

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu media massa yang banyak diminati pada masa sekarang ini. Menurut Marzuki, film sebagai media massa menjadi salah satu sarana komunikasi yang efektif, yang berisi tentang gambaran-gambaran sosial budaya dan pelajaran penting bagi penontonnya. Film memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap pembentukan pola pikir masyarakat dengan berbagai topik dan permasalahan yang disajikan. Selain sebagai media komunikasi, film juga memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dalam bentuk informasi, edukasi dan hiburan.

Film fiksi atau film fiktif adalah film yang menyajikan sebuah kisah atau cerita yang isinya dibuat berdasarkan karangan imajinatif namun tetap mengambil aspek-aspek kehidupan sehari-hari seperti permasalahan atau isu-isu yang sedang marak sehingga cerita pada film fiksi yang dibuat sangat dekat dengan penonton serta memiliki pesan untuk penonton. Film fiksi disajikan dalam bentuk audiovisual, sehingga informasi yang disampaikan dapat dilihat serta didengar oleh penonton. Untuk itu pengkarya akan mencoba menyampaikan pesan melalui film fiksi yang memiliki tema dan ide cerita tentang permasalahan dan dampak yang ditimbulkan dari kurang bijaknya menggunakan media sosial. Semua itu akan pengkarya tuangkan melalui film fiksi yang berjudul *Social Media Dilemma*.

Naskah film fiksi *Social Media Dilemma* memiliki genre drama keluarga yang bercerita tentang satu keluarga yang sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing ditengah situasi pandemi *Covid-19*. Ayah yang sibuk bekerja menulis artikel di internet, Ibu yang sibuk berkomunikasi dengan teman-teman di *smartphone*, dan anak yang selalu sibuk dengan media sosial. Mereka tetap ada berkomunikasi namun kebanyakan selalu disibukan dengan *gadget* masing-masing. Naskah ini lebih menonjolkan anak yang setiap harinya sibuk dengan media sosial. Dia melakukan banyak cara agar bisa mendapatkan ketenaran melalui media sosial, sehingga setiap hari dia hanya sibuk dengan *smartphone* sampai pada akhirnya dia mulai merasakan dampak negatif dari media sosial.

Dalam penciptaan film fiksi *Social Media Dilemma*, seorang penata gambar atau *Director Of Photography* memiliki tugas atau bertanggung jawab terhadap berbagai hal yang berhubungan dengan kualitas gambar, *shot* yang baik, menentukan komposisi gambar yang sesuai, pertimbangan *angle* kamera, pemilihan *shot size* dan menentukan *movement* atau pergerakan kamera, sesuai yang dibutuhkan sehingga tercipta kesinambungan antar gambar yang baik dan utuh.

Dalam penciptaan karya ini, penentuan komposisi yang baik dan sesuai merupakan konsep yang akan diterapkan pada naskah. Komposisi adalah seni menata berbagai elemen-elemen visual seperti posisi talen, properti dan hal-hal yang mendukung didalam sebuah *frame* atau *mise en scene*. Komposisi dalam film merupakan seni menata gambar, penataan

gambar yang sesuai dapat memberikan motivasi terhadap suatu adegan, mengarahkan penonton untuk tahu atau bisa memahami maksud dari suatu gambar yang kita sampaikan. Komposisi yang baik juga dapat memberikan keindahan terhadap sebuah gambar, penonton akan merasa nyaman dan betah saat menonton ketika film yang dihadirkan menampilkan komposisi yang baik.

Komposisi *informal* atau komposisi tidak formal merupakan komposisi yang dapat memberikan visual yang berbeda atau janggal yang dapat memberikan perbedaan dari kejadian sebelumnya. Komposisi *informal* dapat memperjelaskan karakter, perilaku, serta kondisi psikologis dari suatu tokoh. Komposisi *informal* juga akan memberikan gambar yang indah dan menarik, sehingga akan membuat penonton nyaman dan betah saat menonton. Keseimbangan dalam komposisi gambar juga tidak lepas dari elemen-elemen pembentuknya, diantaranya garis, bentuk dan massa, seperti penataan *rule of third* dan penataan artistik yang mendukung suasana serta karakter tokoh.

Alasan pengkarya memilih naskah *Social Media Dilemma* karena tema ceritanya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, yaitu penggunaan media sosial serta dampak yang ditimbulkan dari kurang bijaknya menggunakan media sosial baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat digambarkan dengan penataan gambar yang tidak formal atau tidak simetris dengan tujuan memberikan motivasi peristiwa yang berbeda atau janggal dibanding dengan gambar-gambar sebelumnya. Penciptaan karya film fiksi *Social Media*

Dilemma diharapkan dapat memberikan pesan dan pelajaran kepada para penonton untuk lebih bijaksana dalam menggunakan media sosial serta dapat memanfaatkan media sosial dengan baik.

Karakter adalah suatu keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu. Karakter berhubungan dengan perilaku, kepribadian, sifat, bawaan, hati, jiwa, personalitas, tabiat dan watak. Karakter merupakan ciri khas seseorang atau sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa karakter adalah suatu kepribadian, sifat, watak dan ciri khas yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok dalam melaksanakan suatu tindakan dan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam suatu cerita, karakter merupakan gambaran watak yang diberikan oleh pengarang pada tokoh. Karakter berkaitan dengan sikap, keinginan, ketertarikan, emosi dan prinsip moral yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam cerita. Karakter dapat digambarkan secara langsung dan tidak langsung. Penggambaran karakter tokoh secara langsung yaitu pengarang langsung memperlihatkan dengan jelas watak sang tokoh, terkait ciri-ciri fisiknya, pekerjaannya, dan sebagainya. Sedangkan secara tidak langsung yaitu pengarang menggambarkan sifat tokoh melalui sikap, cara bicara, tingkah laku dan pandangan hidupnya.

Dalam film ini, karakter tokoh digambarkan secara tidak langsung, Agar berkaitan dengan konsep pengkarya, maka pengkarya memilih

menerapkan komposisi *informal*, karena komposisi *informal* adalah salah satu konsep pengambilan gambar yang menggambarkan karakter secara tidak langsung. Karakter tokoh yang akan diterapkan konsep pengkarya adalah Kayra. Kayra adalah tokoh utama dalam film ini yang menjadi target dari pengkarya untuk menerapkan konsep komposisi *informal* dengan tujuan untuk memperkuat visual karakternya, karakternya terlihat dipengaruhi oleh *smartphone* yang dia mainkan. Komposisi *informal* diterapkan untuk memperlihatkan karakter Kayra yang pendiam dan bersemangat ketika menggunakan *smartphone* dan pmarah ketika harus dipisahkan dengan *smartphone*, dalam hal ini pengkarya memilih menggunakan pengambilan lain agar menjadi pembeda dengan konsep dari pengkarya.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pengkarya memberikan batasan rumusan ide penciptaan yaitu, bagaimana memperkuat visual karakter tokoh Kayra dengan menerapkan komposisi *Informal* pada film fiksi *Social Media Dilemma*?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan Penciptaan

a. Tujuan Umum

Secara umum penciptaan karya ini bertujuan untuk memberikan pesan serta pelajaran kepada penonton bahwa media sosial dapat memberikan pengaruh buruk jika kita tidak bisa memanfaatkannya dengan baik dan bijaksana.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan film fiksi *Social Media Dilemma* adalah untuk memvisualkan karakter tokoh dengan menerapkan komposisi *Informal*.

2. Manfaat Penciptakan

a. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah karya diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang pertelevisian dan perfilman di Indonesia khususnya dalam videografi. Hasil karya ini juga diharapkan mampu memberi kontribusi terhadap perkembangan perfilman di Indonesia dan bermanfaat dalam teori videografi.

b. Manfaat Praktis

- Bagi Pengkarya

Pengkarya dapat mengaplikasikan ilmu yang di dapat selama berada di bangku perkuliahan serta meningkatkan kreativitas pengkarya dalam penciptaan karya. Pengkarya juga akan memahami bagaimana cara memvisualkan karakter tokoh dengan menerapkan konsep komposisi *Informal* pada film fiksi *Social Media Dilemma*. Serta Pengkarya dapat menambah pengalaman dan kemampuan dalam menciptakan sebuah karya.

- Bagi Masyarakat

Dengan terciptanya film fiksi *Social Media Dilemma* diharapkan dapat memberikan hiburan yang mendidik tentang

keluarga kepada masyarakat. Penciptaan karya film fiksi ini juga diharapkan dapat menyampaikan informasi dan pesan moral kepada orang tua dan anak, serta dapat memberikan motivasi kepada anak-anak untuk lebih baik dalam menggunakan media sosial.

- Bagi Institusi Pendidikan

Terciptanya film fiksi *Social Media Dilemma* semoga bisa menjadi bahan pendidikan bagi orang tua serta anak-anak khususnya di daerah Sumatera barat. Terciptanya film fiksi ini juga menjadi suatu pencapaian ilmu oleh mahasiswa yang ikut serta dalam mecitakan karya. Terciptanya film fiksi ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia, khususnya Program Studi Televisi dan Film.

D. TINJAUAN KARYA

Film fiksi yang akan pengkarya ciptakan memiliki tema cerita tentang satu keluarga yang sehari-hari selalu sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing. Cerita terfokus pada anak yang sudah sangat terpengaruh oleh media sosial sehingga selalu sibuk bermain dengan *smartphone*-nya. Pengkarya menerapkan komposisi *informal* bertujuan untuk memvisualkan karakter anak serta memperlihatkan kegiatan anak yang selalu sibuk dengan *smartphone*-nya. Cerita ini terjadi dalam satu rumah. Untuk itu pengkarya memiliki beberapa film yang didalamnya terdapat konsep pengambilan gambar komposisi *informal* yang menjadi acuan dan referensi dalam menciptakan sebuah karya film fiksi diantaranya:

1. Knives Out (2019)



Gambar 1

Poster film *Knives Out*

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

Film *Knives Out* bercerita tentang seorang detektif bernama Benoit Blanc yang menyelidiki kasus kematian seorang penulis novel kaya raya. Sehari sebelum ditemukan meninggal, penulis tersebut mengundang keluarga besarnya untuk pesta ulang tahunnya yang ke-85. Keesokannya pembantu rumah tangga menemukan penulis tewas dengan leher digorok. Meski polisi yakin bahwa itu adalah kasus bunuh diri, tapi sang detektif meyakini bahwa ada kejanggalan dalam kasus tersebut.

Detektif memanggil seluruh keluarga besar untuk ditanyai secara detail tentang kejadian yang mereka lakukan pada malam sebelum kematian penulis itu. Semuanya menceritakan kejadian yang berbeda-beda. Marta seorang perawat si penulis juga ikut terlibat dalam kasus kematian sang penulis. Detektif pun menangkap semua cerita dan

menelusuri secara dalam misteri-misteri dari kematian sang penulis sampai pada akhirnya ditemukann siapa pembunuh dibalik kejadian itu.



Gambar 2

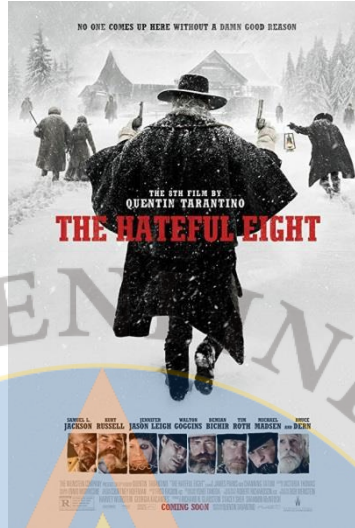
Potongan film *Knives Out*

Penerapan komposisi *informal* memperlihatkan karakter tokoh

Sumber: capture film *Knives Out*/Fredri Siswanto: 2021

Gambar di atas adalah beberapa contoh pengambilan gambar dengan menggunakan komposisi *informal* yang menjadi acuan dan referensi pengkarya. Film ini menjadi acuan dan referensi pengkarya karena sebagian besar cerita berada di dalam rumah, dan banyak menerapkan pengambilan gambar komposisi *informal*. Sama halnya dengan cerita film fiksi yang akan pengkarya ciptakan, yaitu berada dalam satu rumah dengan memaksimalkan pengambilan gambar komposisi *informal*.

2. The Hateful Eight (2015)



Gambar 3

Poster film *The Hateful Eight*

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

Film ini berkisah pemburu hadiah legendaris John Ruth yang sedang naik kereta kuda menuju Red Rock. Ruth membawa seorang buronan perempuan yang dia borgol untuk digantung pada saat sampai di Red Rock. Ditengah perjalanan Ruth bertemu dengan Mayor Warren yang merupakan seorang mantan tentara yang secara diam-diam juga membawa tiga mayat yang akan dia tukarkan pada saat sampai di Red Rock. Diperjalanan mereka bertemu dengan satu orang yang ingin menumpang dengan kereta kuda mereka. Mereka berempat melanjutkan perjalanan.

Di tengah perjalanan, mereka harus terhenti karena terjadi badai salju. Mereka memutuskan untuk berhenti sementara di rumah singgah. Di tempat itu mereka bertemu dengan empat orang asing, yang tanpa mereka ketahui bahwa empat orang ini adalah buronan yang akan menyelamatkan

buruan perempuan yang dibawa bersama Ruth tadi. Keempat orang ini sudah memiliki rencana dan memainkan perannya masing-masing serta kejanggalan yang dirasakan Waren terhadap keempat orang ini. Ditempat inilah cerita mulai memanas. Delapan orang ini saling bertikai dan terjadi aksi adu tembak satu sama lain.



Gambar 4

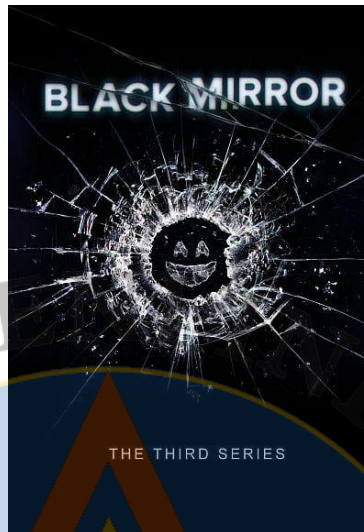
Potongan film *The Hateful Eight*

Penerapan komposisi *informal* memperlihatkan karakter tokoh

Sumber: capture film *The Hateful Eight*/Fredy Siswanto: 2021

Film ini menjadi acuan dan referensi pengkarya, karena sama halnya dengan film yang pertama, yaitu filmnya banyak menceritakan kejadian didalam satu rumah saja. Karena cerita yang terfokus dalam satu ruangan tentunya konsep pengambilan gambar banyak menggunakan komposisi *informal*, dengan tujuan ingin memperlihatkan karakter dan kegiatan para tokoh yang terjadi didalam film tersebut.

3. Black Mirror: Season 3 (2016)



Gambar 5

Poster Serial *Black Mirror: Season 3*

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

Pengkarya mengambil episode satu sebagai acuan dan referensi cerita dan pengambilan gambar. Serial ini menceritakan pada masa ini masyarakat sudah memiliki teknologi yang sangat maju. Orang-orang membagikan kegiatan hariannya melalui implan di mata mereka dan ponsel. Semua kegiatan dan interaksi bersama orang lain akan mendapatkan *rating* dari nol sampai lima bintang. Terfokus pada Lacie Pound yang berjuang melakukan berbagai banyak hal untuk mendapat rating yang tinggi sehingga bisa mendapatkan sesuatu yang dia inginkan. Namun pada akhirnya dia banyak mendapat pengaruh buruk dari tindakan yang dia lakukan tersebut.

Episode ini mengungkap bagaimana seseorang rela melakukan apa saja demi status sosialnya naik. Selain itu juga membahas bagaimana

rating mempengaruhi kehidupan. Dengan kata lain, kehidupan modern diukur oleh angka. Episode satu ini memiliki cerita yang ringan tetapi relevan dengan kehidupan nyata, karena dalam kehidupan semacam itu membawa pengaruh buruk pada kesehatan mental. Oleh karena itu serial ini menjadi salah satu acuan dan referensi pengkarya karena memiliki cerita yang hampir sama dengan tema yang diangkat oleh pengkarya dan di dalamnya juga terdapat beberapa pengambilan yang sesuai dengan konsep pengkarya.



Gambar 6

Potongan Serial *Black Mirror: Season 3*

Penerapan komposisi *informal* memperlihatkan karakter tokoh

Sumber: capture serial *Black Mirror: Season 3*/Fredy Siswanto: 2021

E. LANDASAN TEORI

Film adalah rekaman peristiwa dari satu kenyataan, karangan atau fantasi belakang. Gambar yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau dunia pura-pura yang meyakinkannya (Marcelli, 2010: 119). Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik (Pratista, 2008: 1). Dua unsur inilah yang akan saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lainnya. Bisa kita katakan kalau unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah, dan unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolahnya.

Pengkarya sebagai *Director Of Photography*, dalam produksi film bertanggung jawab terhadap berbagai hal yang berhubungan dengan mutu gambar, *shot* yang baik, komposisi yang sesuai, *size*, *angle* dan *movement*, agar terciptanya kesinambungan gambar yang utuh dan indah dalam pengambilan suatu gambar. Sudah sewajarnya jika unsur visual adalah hal yang paling dominan dalam penyampaian pesan moral maupun visi misi film kepada penontonnya (Prasetyo, 2011: 25). Pengkarya sebagai *Director Of Photography* akan mempertimbangkan banyak hal untuk terciptanya sebuah karya film dengan hasil yang maksimal.

Director Of Photography adalah kepala bagian kamera. Dia bertanggung jawab atas kualitas gambar, menjamin bahwa setiap *shot* tercahayai dengan baik, menentukan bukaan kamera atau *exposure*, menentukan jenis *filter* yang digunakan. Dalam menata setiap *shot*, bekerja sama dengan sutradara dan operator kamera (Marzuki, 1999: 14).

Director Of Photography adalah orang yang familiar dengan komposisi. Komposisi adalah seni menata berbagai elemen visual untuk mengekspresikan perasaan, komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar yang membentuk satu kesatuan yang serasi secara keseluruhan (Marcelli, 2010: 40). Komposisi adalah cara mengatur atau menyusun bagian-bagian dari gambar misalnya garis-garis, bentuk, ruang bebas, bayangan, warna, tekstur, dan lain-lain agar gambar lebih menarik dan mudah dimengerti (Wibawa, 2020: 13). Sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. *Shot* mendefinisikan suatu rangkaian gambar hasil rekam tanpa interupsi (Marcelli, 2010: 382). Dalam penciptaan karya ini, salah satu tugas pengkarya adalah menentukan komposisi gambar yang akan diterapkan pada film fiksi *Social Media Dilemma* yaitu penerapan konsep komposisi *informal*.

Komposisi keseimbangan terbagi menjadi dua bagian yaitu komposisi *formal* dan *informal*. Komposisi keseimbangan formal yaitu ketika kedua sisi simetris atau sejajar satu sama lain menghasilkan gambar yang indah namun memberikan motivasi yang tenang, santai, terstruktur dan normal. Sedangkan komposisi keseimbangan tidak formal yaitu ketika kedua sisi tidak simetris menghasilkan gambar yang unik, dan berbeda daya tariknya tetap menghasilkan gambar yang indah namun memberikan motivasi yang berbeda seperti sedang tidak santai atau terjadi sesuatu hal yang berbeda dari kejadian sebelumnya. Pengkarya memilih menerapkan komposisi *informal* karena ingin memberikan motivasi yang berbeda pada karakter tokoh yang akan diciptakan pada film fiksi *Social Media Dilemma*.

Pengkarya menjadikan komposisi *informal* sebagai konsep videografi, karena komposisi *informal* bersifat dinamis. Keseimbangan tidak formal menyajikan penataan yang kuat yang menentang unsur-unsur pengkomposisian. Komposisi *informal* dapat memperjelaskan watak dan karakter dari tokoh. Komposisi *informal* juga akan memberikan gambar yang indah dan menarik, sehingga akan membuat penonton nyaman dan betah saat menonton. Keseimbangan dalam komposisi gambar juga tidak lepas dari elemen-elemen pembentuknya, di antaranya garis, bentuk dan massa. Elemen-elemen tersebut digunakan untuk membentuk komposisi dengan bahasa yang *universal* dan bisa menggerakkan respon emosional yang sama pada hampir setiap penonton (Marcelli, 2010: 90).

Kalau kedua sisi dari komposisi tidak simetris, atau berbeda hampir daya tariknya, menghasilkan keseimbangan tidak formal. Keseimbangan tidak formal adalah dinamis karena menyajikan penataan yang kuat, menentang unsur-unsur pengkomposisian. Pada gambar keseimbangan tidak formal, pemain atau objek yang menonjol ditempatkan pada pusat perhatian (Marcelli, 2010: 412).

Pada komposisi keseimbangan tidak formal, pemain atau objek yang menonjol ditempatkan pada pusat perhatian. Ketertarikan pengkarya untuk menggunakan konsep ini bertujuan untuk memvisualkan karakter dari tokoh Kayra yang selalu menggunakan *smartphone*-nya diberbagai kegiatan yang dia lakukan di rumah. Pengkarya menggunakan konsep komposisi *informal* untuk mencerminkan karakter Kayra yang sibuk atau sedang dalam kondisi antisosial, sehingga komposisi *informal* menjadi pembeda dengan ketika Kayra tidak menggunakan *smartphone*-nya. Komposisi *informal* tidak hanya

dapat dilihat pada tokoh, akan tetapi bisa juga melalui elemen-elemen visual yang mendukung, salah satunya *mise en scene*. Satu cara yang paling mudah untuk mendapatkan komposisi keseimbangan *informal* adalah dengan menggunakan aturan *rule of third* (Pratista, 2008: 115).

Rule Of Third dimulai dengan membagi ukuran *frame* menjadi tiga bagian. Aturan sepertiga tersebut bertujuan untuk mendapatkan titik awal perkiraan pada setiap pengelompokan komposisi dengan menempatkan titik persimpangan pada salah satu dari empat persimpangan garis *interior*. Aturan persimpangan tersebut adalah perpaduan secara sederhana untuk membingkai komposisi gambar. Komposisi terbaik dapat dicapai apabila posisi objek utama terletak dekat dengan salah satu titik simpang tersebut. Pada umumnya objek visual diletakan pada garis perpotongan sepertiga atas atau bawah dan sangat jarang meletakan pada posisi ditengah-tengah. Arah gerak dan arah pandang objek juga dapat mempengaruhi komposisi *informal*.

Karakter adalah suatu keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu. Karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak (KBBI. 2008: 623). Karakter berhubungan dengan perilaku, kepribadian, sifat, bawaan, hati, jiwa, personalitas, tabiat dan watak. Karakter merujuk pada kepribadian. Kepribadian berarti ciri-ciri watak seorang individu yang konsisten, yang memberikan kepadanya suatu identitas sebagai individu yang khusus (Saputra, 2019: 30). Karakter merupakan ciri khas seseorang atau

sekelompok orang yang mengandung nilai, kemampuan, kapasitas moral, dan ketegaran dalam menghadapi kesulitan dan tantangan.

Dalam suatu cerita, karakter merupakan gambaran watak yang diberikan oleh pengarang pada tokoh. Karakter berkaitan dengan sikap, keinginan, ketertarikan, emosi dan prinsip moral yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam cerita. Tokoh dalam drama disebut tokoh dramatis karena penokohan atau penggambaran perwatakan pelaku-pelakunya dilakukan dengan dialog dan perbuatan aksi (Tjokroatmojo, 1985: 95). Dapat disimpulkan bahwa karakter adalah cerminan dari kepribadian, sifat, watak dan ciri khas yang dimiliki oleh tokoh yang dapat mempengaruhi alur cerita.

Karakter adalah sarana untuk membawa penonton kedalam perjalanan emosinya. Adalah melalui karakter penonton mengalami emosi-emosinya sepanjang perjalanan cerita. Cerita yang relatif sederhana, menjadi kompleks melalui pengaruh dari karakter. Terdapat interaksi antara karakter dengan cerita. (Armantono & Suryana, 2013: 79).

Karakter tokoh dapat digambarkan melalui dua cara yaitu secara langsung dan tidak langsung. Penggambaran karakter tokoh secara langsung yaitu pengarang secara langsung memperlihatkan dengan jelas watak sang tokoh, terkait ciri-ciri fisiknya, pekerjaannya, dan sebagainya. Sedangkan secara tidak langsung yaitu pengarang menggambarkan sifat tokoh melalui sikap, cara bicara, tingkah laku, kepribadian dan pandangan hidupnya serta hal-hal yang mendukung yang ada dilingkungan tokoh.

Pada film fiksi *Social Media Dilemma*, karakter tokoh digambarkan secara tidak langsung, Agar berkaitan dan berhubungan dengan konsep

pengkarya, maka pengkarya memilih menerapkan komposisi *informal*, karena komposisi *informal* adalah salah satu penggambaran karakter secara tidak langsung. Karakter tokoh digambarkan melalui pengambilan komposisi tidak formal, dengan tujuan untuk memperlihatkan atau memberikan motivasi bahwa karakter tokoh yang ketika sedang sibuk dengan *smartphone*-nya, dia akan lupa terhadap lingkungan sekitarnya atau menjadi antisosial dan akan marah jika ada yang mengganggu.

Agar tercapainya tujuan pengkarya yaitu memvisualkan karakter tokoh yang sudah terpengaruh oleh media sosial dan selalu sibuk dengan *gadget*-nya, maka pengkarya menerapkan konsep komposisi *informal*. Karena dengan menerapkan komposisi *informal*, pengkarya bisa memberikan gambar yang kuat pada tokoh, sehingga mata penonton akan langsung tertuju pada tokoh dan akan mudah mengetahui karakter dan kepribadian tokoh, serta kegiatan yang sedang dilakukan oleh tokoh. Pengkarya ingin membuat para penonton mengerti bahwa tokoh Kayra selalu menggunakan *smartphone*-nya karena sudah sangat terpengaruh dengan media sosial.

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Setelah terbentuknya skenario *Social Media Dilemma*, pengkarya mulai menonton dan mengamati beberapa film dengan tujuan untuk menjadi acuan dan referensi konsep apa yang akan pengkarya terapkan pada naskah *Social Media Dilemma*. Pengkarya juga mencari beberapa informasi dari buku dan internet untuk dijadikan patokan agar pengkarya

bisa memilih serta menentukan konsep dan teknik apa yang akan pengkarya terapkan pada penciptaan film fiksi *Social Media Dilemma*.

2. Perancangan

Setelah didapatnya konsep yang akan pengkarya terapkan, selanjutnya pengkarya akan menentukan atau melakukan perancangan pada konsep yang akan pengkarya gunakan. Pengkarya akan menganalisa setiap *scene* pada skenario untuk mengaplikasikan konsep dan dituangkan kedalam sebuah rancangan gambar atau *storyboard*. Pengkarya akan merancang gambaran setiap *scene* menjadi format gambar dua dimensi atau *storyboard*, serta pengkarya juga akan menentukan beberapa hal yang diperlukan untuk membantu membuat *storyboard*, seperti desain karakter, *floor plan* dan *shot list*. Kemudian *storyboard* digambar atau disketsa sesuai cerita skenario film fiksi *Social Media Dilemma*.

3. Perwujudan

Dalam perwujudan film fiksi *Social Media Dilemma*, pengkarya berperan sebagai penata gambar atau *Director Of Photography*. Dalam hal menerapkan komposisi *informal* untuk memvisualkan karakter tokoh, pengkarya sebagai penata gambar membutuhkan alat-alat atau *equipment* utama seperti, kamera, lensa, tripod, *lighting*, *track*, dan peralatan pendukung lainnya. Dengan menerapkan bahan yang sudah dirancang yaitu *storyboard* dan *shot list*, pengkarya akan melakukan pengambilan gambar berpatokan pada *storyboard* dan *shot list* yang sudah dirancang dari hasil analisa skenario. Beberapa teknik yang akan pengkarya gunakan

yaitu pengaturan komposisi dengan berpatokan pada *rule of third* untuk mempermudah membentuk komposisi *informal*, melakukan teknik *framing* yang baik, serta melakukan pergerakan kamera jika dibutuhkan.

4. Penyajian Karya

Setelah selesainya melaksanakan tahap paska produksi, hasil akhir film fiksi *Social Media Dilemma* akan dipersiapkan untuk ditayangkan dan ditonton bersama-sama. Pengkarya mengundang seluruh kru, pemain dan semua pihak yang terlibat dalam produksi untuk ikut mengapresiasi film fiksi *Social Media Dilemma*.

G. JADWAL PELAKSANAAN

Tabel 1
Jadwal Pelaksanaan

Tahapan	Mei	Jun	Jul	Agu
Pengajuan Proposal				
Desain Produksi				
Pra Produksi				
Produksi				
Paska Produksi				
Hasil Karya				