

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film menjadi media yang tepat untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak luas. Menurut Darwanto (1992:53), pengarah acara atau sutradara adalah orang yang bertugas menginterpretasikan naskah menjadi suatu bentuk susunan gambar dan suara. Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab atas pengawasan kreatif film dari awal konsepsi hingga penyelesaian (Dancyger, 2006:4). Sutradara akan bertanggung jawab dalam menerjemahkan skenario ke dalam bentuk audiovisual hingga menjadi sebuah film.

Skenario *Sangu* terinspirasi dari sebuah cerita yang pengkaryanya baca dari platform media sosial. Kata *Sangu* berasal dari bahasa Jawa yang artinya uang saku. Film fiksi *Sangu* menceritakan tentang seorang ibu yang masih menghadirkan sosok bapak dalam kehidupan anak satu-satunya. Setiap si anak, yang bernama Tito meminta uang saku, ibu selalu menyuruh Tito untuk mengambil uang di saku kemeja bapak yang selalu tergantung di kamar. Untuk menghadirkan 'sosok' bapak yang sudah lama meninggal, pengkaryanya melakukan penerapan prinsip animasi. Hal ini bertujuan agar *mood* atau suasana pada *scene* tersebut dapat lebih tersampaikan kepada penonton. Pemberian atau penerapan prinsip animasi dilakukan agar adanya perbedaan suasana antara adegan yang tidak memakai prinsip animasi dengan adegan yang diterapkan prinsip animasi. *Mood* atau suasana memiliki pengaruh yang besar dalam sebuah film.

Mood merupakan penghadiran suasana yang tepat sehingga dapat menjelaskan perasaan atau situasi akibat aksi dan reaksi tokoh dalam konflik naskah. *Mood* baru terbangun apabila ia berhubungan dengan unsur lain seperti spaktakel, dialog dan irama permainan. *Mood* dalam naskah dapat dilihat dari teks, sedangkan dalam pertunjukan *mood* tercipta dan dapat dirasakan pada unsur-unsur tersebut, yang di komunikasikan secara langsung oleh pemeran kepada penonton. (Cahyaningrum, 2010:182).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa *mood* tidak hanya lahir dari tokoh, namun juga dapat tercipta dari beberapa faktor pendukung yang berada diluar diri si tokoh. Pada penciptaan film fiksi *Sangu*, pengkarya menggunakan penerapan prinsip animasi untuk membangun *mood* cerita. Unsur-unsur pendukung untuk menciptakan *mood* film secara keseluruhan terdapat di dalam naskah. Untuk menciptakan *mood* film *Sangu*, pengkarya merancang unsur videografi dan *editing* agar *mood* yang ingin dihadirkan, seperti kesedihan, kerinduan yang dirasakan tokoh Tito dapat tersampaikan dengan baik.

Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas dari awal hingga akhir film. Film fiksi memiliki konsen pengadeganan yang sudah dirancang sejak awal, struktur ceritanya pun harus terikat dengan hukum sebab akibat. Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Meskipun demikian, cerita tersebut juga bisa diangkat dari berbagai realitas dan konflik yang berkembang di tengah masyarakat. Film fiksi atau drama adalah suatu yang berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter serta suasana yang memotret kehidupan nyata.

Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan maupun menguras air mata penontonnya (Himawan pratista, 2008:4)

Konflik dapat dipicu melalui lingkungan, diri sendiri ataupun alam disekitarnya. Kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik maupun menguras air mata. Untuk membangun *mood* dan suasana, *setting* sering kali berhubungan erat dengan tata cahaya. Suasana *setting* terang cenderung bersifat formal, akrab, serta hangat. Sementara suasana *setting* gelap cenderung bersifat dingin, intim, serta mencekam (Himawan Pratista, 2008: 68).

Cerita yang mampu menghipnotis perhatian penonton tentunya tidak lepas dari citra visual. Unsur visual dalam karya film merupakan perpaduan elemen sinematik dan artistik. Karya film yang baik mampu menciptakan *look* dan *mood* serta mengolah emosi penonton. Tanpa disadari elemen sinematik dan artistik sebagai pembentuk visual menjadi hal yang tidak kalah penting dalam menciptakan atmosfer cerita itu sendiri. *Mood* film menjadi salah satu penguat konflik dalam sebuah cerita, dari *mood* film yang terbentuk dalam visual film, penonton mampu menangkap dan ikut merasakan berbagai permasalahan yang dihadirkan dalam satu *frame* cerita.

Thomas dan Jhonston memberikan 12 prinsip animasi yaitu diantaranya, *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, *appeal*. Dari penjelasan tersebut, pengkarya sebagai sutradara mengambil tiga prinsip dari dua belas prinsip animasi

yaitu *straight ahead action*, *staging* dan *appeal* untuk menghadirkan sebuah konsep yaitu penerapan prinsip animasi dalam membangun *mood* cerita pada film *Sangu*, yang diproduksi dengan genre drama keluarga. Pencapaian pengkarya terhadap film fiksi *Sangu* agar dengan menerapkan prinsip animasi yang bertujuan agar terciptanya *mood* dalam cerita dengan melakukan optimalisasi pra produksi. Alasan pengkarya mengambil tiga prinsip dari dua belas prinsip animasi dikarenakan sembilan prinsip lainnya tidak memiliki kesinambungan dengan konsep dan skenario pada film fiksi *Sangu*.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana membangun *mood* cerita pada film *Sangu* dengan penerapan prinsip animasi.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan penciptaan film *Sangu* adalah :

1. Tujuan Umum

Secara umum penciptaan karya ini bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada penonton bahwa sosok seorang ayah akan selalu ada dalam keluarga, walaupun ia sudah tidak ada.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penciptaan film fiksi *Sangu* adalah mewujudkan film bergenre drama dengan menerapkan prinsip animasi untuk membangun *mood* cerita.

Adapun manfaat penciptaan film *Sangu* adalah :

1. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang direpresentasikan ke dalam bentuk audio visual, agar menjadi bahan rujukan dan referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padang Panjang dalam membuat karya dengan menerapkan prinsip animasi untuk membangun *mood* cerita.

2. Manfaat Praktis

a. Pengkarya

Teraplikasinya ilmu penyutradaraan yang telah dipelajari selama di bangku perkuliahan, serta menambah pengalaman baru dalam menerapkan konsep.

b. Masyarakat

Diharapkan dengan munculnya karya film *Sangu* ini, dapat menginspirasi serta menambah wawasan para sineas maupun masyarakat.

c. Institusi

Dengan adanya film *Sangu* ini, semoga menjadi bahan rujukan dalam menciptakan karya-karya seni lainnya. Selain itu, menambah koleksi dan arsip data berbentuk karya audio visual untuk lembaga pendidikan atau insitusi.

D. Tinjauan Karya

Dalam penciptaan film *Sangu* pengkarya memiliki beberapa referensi film yang memiliki kesamaan tema maupun konsep. Referensi karya film *Sangu* yaitu :

1. *Coraline* (2009)



Gambar 1.
Poster Film *Coraline*
(Sumber : www.google.com, 2009)

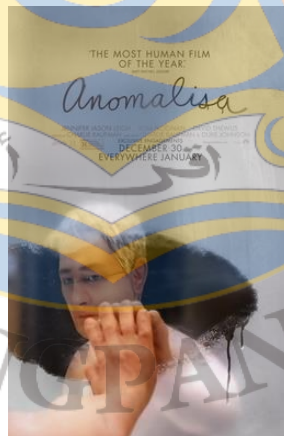
Coraline adalah sebuah film animasi Amerika Serikat tahun 2009 yang diputar lewat 3D. Film ini diadaptasi dari novel yang berjudul sama oleh Neil Gaiman. Film ini diisi suaranya oleh Dakota Fanning sebagai Coraline Jones dan Teri Hatcher sebagai Mel Jones dan disutradarai oleh Henry Selick. Ketika Coraline pindah ke rumah tua, dia merasa bosan dan diabaikan oleh orang tuanya. Dia menemukan pintu tersembunyi dengan lorong bata. Pada malam hari, dia melintasi lorong dan menemukan dunia paralel di mana setiap orang memiliki kancing, bukan mata, dengan orang tua yang peduli dan semua mimpinya menjadi kenyataan. Ketika ibu lain mengundang Coraline untuk tinggal di dunianya selamanya, gadis itu menolak dan menemukan bahwa realitas alternatif di mana dia terjebak hanyalah tipuan untuk memikatnya.



Gambar 2.
Potongan scene *Coraline*
(Sumber : www.google.com, 2009)

Film *Coraline* memiliki kesamaan jenis animasi yang digunakan yaitu animasi *stop motion* namun memiliki perbedaan dalam teknik penggarapan. Film *Coraline* menggunakan *clay* atau tanah liat sebagai media penggarapan sementara pada film *Sangu* pengkarya menggunakan bentuk animasi dengan teknik menggambar manual.

2. *Anomalisa* (2015)



Gambar 3.
Poster film *Anomalisa*
(Sumber : www.google.com, 2015)

Anomalisa adalah sebuah film komedi drama animasi bergerak henti dewasa Amerika tahun 2015 yang disutradarai dan diproduksi oleh Charlie Kaufman dan Duke Johnson, berdasarkan drama tahun 2005 buatan Kaufman

Anomalisa. Film tersebut diliris pada 30 Desember 2015, oleh *Paramount Pictures*.

Film *Anomalisa* menceritakan tentang Michael Stone yang menjadi seorang penulis buku dengan judul “*How May I Help You Help Them*”. Dalam buku tersebut diceritakan kehidupan yang membuatnya memiliki perasaan yang frustrasi. Terlepas dari buku yang dia tulis, Michael Stone melakukan perjalanan bisnisnya menuju kota Cincinnati untuk melaksanakan tugasnya sebagai pembicara dan bertemu dengan Lisa. Awal pertemuan Stone dengan Lisa terjadi saat mereka sama-sama menginap di hotel *Fregoli*, di mana saat itu Stone menjadi pembicara dalam acara *Convention Center*. Sejak awal pertemuannya dengan Lisa, Stone banyak mengalami perubahan dalam kehidupannya.



Gambar 4.
Potongan scene *Anomalisa*
(Sumber : www.google.com, 2015)

Film *Anomalisa* memiliki kesamaan genre yaitu drama, kesamaan bentuk karakter yang realis, serta konsep prinsip animasi yang sama dengan konsep film fiksi *Sangu* yaitu animasi *stop motion*. Namun film *Anomalisa* menggunakan *clay* atau tanah liat untuk pembuatan karakter, properti, dan latar belakangnya, sedangkan film fiksi *Sangu* menggunakan media lukis.

3. *Lemantun* (2014)



Gambar 5.
Poster Film *Lemantun*
(Sumber : www.google.com, 2014)

Lemantun adalah film pendek Indonesia yang rilis pada tahun 2014 disutradarai oleh Wregas Bhanuteja. *Lemantun* bercerita tentang kehebohan sebuah keluarga. Seorang ibu mencoba membagikan warisan kepada kelima anaknya yang memiliki nasib berbeda-beda. Mereka ada yang menjadi seorang pejabat, pengusaha, dokter, hingga penjual bensin. Namun warisan yang diberikan tidak berupa tanah, rumah atau sawah, melainkan sebuah lemari. Film *Lemantun* dijadikan referensi karena memiliki kemiripan dalam *mood* film dengan genre drama keluarga, serta memiliki *mood* yang hangat antara hubungan ibu dan anak, atau suasana rumah.

E. Landasan Teori Penciptaan

Proses untuk mencapai pra produksi, produksi, dan paska produksi film dibutuhkan kehadiran seorang sutradara, sebagai pengarah sebuah film sesuai

dengan skenario. Sutradara berperan dalam membimbing kru dan para pemeran film dalam merealisasikan kreatifitas yang dimilikinya.

Sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dalam mengubah kata-kata dalam naskah menjadi penggambaran yang kemudian disatukan menjadi sebuah film. Sutradara bergabung ke dalam proyek sebuah film mulai dari tahap penulisan atau pra produksi dan tidak meninggalkan proyek hingga tahap paska produksi selesai. Sehingga sutradara bertanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam film mulai dari konsep awal hingga menjadi film yang utuh (Dancyger, 2006: 3).

Dalam tahap *pre-production* sutradara dapat bekerja sama dengan penulis skenario dalam penciptaan sebuah skenario. Sedangkan pada tahap *production* sutradara bertanggung jawab dalam proses interpretasi skenario, *blocking*, memilah skenario menjadi beberapa adegan tertentu dan mengarahkan penampilan para aktor. Pada tahap *post-production*, umumnya sutradara menjadi cukup terlibat meskipun editor lebih berperan dalam mengarahkan keputusan

Film kartun atau film animasi adalah film yang berupa serial gambar yang di filmkan satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga muncul sebagai satu gerakan dalam film kemudian disusun sesuai dengan *storyboard* sehingga menghasilkan satu film animasi utuh. Menurut Ranang (2010:45) animasi *Stop-Motion* sering disebut dengan *claymation* (animasi tanah liat) yaitu animasi yang menggunakan media tanah liat yang digerakkan. Teknik animasi *stop-motion* pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906, dengan menggambar ekspresi wajah tokoh kartun pada papan tulis, kemudian diambil gambarnya dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik animasi ini sering digunakan dalam efek visual untuk film-film di era 1950-1960an bahkan sampai saat ini.

Membangun *mood* cerita pada film fiksi *Sangu* pengkarya sebagai sutradara menerapkan beberapa prinsip animasi, diantaranya :

1. *Straight Ahead Action*

Menurut Thomas dan Johnston dalam buku *The Illusion of Life Disney Animation* ;

Seorang animator akan menggambar satu persatu dari awal hingga akhir *scene*. Seorang animator tahu dimana titik cerita dari sebuah *scene* yang akan dimasukan, baik gambar maupun aksinya memiliki tampilan yang segar, karena seorang animator bertugas membuat seluruh proses tetap kreatif (Thomas dan Johnston, 1981: 57).

Pengkarya sebagai sutradara animasi membuat konsep terlebih dahulu, mulai dari bentuk karakter, lingkungan atau latar belakang film animasi, dan lain-lain. Aliran yang digunakan pada film fiksi *Sangu* adalah ekspresionisme atau aliran seni sebagai media yang menonjolkan ungkapan dari dalam jiwa, menggunakan cat minyak sebagai media gambar yang nantinya akan menjadi sebuah lukisan dengan teknik goresan ekspresif, yaitu teknik melukis yang terkesan bebas, karena proses pembuatannya bisa menggunakan jari, tangan, kuas, ataupun objek lain yang dianggap menarik. Seperti yang dilampirkan pada gambar 7, yang merupakan salah satu contoh lukisan ekspresionisme menggunakan *straight ahead action*.



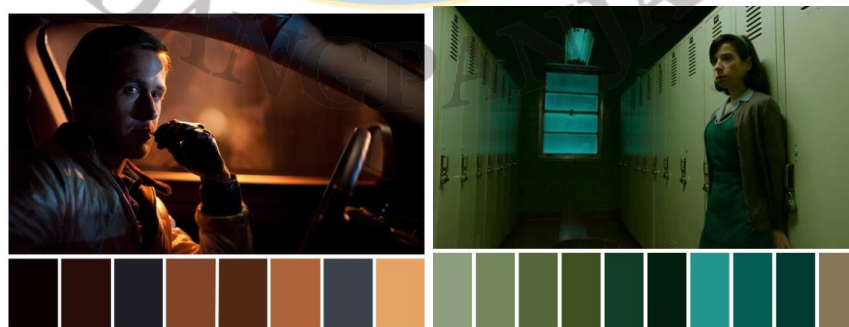
Gambar 6.

Contoh lukisan Ekspresionisme
(Sumber : www.google.com, 2022)

2. Staging

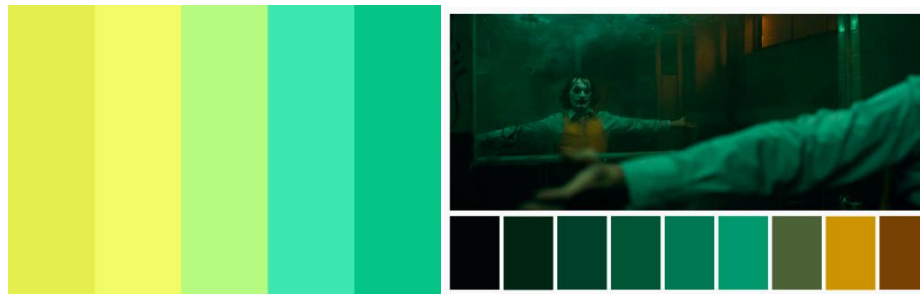
Staging adalah prinsip paling umum karena mencakup begitu banyak area. Misalnya bagaimana mempresentasikan sebuah karakter yang ingin ditampilkan, *mood* yang ingin dibentuk. Semua unsur tersebut harus mampu dikomunikasikan dengan baik kepada penonton, dengan penataan gerak yang tepat dan jelas. Masing-masing berkomunikasi sepenuhnya dengan penonton saat dipentaskan dengan benar (Thomas dan Johnston, 1982: 54).

Disini pengkarya sebagai sutradara animasi membuat konsep *staging* dengan *floor plan setting* rumah untuk membangun *mood* cerita menggunakan warna biru dan kuning kecoklatan sebagai warna utama. Warna biru memiliki arti sedih, sementara kuning kecoklatan memiliki arti senang, untuk menunjukkan *mood* cerita serta karakter tokoh. Warna pada tata cahaya dalam film fiksi *Sangu* menggunakan warna hijau dan kuning. Warna hijau menggambarkan pemikiran positif yang ditujukan untuk karakter ibu yang masih menghadirkan sosok bapak dalam kehidupan anaknya, sedangkan warna kuning menggambarkan kehangatan dalam keluarga. Seperti yang dilampirkan pada gambar 8, yang merupakan salah satu contoh penataan cahaya menggunakan *staging*.



Gambar 7.

Color Palette film fiksi *Sangu*
(Sumber : www.google.com, 2022)



Gambar 8.

Color Palette penataan cahaya
(Sumber : www.google.com, 2022)

3. *Appeal*

Appeal sangat penting sejak awal, artinya apapun yang ingin dilihat seseorang, kualitas pesona, desain yang menyenangkan, kesederhanaan, komunikasi, dan daya tarik. Mata audiens akan tertarik pada sosok yang memiliki daya tarik seperti sosok heroik yang mencolok. Sesuatu yang jelek dan menjijikan mungkin menangkap pandangan audiens, akan tetapi tidak akan ada pembangunan karakter atau identifikasi dengan situasi yang dibutuhkan (Thomas dan Johnston, 19821: 69).

Disini pengkarya membangun *appeal* dengan gaya ekspresionis. Artinya *mood* dibangun dalam keseluruhan cerita film dengan cara mendistorsi kenyataan melalui efek-efek emosional. Hal ini dapat didefenisikan sebagai kebebasan bentuk dan warna untuk melahirkan emosi ataupun sensasi dalam perasaan manusia. Pengkarya memilih ekspresionis karena mampu mewakili *mood* cerita pada film fiksi *Sangu*, yaitu efek emosional yang dapat dirasakan di dalam hubungan keluarga. Seperti dalam buku karya Sadjiman Ebdo Sanyoto dijelaskan bahwa :

Suatu karya seni harus memiliki keunikan, keistimewaan, keunggulan, daya tarik, pusat perhatian atau pusat pandang yang sering disebut dominasi. Sesuatu dapat menarik atau menjadi dominasi asalkan ada keistimewaan. Warna dapat berfungsi sebagai manakala warna tersebut lain dari yang umum atau kebanyakan”(Sanyoto, 2010: 44).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Dalam persiapan pengkarya membuat tinjauan karya sesuai dengan tema film yang dibuat, dengan melakukan diskusi, menonton film yang menjadi referensi pengkarya, studi pustaka, serta melakukan diskusi singkat dengan sutradara film animasi.

2. Perancangan

Pada tahap ini pengkarya menentukan konsep yang pengkarya pilih untuk diaplikasikan pada film fiksi *Sangu*, dengan membaca beberapa buku sebagai referensi. Selain itu pengkarya juga membaca kembali skenario, dan memahami setiap adegan dalam *scene*, serta merancang konsep film fiksi *Sangu*.

3. Perwujudan Karya

Pada tahapan ini, pengkarya mengaplikasikan konsep yang telah pengkarya tentukan sebelumnya terhadap naskah dan mempersiapkan beberapa bahan atau materi yang telah pengkarya siapkan untuk membantu tahapan pra, produksi dan pasca produksi.

4. Penyajian Karya

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dimana karya atau film fiksi *Sangu* sudah menjadi film utuh atau film sudah melalui tahapan pasca produksi, kemudian siap untuk ditayangkan di Gedung Pertunjukan Hoerijah Adam Institut Seni Indonesia Padang Panjang, yang nantinya akan diadakan diskusi bersama.

G. Jadwal Pelaksanaan

Tahapan	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April
PRA PRODUKSI	2020	2020	2021	2022	2022	2022	2022
Pembentukan Ide							
Pembuatan Naskah							
Casting							
Hunting							
PRODUKSI							
Set Preparation							
Shooting							
PASCA PRODUKSI							
Assembly							
Editing Offline							
Pic Locked							
Editing Online							
Sound Post							
Final							

Tabel 1: Jadwal Pelaksanaan

