

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Cadel merupakan sebuah contoh gangguan bicara dimana seseorang tidak dapat mengucapkan beberapa huruf dengan sempurna. Secara mekanis hal ini terjadi karena lidah penderita yang pendek sehingga pengucapan huruf terdengar tidak seperti aslinya. Biasanya penderita cadel memiliki kesulitan dalam mengucapkan kata-kata yang menggunakan huruf tertentu, seperti huruf R, S, CH, TH. Penderita cadel mengalami kesulitan dalam pengartikulasian kata dengan benar sehingga sering terjadi kesalahan penyampaian pesan yang disampaikan bagi pendengar. Tokoh cadel ini menjadi sangat menantang bagi pengkarya karena pemain yang memerankan tokoh utama tidak memiliki kecacatan fisik (cadel). Keberadaan tokoh cadel tersebut membutuhkan penyutradaraan intens terhadap artikulasi dialog pemeran. Artikulasi ini penting karena memiliki peranan dalam memperjelas dialog. Menurut Rikrik El Saptaria didalam bukunya Acting Handbook :

Artikulasi adalah alat dari otot-otot untuk mengekspresikan dirinya secara verbal di lingkungan sosialnya. Artikulasi mengekspresikan berbagai suasana hati, mulai dari memperlihatkan rasa malas, tidak yakin, malu, berani dan ciri-ciri kepribadian lainnya (Saptaria, 2006 : 72).

Tidak jarang penderita cadel menjadi susah berbicara dengan baik dan benar, pengucapannya susah didengar oleh orang lain. Hal ini menjadikan penderita cadel sering mengalami cemoohan, dan celaan oleh orang-orang yang mendengarkannya. Bahkan pada setengah kasus yang terjadi, penderita

cadel mengalami *bully* yang dilakukan oleh orang sekitar mereka. *Bully* merupakan suatu tindakan penindasan yang biasanya ditujukan kepada satu orang yang dianggap berbeda dari kebanyakan orang. Hal ini menyebabkan terganggunya kestabilan emosi yang akan terlihat pada perubahan ekspresi penderita. Dalam jangka waktu lama, *bully* bisa berakibat kepada kerusakan mental yang akan membuat ketidaknyamanan penderita dalam menjalani kehidupan, salah satunya bisa mengakibatkan bunuh diri.

Pengkarya juga tertarik untuk menciptakan sebuah film mengenai fenomena kemajuan teknologi pada zaman sekarang dimana mayoritas semua orang memiliki *smartphone* dan menjadikannya suatu kebutuhan primer, bahkan anak-anak usia sekolah dasar yang menganggap *smartphone* adalah sebuah kewajiban untuk dimiliki. Hal ini menjadikan perkembangan masa kecil mereka tidak terkontrol karena pada *smartphone*, tidak terjadi penyaringan informasi dan orang tua mereka juga tidak bisa mengawasi apa saja yang mereka lihat dan ketahui dari *smartphone*nya.

Berdasarkan *issue* yang terjadi di atas, pengkarya tertarik dan berkeinginan untuk menciptakan sebuah film yang bercerita tentang seorang anak cadel yang memiliki keinginan untuk mengucapkan lafazh adzan dengan baik dan benar, walaupun hal tersebut tidak akan mungkin terjadi. Pengkarya ingin memperlihatkan perjuangan seorang anak cadel dalam menggapai impiannya menjadi seorang *muadzin*, walaupun dengan lingkungan yang sering mengejeknya. Pengkarya juga ingin memperlihatkan fenomena anak-anak masa sekarang yang kehidupannya sudah direnggut oleh kemajuan teknologi.

Pengkarya akan berfokus pada pemaksimalan ekspresi pada tokoh Ilham untuk memperlihatkan perubahan emosi yang terjadi agar dramatik dalam film ini dapat tercapai sehingga film fiksi *Err* akan menjadi sebuah film yang baik sesuai dengan harapan pengkarya.

Film ini akan digarap dalam bentuk fiksi, di mana ceritanya murni karangan dari pengkarya. Semua karakter dalam film direkayasa dan dibentuk sesuai dengan kebutuhan penceritaan yang diinginkan. Film ini dikemas dengan pendekatan *director as actor approach* dengan tujuan untuk mengoptimalkan ekspresi pada tokoh utama. Melalui penggunaan pendekatan ini pengkarya akan menciptakan karakter tokoh utama yang sesuai dengan visi terhadap skenario dengan menggunakan seorang aktor amatir. Aktor amatir biasanya digunakan bukan karena kemampuan acting mereka, namun karena autentik dengan karakter yang diperankannya. Tidak seperti aktor profesional, aktor amatir biasanya tidak memiliki latar pendidikan seni peran secara khusus (Pratista, 2017 : 120). Film ini akan diberikan judul *Err* karena kondisi tokoh utama dalam film ini yang selalu mengalami kesulitan dan bahkan tidak bisa dalam penyebutan huruf “R”.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah adalah “Bagaimana penerapan pendekatan *Director as actor approach* untuk mengoptimalkan ekspresi tokoh utama pada film fiksi *Err*?”

## C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

### 1. Tujuan Umum

Penciptaan karya ini bertujuan untuk pembuatan skripsi karya tugas akhir serta menyampaikan ide penciptaan sebuah karya film fiksi berjudul *Err* sehingga makna dan maksud pengkarya dapat tersampaikan kepada penonton.

### 2. Tujuan Khusus

Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai adalah pengkarya ingin mengoptimalkan ekspresi tokoh utama dalam film ini agar unsur dramatik dalam film tercapai sehingga tercipta sebuah film yang baik.

Adapun manfaat dari penciptaan film ini adalah sebagai berikut:

#### a. Manfaat Teoritis

1. Dengan penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pengkarya lain dalam proses pembuatan karya selanjutnya.
2. Memberikan referensi bagi pengkarya lain untuk dapat menciptakan karya lainnya yang sesuai dengan genre pada film ini yaitu drama keluarga.

#### b. Manfaat Praktis

Dengan penciptaan karya ini, pengkarya mengaplikasikan apa yang telah diperoleh dari pembelajaran selama perkuliahan dan menerapkannya pada film fiksi *Err* menggunakan pendekatan *director as actor approach* dengan mengoptimalkan ekspresi pada tokoh utama.

#### D. Tinjauan Karya

Adapun film yang menjadi acuan dan referensi pengkarya dalam menciptakan karya film adalah sebagai berikut:

1. *My Beautiful Stutter* (2021)



Gambar 1. Poster film *My Beautiful Stutter*  
Sumber : [www.imdb.com](http://www.imdb.com) : 2021

Film *My Beautiful Stutter* merupakan sebuah film dokumenter yang bercerita mengenai kehidupan anak-anak yang berbicara gagap di Amerika Serikat. Anak-anak ini dipertemukan disuatu pelatihan seni yang dibuat oleh sebuah komunitas peduli anak gagap yang hampir melakukan bunuh diri, menarik diri dari publik dan memilih untuk diam agar tidak mengalami penindasan. Pada pelatihan ini mereka menceritakan bagaimana kehidupan mereka yang mengalami *bully* dan stigmatisasi dari masyarakat.

Pengkarya menjadikan film *My Beautiful Stutter* sebagai tinjauan karya karena kemiripan pada kejadian yang menimpa tokoh utama, dimana mereka

sama-sama mengalami perundungan karena cacat fisik yang mereka miliki. Bagaimana anak-anak pada film ini menjalani kehidupan setelah mengalami *bully* menjadi inspirasi bagi pengkarya dalam menciptakan film ini. Kejadian yang mereka alami menjadi contoh nyata bagi pengkarya mengenai bagaimana *bully* yang terjadi pada anak-anak tersebut. *Disamping* itu, anak-anak yang terdapat dalam film ini juga menjadi contoh bagi pengkarya dalam menciptakan karakter tokoh Ilham pada film fiksi *Err*.

Perbedaan kedua film ini terletak pada jenis film, dimana film ini merupakan sebuah film dokumenter, yang berarti film ini berdasarkan data nyata dan fakta, bukan merupakan karangan seperti pada film *Err*. Film *My Beautiful Stutter* berperan sebagai rujukan karya bagi pengkarya dalam visualisasi tokoh utama dalam menjalani kesehariannya. Ekspresi dan emosi yang diperlihatkan anak-anak dalam film ini menjadi inspirasi bagi pengkarya dalam menciptakan film fiksi *Err*. Selain itu, film ini juga menjadi referensi bagi pengkarya untuk mengoptimalkan ekspresi tokoh utama dalam film *Err*.

## 2. *Miracle in Cell No. 7* (2013)

*Miracle in Cell No. 7* bercerita tentang Lee Yong Goo, seorang ayah yang menderita keterbelakangan mental yang dipenjarakan karena dituduh melakukan pelecehan seksual sehingga harus berpisah dengan putrinya. Namun dengan bantuan teman-temannya, ia kembali bisa bertemu dengan putrinya hingga saat dewasa, putrinya menjadi pengacara dan mengusut kembali kasus ayahnya, dan mengeluarkan ayahnya dari penjara.



Gambar 2. Poster Film *Miracle in Cell No.7*  
Sumber : [www. Wikipedia.com](http://www.Wikipedia.com) : 2013

Film kedua ini pengkarya jadikan sebagai tinjauan karya karena film ini menceritakan tentang seorang anak kecil yang hidup berdua bersama ayahnya. Bagaimana kehidupan seorang *single parent* bersama anak semata wayangnya yang begitu harmonis, dan saling menyayangi. Persamaan kedua film ini terletak pada tokoh anak yang ceria dan sangat menyayangi ayahnya, dimana ayahnya juga sangat menyayanginya. Sama seperti karakter utama pada film *Err* yang juga menyayangi kakeknya, begitu juga dengan kakeknya yang sangat menyayanginya. Mereka juga hidup berdua bersama, dimana kakeknya juga merupakan seorang *single parent*.

Perbedaan pada kedua film ini terletak pada kehidupan yang dialami tokoh anak, dimana ia harus hidup terpisah dengan ayahnya, sedangkan dalam film fiksi *Err*, tokoh utama hidup berdua dengan kakeknya hingga akhir hayatnya. Perbedaan selanjutnya terletak pada cara perlakuan kasih sayang antara tokoh ayah dalam film *Miracle in Cell No.7* dengan tokoh kakek dalam film *Err*

dimana pada rujukan karya ini, tokoh ayah mengalami keterbelakangan mental, sedangkan pada karya yang akan pengkarya ciptakan, tokoh kakek tidak memiliki keterbelakangan mental.

Film ini berkontribusi dalam visualisasi bentuk kedekatan dan keseharian yang dijalani tokoh utama bersama ayahnya. Bagaimana bentuk ekspresi dan emosi kasih sayang yang diperlihatkan tokoh utama anak kecil maupun ayah dalam menjalani kesehariannya, bagaimana contoh visualisasi kehidupan yang dijalani oleh seorang *single parent* bersama seorang anak yang sangat berharga dan sangat disayangi serta dijaga dengan baik. Selain itu, film ini juga menjadi referensi pengkarya dalam memperkuat unsur dramatik pada film fiksi *Err*.

### 3. *The Karate Kid* (2010)

Film *The Karate Kid* bercerita tentang seorang anak berkulit hitam yang tinggal di China, dimana mayoritas penduduknya berkulit putih. Hal ini menjadikannya dibully oleh teman-temannya. Namun ia tidak menyerah, dan mulai belajar bela diri, tetapi tetap saja dibully teman-temannya hingga dikeroyok dan dipukuli. Anak tersebut sudah hampir menyerah, namun ia bertemu dengan seorang pelatih bela diri yang sangat hebat. Ia dididik dan dilatih oleh beliau, sehingga akhirnya ia memenangkan kejuaraan bela diri dan mengalahkan teman-teman yang melakukan perundungan terhadapnya dahulu.



Gambar 3. Poster Film *The Karate Kid*  
Sumber : [www. Wikipedia.com](http://www.Wikipedia.com) : 2010

Pengkarya menjadikan film ini sebagai tinjauan karya karena memiliki persamaan dengan film *Err* dimana tokoh utama mengalami *bullying* dari teman-teman disekitarnya. Karakter utama dalam film *Err* mengalami *bully* karena dirinya yang Cadel dan tidak pernah mengucapkan lafadzh adzan dengan sempurna. Namun ia tidak menyerah, dan tetap berusaha hingga akhir hayatnya. Selain itu, kedua film ini juga memiliki persamaan pada tokoh utama yang tidak menyerah dalam menggapai cita-citanya walaupun mendapat perundungan dari teman-teman disekelilingnya.

Perbedaan kedua film ini terletak pada ending film dimana pada film *The Karate Kid*, tokoh utamanya berhasil menggapai cita-citanya setelah melalui perjuangan yang sangat panjang serta kegigihannya. Sementara itu dalam film fiksi *Err*, tokoh utama tidak berhasil menggapai cita-citanya menjadi seorang muadzin, walaupun ia telah berusaha dengan keras dikarenakan gangguan bicara yang ia miliki. Film ini berkontribusi dalam penggambaran perubahan emosi dan ekspresi yang terjadi ketika tokoh utama anak kecil dalam film ini

mengalami *bully* oleh teman-temannya yang menjadi referensi pengkarya dalam mengoptimalkan emosi dan ekspresi tokoh utama pada film fiksi *Err* ini. Selain itu, pengkarya juga menjadikan adegan *bullying* pada film ini sebagai referensi dalam penguatan unsur dramatik pada film *Err*.

#### **E. Landasan Teori**

Sutradara bertanggung jawab dalam memvisualisasikan cerita yang terdapat di dalam skenario. Proses visualisasi skenario ini bertujuan agar pengkarya memahami maksud dan inti cerita yang ada didalamnya sehingga pengkarya bisa menetapkan konsep dan visualisasi seperti apa yang diinginkan. Hal ini nantinya akan disampaikan kepada kru ataupun pemain sehingga kesamaan visi antara sutradara, kru dan pemain akan terbentuk. Sutradara merupakan pemimpin dan harus menciptakan atmosfer dimana seseorang berada (Life, 2020 : 1). Sutradara juga bertugas untuk menciptakan suasana didalam film, menyesuaikannya dengan skenario yang sudah diterjemahkan.

Film fiksi berbeda dengan film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan (buatan) diluar kejadian nyata, dan memiliki konsep pengadeganan yang dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas (Pratista, 2017 : 31). Film fiksi merupakan jenis sebuah film yang mementingkan unsur naratif dan sinematik didalamnya. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam satu ruang dan waktu (Pratista, 2017 : 63). Unsur naratif

menjadi hal yang sangat penting karena melalui ini penonton akan dapat mengerti pesan yang pengkarya coba sampaikan. Sedangkan unsur sinematik dibangun untuk menambah rasa dari sebuah film.

Seorang sutradara memiliki visi tersendiri terhadap sebuah skenario. Visi ini akan berbeda-beda pada setiap sutradara yang menerjemahkannya. Hal ini akan diwujudkan kedalam karya melalui pendekatan yang akan menentukan bagaimana cara sutradara menciptakan filmnya. Pengkarya selaku sutradara pada film ini menggunakan pendekatan *director as actor approach* pada pemain amatir dengan tujuan untuk menciptakan karakter tokoh utama yang sesuai dengan visi pengkarya dan juga untuk mengoptimalkan ekspresi pada tokoh utama. Selain itu pengkarya juga melakukan penekanan ekspresi intonasi dan pelafalan agar karakter tokoh utama dapat terealisasi dengan baik.

Sutradara merupakan seseorang yang memiliki peran sebagai pemimpin dalam sebuah produksi. Ia memiliki peran yang sangat penting dalam produksi sebuah film. Ia bertugas untuk mengkoordinasikan semua pemain dan kru agar proses produksi dapat berjalan dengan baik. Seperti yang dikatakan *Don Living Stone* dalam bukunya *Film And The Director*, "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 menerjemahkan cerita film yang tertulis kedalam gambar yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar pada film yang telah selesai." (Stone, 1984 : 1).

Teori *director as actor approach* menjelaskan tentang seorang sutradara yang bertugas sebagai penerjemah skenario kepada pemain agar mereka dapat mengerti apa yang maksud dan pesan yang ingin disampaikan dalam skenario tersebut. Sehingga pada saat produksi, tidak terjadi simpang siur pemahaman yang akan membuat proses produksi terkendala dan berjalan lebih lama. *Director as Actor* merupakan seorang sutradara yang akan mempunyai visi tersendiri terhadap skenario, sehingga memiliki kuasa penuh dalam membentuk karakter pemain sesuai dengan visinya terhadap skenario. Menurut Herman J Waluyo (Waluyo, 2002 : 7) didalam bukunya,

Pendekatan sutradara dalam produksi ada dua, yakni sutradara sebagai aktor dan sutradara sebagai interpretator. Pendekatan sutradara sebagai interpretator pada dasarnya sutradara berpegang teguh pada naskah secara kaku, sedangkan sutradara sebagai aktor adalah sutradara dapat mentransformasikan pemikiran-pemikiran kreatifnya kedalam sebuah naskah dan menciptakan variasi baru dalam menghasilkan sebuah karakter pada tokoh utama dan semua langkah pemain ditentukan penuh oleh sutradara.

Menurut teori di atas, seorang sutradara yang melakukan pendekatan sebagai aktor memiliki kesempatan dalam melakukan perubahan pada lokasi syuting dikarenakan pendekatan ini tidak mengharuskan pengkaryanya berpegang teguh secara kaku pada skenarionya. Hal ini memberikan kemudahan kepada pengkarya dalam melakukan perubahan-perubahan yang terjadi pada masa produksi sesuai dengan kondisi dan keadaan yang terjadi.

Secara teoritis, seorang sutradara yang menggunakan pendekatan *director as actor approach* pada filmnya memiliki proses kerja yang berbeda. Pada prosesnya, sutradara akan memposisikan dirinya sebagai tokoh utama dalam cerita, memahami karakternya, lalu membuat konsep yang akan

disampaikan kepada pemain. Proses ini berlangsung pada saat masa pra produksi, yang akan dilanjutkan dengan melakukan *casting* pemain. Setelah mendapatkan pemain yang sesuai, pengkarya menyampaikan konsep tersebut kepada pemain, memberi penjelasan, menerangkan serta memberi penjelasan terhadap karakter yang akan dimainkan. Proses selanjutnya yaitu proses latihan bersama pemain, dimana peran pengkarya menggunakan pendekatan ini adalah memberikan contoh adegan kepada pemain, memberikan pendekatan emosi yang akan membantu pemain dalam mengekspresikan dirinya. Proses ini sangat penting karena untuk mengoptimalkan ekspresi pemain, diperlukan latihan secara terus menerus. Disamping itu, karakter tokoh utama yang cadel menjadi tugas pengkarya dalam melatih pemeran Ilham agar bisa sesuai dengan visi yang telah dirancang.

Pengkarya menggunakan pendekatan ini berguna untuk mengoptimalkan akting tokoh sesuai dengan arahan dan visi yang diberikan. Pemilihan pendekatan *director as actor approach* oleh pengkarya dikarenakan agar pembentukan karakter tokoh utama yang diperankan oleh anak kecil dapat terlaksanakan dengan baik. Seorang aktor amatir yang masih anak-anak memerlukan arahan dan contoh yang nyata dari sutradaranya agar luapan ekspresi tersebut tergambar dengan baik. Hal ini yang nantinya akan membantu dalam pembentukan karakter tokoh dalam film. Sebagai seorang sutradara harus menjadi lebih spesifik, juga harus menemukan jenis dari karakter. Analisis karakter harus melalui eksperimen : apa yang diinginkan dan

dibutuhkan oleh karakter tersebut. Proses eksperimen berjalan diantara observasi dan keterlibatan. (Life, 2020 : 16).

Unsur dramatik diperlukan dalam sebuah film untuk menghasilkan sebuah adegan yang dramatik. Menurut Misbach Yusa Biran didalam bukunya *Teknik Menulis Skenario* (Biran, 2010 : 106) yaitu :

a. Konflik

Terjadi karena *action* yang sedang bergerak menuju tujuan bertemu dengan hambatan yang menghalanginya. Sebagaimana sifat *action* yang digerakan oleh motivasi, ia tidak akan mau ditahan, akan melawan kalau dihambat, maka terjadilah pertikaian. Kalau konfliknya besar, maka dramatisnya juga akan besar, dan sebaliknya. Dengan kata lain, kalau menginiginkan dramatik yang besar, maka besarkanlah pertikaianya dan kalau hanya membutuhkan dramatik yang kecil saja, kecilkan pertikaianya.

b. *Suspense* / Ketegangan

Ketegangan dapat terjadi apabila tokoh protagonis dihadapkan pada sebuah keraguan untuk melalui hambatan atau tidak dan jika gagal maka mendapatkan resiko bahaya. Rasa ketegangan dapat membuat penonton akan menduga-duga hal yang akan terjadi pada sebuah peristiwa yang terdapat dalam sebuah adegan. Dugaan tersebut pada dasarnya tidak menyenangkan, dan bertentangan dengan keinginan penonton. Hal ini akan menimbulkan kecemasan sehingga akan menimbulkan efek tegang pada tubuh.

c. Takut

Rasa takut tidak sama dengan *suspense*, rasa takut akan muncul ketika melihat tokoh utama dihadapkan dengan sesuatu yang berbahaya atau sesuatu yang akan menyakiti tokoh utama.

d. *Surprise*

*Surprise* adalah suatu hal yang akan terjadi diluar dugaan. Unsur terpenting dalam pembentukan dampak *surprise* ini adalah adanya dugaan yang diciptakan oleh penonton. Besar atau kecilnya dampak *surprise* tergantung pada tingkat keyakinan penonton bagaimana suatu hal akan terjadi.

e. Senang, susah, dan sedih

Perasaan senang terjadi ketika seseorang mendapatkan apa yang dia sukai atau menghilangkan sesuatu yang tidak disukainya. Perasaan susah akan terjadi ketika kita menghadapi hal yang berat untuk diselesaikan. Sedangkan perasaan sedih akan muncul ketika dihadapkan dengan sesuatu yang bersifat kehilangan, kekecewaan, harapan yang tidak tercapai, dan lebih berhubungan dengan sentuhan perasaan yang menimbulkan perasaan baru.

Untuk menyempurnakan penciptaan film *Err*, pengkarya melakukan pengoptimalan ekspresi pada tokoh utama agar pendalaman karakter tokoh utama dapat terlaksana dengan baik. Ekspresi merupakan bentuk ungkapan dari emosi yang dirasakan oleh seseorang. Menurut Rikrik El Saptaria (Saptaria, 2006 : 50) didalam bukunya, ekspresi adalah :

Ekspresi artinya “mendorong keluar” secara alamiah, baik itu perasaan atau ide secara khas. Aktivitas ekspresi merupakan bagian dari pikiran dan perasaan kita. Impuls-impuls, perasaan, aksi, dan reaksi yang kita miliki, mengendap dan melahirkan energi dari dalam yang selanjutnya mengalir keluar dalam bentuk presentasi kata-kata, bunyi, gerak tubuh, dan infleksi (perubahan nada suara).

Dari kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwa ekspresi adalah bentuk dari perasaan yang kita rasakan terhadap aktivitas yang terjadi pada diri kita. Menurut *Carole Wade* dan *Carol Tavris* didalam bukunya *Psikologi Jilid 2* (2007 : 67), salah satu gerak tubuh yang sering digunakan dalam proses komunikasi adalah ekspresi. Terdapat beberapa ekspresi wajah yang menggambarkan rasa marah, takut, dan lain-lain. Ekspresi sedih dan bahagia dapat dilihat dari raut wajah seseorang. Dari ekspresi wajah seseorang, dapat dilihat emosi yang sedang dialaminya.

Dalam pengoptimalan ekspresi, pengkarya juga akan berfokus kepada perubahan emosi tokoh utama dalam film ini. Emosi adalah segala aktivitas yang mengekspresikan kondisi disini dan sekarang dari manusia yang ditujukan keluar. “Emosi timbul secara otomatis” dan terikat dengan aksi yang dihasilkan dari pertentangan manusia dengan dunianya (Saptaria, 2006 : 86).

Dengan menggunakan pendekatan *director as actor approach*, pengkarya berharap bahwa pengoptimalan emosi pada tokoh utama akan dapat tervisualisasikan dengan baik.

Paul Ekman adalah seorang psikolog yang mendalami ilmu tentang emosi dan ekspresi wajah. Menurut Ekman didalam bukunya *Emotions revealed : Recognizing faces and feeling to improve communication and emotional life* (Ekman, 2003 : 89) ekspresi terbagi kedalam 7 jenis yang bersifat universal, yaitu:

- Marah

Ekspresi marah pada umumnya kedua mata terlihat lebih tajam, kedua alis mengerut dan menekan area di sekitar hidung, dan daerah bibir menyempit.

- Sedih

Ekspresi sedih memiliki ciri mata bagian atas turun ke arah bawah, mata menjadi tidak fokus, dan bagian sudut bibir sedikit turun.

- Senang

Ekspresi senang memiliki ciri-ciri sudut mata berkerut, kedua sudut bibir menarik ke atas, dan kedua pipi terdorong naik. Ekspresi ini juga disebut senyuman.

- Penghinaan

Ekspresi ini ditandai dengan sudut bibir menegang dan diangkat pada salah satu sisi wajah.

- Jijik

Ekspresi ini terjadi ketika hidung dan daerah mata mengerut di daerah bagian atas dan bibir atas diangkat.

- Takut

Ekspresi ini memiliki ciri yaitu kedua alis terangkat secara bersamaan, kelopak mata di bagian atas terangkat, kelopak mata bawah menjadi tegang, dan bibir membentang horizontal meraiik ke arah telinga.

- Kaget

Ekspresi ini ditandai dengan kedua alis terangkat, mulut sedikit terbuka, dan kedua mata terbelalak.

## **F. Metode Penciptaan**

Pada sebuah proses pembuatan film, sutradara juga harus melalui 3 tahapan, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga tahap ini sangat penting dan harus dipersiapkan secara matang untuk menciptakan sebuah karya film yang maksimal. Tahap pra produksi merupakan tahap yang harus benar-benar dipersiapkan secara matang karena tahap ini menentukan kelancaran pada tahap produksi. Pada tahap ini dipersiapkan segala persiapan yang diperlukan untuk proses produksi sehingga pada saat proses produksi, semua properti dan alat yang digunakan sudah lengkap. Tahap produksi merupakan tahap pengambilan gambar (*shooting*). Setelah tahap ini selesai, barulah masuk pada tahap yang terakhir yaitu tahap pasca produksi dimana tahap ini merupakan proses penyuntingan gambar yang telah direkam pada tahap produksi tadi hingga akhirnya dapat menjadi satu kesatuan cerita dan menjadi sebuah film. Dalam menciptakan film ini, terdapat beberapa langkah yang akan pengkarya lewati, yaitu :

### **1. Persiapan**

Pada tahap ini, pengkarya akan melakukan riset mengenai tema cerita yang digunakan, baik itu riset pustaka, ataupun riset lapangan. Selain itu pengkarya juga akan membuat rancangan secara garis besar bagaimana keterikatan tema dan metode yang digunakan satu sama lain. Hal ini yang akan dijadikan patokan secara garis besar bagaimana bentuk film ini nantinya. Pengkarya juga akan menonton, mengamati dan melakukan proses *ATM* (amati, tiru, dan

modifikasi) terhadap film-film yang dijadikan referensi dalam pembuatan karya film ini. Dalam pembuatan skenario film ini, pengkarya merujuk kepada tiga film yang menjadi referensi yaitu film *My Beautiful Stutter* (2021), *Miracle In Cell No. 7* (2013), *The Karate Kid* (2010). Pengkarya menjadikan beberapa ekspresi dan alur penceritaan sebagai konsep dan patokan pengkarya dalam mengarahkan pembentukan karakter tokoh.

Selain itu, pengkarya juga melakukan observasi dengan melakukan pengamatan dalam lingkungan sekitar pada anak-anak yang juga mengalami gangguan berbicara cadel seperti yang tokoh utama film ini alami. Bagaimana kesehariannya, cara mereka berbicara, cara berekspresi dan bagaimana mereka dalam lingkungan sosialnya di sekolah. Pola kebiasaan dan tingkah laku ini akan pengkarya jadikan sebagai referensi dalam pembentukan karakter tokoh utama dalam film ini.

## **2. Perancangan**

Pada tahap ini pengkarya sudah melakukan observasi, pengamatan serta menetapkan visi terhadap skenario yang akan dijadikan karya film. Pengkarya juga menetapkan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembuatan karya film. Visi dan pendekatan yang telah pengkarya buat akan diterapkan kedalam *scene-scene* yang terdapat didalam skenario. Selain itu dalam tahapan ini pengkarya juga melakukan perancangan dan persiapan lain seperti pemilihan kru, pemilihan lokasi, *casting*, pembuatan despro, dan lain-lain. Pengkarya akan menggunakan pendekatan *director as actor approach* dalam

penciptaan karya film ini. Pemilihan pendekatan ini dilakukan untuk mengoptimalkan ekspresi dan memperlihatkan perubahan emosi dari tokoh utama sesuai dengan contoh yang akan pengkarya berikan.

### **3. Perwujudan**

Proses ini merupakan perwujudan dari rancangan penciptaan karya yang sudah dijelaskan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan proses latihan bersama pemain guna untuk memperlancar dan memperdalam penghayatan pemain terhadap tokoh yang mereka perankan. Setelah latihan selesai, proses produksi film akan dilakukan. Pengkarya akan melakukan proses produksi mengacu kepada rancangan dan pendekatan yang sudah dibuat pada proses pra produksi sebelumnya. Penggunaan pendekatan *director as actor approach* akan dilakukan dengan mencontohkan kembali adegan kepada pemain agar tidak melenceng dari arahan yang telah diberikan pada saat proses latihan berlangsung. Selain itu, pengkarya juga akan mengoreksi adegan yang diperankan jika tidak sesuai dengan contoh yang telah diberikan. Pada tahap ini pengkarya juga akan menambahkan beberapa pemikiran kreatifnya kedalam skenario untuk menambah kesan dramatik pada bagian yang dirasa kurang menarik.

### **4. Penyajian Karya**

Film akan disajikan dalam bentuk video file yang sudah siap ditonton oleh masyarakat khususnya keluarga besar ISI Padangpanjang. Pemutaran film akan

dilaksanakan di ruangan AUVI prodi Televisi dan Film ISI Padangpanjang atau Gedung Pertunjukkan Hoeridjah Adam ISI Padangpanjang pada waktu yang telah ditentukan.

### G. Jadwal Pelaksanaan

Proses produksi film fiksi *Err* akan mulai dilaksanakan pada bulan April 2022, dimulai dari proses Pra Produksi yang akan berlangsung selama 2 bulan, proses produksi selama 5 hari dan proses pasca produksi selama 3 minggu.

No	Kegiatan	Bulan												
		Apr				Mei				Jun				Jul
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
1	Pra Produksi													
2	Pemilihan Crew													
3	Analisis Skenario													
4	Pembuatan Despro													
5	Hunting Lokasi													
6	Casting													
7	Latihan													
8	Briefing dan persiapan													
9	Produksi													

