

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film Sebagai Medium Komunikasi Massa

Perkembangan teknologi bertumbuh sangat pesat. Perkembangan teknologi ini tentu berdampak pada kemajuan dalam perfilman. Film merupakan sarana komunikasi yang efektif, karena dapat terasa sangat meyakinkan. Dalam ilmu komunikasi pun dijelaskan bahwa proses komunikasi adalah dengan penyampaian pikiran dan lambang (simbol). Simbol dalam hal ini dapat disimpulkan berupa bahasa, isyarat, gambar, dan lain sebagainya. Film tentu gabungan dari semua unsur karya seni yang ada saat ini, maka bisa dibilang bahwa film merupakan terobosan baru sebagai cara untuk berkomunikasi pada khalayak. Jika dulu film hanya digunakan oleh masyarakat untuk media hiburan. Sekarang film sudah menjadi media untuk menyampaikan pesan kepada seseorang atau kelompok. Tentunya banyak nilai edukasi atau pembelajaran yang dapat di sampaikan oleh komunikator.

Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka nation and character building (Effendy, 1981: 212). Film dapat membuat ilusi seolah-olah penonton dapat merasakan apa yang terjadi dialami oleh karakter tersebut, sehingga hal ini mempengaruhi penonton dan membuat mereka terbawa suasana seperti merasakan sendiri apa yang terjadi di dalam film (Setiawan , Adji Damar: 2024). Dalam beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa film memberi pengalaman yang berbeda dalam menyampaikan pesan. Terkadang saking terbawa suasana nya kita dapat ikut merasa sedih, tegang, marah dan lain sebagainya. Tentu ini merupakan media refleksi yang sangat baik yang dapat menghipnotis penonton.

Sebagian besar orang menyukai film, karena film terkadang didalamnya memberikan pengalaman hidup sehari-hari yang dekat dengan mereka. Namun dibungkus dengan cara yang menarik, selain itu ia dapat memberikan nilai-nilai yang dapat memperkaya batin kita. Hal itu dapat memberikan masyarakat

pandangan baru pada dunia ini, hal ini merupakan alasan dari pembuatan film itu sendiri. Film memiliki value tersendiri dalam bentuk karya seni dan juga sebagai media dalam berpesan.

Salah satu cara berkomunikasi adalah melalui film. Film adalah beberapa gambar yang ditampilkan ke layar untuk membuat ilusi atau khayalan kehidupan yang bergerak atau untuk mengirim pesan (Urbani, 2011). Film merupakan cara seseorang atau kelompok untuk menyampaikan pesan atau menerima pesan. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa film merupakan sarana berekspreasi yang baik untuk menyampaikan pesan, hal ini dapat menginspirasi seseorang secara individu maupun kelompok melalui rangkaian narasi, visual, dan suara (Ghassan, 2017). Film dapat dijadikan gambaran atau representasi dari kehidupan yang dapat membuat kita berpikir dan intropeksi terkait banyak hal, semua disajikan dalam layar bioskop.

2.2 Film Fiksi Pendek

Sebuah media berkomunikasi yang mempunyai nilainya tersendiri, yang diwujudkan dari tangan-tangan yang terampil dalam bidangnya. Ketika penonton melihatnya mungkin secara tidak sadar akan terpapar oleh cara pandang yang di bawakannya. Film adalah sebuah seni karena memasukkan sarana artistik lainnya, dan memiliki beberapa karakteristik dasar dari sarana lain tersebut, yang terpola dalam berbagai urutan seperti drama. Drama adalah salah satu bentuk sastra yang bertujuan untuk merepresentasikan kehidupan dengan menyampaikan emosi dan konflik melalui gerak tubuh dan dialog (Kosasih, 2017).

Pada awalnya film digunakan sebagai sarana untuk berpropaganda, karena di nilai sangat cocok dengan nilai hiburan yang dihidirkannya. Film memiliki sifat yang yang dapat menjangkau audiens secara luas. Dalam proses penyebarannya film dapat merasuk ke dalam pikiran dan perasaan emosional penonton, sehingga dapat merubah perilaku dari penontonya.

Dalam sejarah perkembangannya pun film banyak mengalami perubahan, hal ini sejalan dengan perubahan dari para audience nya. Film sudah menjadi

sesuatu yang memberikan mereka fasilitas kepada siapa mereka sebaiknya harus berbincang. Untuk mereka yang setengah baya, film menyajikan bagaimana cara mereka untuk berkencan. Film juga dapat menghadirkan pengaruh agar seseorang dapat tetap menjaga ketertarikan terhadap tanah kelahiran dan negara mereka. Hal ini yang dilakukan oleh Hollywood, yang memberikan tempat bagi penontonya. Dengan hal-hal baru yang terasa sangat nyata seseorang dapat rela berlama-lama di depan layar, Alasan lainya juga dikarenakan film dapat menjadikan seseorang bisa melepas ketegangan dan realitas dalam kehidupan mereka sehari-hari. Ini merupakan kekuatan dari sebuah film fiksi

Dalam durasinya film fiksi terbagi menjadi 2 macam yaitu, film fiksi pendek panjang dan film fiksi panjang. Sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Sedangkan Film fiksi panjang memiliki fokus pengadeganan yang sudah direncanakan sejak awal. Hukum sebab akibat (law of causality) mengikat struktur cerita filmnya. Terdapat problematika, konflik, ending, dan protagonis serta antagonis (Naratama, 2004:70). Dalam hal ini keduanya sama-sama fiksi atau fiktif, yaitu berasal dari cerita karangan/tidak nyata. Sebuah karya sastra yang terdiri dari cerita

Sebuah karya sastra yang terdiri dari cerita berdasarkan fiksi dan bukan peristiwa nyata adalah definisi fiksi itu sendiri. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa film pendek adalah film berdurasi kurang dari 1 jam yang berisi fiksi, cerita, atau berdasarkan imajinasi bukan kejadian nyata. Ada 4 rumusan film pendek yaitu (Rabiger M., 2009) :

- Settingnya sempit tapi menarik.
- Berpartisipasi dalam upaya penerapan, pengorganisasian dan pemerolehan karakter.
- Menumbuhkan karakter.
- Membuat audiens mempertimbangkan keputusan situasi pribadi dari berbagai perspektif.

2.3 Tahapan dalam Pembuatan Film Fiksi

Membuat film menurut Javandalaska (Javandalasta, 2011) harus mengikuti 3 tahapan yaitu:

2.3.1 Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan fase awal produksi film yang melibatkan perencanaan strategis, pengembangan konsep, penulisan skenario, perencanaan anggaran, dan persiapan teknis lainnya untuk memastikan keberhasilan proyek. yang harus dilalui dalam persiapan sebelum pengambilan gambar adalah:

- Menyelaraskan visi dan misi
- Mengembangkan ide cerita dan skenario
- Penulisan skenario
- Perencanaan biaya film
- Survey lokasi syuting
- Mencari talent dan melakukan reading talent
- Melakukan breakdown skenario
- Recce

2.3.2 Tahap Produksi

Tahapan produksi merupakan implementasi rencana produksi yang meliputi aspek teknis seperti pengambilan gambar, artistik, pengadeganan, desain set dan rekaman suara.

2.3.3 Tahapan Pasca Produksi

Tahap pasca produksi merupakan fase penyempurnaan film melalui penyuntingan, sinkronisasi audio-visual dan penyesuaian dengan visi sutradara. Dalam tahapan ini terdapat beberapa yang point yakni meliputi, penyuntingan gambar dan suara, singkronisasi audio dan visual, penyesuaian visi sutradara, Screen rushes, penggabungan (assembly), rough cutting, fine cutting, final cutting, dan yang terakhir terdapat online editing.

2.4 Konsep Film Fiksi Pendek

Film fiksi menceritakan kisah yang tidak sungguh terjadi di dunia nyata. Film fiksi terikat dengan plot, atau penceritaan yang menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata. dari segi konsep film fiksi memiliki peradeganan yang sudah di rancang sedari awal. Dalam strukturnya ia terikat pada hukum kausalitas. Cerita yang di suguhkan lazimnya memiliki karakter protagonis dan antagonis. masalah dan konflik, penutupan, serta pola perkembangan cerita yang jelas.

Agar mempermudah penonton lazimnya kita akan dikenalkan kepada sudut pandang tokoh utama untuk fokus terhadap jalannya sebuah cerita. Deskripsi yang dilakukan pada prespektif karakter utama ini akan diekspresikan dalam pengambilan gambar dan latar. Sinematografi turut menyoroti karakter utama saat menghadapi konflik dan masalah yang dialaminya. Film fiksi berusaha membangun dunianya sendiri sehingga menciptakan realitas yang pada sebuah peristiwa yang seolah-olah itu nyata. Peristiwa dan objek yang sama dapat terlihat berbeda (Bazin, 2010). Pada gambar diperlihatkan visual dengan mempertahankan dan meminimalkan karakteristik objek tertentu, yang kemudian dikenali kembali di layar. Terdapat gambar yang digeneralisasi untuk tujuan estetika.

Sepanjang film, karakter utama secara teratur ditempatkan di layar, mungkin ada beberapa gambar yang tidak dimunculkanya karakter utama, namun petunjuk tetap ada. Selain itu penggunaan gerakan kamera juga dapat menunjukkan keadaan emosional, jarak, konflik, dan harmoni dengan mengikuti pergerakan dari subjek yang terdapat di layar. Sudut pandang pada karakter utama dapat bermanfaat untuk tetap menjaga fokus penonton. Tugas dari karakter utama adalah menjaga cerita dari awal hingga akhir, dengan ini penonton akan dapat memahami dan merasa tertarik dan turut merasakan permasalahan yang tengah dihadapi oleh karakter. Menggambarkan sudut pandang penonton dalam sudut pandang kamera terdapat 3 yaitu. Sudut kamera objektif, Sudut pengambilan gambar yang bersifat subjektif, dan Sudut kamera point of view (POV)

Dalam film karakter utama memiliki kendali yang paling besar atas kualitas kamera. Karakter utama ditampilkan melalui adegan yang dapat membuat

kamera bergerak. Hal ini dilakukan agar penonton dapat tertuju dan turut merasakan emosi dan informasi untuk mendukung sudut pandang dari karakter utama. Kualitas suatu gambar dapat dijelaskan dengan bagaimana bagian-bagiannya bersatu untuk membuat keseluruhan yang bekerja dengan baik (Mascelli, 2010). Kualitas harus dapat menyesuaikan dengan materi pada visual yang diambil sehingga dapat terlihat proporsional. Elemen suara juga turut hadir, dan bertepatan dengan peristiwa dalam gambar. Dalam hal ini terdapat 2 metode yang biasanya di gunakan untuk Menjahit sebuah Visual dan Audio yaitu :

- a. **Teknik penyuntingan J** atau J-Cut yakni elemen audio dari adegan berikutnya sebelum transisi visual terjadi. Dengan demikian, suara mendahului gambar dalam proses perpindahan antar adegan.
- b. **Teknik penyuntingan L** atau L-Cut yakni dimana transisi visual menuju adegan baru berlangsung terlebih dahulu, sementara elemen audio dari adegan sebelumnya tetap dipertahakan untuk beberapa waktu.

Setelah ini memasuki proses editing. Editing merupakan proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Dalam hal ini Sineas dapat memilih bentuk transisi yang sesuai dengan tuntunan naratif dan estetika yang ingin disajikan.

2.5 Genre Komedi dalam Film Pendek

Genre komedi umumnya banyak di gemari oleh banyak orang, sehingga menonton film dengan genre komedi dapat membuat kita tertawa dan bahagia. Hal ini merupakan keuntungan bagi pengkarya di tengah kelucuan tersebut terdapat pesan yang disampaikan terkadang juga dapat menjadi satir atau parodi dari tragedi di dunia nyata. beberapa tips and trik sudah pengkarya coba untuk terapkan di dalam menulis dan mengarahkan ketika di lapangan. beberapa hal yang pengkarya pelajari dari website dalam artikel oleh Rex Provost yang di unggah pada 11 Desember 2024 berjudul *Directing Actors — How to Get the Best Perform*. Dalam proses menulis pengkarya mencoba untuk menerapkan tips yang di bagikan oleh Chris Heckmann dalam *Studio Binder* adalah :

- Ambil situasi yang umum dan melebih-lebihkannya
- Biarkan ketegangan meningkat
- Gunakan spesifisitas
- Mempermalukan seseorang
- Akhiri dengan ledakan dahsyat

Pengkarya dalam film tersebut sudah berusaha menerapkan hal tersebut dengan pembukaan film yang diawali dengan pengenalan upit dan anshori yang terkesan berlebihan, serta menghadirkan ketegangan dan mempermalukan salah satu karakter yaitu anshori. Dengan di akhiri ending yang menurut kami jarang terfikirkan oleh penonton. Meskipun secara komedi pengkarya belum berhasil membuat ketawa semua orang, akan tetapi hal ini berhasil di sebagian orang dari respon yang ada pada saat kami mengadakan penayangan lokal di cafe nyalu. Dalam proses pemilihan pemain kami juga berusaha untuk memilih pemain yang mempunyai riwayat memainkan film atau pertunjukan dengan unsur komedi. Pengkarya melakukan beberapa sesi latihan meskipun terkendala dengan waktu dan ketersediaan para pemain untuk latihan karena sulitnya jadwal untuk berlatih. Pengkarya merasa bahwa pemahaman pemain terhadap script begitu kurang sehingga sedikit membuang waktu pada proses syuting. Beberapa scene pada saat di lokasi sutradara berusaha untuk berkomunikasi dengan pemain saat mereka sedang ber-rias sekaligus mengulangi dialog yang sudah di latih kemarin, dalam hal ini terkesan membuang waktu. Namun sebenarnya ini merupakan cara yang paling singkat dalam menyelesaikan suatu scene.

2.6 Tugas Sutradara dalam Pembuatan Film Fiksi

2.6.1 Pengertian Sutradara

Dalam pembuatan film sutradara merupakan orang yang paling utama ketika berurusan dengan yang namanya teamwork. Sutradara merupakan kapten dan sebagai penanggung jawab semua ahli manajemen, karena banyak hal yang diperlukan untuk menjadi sutradara, dikarenakan semua aspek dalam film memerlukan sutradara (Achmad, 2012). Sutradara merupakan kepala kreatif dan pemimpin dalam proses pembuatan film, yang di dalamnya meliputi,

mengkoordinasi dan mengatur segala aspek yang ada pada 3 fase dalam tahapan pembuatan film, diantaranya adalah pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

Dalam proses pra-produksi sutradara membantu untuk mengembangkan skenario yang telah di tulis oleh penulis. Dalam proses pengembangannya tentu sutradara membuat director treatment, melakukan casting (pemilihan pemeran dalam suatu film), reading (berlatih bersama pemeran film), dan *recce* (menentukan lokasi syuting). Dalam produksi sutradara memiliki peran kunci sebagai seorang yang mengarahkan dan memperhatikan tentang keaktoran, tata visual, suara, hingga musik. Lalu jika pasca produksi sutradara mengutrakan dan memberikan pendapat mengenai hasil editing kepada editor. Hal ini melewati beberapa tahap yakni, Screen rushes, penggabungan (*assembly*), rough cutting, fine cutting, final cutting, dan yang terakhir terdapat online editing. Terciptanya konsep cerita yang menarik dalam bentuk imajinasi yang kuat dari sebuah karya merupakan bentuk kerja keras dan ketulusan dari sutradara. Sehingga ide ataupun skenario tersebut dapat tertuang ke dalam layar cerita yang dapat menghidupkan pesan.

Berpartisipasi dalam promosi film di acara-acara seperti festival film adalah sutradara. Berbagai koneksi sutradara memberikan kemungkinan untuk memberikan wawasan, metode, filosofi, dan teknik pribadi yang baik untuk film secara keseluruhan, sehingga menciptakan gaya film (Boggs, 1992). Tanggung jawab sutradara adalah menginterpretasikan konsep alur dalam naskah ke dalam adegan, mendekonstruksi naskah dan memberikan arahan. Ada dua macam sutradara dan dua pendekatan untuk mengarahkan (Haryawan, 1993):

- Ada dua jenis versi sutradara:
 - a. Sutradara hanyalah penerjemah.
 - b. Sutradara sebagai pencipta dan penafsir.

Dalam film *Cash or Duel*, pencipta utama menggunakan versi sutradara sebagai pencipta, penafsir, sekaligus yang merancang seluruh proses produksi film hingga film tersebut dirilis. Model ini digunakan oleh pencipta sebagai proses dari

semua konsep kreatif dan juga untuk menafsirkan seluruh visi dan misi film untuk semua pemain dan kru.

- Ada dua metode penyutradaraan:
 - a. Sepenuhnya menyusun sebagai diktator.
 - b. Membuat dan merangkai musik, tetapi memberikan hak istimewa kepada aktris dan aktor

Dalam hal ini tanggung jawab dan wewenang yang dimiliki oleh sutradara adalah secara penuh memimpin dan mengarahkan seluruh tim dan pemain untuk mengikuti instruksi selama proses syuting berlangsung. Dalam penerapannya pengkaryanya lebih nyaman untuk menerapkan gaya kepemimpinan yang demokrasi, semua kru boleh mempunyai pendapat dan konsep yang berbeda dengan argumentasi yang kru miliki. Akan tetapi keputusan perihal kreatif sepenuhnya berada di tangan sutradara selaku pengarah dan kepala kreatif.

2.6.2 Tugas Sutradara Dalam Proses Kreatif

Sutradara berperan sebagai pemimpin kreatif utama dalam produksi film. Ia bertanggung jawab terhadap penyampaian cerita secara visual dan audio yang padu, emosional, dan bermakna bagi penonton. Untuk mewujudkan hal ini, sutradara harus menjalin koordinasi dengan seluruh departemen, seperti penata gambar, pencahayaan, suara, akting, serta ritme penceritaan. Segala elemen yang tampak dalam bingkai gambar — mulai dari cahaya, posisi aktor, kostum, hingga properti dan latar disebut sebagai *mise en scène*, dan menjadi tanggung jawab utama sutradara. Dalam proses penciptaan rancangan visual, sutradara menjalin kerja sama dengan penata kamera mengenai gambar, penata cahaya untuk pencahayaan, tim artistik dalam pembangunan set, serta tim tata rias dan kostum demi menciptakan makna simbolik dalam frame. Semua kerja sama ini merupakan bagian dari pengelolaan *mise en scène*. Berikut ini adalah tanggung jawab utama sutradara dalam tahapan produksi film:

Tugas dalam Tahap Pra-Produksi:

1. Menganalisis Naskah

Sutradara mengkaji naskah secara mendalam, termasuk cerita, karakter, konflik, serta potensi sinematiknya. Tujuannya adalah memahami dunia cerita secara menyeluruh agar pendekatan visual dan emosional dalam film dapat dirancang secara matang, termasuk pemetaan teknis dan kebutuhan produksi.

2. Merumuskan Visi Artistik

Setelah memahami naskah, sutradara menyusun arah estetika film. Ini meliputi gaya visual, pencahayaan, tempo cerita, serta atmosfer emosional yang ingin diciptakan. Visi ini menjadi panduan bagi seluruh tim produksi.

3. Bekerja Sama dalam Triangle System

Sutradara menjalin kolaborasi erat dengan penulis skenario dan produser dalam sistem segitiga, agar aspek kreatif dan manajemen berjalan seimbang. Diskusi dilakukan untuk menyempurnakan naskah dan strategi produksi.

4. Memberikan Arahan Kreatif pada Kepala Departemen

Sebelum produksi dimulai, sutradara melakukan pertemuan kreatif dengan kepala departemen untuk menyampaikan arahnya dan mendiskusikan penerapan teknis dalam tiap bidang.

5. Membuat Peta Estetika dan Naratif

Sutradara menyusun rencana besar tentang alur cerita dan pengembangan emosi secara visual. Ini termasuk pilihan gaya akting, struktur dramatik, dan pendekatan visual untuk menyampaikan makna simbolis.

6. Pemilihan Pemeran dan Lokasi

Sutradara terlibat langsung dalam memilih aktor yang mampu merepresentasikan karakter dengan baik, serta memilih lokasi yang sesuai secara visual dan mendukung kebutuhan teknis.

7. Melakukan Recce (Survei Lokasi)

Bersama tim, sutradara meninjau lokasi potensial untuk mengecek kesesuaian teknis dan artistik, serta memastikan lokasi mendukung pengambilan gambar secara optimal.

Dalam produksi film pendek “Cash or Duel” pengkarya melakukan beberapa tahapan tersebut dengan cukup baik, dengan berdiskusi dengan triangle dalam produksi film. Secara keseluruhan konsep sutradara membuat dan menentukan visi kreatif secara individu, namun terkadang terdapat masukan dari triangle. Akan tetapi keputusan tetap ada di tangan pengkarya sebagai sutradara.

Tugas dalam Tahap Produksi:

1. Mewujudkan Visi di Lapangan

Sutradara mengawasi langsung pengambilan gambar, memastikan semua aspek berjalan sesuai rencana *mise en scène*, mulai dari pencahayaan, posisi aktor, hingga tempo adegan.

2. Mengatur Akting Pemain

Sutradara membimbing aktor dalam menyampaikan karakter melalui diskusi tentang motivasi, latar belakang, dan penyampaian dialog agar tampil alami dan kuat secara emosional.

3. Bekerjasama dengan Tim Teknis

Sepanjang proses syuting, sutradara menjalin komunikasi aktif dengan semua bagian teknis untuk menjaga kesinambungan visual dan kualitas gambar.

4. Pengambilan Keputusan di Lapangan

Jika ada hambatan, sutradara harus cepat mengambil keputusan kreatif tanpa mengorbankan kualitas cerita atau estetika film.

5. Menjaga Konsistensi Artistik

Sutradara memastikan tiap adegan tetap sesuai gaya dan tone film. Pemantauan dilakukan melalui playback dan monitor agar tidak ada penyimpangan artistik.

Dalam proses ini sutradara sedikit kesusahan dan membutuhkan waktu yang lama untuk mengatur secara keseluruhan dikarenakan waktu syuting yang hanya 1 hari dan banyak scene serta shot yang harus di take, disisi lain waktu pra produksi dan pertemuan guna menjelaskan konsep dan diskusi terkait konsep kreatif yang sangat singkat terhadap kru sebelum produksi menjadi kendala. Sehingga kru belum benar-benar mengerti secara tepat mengenai kemauan dari pengkarya sebagai sutradara

Tugas dalam Tahap Pasca-Produksi:

1. Menyusun Struktur Awal Film (Rough Cut)

Sutradara bekerja sama dengan editor untuk membuat versi awal film, menilai ritme, kesinambungan visual, dan kekuatan dramatik.

2. Penyempurnaan Visual (Fine Cut & Color Grading)

Sutradara memandu proses penyelarasan tone warna dan pencahayaan untuk memperkuat pesan emosional melalui simbolisme warna.

3. Mengatur Tata Suara dan Musik

Bersama desainer suara dan komposer, sutradara menyusun keseluruhan elemen audio untuk memperkuat cerita, termasuk efek suara, ambience, dan musik.

4. Menyempurnakan Narasi Lewat Editing

Sutradara terlibat aktif dalam pengaturan ritme, transisi, dan durasi adegan demi menjaga alur cerita dan daya tarik emosional.

5. Menyiapkan Distribusi

Sutradara ikut menyusun strategi distribusi film, memilih platform rilis, dan kadang terlibat langsung dalam promosi film di ruang penayangan.

Pada proses pasca sutradara turut serta untuk menyunting pada proses foldering dan rough cut yang dilakukan dengan sinematografer yang merangkap menjadi editor dan penata musik dan dialog pada film. Setelah itu dalam proses editing offline pengkarya melakukan check secara berkala terkait hasil editing sampai pengkarya merasa puas terhadap hasil editing dari film tersebut dan juga berdiskusi dengan dosen pembimbing terkait tempo dalam film, agar terkesan lebih menarik dan tidak boring.

2.6.3 Pra-Produksi

Pra-produksi adalah fase awal dalam proses pembuatan film yang melibatkan kegiatan seperti analisis naskah, penyusunan anggaran, penjadwalan, pemilihan lokasi, dan perencanaan visual. Philip Rossen (2020) dalam bukunya yang bertajuk *Film Production: Theory to Practice* menyatakan bahwa tahap ini adalah titik bertemunya kreativitas dengan manajemen produksi. Pada tahap ini, sutradara memiliki peran penting karena

ia menjembatani proses pengembangan naskah dengan penulis, serta menjaga keselarasan antara sisi kreatif dan teknis bersama produser. Melalui *triangle system*, seluruh arah sinematik dan naratif ditentukan. Sutradara mengoordinasikan pengembangan struktur cerita, pendekatan artistik, dan pesan yang ingin disampaikan melalui film. Semua hasil analisis ini menjadi dasar diskusi dengan seluruh tim untuk merancang jadwal syuting, pemilihan lokasi, casting, dan aspek teknis lain. Setelah semua disusun, dilakukan pengecekan lokasi (*recce*) untuk menentukan tempat yang paling sesuai dengan kebutuhan produksi.

2.6.4 Produksi

Tahap produksi adalah proses aktualisasi dari rencana pra-produksi, di mana seluruh konsep diterapkan langsung di lokasi syuting. Sutradara memegang kendali penuh, memastikan semua visual yang diambil sesuai dengan rancangan kreatif. Tugas utamanya meliputi pengarahan aktor, pengaturan blocking, dan koordinasi teknis. Kemampuan manajerial dan komunikasi sangat penting di fase ini agar kerja tim tetap terorganisir. Kolaborasi erat antara sutradara dan asisten sutradara juga diperlukan untuk menjaga jadwal, logistik, serta dokumentasi hasil pengambilan gambar.

2.6.5 Pasca-Produksi

Pasca-produksi adalah tahap penyusunan materi menjadi film utuh. Proses ini melibatkan penyuntingan gambar, koreksi warna, desain suara, musik, dan efek visual. Sutradara memandu editor untuk memastikan alur cerita dan emosi tetap sesuai visi awal. *Rough cut* dibuat untuk menyusun cerita secara kasar. Proses penyuntingan dilanjutkan dengan *mixing* suara agar audio dan visual saling mendukung. Setelah selesai, film dipersiapkan untuk distribusi, dengan sutradara kembali bekerja sama dengan produser dan penulis menentukan strategi penyebaran film ke audiens.

2.7 Teknik Penyutradaraan

2.7.1 Blocking Talent

Blocking merujuk pada penataan subjek, termasuk aktor, kamera, dan pencahayaan di dalam set. Elemen-elemen ini harus dirancang untuk menarik perhatian penonton, dan tetap dinamis walaupun tokohnya diam, hal ini merujuk pada (Thompson & Bowen, 209 hlm. 114). Pengkarya juga sebagai sutradara melakukan hal tersebut meskipun terdapat beberapa kesusahan dan kebingungan terkait posisi dan penempatan para pemain dalam film karena dalam satu frame terdapat 5 orang sekaligus dengan lokasi syuting yang sempit. Memerlukan waktu cukup lama untuk ini merangkap dengan peragaan adegan dan latihan sebelum take film pendek “Cash or Duel”

2.7.2 Staging

Staging mengacu pada penempatan aktor dan elemen visual dalam set, yang mendukung nuansa dramatik dan gaya film. Dalam perkembangannya, staging film memanfaatkan komposisi frame, berbeda dengan teater (Thompson & Bowen, 2009 hlm 14). Secara sejarah hal ini bermula pada awal kemunculan staging yang terdapat pada teater yang ada dalam teater Yunani kuno sekitar abad ke-5 masehi. Dalam film terdapat beberapa staging yang dapat digunakan dengan pertimbangan ruang yang akan digunakan untuk syuting.

Beberapa jenis *staging*:

1. **Staging Across the Frame:** Fokus pada susunan horizontal aktor dalam frame.
2. **In-depth Staging:** Menggunakan kedalaman ruang sebagai lapisan visual.
3. **Circular Staging:** Gabungan kedalaman dan horizontal dalam frame.
4. **Zone Staging:** Frame dibagi menjadi zona-zona fokus berbeda.
5. **Man-on-man Staging:** Kamera mengikuti gerakan aktor yang menjadi pusat aksi.

Biasanya, satu jenis staging dominan dalam satu adegan, meski bisa dikombinasikan. Akan tetapi dalam film pendek “Cash or Duel” pengkarya mendominasi antara *Staging Across the frame* dan *Man on man Staging* yang dirasa selaras dengan visi dan konsep yang telah dibangun oleh sutradara dan sinematografer, yang akhirnya membuat beberapa scene terdukung secara komedi melalui visual.

2.7.3 Ensemble Staging

Pendekatan ini menggabungkan berbagai elemen seperti aktor, kamera, pencahayaan, dan properti secara harmonis untuk membentuk adegan yang kompleks dan seimbang. Teknik ini membuat semua karakter terasa setara dalam peran mereka.

Cara menciptakannya:

- Tempatkan aktor di pusat frame
- Gunakan staging untuk memisahkan protagonis dan lainnya
- Biarkan dialog mengalir natural
- Gunakan arah pandang aktor
- Fokuskan cahaya
- Dekatkan kamera dengan subjek penting
- Beri kebebasan gerak pada aktor

Dalam produksi film “Cash or Duel” pengkarya sebagai sutradara menerapkan teknik yang terdapat pada poin-poin tersebut. Sehingga keseluruhan scene terasa berjalan dengan baik mengikuti tempo dan emosi pada film, meskipun pengkarya masih merasa kurang puas terkait hal tersebut karena di beberapa scene masih terdapat gerakan dan ekspresi dari para pemain yang kaku dan flat karena kurangnya waktu dan sesi latihan sebelum syuting. Selain itu juga dikarenakan beberapa faktor kesibukan masing-masing individu kru, sutradara tidak sempat berdiskusi secara mendalam terkait teknis dan beberapa konsep tambahan yang hendak di tambahkan pada produksi film tersebut.

2.7.4 Direction Screen

Penting untuk menjaga kesinambungan antar gambar. Arah pergerakan karakter atau kamera membantu menciptakan kontinuitas dan kenyamanan visual. Pergerakan dari kiri ke kanan memberi kesan alami, sementara sebaliknya bisa digunakan untuk efek psikologis tertentu. Prinsip 180 derajat sering digunakan untuk menjaga konsistensi arah pandang dalam adegan hal ini disampaikan oleh Vineyard (2008) dalam buku bertajuk *Direction Screen*. Dalam film “Cash or Duel” pada beberapa scene pengkarya berhasil melakukan hal tersebut sesuai dengan garis imajiner yang menjadi pakem dalam setiap shot yang diambil dalam film. Namun terdapat satu scene yang itu merupakan kesalahan teknis dan kurangnya ketelitian sutradara dan sinematografer sehingga menyebabkan scene yang berada di depan rumah ketika ibu sri menerima paket dan cek-cok dengan kurir tersebut melanggar garis imajiner dan terkesan kurang nyaman untuk di tonton.

2.8 Tokoh Dalam Film Fiksi

Tokoh adalah pelaku cerita dan penokohan watak dari tokoh tersebut (Wicaksono, 2017). Penokohan atau perwatakan merupakan sifat lahir batin kepada tokoh atau pelaku pada sebuah cerita (Hayati, 2012).

Dalam proses pembuatan film sutradara mengandalkan kreatifitas nya untuk membuat karakter yang ada dalam naskah itu hidup. Pada naskah Cash or Duel ini, sutradara meyakini bahwa manusia tidak memiliki hanya satu karakter yang solid. Namun setiap manusia pasti memiliki 2 atau 3 karakter yang solid, sutradara menilai bahwa sifat manusia itu hitam dan putih. Terdapat sisi baik dan buruknya pada setiap individu. Proses berpikir kreatif ini dilalui sutradara dengan berdiskusi dengan kelompok, maupun dengan pemeran saat sesi reading. Proses tersebut juga merupakan langkah untuk menyatukan sudut pandang dan visi sutradara kepada para pemeran.

Dari sifat manusia tersebut karakter tokoh seiring berjalannya cerita dapat mengalami perubahan dari yang baik menjadi buruk, begitupun sebaliknya. Namun setidaknya terdapat 3 kategori karakter atau penokohan yang sering disaksikan:

a. Protagonis

Tokoh utama yang memiliki karakter baik dan positif, sering menjadi fokus perhatian penonton.

b. Antagonis

Tokoh yang berlawanan dengan protagonis, sering dianggap sebagai karakter jahat, namun memiliki peran penting dalam menciptakan dinamika cerita.

c. Tritagonis

Karakter penengah yang membantu menyelesaikan konflik, sering menjadi penolong protagonis dan dinantikan kehadirannya oleh penonton.

2.9 Sudut Pandang

Aspek penokohan dalam karakter film merupakan hasil dari proses kreatif yang panjang, tentu hal tersebut sudah menjadi tanggung jawab seorang sutradara sebagai kepala kreatif. Sudut pandang sutradara dan konsep yang telah di buatnya tercurah dalam bentuk karya sinematografi. Semua visi dan misi kreatifnya harus dapat disampaikan kepada kru dan aktor dengan jelas. Terkait dengan hal ini setidaknya terdapat 2 jenis sudut pandang dari sisi sinematografi.

2.8.1 Sudut Pandang dalam Tokoh

Sudut pandang menurut (Rabiger, 2008) terdapat 2 sudut pandang yang biasanya terdapat pada sumber cerita, yaitu:

a. Sudut Pandang Tidak Terbatas

Sudut pandang ini dimaknai tanpa adanya batasan, karenanya penonton dapat memilikinya tanpa adanya batas ruang dan waktu. Penonton dapat menginterpretasikan hal yang ada dalam cerita di luar pengetahuan tokoh utama. Dalam hal ini narator akan menjelaskan pesan, tanpa memihak dan memberikan opini supaya penonton dapat berpikir sendiri terhadap apa yang ia tonton.

b. Sudut Pandang Tokoh Utama

Sudut pandang ini memberikan perspektif yang subjektif dan lebih spesifik. Hal tersebut diperlihatkan melalui pengetahuan, pendengaran, kejadian serta watak (Rabiger, 2008).

2.8.2 Sudut Pandang dalam Sinematografi

Karakter film ditentukan oleh seorang kameramen. Hal ini merupakan visi yang telah disepakati bersama di bawah arahan sutradara. Sinematografi merupakan sebuah cabang ilmu yang mempelajari tentang pengambilan gambar, lalu kumpulan gambar tersebut disambungkan. Sehingga gambar-gambar tersebut dapat menjelaskan narasi.

Unsur yang terdapat dalam sinematografi yakni dibagi menjadi 3 aspek, yakni:

- a. **Kamera dan Film:** mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera yakni, seperti penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, efek visual, pewarnaan, dan sebagainya.
- b. **Framing:** meliputi hubungan kamera dengan obyek, seperti frame, jarak, ketinggian dan pergerakan kamera.
- c. **Durasi gambar:** mencakup seberapa lama sebuah obyek diambil gambarnya.

Dalam sinematografi terdapat beberapa opsi yang digunakan untuk hal-hal yang berkaitan dengan framing. Setiap penempatan kamera telah disesuaikan dengan jarak antara kamera dan objek. sehingga setiap gerakan manusia akan digunakan jangkarnya untuk menggambarkan jarak:

- **Extreme Long Shot (ELS)** menggambarkan latar secara luas dengan skala yang sangat jauh, sehingga keberadaan manusia nyaris tak terlihat atau hanya tampak sebagai titik kecil tanpa siluet yang jelas.
- **Long Shot (LS)** memperlihatkan seluruh tubuh manusia, namun tetap menekankan dominasi latar belakang sehingga figur manusia tampak kecil dan bukan menjadi fokus utama.
- **Medium Long Shot (MLS)**, atau dikenal juga sebagai *plan américain*, menampilkan subjek manusia dari atas lutut ke atas, memberikan keseimbangan antara subjek dan latar.

- **Medium Shot (MS)** menampilkan subjek dari pinggang ke atas, memungkinkan penonton menangkap ekspresi dan gestur tubuh secara umum.
- **Medium Close-Up (MCU)** memperlihatkan bagian tubuh dari dada ke atas, mulai memfokuskan perhatian pada ekspresi wajah dan emosi subjek.
- **Close-Up (CU)** menyorot wajah subjek secara dominan, sehingga ekspresi dan emosi menjadi pusat perhatian visual.
- **Extreme Close-Up (ECU)** menghadirkan detail-detail mikro dari wajah, seperti mata, bibir, atau elemen spesifik lainnya untuk membangkitkan intensitas emosional atau simbolik.

2.9 Casting

Ini merupakan proses penyampaian ide dari sutradara pada awal produksi di suatu film. Menurut Dancyger (Dancyger, 2011) sudut pandang lain adalah sutradara harus memiliki ide yang jelas di tingkat praproduksi, yaitu saat naskah sedang diperjelas. Dalam hal ini pemeran disatukan didasarkan pada karakter yang harus dimainkan dalam skenario. Seberapa banyak waktu dan seberapa besar tampilan dari seorang aktor yang diputuskan untuk merubah mereka. Dalam keaktoran terdapat hal-hal yang didasarkan pada:

- a. Aktor yang profesional dan memiliki kekuatan dalam memainkan peran, dapat membawa adegan menjadi lebih hidup dan menarik.
- b. Sebuah adegan yang baik membutuhkan aktor yang dapat membawa ketegangan dan kekuatan yang tepat untuk menghidupkan karakternya.
- c. Aktor yang memiliki kekuatan dan kewibawaan dapat membuat adegan menjadi lebih dramatis dan menarik.
- d. Aktor yang dapat memainkan peran dengan baik, memiliki kekuatan, kewibawaan, dan seksualitas yang tepat, dapat membuat adegan menjadi lebih hidup dan menarik.

Tujuan utama seorang aktor adalah menciptakan ilusi realitas yang kuat dan meyakinkan bagi penonton. Hal ini dapat dicapai melalui pembangunan kredibilitas, validitas, dan popularitas karakter yang dimainkannya. Dengan demikian, aktor harus

mampu membawa penonton ke dalam dunia karakternya dan membuat mereka percaya pada keaslian dan keotentikan karakter tersebut.

Beberapa karakter tersebut perlu dideskripsikan dengan cara yang membuat penonton sulit untuk mengatakan bahwa aktor tersebut hanya berakting (Sani, 2017). Dari awal hingga akhir, seorang aktor harus mampu menjaga fantasi sebenarnya dari karakter yang dimainkannya. Dalam mencapai tujuan ini, aktor harus memiliki kemampuan untuk memahami karakternya secara mendalam, termasuk latar belakang, motivasi, dan emosi karakter tersebut. Selain itu, aktor juga harus mampu mengembangkan kemampuan akting yang kuat, termasuk kemampuan untuk mengungkapkan emosi, mengembangkan karakter, dan berinteraksi dengan aktor lainnya. Dengan demikian, tujuan aktor tidak hanya sekedar memainkan peran, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman yang kuat dan berkesan bagi penonton. Oleh karena itu, aktor harus selalu berusaha untuk meningkatkan kemampuan aktingnya dan menciptakan karakter yang kuat dan meyakinkan.

2.10 Review Karya

Bagi seseorang yang ingin membuat film hal yang paling penting adalah membedah, menonton, mendiskusikan, dan mempelajari hal film yang sudah dibuat tersebut.



Gambar 2.1 Film Festival Edukasi Ktp

Film ini merupakan sebuah karya yang disutradarai oleh Bobby Prasetyo dan diproduksi oleh ASA Film. Dengan berlatar pada salah satu perkampungan yang ada di Yogyakarta. Bercerita tentang Mbah Karsono yang didatangi oleh salah satu petugas dari kecamatan yang bernama Darmo. Ketika proses pengisian data dilakukan oleh Darmo merasa bingung dengan Mbah Karsono yang meyakini kejawen sementara Agama yang diakui di Indonesia terdapat enam dan kejawen tidak ada diantara keenam tersebut. Setelah melakukan diskusi yang cukup panjang maka warga setempat yang turut hadir dalam proses tersebut bersepakat untuk tidak perlu mendapatkan kartu sehat yang syaratnya menggunakan KTP. Hal ini merupakan tindakan yang terhormat atas kepercayaan Mbah Karsono. Film ini bukan film biasa melainkan film yang menyuarakan tentang rumitnya alur birokrasi yang ada dinegara kita. Bukan sekedar soal komedi melainkan karya yang bisa didiskusikan kapan saja dan bukan sekedar hiburan semata.

