BAB IV dan V	KESESUAIAN KARYA DE KONSEP	
11	30/10 - 2018	PREVIEW ONLINE 1	TAMBAHAN VISUAL EFEK	
12	5/11 - 2018	PREVIEW ONLINE 2	PICTURE LOCK .	

*: Konsultasi dilakukan minimal 10 (sepuluh) kali

Mengetahui
Pembimbing I

NANANG RAHMAT HIDAYAT, M.Si.
NIP : 19660510 199802 1 006



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, Website : www.isi.ac.id

FORM-V : Lembar Konsultasi

Nama : YOLANITA VARENIA
NIM : 1410072132
Judul Skripsi : VISUALISASI KARAKTER FANTASI DALAM PENYUTRADARAN
FILM FIKSI "PENYELAMAT DUNIA".

No.	Tanggal	Bab/Materi	Saran	Paraf
1	8/2 - 2018	BAB I, II	LATAR BELAKANG, OBJEK, ANALISIS OBJEK, TATA TULIS	
2	27/2 - 2018	BAB I, II REVISI	TATA TULIS	
3	15/3 - 2018	BAB III REVISI	PERSANYAAN LANDASAN TEORI	
4	10/4 - 2018	BAB III, IV	TATA TULIS BAB IV	
5	22/6 - 2018	REVISI BAB IV, V	KERANGKA LANDASAN TEORI, TATA TULIS	
6	19/9 - 2018	BAB IV, V	KESUKSESAN KARYA dg KONSEP	
7	10/10 - 2018	BAB IV, V	TATA TULIS, TAMBAH URUTAN	
8	15/10 - 2018	BAB I s/d VI	STRUKTUR, TATA TULIS	
9	20/10 - 2018	BAB I s/d VI	STRUKTUR, KELENGKAPAN LAMPIRAN	
10	24/10 - 2018	BAB I s/d VI	STRUKTUR	
11	6/11 - 2018	PREVIEW ONLINE	PICTURE LOCK	

*: Konsultasi dilakukan minimal 10 (sepuluh) kali

Mengetahui
Pembimbing II

RADEN RYO AKI PRATIYOWARI, S.H.-LL.M.
NIP : 19801027 200604 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188, Telp & Faks (0274) 384107
E-Mail : televisi_film@isi.ac.id, Website : www.isi.ac.id

FORM-VII : Ijin Mengikuti Ujian Tugas Akhir Skripsi

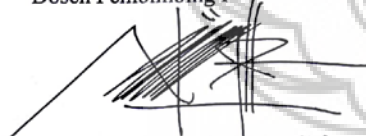
Kepada :
Ketua Program Studi Film dan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dengan hormat,
Oleh karena proses tugas akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni *) atas :

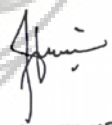
N a m a : YOLANITA VARENSIA
NIM : 1910072132
Judul Skripsi : VISUALISASI KARAKTER FANTASI DALAM
PENYUTRADARAAN FILM FIKSI "PENYELAMAT DUNIA".

telah selesai, maka dengan ini, kami mohon untuk diijinkan mengikuti ujian tugas akhir.

Dosen Pembimbing I


NANANG RAHMAD HIDAYAT, M.Si.
NIP : 19660510 199802 1 006

Yogyakarta, 29 NOVEMBER 2018
Dosen Pembimbing II


RADEN RORO ARI PRASETYOWATI, S.H.,LL.M.
NIP : 19801027 200604 2 001



Pratista, Himawan. *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press, 2017.

Stanton, Robert. *Teori Fiksi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Tolkien, J.R.R. *Tree and Leaf*. London: Harper Collins Publishers, 2001.

Widagdo, dan Goras S. *Bikin Film Indie Itu Mudah*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007.

2. Daftar Artikel Jurnal

Saidi, Acep., Budiwaspada, Agung. “*Visualisasi dan Transformasi Kebertubuhan Dalam Film Animasi Planes (Ke Arah Pembentukan Mitos Baru)*.” Ilmu Desain dan Budaya Visual – Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung, Vol. 25, 4 Desember 2015.

3. Sumber Online

<https://www.standoutbooks.com/writing-believable-non-human-characters/> (diakses pada 15 Desember 2017, pukul 20.03 WIB)

<https://yakovmerkin.com/2013/01/21/writing-non-human-characters/> (diakses pada 15 Desember 2017, pukul 22.10 WIB)

<http://sulfikar.com/menguak-rahasia-pencitraan-dengan-teori-dramaturgi.html> (diakses pada 1 Maret 2018, pukul 13.45 WIB)

<https://digilib.uinsby.ac.id> (diakses pada 25 Februari 2018, pukul 10.01)

<https://id.pinterest.com/pin/166773992421520418/> (diakses pada 3 Maret 2018, pukul 17.20 WIB)

<https://id.pinterest.com/pin/ARAUDHCb4P24THJEpGTEjyc05r1hYc5MdeAL2hKiDVqSJ1ST72pBEkw/> (diakses pada 3 Maret 2018, pukul 17.20 WIB)

<https://id.pinterest.com/pin/282319470371859630/> (diakses pada 3 Maret 2018, pukul 17.21 WIB)

<https://m.imdb.com/title/tt3416532/> (diakses pada 10 Januari 2018, pukul 19.17 WIB)

<https://xx1.me/movie/nonton-a-monster-calls-2016-subtitle-indonesia-5j92/play> (diakses pada 10 Januari 2018, pukul 20.10 WIB)

<https://m.imdb.com/title/tt3170832/> (diakses pada 10 Januari 2018, pukul 19.17 WIB)

<https://xx1.me/film-seri/stranger-things-season-1-2016-subtitle-indonesia-1fhos1> (diakses pada 10 Januari 2018, pukul 22.40 WIB)

<https://xx1.me/film-seri/stranger-things-season-2-2017-1fhos2/play> (diakses pada 11 Januari 2018, pukul 00.37 WIB)

<https://b4t1le.wordpress.com/2010/11/20/tata-artistik/> (diakses pada 4 Maret 2018, pukul 15.09 WIB)

<https://id.pinterest.com/pin/462674561700290239/> (diakses pada 21 Maret, pukul 12.46 WIB)

