

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ayah adalah sosok yang terkenal keras dan kaku ternyata juga memiliki sisi yang lembut dan perhatian kepada anak-anaknya. Meski jarang sekali memperlihatkan kasih sayangnya, perjuangan seorang ayah dalam merawat anak-anaknya sangat besar. Mereka sering kali terlihat kuat, pantang menyerah menghadapi cobaan, dan tidak kenal lelah untuk istri dan anak-anaknya.

Ayah wajib menyadari tentang keberadaan bagi anak-anaknya lebih khusus bagi laki-laki dalam menjalankan peran pendidikan. Seorang ayah akan menjadi model bagi anak laki-lakinya dalam membentuk sifat atau karakter, seperti tanggung jawab, kerja keras, disiplin, pengorbanan siap menghadapi kesulitan dan tentunya kepemimpinan.

Alfred Adler mengatakan dalam buku *Teori Kepribadian* Karya Feist & Feist (2011: 23) urutan kelahiran seseorang dalam keluarga secara inheren memengaruhi kepribadian. Seperti anak satu-satunya yang terlahir tanpa saudara kandung untuk bersaing, anak tunggal biasanya kerap bersaing dengan ayahnya. Banyak anak yang tidak memiliki saudara kandung tumbuh menjadi perfeksionis, dan mereka cenderung mencapai tujuan mereka apa pun yang terjadi.

Anak pertama ataupun anak tunggal juga sering dipandang sebagai tolak ukur kesuksesan orang tua oleh masyarakat. Terkadang para orang tua tidak sadar, bahwa harapan mereka yang berlebihan pada anak pertamanya dan tidak jarang sebagai anak sering tertekan oleh harapan ini. Harapan yang diberikan terkadang tidak sejalan dengan apa yang anak inginkan atau orang tua terlalu memaksakan anaknya yang tidak mempunyai kemampuan itu. Menurut Poerwadarminta (2007:197) harapan orangtua adalah sesuatu yang diharapkan atau diinginkan oleh ayah dan ibu supaya menjadi kenyataan.

Pernyataan tersebut pengkarya tertarik untuk menjadikannya sebagai sebuah tema film yang akan diangkat yaitu berangkat dari keresahan pengkarya mengenai sosok orang tua yang sering kali menaruh harapan kepada anak tunggalnya sehingga anak dituntut untuk mewujudkan harapan kedua orang tua mereka.

Skenario *Goresan Pensil* yang ditulis oleh Ika Fauziah dan Dwi Intan menceritakan hubungan seorang ayah dan anak laki-lakinya bersama dengan mimpi dan cita-cita yang mereka berusaha pertahankan dan wujudkan. Skenario ini memiliki pesan yang ingin disampaikan yaitu bahwa ayah yang dikenal sebagai sosok yang maskulin dengan kepribadian yang tegasnya juga memiliki karakter yang lembut dan melankolis kepada anak laki-lakinya. Begitupun dengan anak pertama laki-laki yang dituntut harus selalu mengikuti kemauan orang tua, walaupun sebagai anak pertama dan harapan orang tua, tapi mereka harus hidup untuk diri mereka sendiri dan bukan orang lain karena mereka juga mempunyai mimpi dan cita-cita.

Skenario ini juga berusaha mengajak penonton untuk dapat bisa membangun komunikasi yang baik antara anak dan orang tua tentang apa yang dicita-citakan, dan berusaha meyakinkan para orang tua bahwa yang dicita-citakan itu adalah sesuatu yang baik, karena pada dasarnya orang tua selalu ingin yang terbaik untuk anaknya.

Penerapan konsep pada skenario *Goresan Pensil* ini akan disampaikan melalui *gesture* untuk representasi pada budaya Sunda. Menurut Ibraheem & Khan dalam jurnal Hardianto (2016: 306) *gesture* dapat didefinisikan sebagai gerakan fisik yang berarti dari jari-jari, tangan, lengan, atau bagian lain dari tubuh yang menyertai lisan dalam berkomunikasi dengan tujuan untuk mempertegas informasi yang disampaikan. Budaya Sunda merupakan budaya yang tumbuh dan berkembang dari masyarakat Sunda itu sendiri. Budaya yang dimiliki orang Sunda terkenal akan keramahannya serta menjunjung tinggi nilai kesopanan yang ada. Sebagaimana yang diajarkan pada masyarakat tentang bagaimana menggunakan bahasa yang halus ketika harus berbicara kepada orang yang lebih tua, ada beberapa pesan yang tidak bisa disampaikan secara verbal dan hanya bisa menggunakan bahasa non-verbal.

Film *Goresan Pensil* ini, pengkaryanya ingin menyampaikan representasi budaya Sunda melalui bahasa tubuh seperti *gesture* yang mampu memberikan makna yang kuat dari tingkah laku seorang tokoh, seperti halnya *gesture* mengangguk yang menandakan mengerti atau paham, meremukan kertas yang menandakan kekesalan, memeluk yang menandakan rasa kasih sayang kepada seseorang, dan membungkuk dengan tangan yang turun mendekati lutut yang menandakan etika kehormatan pada

masyarakat sekitar khususnya orang tua. Perilaku tersebut termasuk dalam kategori dramatik konteks, yang dimana perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh budayanya karena kebudayaan menjadi sistem nilai yang diyakini dan diterima sebagai pedoman dalam berperilaku (Purwanto 2004: 127).

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan ide penciptaan adalah bagaimana menyutradarai film fiksi *Goresan Pensil* dengan penekanan *gesture* sebagai representasi budaya Sunda?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

a. Tujuan Khusus

Terciptanya karya ini untuk memperlihatkan perjuangan seorang anak untuk mengejar mimpinya melalui film dengan memaksimalkan *gesture*.

b. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah untuk menyutradarai film fiksi *Goresan Pensil* dengan penekanan *gesture* sebagai representasi budaya Sunda.

2. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat Teoritis

Hasil karya ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam perkembangan perfilman di Indonesia dan bermanfaat dalam teori penyutradaraan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Pengkarya

Pengkarya dapat menerapkan konsep *gesture* untuk mempresentasikan budaya Sunda

2. Bagi Lembaga Pendidikan

Dengan terciptanya film fiksi berjudul *Goresan Pensil* ini, semoga menjadi sebuah referensi untuk karya seni lainnya.

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan diproduksi film fiksi *Goresan Pensil* ini dapat dijadikan contoh dan pembelajaran tentang pesan yang terkandung dalam film.

D. Tinjauan Karya

Dalam menciptakan sebuah karya, pengkarya tentu sudah mempersiapkan beberapa film sebagai sumber referensi baik dalam perceraian maupun dalam konsep yang ada sebagai referensi dalam penciptaan karya film fiksi dengan judul *Goresan Pensil*.

1. *Keluarga Cemara* (2019)



Gambar 1
 Poster Film *Keluarga Cemara*
 (Sumber: www.instagram.com/filmkeluargacemara, 2022)

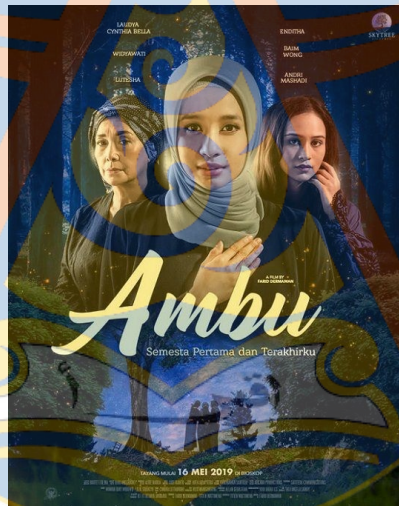
Film *Keluarga Cemara* yang diangkat dari film sinetron *Keluarga Cemara* tahun 90-an yang tayang tanggal 3 Januari 2019. Para pemeran utama film ini adalah Abah yang diperankan oleh Ringgo Agus Rahman. Emak, diperankan oleh Nirina Zubir. Euis diperankan oleh Zara JKT48, dan Ara diperankan oleh putri dari penyanyi Widy B3 yakni Widuri Putri Sasono.

Kisah dimulai dari Abah bersama keluarga yang terpaksa pindah ke rumah masa kecilnya Abah dikarenakan usahanya yang gagal, Abah dan keluarga terpaksa harus beradaptasi seadanya demi keutuhan rumah tangganya, dengan menjadi kuli bangunan, serta Emak yang menjual opak, namun beberapa masalah muncul seperti Euis yang ingin pindah ke Jakarta untuk mewujudkan mimpinya, namun karena terbatasnya ekonomi maka mimpi itu harus tertunda.

Etnis Sunda memang menjadi etnis utama yang disuguhkan dalam film ini.

Hal itu pertama terlihat sangat jelas mulai dari nama-nama tokoh yang sarat dengan panggilan maupun dalam penamaannya yang lekat dengan identitas etnis Sunda. Sebagai contoh nama-nama dan panggilan seperti Abah, Euis, Kang Fajar, ceu Salma dan Kang Romly adalah beberapa contoh nama-nama yang cukup familiar dengan penamaan orang-orang yang beretnis Sunda dan itu menjadi persamaan dalam film *Goresan Pensil*, karena etnis Sunda menjadi entis utama yang ditonjolkan dalam film ini. Perbedaan pada skenario *Goresan Pensil* adalah perubahan *gesture* emosional ketika mimpinya yang terhalang.

2. *Ambu* (2019)



Gambar 2
Poster Film *Ambu*
(Sumber: www.google.com/, 2022)

Ambu merupakan film yang mengisahkan tentang perempuan tiga generasi yang menyuguhkan konflik yang memikat. Film *Ambu* yang berarti “Ibu” yang mengisahkan tentang masyarakat Baduy Bernama Fatma yang diperankan oleh Laudya Cynthia Bella yang terpikat pada pemuda Jakarta bernama Nico (Baim Wong) dan memutuskan ikut dengannya untuk membangun rumah di ibu kota.

Beberapa tahun kemudian Fatma dan Nico memiliki putri bernama Nona (Lutesha Shadewa), karena suatu alasan yang kuat, akhirnya Fatma memutuskan untuk kembali ke Baduy Bersama Nona.

Film ini berlatar bahasa budaya Sunda, yang dimana menggunakan bahasa dan juga *gesture* Sunda yang sesuai dengan masyarakat Baduy, ada beberapa permasalahan *gesture* yang digunakan pada film Goresan Pensil yang sama dengan film *Ambu* sesuai dengan *gesture* budaya Sunda itu sendiri. Selain *gesture* ada juga beberapa penguat budaya Sunda dalam film *Ambu* ini, seperti dari *property* dan juga pakaian yang digunakan yang dimana itu juga menjadi referensi pada film Goresan Pensil. Perbedaan dalam film *Ambu* dan *Goresan Pensil* dari segi skenario dan juga latar tempat yang berbeda.



Gambar 3
Potongan scene Film *Ambu*
(Sumber: Capture Film *Ambu* 2022)

Punten memiliki arti yang luas dalam bahasa Sunda, bisa untuk meminta izin, menolak dengan halus, pengantar untuk menanyakan sesuatu, dan untuk menandakan kesopanan, kalimat Punten yang digunakan pada adegan ini ialah mengucapkan punten melewati kerumunan orang-orang yang memberikan kesan hormat dan juga santun, menganggap semua seperti keluarga, dan muncul rasa

segar karena menghormati dan senyum balasan yang sopan.



Gambar 4
Poster Film Ambu
 (Sumber: *Capture Film Ambu 2022*)



Gambar 5
Poster Film Ambu
 (Sumber: *Capture Film Ambu 2022*)

Adegan pada *scene* ini adalah gerakan yang biasa digunakan pada budaya Sunda dengan cara minum dengan memegang gelas menggunakan dua tangan. *Gesture* ini merupakan sikap sopan santu seorang anak dihadapan orangtua nya dan juga adegan salim menggunakan dua tangan sama hal nya dengan adegan punten yang mengibaratkan kesopanan pada orang yang lebih tua.



Gambar 6
Potongan scene Film Ambu

(Sumber: *Capture Film Ambu* 2022)

Pada scene ini menunjukkan budaya Sunda dengan cara makan tidak menggunakan sendok melainkan dengan tangan, dan juga *property* yang digunakan seperti teko dan juga piring yang terbuat dari bahan alumunium sedangkan bakul untuk menaruh nasi yang terbuat dari bahan rotan yang terdapat pada budaya Sunda yang juga terdapat pada film *Goresan Pensil*.

3. *We* (2021)



Gambar 7
Poster Film *Tenang*
(Sumber: www.google.com/, 2022)

We merupakan film pendek dari Juang Menyala dan Gardika Gigih yang disutradarai oleh Tenriyagelli. Film ini bercerita tentang seorang anak tunggal yang akan melanjutkan pendidikannya keluar kota, namun sosok ayah yang sangat kehilangan buah hatinya tersebut. Film *We* ini pengkarya jadikan acuan dan referensi dalam menyutradarai film *Goresan Pensil* nantinya, karena pengkarya melihat film ini memiliki plot cerita hampir sama, namun *gesture* dan bahasa yang terdapat pada film *We* sangat berbeda dengan film *Goresan Pensil*, dikarenakan film *We* tidak berlatar di daerah Sunda.

E. Landasan Teori Penciptaan

1. Penyutradaraan

Sutradara atau *director* adalah seorang yang bertanggung jawab terhadap kualitas gambar (film) yang tampak di layar di mana di dalamnya ia bertugas mengontrol teknik sinematik, penampilan pemeran, kredibilitas, dan kontinuitas cerita yang disertai elemen-elemen dramatik para produksinya, maka dari itu penggunaan *gesture* diharapkan bisa memperkuat karakter tokoh dalam film *Goresan Pensil* ini.

Membuat sebuah karya film maupun film televisi membutuhkan kerjasama dari masing-masing bagian divisi produksi seperti pengkarya skenario, penata gambar, penata artistik, penata cahaya, *make up* dan tata rias, editor dan lain-lainnya. Don Livingston dalam bukunya *Film and The Director* menjelaskan pengertian sutradara :

Sutradara adalah orang yang mengkoordinir semua usaha mulai dari menerjemahkan cerita film yang tertulis kedalam gambar yang dapat dilihat dan suaranya yang dapat didengar pada film yang telah selesai. Usaha ini memerlukan berbagai macam ahli seni dan ahli Teknik seperti penata gambar, penata artistik, pengkarya naskah, marketing, *talent*, ahli rias, editor film, ahli suara dan masih banyak lagi.

Penting bagi sutradara untuk menentukan dengan tepat gaya dan peran pemain, bentuk yang dipilih akan memengaruhi kualitas yang akan ditampilkan. Naratama (2004:25) :

Bahwa yang memegang kunci peranan seorang sutradara

yaitu “*Director as Artist* (sutradara sebagai seniman), *Director as Psychologist* (sutradara sebagai psikolog), *Director as Technical Adviser* (sutradara sebagai penasihat teknik) dan *Director as Coordinator* (sutradara sebagai koordinator).

Sutradara juga melakukan pendekatan-pendekatan khusus terhadap pemain agar dapat membentuk *mood* pemain dalam menjiwai karakternya, seperti kata Cathyhasee dalam bukunya *Acting for Film* (2003:136):

(Many directors know quite a bit about acting technique, but they cannot be acting teachers on set; it's so late for that, you actor, must be loaded with the ammunition of your talent and preparation. The director, like a general on the battlefield, simply tells you when and where to fire).

Terjemahan pengkarya: Sutradara mengetahui tentang teknik akting, tetapi ia tidak dapat menjadi guru dalam mengatur pemain. Seorang aktor dimuat dengan amunisi bakat dan persiapan. Sutradara hanya seperti seorang jendral di medan perang, memberitahu kapan menembak.

Jadi diibaratkan bahwa sutradara hanya dapat mengatakan suatu aksi pemain salah ataupun benar. Tergantung dengan *skill* pemain untuk mengekspresikan adegan dengan cara apa, sutradara hanya akan mengarahkan pemain agar aktingnya terlihat alami.

2. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah proses komunikasi di mana pesan disampaikan tidak menggunakan kata-kata. Menurut Kuhnke (2007) di buku *Body Language for Dummies*, definisi komunikasi nonverbal yaitu: Komunikasi nonverbal adalah penciptaan dan pertukaran pesan dengan tidak menggunakan kata-kata seperti komunikasi yang menggunakan sikap tubuh, vokal yang bukan kata-kata, kontak mata, kedekatan jarak, sentuhan gerakan

tubuh dan ekspresi muka.

Dari uraian diatas disimpulkan bahwa *gesture* dan *mimic* adalah komunikasi nonverbal gerak tubuh yang meliputi ekspresi wajah, tangan, bahu, jari-jari atau tubuh lainnya yang biasanya digunakan secara bersamaan tanpa disadari ataupun secara sadar pada saat berkomunikasi untuk memberikan pemahaman pada saat berkomunikasi yang juga memiliki pesan-pesan tertentu.

3. *Gesture*

Dalam skenario *Goresan Pensil* menggunakan konsep *gesture*. Menurut Ibraheem & Khan dalam jurnal Hardianto (2016: 306) *gesture* dapat didefinisikan sebagai gerakan fisik yang berarti dari jari-jari, tangan, lengan, atau bagian lain dari tubuh yang menyertai lisan dalam berkomunikasi dengan tujuan untuk mempertegas informasi yang disampaikan.

Dalam sebuah komunikasi, manusia menggunakan *gesture* untuk mengungkapkan serta memberikan perasaan terhadap apa yang tersampaikan olehnya. Tentunya, dengan adanya *gesture* dalam berkomunikasi bisa membuat orang lain ikut terbawa suasana. Manusia dapat mengalami perubahan perasaan yang berubah-ubah dalam waktu yang disengaja maupun tidak disengaja. Menurut Sapta (2006:51) dalam buku *Handbook Acting*, yaitu:

Sebagai seorang sutradara akan menonjolkan gerakan anggota badan pada tokoh utama dalam menghadapi semua permasalahan yang dialaminya di dalam cerita. Gerakan anggota badan adalah kelanjutan secara fisikal dari rangsangan, perasaan, aksi-reaksi yang menimbulkan energi dalam diri yang selanjtnya mengalir keluar,

mencapai dunia luar dalam bentuk yang bermacam-macam kat-kata, bunyi, gerak, postur dan perubahan nada suara.

Ada beberapa unsur visual yang dapat memperkuat akting pemain menurut Baksin (2003:56):

a. Sikap/*pose*

Hal pertama yang harus menjadi arahan sutradara adalah sikap atau *pose* pemainnya. Ini erat kaitannya dengan penampilan pemain di depan kamera. Sutradara harus mampu memperhatikan sikap atau *pose* secara wajar.

b. Tindakan Tertentu

Seorang sutradara harus mengarahkan tokoh dalam sebuah film agar melakukan tindakan sesuai dengan *script* juga berkaitan dengan bloking dan ekspresi.

c. Hubungan Pandang

Hubungan pandang yang dimaksud untuk memberikan arahan kepada pemain agar menganggap kamera sebagai mata penonton dengan tujuan hubungan kaidah akan tercapai.

d. Gerakan Anggota Tubuh

Seorang sutradara harus memperhatikan gerakan agar sesuai dengan *script* yang ada.

e. Ekspresi Wajah

Konsep inilah yang harus diperhatikan betul oleh sutradara karena unsur ekspresi memegang peran penting untuk terbentuknya sebuah film. Ekspresi merupakan wajah bagi jiwa seseorang.

Terdapat beberapa *gesture* dalam budaya Sunda yang dihadirkan, berupa membungkuk sedikit dengan menggunakan kata *punten*, menunjuk menggunakan ibu jari, minum air menggunakan kedua tangan, bersalaman menggunakan kedua tangan, dan beberapa gerakan tubuh lainnya.

Gusture membungkuk dengan sedikit menunduk dikenal dengan istilah *Rengkuh*. Simbol budaya dapat dalam bentuk gerakan, pakaian, objek, bendera, ikon, keagamaan dan sebagainya. Walaupun semua budaya menggunakan simbol untuk berbagai fakta, suatu fakta dan simbol yang digunakan terkadang berbeda. Dan komunikasi nonverbal yang digunakan masyarakat Sunda ialah *gesture* yang biasanya dikenal dengan istilah *Rengkuh* yang berarti sikap hormat dengan membungkuk sedikit dengan mengungkapkan kata *Punten* (Koesman Epa Sjafei Adisastra 1985).

Yanti Susanti (2007: 2) mengatakan bahasa tubuh adalah sebuah aset untuk menunjang keberhasilan berkomunikasi. Bahasa tubuh yang tercipta lewat mimik muka, gerakan tangan, dan sikap tertentu memancarkan apa yang ada diotak kita. Di daerah Sumatera Barat, menunjuk menggunakan tangan kiri adalah hal yang tabu karena dianggap merendahkan orang lain. Sementara pada daerah Sunda menunjuk menggunakan ibu jari yang memiliki makna lain, yaitu menunjukkan sikap yang sopan dan rendah hati.

4. Representasi Budaya Sunda

Representasi adalah sebuah proses bagaimana sebuah referensi mendapatkan bentuk tertentu dengan tanda-tanda. Representasi sebagai proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Secara lebih

tepat dapat didefinisikan sebagai penggunaan ‘tanda-tanda’ (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik Danesi (2010: 280).

Representasi adalah menggunakan bahasa untuk mengungkapkan suatu hal yang memiliki arti. Representasi juga merupakan bagian yang penting dalam proses di mana sebuah arti dibentuk dan dibentuk dengan budaya. Hal ini meliputi penggunaan bahasa, tanda-tanda, dan gambar yang mewakili untuk mempresentasikan suatu hal Hall (2003: 15)

Budaya *someah* merepresentasikan *brand personality* masyarakat suku Sunda. *Someah* mengandung nilai-nilai kepribadian masyarakat suku Sunda seperti ramah, sopan, dan terbuka. Nilai-nilai tersebut ditransformasikan melalui perilaku komunikasi sehari-hari di lingkungan sekitar yang terjadi secara terencana dan berulang (Dasrun Hidayat, 2018: 90).

Dalam budaya Sunda dikenal dengan istilah *ciri sabumi cara sadesa*. Artinya ada ciri-ciri budaya tertentu yang secara khas dimiliki masyarakat dalam lingkungan di mana masyarakat itu tinggal. Berkaitan dengan adat istiadat, orang Sunda harus mengikuti adat istiadat yang diberikan oleh leluhur mereka, seperti pepatah *Tata, Titi, Duduga, Peryoga*:

Tata dalam istilah Sunda yaitu *sireum*, yang diartikan dalam bahasa Indonesia yang berarti semut. Sebagaimana semut ketika sedang berjumpa dengan kawanan yang lain, maka ia akan berpapasaan seolah menggambarkan sedang bersalaman dengan saudara-saudaranya yang diartikan bahwa kita harus bermasyarakat dan membudaya silaturahmi

dengan sesama.

Titi dalam istilah Sunda yaitu titinggi dengan arti kaki seribu, yang menggambarkan bahwa kaki seribu hewan yang lemah namun memiliki banyak kaki, namun dari banyak kaki tersebut bisa membantu bergerak lebih cepat, sama hal nya dengan pekerjaan jika dilakukan dengan bersatu maka akan terasa ringan.

Duduga adalah sebuah perasaan bisa baik atau buruknya suatu Tindakan yang dilakukan. Pesan yang dapat diambil adalah setiap Tindakan yang dilakukan harus dapat memikirkan baik atau buruknya efek dari Tindakan yang diperbuat.

Peryoga yang berarti kerbau, bila kita melihat kerbau terkadang dituntun oleh laki-laki atau bahkan anak kecil, hewan kerbau berbadan besar dan bertanduk namun ia mampu dituntun oleh seorang anak kecil. Artinya dalam kehidupan apabila ada orang yang lebih muda, pangkatnya lebih muda dari kita, atau pendidikannya yang tidak sama, ketika ia mempunyai ilmu maka kita harus mendengarkan ilmu tersebut.

F. Metode Penciptaan

Penciptaan karya ini akan menggunakan metode penciptaan yang dipakai pada buku *Film Art and Introduction* yang membagikan proses pembuatan film dalam empat tahap kerja, yaitu *Scriptwriting and funding*, *Preparation for filming*, *Shooting*, *Assembly* (Bordwell, Thompson, Smith 2013: 17), dan berikut penjelasannya:

1. *Scriptwriting and funding*

Langkah pertama dalam proses pembuatan film adalah pengkaryaan skenario dan pendanaan, setelah ide untuk film ini dikembangkan dan skenario telah selesai ditulis, maka pengkarya memperoleh dukungan keuangan untuk proses pembuatan film tersebut. Dalam tahapan ini pengkarya melakukan pengamatan terhadap skenario *Goresan Pensil*, dan membuat rancangan atas apa yang akan dibuat. Pada tahap ini, pengkarya bekerja menganalisis naskah yang diciptakan dalam bentuk audio visual. Selanjutnya pembentukan tim produksi. Setelah itu barulah membahas segala yang dibutuhkan dalam proses pembuatan film *Goresan Pensil* ini.

2. *Prepare for filming*

Tahap ini merupakan tahap merancang dengan berbagai *department* untuk mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan skenario dan memikirkan konsep penyutradaraan apa yang cocok untuk diterapkan pada film yang akan pengkarya produksi membaca buku-buku mengenai penyutradaraan serta melakukan bimbingan kepada dosen minat penyutradaraan agar konsep yang dipilih sesuai, dan melakukan beberapa perancangan seperti :

a. Perencanaan *shot* dan *blocking*

Sutradara menyusun *shot* padan setiap *scene* yang ada pada skenario.

Sutradara membuat ilustrasi *staging* pemain dan peletakan kamera dalam bentuk *floorplan*.

b. *Casting*

Heru Effendy (2002:76) menjelaskan bahwa proses *casting* dibagi

menjadi dua tahap. Pertama, seorang *casting director* menyeleksi sejumlah calon pemeran yang disediakan oleh *talent coordinator* berdasarkan skenario dan arahan sutradara serta *casting director*, seorang *talent coordinator* mengundang sejumlah calon pemeran, biasanya tergabung dalam agen penyalur model yang telah diseleksi sesuai atau mendekati kriteria.

c. *Reading*

Pada tahap ini pengkarya akan menjelaskan kepada pemain *gesture* yang harus diperhatikan pada film yang akan diproduksi. Pengkarya juga menyampaikan capaian yang pengkarya inginkan dan mempraktekan *gesture* yang akan digunakan di dalam film untuk mewujudkan itu tentantunya ada proses *reading* dengan menghadirkan semua pemain.

3. *Shooting*

Tahap ini merupakan tahap di mana pengkarya menentukan atau merancang cara pengaplikasian konsep yang telah didapat dari hasil perancangan, seperti halnya menentukan *scene-scene* tertentu untuk mengaplikasikan konsep pengkarya terapkan. Skenario film ini disajikan berdasarkan persepsi budaya Sunda. Seperti, latar tempat, bahasa, dan kebiasaan. Berikut adalah gambaran pengkarya bagaimana menerapkan konsep yang digunakan :

a. *Scene 2*

Pada *scene* ini terdapat *gesture* yang dimana Adi sedang berjalan melewati rumah tetangganya dan menyapa tetangganya dengan senyum

dan sedikit menganggukan kepalanya yang berdasarkan persepsi budaya Sunda yaitu menandakan seorang yang rendah hati dan dermawan.

b. *Scene 3a dan 3b*

Pada *scene* ini terlihat terlihat Lina yang memberikan air minum kepada Adi dengan *gesture* tangan kanan memegang gelas dan tangan kiri yang memegang lengan kanan yang berdasarkan persepsi sunda menandakan kesopanan dan dilanjutkan dengan adegan Deo yang meminum menggunakan kedua tangannya untuk menunjukkan kesopanan.

c. *Scene 8*

memperlihatkan adegan Adi yang sedang duduk diatas sofa sambil memperbaiki jam tangan Deo yang telah rusak, lalu Deo datang dari arah luar karena baru pulang sekolah, Deo lewat ke depan Adi sambil membungkuk dan tangan kanan yang diarahkan kebawah yang berarti permissi dan menunjukkan kesopanan.

d. *Scene 11*

Memperlihatkan adegan Adi, Lina dan Deo yang sedang sarapan pagi, selesai sarapan Deo langsung berpamitan kepada Adi dan Lina, Adi diam dengan wajah yang masih kesal terhadap Deo, Deo bersalaman dengan Lina, kemudian bersalaman dengan Adi, Namun Adi tidak meresponnya lalu Adi pergi meninggalkan Deo dan Lina, Deo Juga pergi meninggalkan Lina, Lina mengelus dada melihat Adi dan Deo.

e. *Scene 12*

Pada *scene* ini juga terdapat *montage* yang berisi urutan adegan konflik

antara Deo, Adi, dan Lina yang dimana Lina berusaha membantu Deo untuk mengejar mimpinya namun Adi menjadi kesal. Kekesalan itu diperlihatkan melalui *gesture* tangan dan juga ekspresi yang ditampilkan oleh Adi.

f. *Scene 13*

Memperlihatkan adegan percakapan antara guru, Adi dan Lina, guru datang dengan membawakan lukisan Deo untuk diperlihatkan kepada Adi dan Lina, dan mengatakan bahwa Deo diterima sebagai mahasiswa disalah satu universitas terbaik, tetapi Adi merasa kurang nyaman dengan kedatangan guru tersebut.

4. *Assembly*

Setelah proses *shooting* berjalan dengan lancar, selanjutnya gambar dan suara digabungkan dalam bentuk akhirnya, melibatkan pemotongan gambar dan suara, mengeksekusi efek khusus, dan menambahkan judul, lalu tiba ditahap penyajian karya. Penyajian merupakan tahap final yang dimana karya atau film *Goresan Pensil* sudah menjadi sebuah film utuh.

Pada saat penyajian karya film fiksi ini pengkarya sebagai Sutradara akan memperlihatkan reprenenasi budaya Sunda menggunakan *gesture* kepada penonton, setelah hasil akhir pada film itu maka film ini akan dipertontonkan kepada semua orang, dan semoga dapat menjadikan referensi dan inspirasi kepada semua orang.

G. Jadwal Pelaksanaan

No.	Kegiatan	Bulan				
		Agu	Sep	Okt	Nov	Des
1	<i>Pre-Production (Planning)</i>					
2	<i>Final Draft</i>					
3	<i>Pre-Production Meeting 1 (PPM)</i>					
4	<i>Checking Location/Looking for Talents</i>					
5	<i>Recce Location</i>					
6	<i>Cast and All Crew Preparation</i>					
7	<i>PPM 2/Reading</i>					
8	<i>Production</i>					
9	<i>Post-Production (Offline)</i>					
10	<i>Post-Production (Online)</i>					
11	<i>Preview</i>					
12	<i>Film Final</i>					

Tabel 1
Jadwal Pelaksanaan