

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lingkungan sosial menjadi faktor penentu terhadap perubahan-perubahan perilaku yang terjadi pada setiap individu dan kelompok. Kepribadian yang terbentuk pada anak dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sosialnya serta didasari oleh berbagai faktor berlangsungnya interaksi sosial. Faktor keluarga sangat berpengaruh pada pertumbuhan fisik dan juga psikologis seorang anak. Pada saat ini banyak terdapat orang tua sibuk dengan urusan mencari uang sehingga luput dengan pertumbuhan anaknya, membuat anak akan merasa kurang kasih sayang. Hal itu juga akan membuat anak mencari tempat pelampiasan yang membuat anak terjerumus pada perilaku yang tidak baik. Salah satu lingkungan masyarakat yang mempunyai filosofi yang terstruktur adalah Minangkabau.

Minangkabau merupakan suku yang berada di Sumatera Barat. Suku ini yang memegang prinsip “*adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah*” prinsip ini merupakan filosofi hidup yang dipegang dalam masyarakat Minangkabau, yang menjadikan ajaran islam sebagai satu-satunya landasan atau pedoman tata pola perilaku dalam berkehidupan. Minangkabau mengajarkan bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain atau dikenal dengan istilah “*kato nan ampek*” hal ini juga menentukan cara berbicara, minangkabau mempunyai sikap hidup yang sesuai dengan perintah-perintah agama seperti solat dan mengaji, semua itu dilakukan pada satu tempat yaitu surau.

Dalam penggarapan karya film ini, skenario yang ditulis oleh Reski Wahyudi yang berjudul *Batapatih* menceritakan tentang seorang anak kelahiran Minang bernama Ryan yang telah lama menetap di Jakarta bersama ayahnya yang sibuk bekerja dan ibunya yang telah lama meninggal, hal ini membuat Ryan tidak merasakan kasih sayang dari orang tua. Keadaan ini membuat Ryan

terjebak dalam pergaulan yang tidak baik. Ayahnya yang bernama Ridwan yang sedang mengidap penyakit kronis, membuatnya khawatir dengan masa depan Ryan, oleh karena itu ayahnya mengajak Ryan untuk pulang ke Minangkabau.

Skenario ini penulis pilih karena pesan yang disampaikan pada film ini yakni peran orang tua sangat penting dalam pertumbuhan anak, pergaulan dan lingkungan sangat berpengaruh, dan juga skenario ini membahas tentang bagaimana filosofi yang ada di Minangkabau, cara mendidik anak khususnya laki-laki untuk tidak manja dan taat dengan agama dan semua itu dilakukan dilingkungan surau, meskipun pada masa sekarang budaya surau sudah jarang sekali ditemukan, namun kebiasaan surau seperti solat berjamaah, membaca al-qur'an dan berlatih silat masih tertanam pada beberapa individu yang ada di Minangkabau.

Pada skenario yang bergenre drama ini penulis akan mewujudkannya dengan mengoptimalkan elemen visual untuk memperlihatkan perubahan karakter psikologis tokoh utama. Respon Ryan terhadap ayahnya akan berbeda dengan respon Ryan terhadap orang-orang yang ditemuinya di kampung, penulis menggambarkan melalui elemen visual yaitu sikap, gerakan anggota badan, perpindahan tempat, tindakan tertentu, ekspresi wajah serta hubungan pandang. Dari keenam elemen visual tersebut penulis akan lebih berfokus pada dua element yaitu gerakan anggota badan dan juga tindakan tertentu agar tercapainya dramatik dari cerita yang akan penulis buat.

Penulis akan menghadirkan sebuah konsep elemen visual dimana karakter yang penulis buat dalam berkomunikasi dengan lawan main tidak hanya menggunakan bahasa verbal seperti dialog tetapi juga menggunakan akting pemain. Semua itu dilakukan oleh tokoh secara jelas, logis, menarik, bertujuan dan benar, dengan penghayatan bentuk, tempo dan rasa dengan bantuan penulis. Menurut (Hude, 2006: 18) emosi sebagai suatu gejala psikologis dan fisiologis yang

menimbulkan efek pada persepsi, sikap dan tingkah laku, serta memberi jawaban melalui ekspresi tertentu.

Penerapan elemen visual ini dipilih karena dirasa dapat memperlihatkan perubahan emosi tokoh utama disepanjang cerita film dan dapat memvisualisasikan situasi yang dramatis serta emosional. Dengan konsep ini emosi atau perasaan pemain tidak hanya disampaikan melalui dialog, tetapi dengan sikap tubuhnya, gerakan atau tindakan yang dilakukan serta ekspresi dari wajahnya dapat menyampaikan pesan yang ingin penulis sampaikan

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang maka rumusan penciptaan karya adalah bagaimana menyutradarai film *Batapatih* dengan optimalisasi elemen visual untuk memperlihatkan tranformasi psikologis pada tokoh utama.

C. TUJUAN PENCIPTAAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

1. Tujuan Penciptaan

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah untuk menyampaikan pendapat penulis tentang bagaimana filosofi yang ada di Minangkabau dapat merubah karakter psikologi dari seorang remaja menjadi lebih baik.

b. Tujuan Khusus

Adapun tujuan Khusus dari penciptaan karya seni ini adalah untuk mengoptimalkan elemen visual sehingga tokoh dalam film dapat menjiwai dan mendalami perannya dengan lebih detail dan dapat menginterpretasikannya sesuai dengan kemauan sutradara.

2. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang direpresentasikan kedalam bentuk *audio visual*, agar menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang dalam membuat film menggunakan elemen visual untuk memperlihatkan perubahan karakter psikologis tokoh utama.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat Bagi Pengkarya

Penciptaan karya film ini dapat menjadi salah satu aplikasi ilmu dalam metode penyutradaraan bagi pengkarya. Bertambahnya pengalaman dalam menyutradarai film fiksi, terutama bertemakan budaya masyarakat.

2) Manfaat Bagi Masyarakat

Terciptanya sebuah film fiksi bertema tentang budaya masyarakat bertujuan untuk para orang tua lebih memperhatikan pendidikan non formal pada anak menjadi lebih baik.

3) Manfaat Bagi Institusi

Terciptanya sebuah film fiksi *Batapatih* sebagai sebuah film dengan tema budaya masyarakat.

D. TINJAUAN KARYA

Pada penggarapan film fiksi *Batapatih*, penulis sebagai sutradara memiliki referensi film yang memiliki kesamaan konsep. Referensi pengkarya dalam penggarapan film fiksi sebagai berikut.

1. *Joker* (2019)



Gambar 1
Poster film *Joker*

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/509891989063807461/>

Film *Joker* Disutradarai oleh Todd Philips, diperankan oleh aktor kawakan Joaquin Phoenix. *Joker* mendapat banyak nominasi pada festival-festival film salah satunya nominasi aktor terbaik pada *Oscar* 2020 dan Joaquin Phoenix berhasil memenangkannya. Alasan penulis menjadikan *Joker* sebagai referensi ialah peran yang dibawakan oleh pemain sangat baik, pada film ini menceritakan tentang Arthur Fleck yang menderita sakit mental karena kejadian sewaktu ia kecil mendapatkan kekerasan dari ayahnya, ketika Arthur mendengar atau mengalami kejadian yang tidak dikehendakinya ia akan tertawa sendiri dan sulit untuk dihentikan, ini akan sama dengan salah satu unsur elemen visual yaitu tindakan tertentu yang penulis terapkan pada tokoh utama film *Batapatih* dimana karena seringnya Ryan meminum minuman beralkohol yang akan berpengaruh pada gaya bicara dan juga cara jalan yang terkesan lambat.

2. *A Quiet Place* (2018)



Gambar 2

Poster *A Quiet Place*

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt6644200/>

Pada festival *Screen Actors Guilds Film* *A Quiet Place* mendapat empat nominasi dan memenangkan satu nominasi yaitu pemeran pendukung wanita yang diperankan oleh Emily Blunt. Film yang menceritakan tentang masa setelah bumi mendapat penyerangan oleh makhluk yang menyerang apa saja yang didengarnya, hal itu yang menjadi alasan para pemain yang ada film ini menggunakan bahasa isyarat. Bahasa isyarat menjadi salah satu indikasi elemen visual yaitu tindakan tertentu dan didukung oleh beberapa tindakan yaitu meletakkan jari di bibir yang menandakan menyuruh orang lain untuk diam karena akan memancing makhluk yang bisa membunuh dengan sekejap mata.

3. *Green Book* (2018)



Gambar 3
Poster *Green Book*

Sumber: <https://www.tribunnewswiki.com/2019/08/26/film-green-book-2018>

Film yang disutradarai oleh Peter Falleri memenangkan penghargaan paling bergengsi pada Oscar 2019 dimana film ini mendapatkan penghargaan film terbaik. Menceritakan tentang seorang berkebangsaan Itali yang mendapatkan pekerjaan untuk menjadi Asisten seorang negro yang menjalani *tour* musiknya. Persamaan konsep dengan film yang penulis garap ialah perbedaan cara tokoh bertindak dengan orang lain, pada salah satu *scene* di film ini Tony membuang botol bekas minuman yang diminum oleh seorang negro, ini dipengaruhi oleh faktor sosial dimana orang yang berkulit hitam dianggap rendah oleh orang yang berkulit putih. Tindakan dengan orang lain juga akan penulis terapkan pada tokoh Ryan yang mendorong piring makanan yang diberikan oleh ayahnya, karena Ryan menganggap ayahnya tidak menyayanginya karena selalu membeli makanan pesanan dari luar. Dan penulis akan memperlihatkan perbedaan tindakan Ryan saat makan bersama Tek Roih di kampung yakni Ryan menarik piring kearahnya karena Ryan merasakan kasih sayang dengan memakan masakan yang dimasak sendiri oleh Tek Roih.

E. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Film pada dasarnya terkait dengan unsur pengadeganan yang erat hubungannya dengan gerakan anggota tubuh dan tindakan tertentu dari tokoh yang memerankan suatu karakter dalam film. Banyak cara yang bisa dilakukan seorang sutradara dalam membangun cerita. Salah satunya dengan membuat *background* karakter supaya menghadirkan cerita yang dapat dipahami dan dirasakan oleh penonton.

Beberapa teori yang menjadi tolak ukur dan pengaplikasian dari pada konsep penyutradaraan dalam film ini diantaranya:

1. Elemen Visual

Dalam produksi sebagai seorang sutradara, penulis telah menerapkan unsur-unsur *visual* untuk memperkuat akting pemain, yang meliputi yaitu sikap pose (*posture*), gerakan anggota badan untuk memperjelas gestur, perpindahan tempat (*movement*), tindakan atau perbuatan tertentu (*purpose action*), ekspresi wajah (*facial expression*), dan hubungan pandang (*eye contact*). (Baksin, 2003: 23). Seperti yang dikatakan oleh Askurifai Baksin sebagai berikut:

a. Sikap/pose

Sikap pemain sangat erat kaitannya dengan penampilan pemain didepan kamera. Untuk itu sutradara harus mampu memperhatikan *pose* pemainnya secara wajar dan memenuhi kaidah dramaturgi.

b. Gerakan Anggota Badan

Seorang sutradara harus mampu membentuk gestur yang dimainkan pemain harus betul-betul kontekstual. Artinya, harus betul-betul berkesinambungan dengan gerakan anggota tubuh sebelumnya. Misalnya, setelah seorang pemain minum air dari gelas tentunya gerakan berikutnya mengembalikan gelas tersebut dengan baik. Jangan sampai ada gerakan-gerakan tubuh yang secara *filmis* dapat menimbulkan kejanggalan.

c. Perpindahan Tempat

Sutradara harus memperhatikan dan mengarahkan setiap perpindahan pemain. Disini, sutradara yang baik harus mampu mengarahkan pemainnya dengan melaksanakan perpindahan secara wajar dan tidak dibuat-buat.

d. Tindakan Tertentu

Aspek ini tentunya dikaitkan dengan *casting* yang diberikan kepada seseorang. Seorang tokoh dalam film harus diarahkan sutradara agar melakukan tindakan sesuai dengan tuntunan skenario.

e. Ekspresi Wajah

Karena unsur ini sering berkaitan dengan penjiwaan terhadap naskah. Wajah merupakan cermin bagi seseorang. Konsep inilah yang mendasari aspek ini harus diperhatikan betul oleh sutradara. Unsur ekspresi wajah memegang peran penting. *Shot Close Up* yang indah dan pas dapat mewakili perasaan sang tokoh dalam sebuah film.

f. Hubungan Pandang

Hubungan pandang disini diartikan adanya kaitan psikologis antara penonton dengan yang ditonton. Untuk membuat *shot* nya, biasanya sutradara selalu memberikan arahan kepada pemain film agar menganggap kamera sebagai mata penonton.

Tetapi pada film *Batapatih* ini penulis hanya menekankan dua elemen visual untuk mencapai nilai analogis tertinggi ketika mengekspresikan perubahan karakter tokoh. Adapun kedua elemen yaitu gerakan anggota badan dan tindakan tertentu.

Penulis mengambil elemen visual menjadi konsep yang penulis gunakan dalam pembuatan film nantinya karena latar belakang dari skenario *Batapatih* ini adalah menceritakan seorang remaja bernama Ryan yang awalnya tinggal di kota bersama ayahnya hidup dengan kemewahan dan juga kebebasan sehingga Ryan terpengaruh oleh kebiasaan buruk yang ada di kota besar, hal ini akan berpengaruh kepada bagaimana Ryan melakukan tindakan. Seperti yang dikatakan Nicholas T. Proferes yaitu:

“An acting beat is a unit of action committed by a character” (Proferes, 2004: 19)
Ketukan akting adalah tindakan yang dilakukan oleh karakter. Dimana tindakan ini dipengaruhi oleh kejadian masa lalu yang membuat tokoh melakukan tindakan tersebut. (Terjemahan Bahasa Inggris)

Penulis menerapkan teori ini pada cara tokoh utama dalam bersikap. Hal ini disebabkan oleh tokoh yang kurang mendapatkan kasih sayang orang tua mengekspresikan dirinya dengan memakai obat terlarang dan juga mabuk-mabukan, ini akan berpengaruh pada tindakan seorang tokoh yang lambat, seperti cara bicara yang lambat dan jalan yang lambat.

Cara Ryan dalam merespon sikap dari orang lain akan penulis buat berbeda-beda seperti yang dikatakan Nicholas T. Proferes yakni:

“Drama is told through the actions of your characters. These actions must be conveyed to an audience in order for them fully appreciate, as well as understand, the story” (Proferes, 2004: 19)

Terbentuknya sebuah cerita dipengaruhi oleh tindakan karakter anda, supaya apa yang dirasakan tokoh juga akan dirasakan oleh penonton dan memahami apa isi dari cerita tersebut. (Terjemahan Bahasa Inggris).

Penulis membuat perbedaan antara gerakan yang dilakukan ketika bersama ayahnya dengan gerakan yang dilakukan ketika bersama keluarga di kampung. Kedua elemen visual ini penulis rasa dapat memaksimalkan karakter Ryan yang ingin penulis buat. Karena Ryan yang awalnya

berinteraksi lambat akan berbeda ketika Ryan mendapatkan ajaran yang ada di kampung, dan gerakan Ryan akan terlihat jelas perbedaannya ketika bersama ayahnya dengan ketika bersama keluarganya di kampung.

2. Psikologis Karakter

Karakter seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, Karakter disini adalah tokoh yang hidup, bukan mati; dia adalah boneka di tangan kita. Karena karakter ini berpribadi, berwatak, dia memiliki sifat-sifat karakteristik yang tiga dimensional diantaranya; dimensi *fisiologis*, dimensi *sosiologis*, dan dimensi psikologis (Harymawan, 1988: 25).

Faktor pengalaman hidup, ekonomi dan juga latar belakang keluarga. Faktor-faktor tersebut akan berpengaruh kepada bagaimana seseorang dalam merespon interaksi sosial yang dihadapinya. Seperti yang dikemukakan oleh Nicholas T. Proferes yakni:

“Character is everything that has gone into the making of our characters before they stepped into our film: genetic inheritance, family influence, socioeconomic conditions, life experience, and on and on” (Proferes, 2004: 16)

Karakter diciptakan oleh masa lalu, karakter terbentuk karena adanya beberapa faktor yakni warisan genetik, pengaruh keluarga, kondisi sosial ekonomi, pengalaman hidup dan lain sebagainya. (Terjemahan Bahasa Inggris).

Pada teori ini penulis menerapkan kepada tokoh utama yang kurang mendapatkan kasih sayang orang tua yang sibuk bekerja membuat tokoh akan mencari pelampiasan, dalam hal ini meminum minuman beralkohol yang akan membuat respon tokoh terhadap lingkungan akan berbeda dengan orang pada umumnya.

Karakter psikologi juga terindikasi pada cara seseorang berinteraksi dengan individu lain, cara interaksi dengan orang tua akan berbeda dengan cara berinteraksi dengan teman. Cara seseorang

dalam merespon individu lain dipengaruhi oleh bagaimana orang lain bersikap kepada orang tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Nicholas T. Proferes yakni:

“Husband/wife, boyfriend/girlfriend, father/son, mother/daughter, and so on. These static relationships are facts of the story and will come out in exposition” (Proferes, 2004: 17).

Suami/Istri, pacar/pacar, ayah/anak, ibu/anak dan lain sebagainya. Ini akan terlihat jelas bagaimana hubungan ini akan berbeda pada setiap orang. (Terjemahan Bahasa Inggris).

Penulis menerapkan bagaimana hubungan sosial ini akan berpengaruh pada respon tokoh terhadap perlakuan orang lain. Tokoh akan merasa tidak bahagia ketika makan bersama ayahnya karena tidak merasakan kehangatan, namun akan berbeda ketika tokoh makan bersama keluarganya dikampung karena tokoh lebih merasakan kehangatan keluarga. Kedua teori ini akan membantu sutradara untuk menyampaikan pesan dari cerita sehingga penonton dapat merasakan hal yang sama.

3. Teori Penyutradaraan

Penciptaan film fiksi tidak lepas dari proses kreatif yang menjadi dasar dalam pembentukan sebuah karya. Artinya pembuatan film drama membutuhkan sentuhan kreatif dari seorang sutradara. Tugas sutradara adalah menginterpretasikan skenario ke dalam bentuk *audio visual*. Peran sutradara yang paling besar adalah bagaimana merancang dan membuat unsur-unsur film fiksi secara baik. Tanggung jawab ini lah yang dipegang oleh sutradara. Seperti yang dikatakan oleh Darwanto Sastro Subroto sebagai berikut:

Bahwa seorang sutradara yang bertugas menginterpretasikan naskah seorang produser, menjadi suatu bentuk susunan gambar dan suara, dan menginterpretasikan harus selalu mengingat akan kepentingan penonton, agar hasil karyanya menjadi tontonan yang benar-benar dapat dinikmati dan diminati. Dan terakhir tidak kalah penting agar dapat menjadi tuntunan baginya. (Darwanto, 1992: 18)

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki penulis yaitu mempunyai jiwa kepemimpinan.

Seperti yang dikatakan oleh Naratama bahwa peran sutradara yaitu:

Director Artist (Sutradara sebagai seniman), *Director As Psychologist* (Sutradara sebagai psikolog), *Director As Technical Adviser* (Sutradara sebagai penasehat teknik), dan *Director As Coordinator* (Director sebagai koordinator. (Naratama, 2008: 8)

Pendapat diatas juga sama seperti yang dikatakan oleh Don Living Stone bahwa:

Seorang sutradara terlibat dalam hampir semua tahap produksi film yang rumit dan terdiri dari berbagai macam. Dia adalah orang yang mengkoordinir semua usaha yang menterjemahkan cerita film yang tertulis ke dalam gambar yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar pada film yang terselesaikan. (Stone, 1984: 1)

Untuk itu penulis harus mampu memimpin seluruh aspek yang berada dalam sebuah tim produksi, agar tim kerja dapat membantu mewujudkan visi dari sutradara terhadap film tersebut. Dalam proses memproduksi sebuah film dilakukan dengan pendekatan metode yang bersifat kerja kolaboratif. Sistem kerja yang melibatkan sejumlah tenaga kerja yang dapat mendukung dalam mewujudkan sebuah karya *audio visual* yang meliputi: Penulis skenario, penata kamera, penata artistik, penata rias dan kostum, penata suara, editor dan kerabat kerja lainnya.

F. METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya ini menggunakan metode penciptaan film yang sudah lazim dan disesuaikan dengan metode yang dianjurkan dalam panduan tugas akhir progam studi Televisi dan Film ISI Padangpanjang. Metode yang akan dipakai pada buku *Producing and Directing The Short Film and Video* yang membagi proses penciptaan film dalam lima tahap kerja, yaitu *Script Development*, *Preproduction*, *Production*, *Postproduction* dan *Distribution/Exhibition* (Rea dan Irving, 2010: xviii). Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Script Development

Pada tahap awal pembuatan film penulis membuat ide cerita sesuai dengan penulis rasakan, dan dilanjutkan dengan pembuatan skenario, metode ini biasa disebut juga tahap persiapan. Tugas sutradara adalah membawa visi pribadi ke materi dengan menulis naskah sendiri atau berkolaborasi dengan penulis naskah sampai naskah sesuai dengan produksi yang sesuai dengan desainnya (Rea dan Irving, 2010: 1).

2. *Preproduction*

Tahap ini disebut sebagai tahap perancangan, sebagai sutradara penulis melakukan *casting* pemain yang sesuai dengan penulis inginkan dan juga mencari lokasi yang cocok dengan naskah. Penulis juga melakukan pemilihan *crew* yang bisa menjalankan visi yang penulis punya. Pada tahap ini penulis juga melakukan *recce* dimana akan memudahkan dalam proses pengambilan gambar.

3. *Production*

Pada tahap ini semua rancangan dan rencana yang sudah disusun akan diwujudkan didepan kamera dimana penulis akan mengingatkan kembali para pemain untuk memerankan sesuai dengan apa yang penulis inginkan. Aktor adalah kendaraan utama sutradara. Aktor yang baik dapat menghembuskan kehidupan kedalam karakter dan naskah (Rea dan Irving, 2010: 243). Dengan kata lain tugas seorang sutradara adalah membantu dan membimbing aktor sesuai dengan naskah.

4. *Postproduction*

Pada tahap ini penulis sebagai sutradara memantau jalannya proses *editing* dimana sutradara akan mengarahkan *editor* untuk menyusun gambar demi gambar sesuai dengan naskah. Sutradara ada dalam proses *editing* supaya sutradara dapat mengetahui apakah rencana visualnya memadai untuk menceritakan kisahnya (Rea dan Irving, 2010: 257).

G. JADWAL PELAKSANAAN

WORKING SCHEDULE FILM “BATAPATIH”

SOUND : Amenda Rivaldo

[illegible]