

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Keluarga adalah satu unit orang-orang yang selalu berhubungan, biasanya hidup bersama dalam hidup mereka, bekerja bersama untuk memuaskan kebutuhan mereka dan saling berhubungan untuk memuaskan keinginannya. Bapak berperan sebagai kepala keluarga dalam sebuah rumah tangga yang berfungsi memimpin rumah tangga dan mendidik serta mencari nafkah. Hubungan bapak dengan anaknya sangat rentan terhadap pertengkaran antara bapak dan ibu. Dampak yang lebih jauh adalah bahwa anak laki-laki mempunyai kemungkinan lebih besar mencontoh gaya pemecahan masalah secara agresif dari bapaknya. Anak yang bapaknya terlibat dalam pengasuhan dirinya akan memiliki kemampuan sosial dan kognitif yang baik, serta kepercayaan diri yang tinggi (Palkovits, 2002).

Skenario film *Bapak* menceritakan tentang seorang bapak yang bernama Herman bekerja sebagai badut setiap harinya. Herman memiliki istri yang bernama Rita dan seorang anak laki-laki bernama Angga. Herman menyayangi anak laki-lakinya tetapi Herman tidak pandai mengungkapkan rasa sayangnya disitulah ibu berperan penting untuk menyampaikan pesan bapak kepada anak, hingga ibu sakit-sakitan dan meninggal dunia, setelah itu Herman harus melanjutkan perannya sebagai bapak dan ibu untuk anak laki-lakinya.

Film tentunya harus turut menghadirkan emosi kesedihan, ketakutan, atau rasa senang melalui keahlian sintaksis sinematik yang telah dikembangkan selama lebih

dari satu abad. Sinematografi sendiri pada dasarnya adalah seni pengisahan secara visual, dimana dapat dikatakan bahwa sinematografi merupakan seni dari seorang sinematografer atau direktur fotografi dalam sebuah film. Seorang sinematografer harus memiliki cita rasa seni kecintaan terlebih dahulu pada fotografi dan pemahaman yang baik mengenai teknik dasar fotografi, macam-macam lensa kamera, macam-macam komposisi fotografi, jenis-jenis kamera video serta cara kerja kamera video. Hal ini hanya dapat diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang berlangsung secara terus menerus. Karena sinematografi tidak tentu saja tidak lepas dari pada pemahaman yang baik dari seni fotografi. Dalam sinematografi terdapat beberapa konsep dasar yang harus dipahami dengan baik ketika memproduksi, mengambil gambar, dan menyunting sebuah proyek pembuatan film untuk memastikan hasil yang berkualitas tinggi. Konsep-konsep yang dimaksud dikenal dengan istilah *The Five C's of Cinematography* Yang meliputi *camera angles*, *continuity*, *cutting*, *closeups*, dan *composition*.

Composition atau komposisi menjadi salah satu hal yang sangat penting dan perlu perhatian khusus dalam menciptakan pengambilan gambar yang baik. Secara umum, komposisi merupakan salah satu bagian terpenting dalam komunikasi visual. Kata komposisi atau *composition* berasal dari kata Latin yaitu *componere* yang berarti “menempatkan secara bersama sama” (Mascelli, 2010). Dalam seni visual, komposisi adalah menempatkan berbagai elemen visual ke dalam sebuah karya seni sebagai pembeda dari subyek, dan memperlihatkan kenyamanan dan ketepatan posisi pada sebuah bahasa visual yang ingin disampaikan kepada audiens.

Istilah komposisi seringkali dipertukarkan dengan berbagai istilah lain seperti desain, penataan visual atau struktur formal bergantung pada konteks.

Bagaimana sebuah film dapat diambil dengan sangat sempurna untuk memberikan pemaknaan yang penting untuk dinikmati oleh penonton. Penggunaan teknik sinematografi akan berpengaruh pada hasil akhir dari pembuatan sebuah film. Dengan teknik sinematografi penonton akan lebih mudah menangkap pesan yang disampaikan melalui rangkaian gambar-gambar yang disusun menjadi sebuah video klip (Sandita, 2019).

Aturan-aturan terkait komposisi dipinjam dari aturan komposisi seni pada seni lukis yang telah ada jauh sebelum lahirnya sinema dan fotografi. Para pembuat film meminjam beberapa teknik komposisi yang digunakan oleh pelukis dan menerapkannya sebagai batu loncatan bagi ide-ide baru dan dalam tataran praktis. Dalam sinematografi, komposisi merujuk pada seni pemingkain gambar. Pencahayaan, tata warna dan ruang sangat penting dalam komposisi sebuah gambar dan dapat meninggalkan kesan mendalam terhadap khalayak. Komposisi merupakan tentang apa yang dilihat atau tidak dilihat oleh khalayak penonton serta bagaimana gambar-gambar tersebut disajikan.

Penulis memilih acuan atau pendekatan dengan karya-karya dari Basuki Abdullah untuk visualisasi atau menggambarkan karakter yang ada di film *Bapak*. Karya-karya Basuki Abdullah menggambarkan karakter dengan identitas dan latar belakang dari karakter yg dilukisnya. Pemilihan *wardrobe*, ekspresi, setting, dan *hand property* yang tepat pada lukisan Basuki Abdullah bisa mempresentasikan atau menggambarkan karakter pada film *Bapak* dengan gaya realis yang kuat.

Dalam penggarapan film fiksi *Bapak* ini, penulis bertanggungjawab sebagai DOP (*Director of photography*), dimana penulis memiliki tanggung jawab mengenai hal-hal berkaitan dengan visual melalui kamera yang akan gunakan, pemilihan lensa dan pencahayaan yang tepat. DOP juga bertanggungjawab terhadap kualitas visual dan pandangan sinematik dari sebuah film. Sinematik merupakan aspek-aspek teknis yang membentuk sebuah film. Beberapa hal yang membentuk aspek sinematik adalah *Mise-En-Scene*, *Sinematografi*, *editing* dan suara. Seluruh unsur sinematik inilah yang akan membentuk sebuah film. Unsur-unsur ini saling berkesinambungan, mengisi, dan terkait satu sama lainnya untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan.

Sebagai DOP penting juga untuk mengetahui makna dari sebuah *Shot*. *Shot* adalah satu bagian dari rangkaian gambar, yang direkam dalam satu kali perekaman. Penataan *Shot* juga mempertimbangkan komposisi gambar, ukuran gambar, sudut pengambilan gambar, serta pergerakan gambar. *Shot* yang terdapat pada film juga telah melalui pertimbangan-pertimbangan agar menciptakan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan penciptaannya adalah bagaimana memvisualisasikan karakter dengan pendekatan gaya lukisan karya-karya Basuki Abdullah pada film fiksi *Bapak*.

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan Umum

Untuk memperlihatkan cara mengungkapkan rasa sayang seorang bapak kepada anaknya, walaupun si anak tidak sayang padanya.

2. Tujuan Khusus

Untuk memvisualisasikan karakter dan suasana yang terjadi di sekitar karakter dengan pendekatan gaya realis lukisan karya-karya Basuki Abdullah.

3. Manfaat Teoritis

Agar menjadi referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang dalam membuat film tentang bagaimana rasa sayang seorang bapak kepada anaknya.

4. Manfaat Praktis

- a) Karya ini dapat menjadi hasil atau pembuktian bahwa penulis sudah mampu menciptakan sebuah karya hasil pendidikan dengan konsep yang jelas dan dapat mempertanggungjawabkan serta menambah pengalaman baru dalam menerapkan konsep visualisasi karakter.
- b) Dengan terciptanya film fiksi *Bapak* diharapkan dapat menjadi referensi bagi penulis ataupun pengkarya lain.

D. TINJAUAN KARYA

1. *Sejuta Sayang Untuknya (2020)*



Gambar 1 : Poster film *Sejuta Sayang Untuknya*

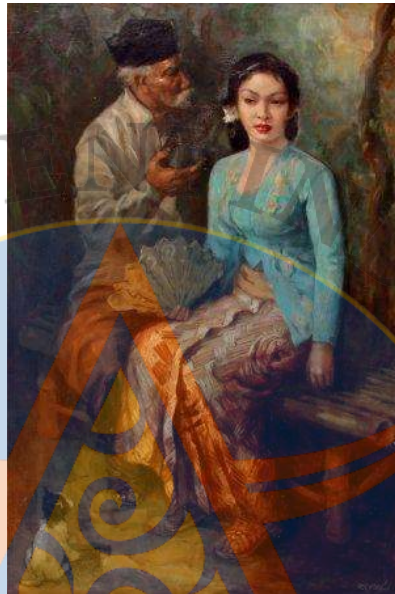
https://id.wikipedia.org/wiki/Sejuta_Sayang_Untuknya

Sejuta Sayang Untuknya mengisahkan perjuangan Aktor Sagala (Deddy Mizwar) untuk memenuhi kebutuhan anak semata wayangnya, Gina (Syifa Hadju), ditengah situasi ekonomi yang sulit dan pergolakan batin antara idealisme juga realitas. Permasalahan bermula ketika Gina yang sudah duduk di Kelas XII alias 3 SMA membutuhkan ponsel pintar untuk bisa melaksanakan uji coba ujian yang berlangsung secara daring. Gina yang mengetahui kondisi keuangan keluarganya, semula tak ingin makin membebani ayahnya yang hanya bekerja sebagai aktor figuran. Bahkan ia rela mendapatkan nilai ujian rendah agar tak usah kuliah sehingga tidak semakin membebani ayahnya.

Persamaan film *Sejuta Sayang Untuknya* dan film *Bapak* adalah bagaimana sisi lain dari seorang ayah dan cara mengungkapkan rasa sayang seorang ayah kepada anak, sedangkan perbedaannya adalah kedekatan ayah dan anak pada film *Sejuta Sayang Untuknya* diperlihatkan secara jelas sedangkan film *Bapak* tidak

memperlihatkan hubungan yang harmonis antara ayah dan anak, ayah memerlukan ibu untuk menjadi perantara antara ayah dan anak.

2. *Advies Van Opa* (1975)



Gambar 2 : *Advies Van Opa*

<http://zirakarisma.blogspot.com/2014/01/biografi-basuki-abdullah-dan-5-karya.html>

Lukisan ini menggambarkan seorang kakek yang menasehati cucunya bisa dilihat dari *gesture* dan ekspresi yang digambarkan dari lukisan ini bagaimana sosok kakek yang sedang menasehati cucunya serta identitas karakter pada lukisan ini bisa dilihat dari cara berpakaian dan setting yang dihadirkan pada lukisan ini. Penulis bisa mempresentasikan atau memvisualisasikan lukisan nasehat kakek ini ke dalam film *Bapak Karena* dengan cara *gesture*, wardrobe, setting dan ekspresi pada lukisan nasehat kakek ini memiliki penekanan dan penjelasan identitas

karakter yang berbeda karena itu penulis memilih acuan lukisan ini untuk film *Bapak*.

3. *Kakak dan Adik (1978)*



Gambar 4 :Kakak dan Adik

<http://zirakarisma.blogspot.com/2014/01/biografi-basuki-abdullah-dan-5-karya.html>

Secara umum lukisan-lukisan Basuki Abdullah berpijak pada tradisi melukis Romantisisme dan Naturalisme. Gambar dalam kanvas selalu tampak memanjakan mata dan memperlihatkan kemampuan teknis keindahan secara fisik. Keindahan visual tampak lebih menonjol pada permukaan kanvas, bukan keindahan isi atau makna. Keindahan visual dari teknik adalah titik fokus dari karya-karya Basuki Abdullah.

Pembingkaiian gambar ini memperlihatkan karakter seorang gadis dengan pekerjaan dan identitasnya bagaimana ekonominya bisa dilihat dari cara dia berpakaian, serta bisa dilihat dari pekerjaannya. Penulis akan mempresentasikan

yang ada di lukisan ini ke dalam film *Bapak* agar karakter pada film *Bapak* dapat dijelaskan juga identitasnya seperti lukisan kakak dan adik di atas.

E. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Visualisasi adalah pengungkapan ide atau gagasan yang telah dituangkan dalam rangkaian kata-kata menjadi bentuk gambar atau dengan kata lain merubah bahan yang bersifat auditif menjadi bahan yang bersifat visual. Visualisasi tidak jauh dari teknik pengambilan gambar, dan tentu pengambilan gambar tidak boleh asal-asalan. Tentunya pengambilan gambar harus mempunyai motivasi tertentu yang berhubungan dengan jalan cerita.

Banyak contoh-contoh pengambilan gambar yang mempunyai motivasi yang sangat kuat, karena nuraninya mendapatkan keuntungan materiel, maka di dalam film tertentu, terdapat gambar-gambar tertentu yang tidak ada hubungannya dengan film yang dibuat, tetapi sebaliknya dapat pula berarti bahwa gambar yang kita ambil mengandung gambar-gambar tertentu dan gambar tadi sesuai dengan alur cerita atau sesuai dengan motivasi yang diinginkan. Setiap pengambilan gambar dengan ukuran gambarnya, harus dilandasi dengan adanya motivasi tertentu dan pengambilan gambarnya harus ditunjukkan sejelas mungkin dan adanya sinkronisasi antara gambar dengan kepentingan atau dengan narasinya.

Karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu, sejumlah atribut yang dapat diamati pada individu (W.B. Saunders, 1977: 126). Karakter dalam diri seseorang sebenarnya terbentuk secara tidak langsung dari

proses pembelajaran yang dilaluinya. Karakter manusia bukan berasal dari bawaan lahir, namun terbentuk dari lingkungan sekitarnya. Karakter tersebut biasanya sejalan dengan perilakunya. Terdapat beberapa jenis karakter tokoh manusia:

1. Sanguinis

Jenis karakter ini secara mendasar menjelaskan karakter yang bercirikan individu tertentu suka bergaul dengan orang lain yang berada di lingkungan sekitarnya. Jenis karakter ini seringkali diistilahkan dengan *ekstrovert*.

2. Melankolis

Jenis karakter melankolis secara mendasar menjelaskan karakter yang bercirikan individu yang tidak suka bergaul dengan individu lain di lingkungan sekitar, atau cenderung menutup diri dari luar lingkungannya, pemikir keras serta cenderung bersifat pesimis. Jenis karakter melankolis seringkali diistilahkan sebagai *introvert*.

3. Koleris

Jenis karakter koleris secara mendasar menjelaskan karakter yang bercirikan memiliki kepribadian yang tegas dalam mengambil keputusan, gemar mengatur, senang berpetualang, senang dengan hal yang menantang, serta optimistis atau tidak mudah menyerah.

4. Plegmatis

Jenis karakter plegmatis secara mendasar menjelaskan karakter yang identik dengan sifat pembawaan yang cenderung santai dan acuh tak acuh. Jenis karakter ini dapat lebih mudah berdamai dengan kehidupan dalam berbagai macam keadaan.

Untuk merealisasikan konsep videografi yang ingin penulis capai, penulis juga menerapkan beberapa konsep pendukung pada film *Bapak*, diantaranya adalah pergerakan kamera. Pergerakan kamera terdiri dari dua bagian yaitu:

a. *Complex Shot*

Complex shot adalah konsep pengambilan gambar dengan berbagai objek yang bergerak baik individu atau kelompok. Ciri-cirinya yaitu terdapat pergerakan lensa kamera, ada pergerakan kamera, tidak ada pergerakan badan kamera, ada pergerakan dari objek (Umbara, 2010: 103).

b. *Simple Shot*

Simple shot adalah teknik pengambilan gambar dimana tidak ada pergerakan pada kamera dan lensa.

Pemilihan *angle kamera* bisa memposisikan penonton lebih dekat atau jauh. Memilih *angle* kamera merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar. Pemilihan *angle* kamera yang seksama mempertinggikan visualisasi dramatik cerita. Level *angle* kamera sendiri terdiri dari tiga bagian, yaitu:

a. *High Angle*

High angle adalah segala macam shot di mana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap subjek. *High angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada di bawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah objek, maka shot itu sudah dinamakan *high angle*.

b. *Eye Level Angle*

Shot yang diambil dengan *eye level* adalah di mana kamera diarahkan sejajar dengan pandangan mata subjek, baik berdiri maupun ketika duduk.

c. *Low Angle*

Shot yang diambil dengan *low angle* adalah setiap shot mengadiah ke atas dalam merekam subjek. Sebuah *low angle* tidak harus berarti demikian rendah seperti pandangan mata cacing melihat setting atau action.

Skenario-skenario film cerita dilengkapi dengan tipe dari shot yang dibutuhkan tiap adegan. Secara teknis, shot adalah ketika DOP mulai menekan tombol *record* hingga menekan tombol *record* kembali. Shot yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar ke dalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar. Beberapa tipe shot yang penulis gunakan yaitu:

a. *Extreme Close-up (ECU)*

Merupakan perekam gambar dengan ukuran gambar yang sangat *detail*, contoh: mata saja atau hidung saja. Kekuatan *extreme close-up* adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek.

b. *Close-up (CU)*

merupakan perekam gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. CU juga bisa diartikan sebagai komposisi gambar yang fokus kepada wajah maka CU seringkali menjadi bagian dari ungkapan dari emosi dari objek utama.

c. *Medium Close-up (MCU)*

Merupakan perekam gambar dari perut hingga atas kepala dengan *view background* masih cukup jelas. Pada MCU, karakter gambar lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam.

d. *Medium shot (MS)*

Memperlihatkan subjek dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi onjek.

e. *Medium Long Shot (MLS)*

Merupakan perekam gambar dari lutut hingga ujung kepala.

f. *Long Shot (LS)*

Adalah pengambilan gambar yang biasanya digunakan untuk menunjukkan identik lokasi dan setting yang ada dalam film.

Mise-en-scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* berasal dari kata Perancis yang memiliki arti *putting in the scene*. *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang dilihat dalam film adalah bagian dari unsur *mise-en-scene*.

Konsep *mise-en-scene* yang penulis gunakan untuk film ini yaitu *naturalis*. *Naturalis* merupakan usaha menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu. Dalam sebuah film penulis dapat menciptakan atau merekayasa. Tetapi disini penulis ingin menonjolkan kesan *real* di dalam setiap set agar film terasa lebih dekat dengan kenyataan yang ada di masyarakat pada umumnya. Aspek-aspek yang terdapat dalam *mise-en-scene* adalah, *setting, costume and makeup, lighting and staging (movement and performance)*. Hal-hal inilah yang harus diperhatikan karena merupakan perpaduan dari sekian elemen yang ada di dalam *frame*. Di dalam *mise-en-scene* terdapat beberapa aspek pendukung yaitu:

a. *Setting*

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak. Dalam sebuah produksi film, pekerjaan perencanaan dan perencanaan *setting* adalah tugas seorang penata artistik. Seorang sineas dapat menggunakan *setting* otentik (sama persis)

dengan cerita di dalam filmnya, atau bisa pula tidak. Dalam pembuatan *set*, penulis harus menarik sebuah realita dari kelas sosial, dan karakter agar semuanya tampak selaras.

b. *Costume and Makeup*

Costume adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Aksesoris *costume* termasuk diantaranya topi, perhiasan, jam tangan, kaca mata, sepatu, serta tongkat. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sekedar penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Sementara *make up* secara umum memiliki beragam fungsi, yakni menggambarkan usia, luka atau lebam di wajah, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok non manusia.

c. *Lighting*

Tanpa *lighting* sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa *lighting* sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi *lighting*. *Lighting* membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. *Lighting* dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur yakni kualitas, arah, sumber, dan warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana dan *mood*.

Disini penulis mencoba memanfaatkan sumber matahari sebagai sumber utama, namun karena pergerakan matahari selalu bergerak tiap menitnya, untuk

menjaga *continuity* gambar maka penulis menggunakan lampu agar *continuity* gambar tetap terjaga. Dalam sinematografi, tata cahaya merupakan elemen yang paling utama. Gaya pencahayaan dalam film ini menggunakan *high key* dan *low contrast* yaitu pencahayaan dengan intensitas tinggi tetapi masih terlihat halus di gambar, terlihat *softlight*.

d. *Blocking* (Pemain dan Pergerakannya)

Seorang sineas juga harus mengontrol akting pemain dan pergerakannya. Seperti yang telah diketahui, pelaku cerita memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pergerakan pelaku cerita selalu dibatasi *framing* pada aspek sinematografi dan tak lepas pula dari pengolahan transisi gambar pada aspek *editing*. Baik aspek *mise-en-scene*, sinematografi, serta *editing* memegang peranan penting dalam menjalin kontinuitas sebuah adegan.

Aktor atau aktris biasa sebutan untuk seseorang pelaku dalam sebuah film yang mampu berakting dan memerankan karakter yang sesuai dengan cerita. Actor tidak hanya sebagai pemain utama bahkan ada juga yang dibuat sebagai figuran, tetapi semua itu adalah pemain. Pemain nantinya yang akan memerankan setiap karakter yang muncul dalam cerita, sehingga nanti tersampainya pesan-pesan yang terkandung dalam cerita melalui dialog ataupun kelakuan yang diperankan dalam bentuk karakter. Pergerakan aktor ataupun pemain merupakan salah satu fokus pengkarya dalam menerapkan konsep sesuai dengan teknis tertentu, berdasarkan konsep penulis, adanya pergerakan pemain dan kamera. Ini menjadi perhatian penulis dalam

menentukan komposisi dinamis dan *angle* untuk mendapatkan *framing* yang menarik dalam setiap *shot*.

Seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Seni lukis merupakan penyusunan kembali konsep dan emosi dalam suatu bentuk baru yang menyenangkan lewat media dua dimensional (Suwaji Bastomi, 1992: 19). Sudjojono (dalam Siregar, 2006: 4) mengatakan seni lukis adalah cara berekspresi diri dalam penyampaian pesan dari seniman kepada apresiator atau penonton. Dalam penciptaannya, setiap seniman mempunyai kebebasan yang mutlak terhadap pemikiran apa yang hendak dituangkan ke suatu media. Hal itu dipertegas oleh pendapat Suzane K. Langer dari bukunya berjudul *The Principles of Art* yang mengatakan bahwa seni adalah suatu ungkapan simbol dan perasaan. Seni lukis adalah kegiatan memberi imej atau warna pada permukaan bidang datar untuk menyampaikan pesan seniman kepada apresiator dengan media dan alat tertentu untuk menyusun kembali konsep dan emosi dalam suatu bentuk lewat media 2 dimensional.

Keragaman dan bentuk-bentuk seni lukis sangatlah luas. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (1976) disebutkan bahwa “Gaya adalah corak (rupa, bentuk dan sebagainya)”. Selain itu, pengertian gaya dapat juga diartikan sebagai suatu pertumbuhan dan perkembangan dari cara seorang seniman dalam berkarya. Dalam konteks seni rupa surrealisme adalah segala sesuatu yang tidak pernah kita bayangkan selama hidup di alam nyata (Soedarso, 2000: 87). Oleh karena itu, pelukis surrealis memanfaatkan bentuk-bentuk nyata

menjadi bentuk-bentuk dalam mimpi yang tidak logis. Sebab yang diungkapkan dalam lukisan merupakan hal-hal diluar kenyataan.

Realisme adalah aliran seni rupa yang menceritakan kehidupan sehari-hari di dunia nyata tanpa dibuat-buat. Tema-tema lukisan realisme biasanya menggambarkan cerita kehidupan pada zamannya masing-masing. Realisme berusaha mengungkap realitas kehidupan serealistik mungkin, yaitu bagaimana rupa alam beserta isinya yang bisa dilihat dengan mata ke dalam suatu lukisan. Pelukis realisme selalu berusaha menunjukkan kehidupan sehari-hari dari karakter, bagaimana suasananya, dilema, dan objek. Realisme banyak mengabaikan subjek-subjek yang tampil dalam ruang yang terlalu luas dan menghindari bentuk-bentuk klasik lainnya yang lebih populer saat itu. Pelukis realisme akan selalu mengamati dan meniru bentuk-bentuk di alam secara akurat.

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Penulis selaku *Director of photography* melakukan beberapa persiapan diantaranya mencari bahan referensi yang akan penulis jadikan panduan dalam penggarapan sebuah karya serta bahan bacaan yang dapat menambah ilmu serta wawasan untuk bisa dikembangkan. Selanjutnya, merancang konsep yang sesuai dengan apa yang penulis garap pada skenario film yakni memvisualisasikan karakter dengan pendekatan karya-karya Basuki Abdullah.

2. Perancangan

Tahap perancangan melakukan dengan tujuan untuk menganalisis beberapa yang berdekatan dengan karya. Tinjauan karya yang telah dijadikan tolak ukur untuk mendapatkan konsep yang akan digagas. Selanjutnya, pada tahap pemilihan konsep untuk memvisualisasikan karakter.

3. Perwujudan

Dalam tahap ini penulis akan mengaplikasikan konsep yang telah penulis pilih terhadap suatu naskah yang akan diproduksi dalam bentuk audio visual. Dalam tahap ini penulis bertanggung jawab sebagai *Director Of Photography* yaitu orang yang memimpin dan mengarahkan perekaman unsur visual dengan menggunakan kamera, yang memenuhi standar teknik, *artistic*, dan pencahayaan.

Selanjutnya sebelum melakukan produksi penulis mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk penerapan konsep. Pada saat tahapan ini penulis mengarahkan baik dari segi *artistic*, teknik kamera, dan pencahayaan. Dalam hal ini penulis berharap penataan *mise en scene* sesuai dengan referensi. Penulis juga menyampaikan capaian yang penulis inginkan kepada *crew* sehingga agar tidak terjadi kesalahpahaman. Dalam proses produksi penulis memvisualisasikan karakter dengan pendekatan gaya lukisan karya-karya Basuki Abdullah. Penulis memahami naskah dulu, kemudian penulis mencari adegan-adegan yang akan menjelaskan karakter dan identitasnya serta suasana untuk bisa divisualkan dengan acuan gaya lukisan karya Basuki Abdullah.

4. Penyajian Karya

Hasil akhir karya film fiksi *Bapak Akan* disiapkan untuk ditayangkan pada penonton. Penulis berharap film ini mampu menjadikan perhatian khusus bahwasannya sikap ataupun tindakan terhadap seseorang jangan sampai menimbulkan dendam pada seseorang tersebut.

G. JADWAL PELAKSANAAN

Jadwal	Februari	Maret	April	Mei
Persiapan				
Perancangan				
Perwujudan				
Penyajian Karya				

Table 1 : Jadwal pelaksanaan karya