

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	I
Halaman Pengesahan.....	Ii
Halaman Persembahan.....	Iii
Halaman Pernyataan.....	Iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	Vii
Daftar Gambar.....	Xi
Daftar Tabel.....	Xiii
Daftar Lampiran.....	Xiv
Daftar Istilah.....	Xv
Abstrak.....	Xxiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	5
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Manfaat Penciptaan.....	6
E. Tinjauan Karya.....	7

BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan.....	12
B. Analisa Objek Penciptaan.....	13
C. Analisis Program Televisi.....	14
D. Teori Penyutradaraan.....	15
E. Teori Pendukung.....	29

1. Teori Videografi.....	19
2. Teori Editing.....	21
3. Teori Suara.....	22
4. Teori Artistik.....	25
5. Teori Pemain.....	25

BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Estetika.....	27
1. Penyutradaraan.....	27
I. Mise En Scene mewujudkan karakter tokoh dengan menggunakan pemain amatir.....	33
a. Akting	34
b. Penataan (<i>setting dan property</i>).....	34
c. Kostum dan Tata rias wajah.....	34
d. Pencahayaan.....	35
II. Konsep penyutradaraan.....	35
a. <i>Casting</i>	36
b. <i>Reading</i> /latihan akting.....	36
2. Videografi.....	39
3. Editing	39
4. Suara	39
B. Konsep Program.....	40
C. Konsep Produksi.....	40
1. Tahap Pra Produksi.....	40

2. Tahap Produksi.....	41
3. Tahap Pasca Produksi.....	42
D. Konsep Teknik.....	42

BAB IV PERWUJUDAN KARYA

A. <i>Pre Production</i>	45
1. Perencanaan Lokasi.....	47
2. Perizinan Lokasi.....	50
3. <i>Casting</i>	51
4. <i>Reading</i> dan Latihan Akting.....	52
5. Pembentukan tim produksi.....	54
6. Pembuatan <i>Shot List</i>	56
7. Pembuatan Jadwal <i>Shooting</i>	57
8. Penyediaan Peralatan <i>Shooting</i>	58
9. Rancangan Biaya Produksi.....	59
B. <i>Production</i>	61
C. <i>Post Production</i>	65
D. Faktor Pendukung dan Penghambat.....	66

BAB V PEMBAHASAN KARYA

A. Penerapan pendekatan <i>director as actor</i> pada tokoh utama.....	69
---	----

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film Sing His Bling.....	7
Gambar 2. Poster Film Cahaya Dari Timur Beta Maluku.....	9
Gambar 3. Poster Film Maju Mundur Kena	19
Gambar 4. Lorong Kampus.....	49
Gambar 5. Kelas.....	49
Gambar 6. Lorong Kampus.....	49
Gambar 7. Toko Makanan.....	49
Gambar 8. Cafe.....	50
Gambar 9. Rumah Gadang.....	50
Gambar 10. Ekpresi Jalak menatap Amak.....	72
Gambar 11. Ekpresi Amak menatap Jalak.....	72
Gambar 12. Tangan Jalak dan Amak bersuit.....	72
Gambar 13. Ekpresi Jalak kecewa karena kalah bersuit.....	73
Gambar 14. Ekpresi Amak bahagia karena menang.....	73
Gambar 15. Ekpresi dan Gestur Jalak tersipu malu melihat Amak.....	74
Gambar 16. Jalak mengintip Amak yang sedang bernyanyi.....	74
Gambar 17. Ekpresi dan gestur tangan Jalak bahagia melihat Amak..	75
Gambar 18. Ekpresi Jalak berwibawa menjawab pertanyaan dosen...	76
Gambar 19. Ekpresi dosen melihat Jalak menghilang.....	76
Gambar 20. Ekpresi dan gestur tangan Jalak bahagia.....	76

Gambar 21. Ekpresi Jalak berimajinasi melihat Lia.....	78
Gambar 22. Ekpresi Jalak tercengang melihat Lia.....	78
Gambar 23. Jalak menari sambil mendekati Lia.....	78
Gambar 24. Lia seperti gadis Minang mendekati Jalak.....	79
Gambar 25. Ekpresi Jalak berimajinasi kepada Lia.....	79
Gambar 26. Ekpresi Jalak berimajinasi kepada Lia.....	79
Gambar 27. Ekpresi Jalak terkejut melihat Ryan.....	80
Gambar 28. Jalak dengan stlye tradisional Minangkabau di saat pesta..	81
Gambar 29. Jalak menari memasuki taman tempat pesta.....	81
Gambar 30. Ekpresi Jalak sedih melihat Lisa.....	81
Gambar 31. Ryan tetap menikmati Lisa.....	82
Gambar 32. Siluet Lisa dengan seseorang cowok.....	82
Gambar 33. Lisa didalam kamar dengan seseorang cowok.....	82
Gambar 34. Ekpresi Jalak bahagia dan gestur tangan Jalak di saat memenangkan permainan di pasar malam	83
Gambar 35. Ekpresi Jalak bahagia mendapatkan handphone di pasar malam.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karakter tokoh.....	28
Tabel 2. Karakter Hendri menjadi Jalak.....	31
Tabel 3. Daftar pemain utama.....	52
Tabel 4. Daftar nama pemain pembantu.....	52
Tabel 5. Tim produksi Jalak Hereos.....	55
Tabel 6. <i>Shotlist</i> Jalak Hereos.....	57
Tabel 7. Daftar peralatan dan <i>software</i> produksi film Jalak Heroes.....	58
Tabel 8. Daftar <i>post production software</i>	59
Tabel 9. Anggaran biaya produksi film <i>Jalak Heroes</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skenario film Jalak Heroes

Lampiran 2. *Breakdown script* Jalak Heroes

Lampiran 3. Jalak Heroes Schoting Schedule

Lampiran 4. *Casting report*

Lampiran 5. Dokumentasi foto

Lampiran 6. Poster Film Jalak Heroes

Lampiran 7. Biodata diri

DAFTAR ISTILAH

A

Actor	: Aktor
Akting	: Proses pemahaman dan penciptaan tentang perilaku dan karakter pribadi dari seseorang yang diperankan.
Adegan/ <i>Scene</i>	: Suatu segment pendek dari berkesenambungan yang diikat karakter, atau motif. Keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi oleh ruang, waktu, isi, dan tema
<i>Audio Visual</i>	: Sebutan untuk perangkat yang menggunakan unsur suara dan gambar.
<i>Angle</i>	: Sudut pengambilan gambar.
<i>Audio Effect</i>	: Efek suara.
<i>Audio Mixing</i>	: Proses penyatuan dan penyelarasan suara dari berbadai macam jenis dan bentuk suara atau proses pengaturan suara dari berbagai macam jenis input, menghasilkan unsur sound yang diperlukan untuk memenuhi tuntutan kebutuhan.

B

<i>Breakdown</i>	: Perencanaan Pengaturan atau dalam sebuah produksi film atau televisi.
<i>Budget</i>	: Dana, Biaya pengeluaran keseluruhan dari produksi film.
<i>Blocking</i>	: Batas atau ruang gerak pemain maupun kamera dalam suatu proses produksi.
<i>Big Close Up</i>	: Ukuran Gambar dengan memfokuskan secara skala.

C

<i>Camera</i>	: Sistem perangkat mekanik atau elektronik yang mengontrol pergerakan film yang belum diekspos di belakang lensa dan shutter dan yang menentukan gambar serta tingkatan cahaya yang masuk ke dalam film.
<i>Camera Blocking</i>	: Penempatan posisi kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar.
<i>Camera Tracks</i>	: Lintasan Kamera yang terbuat dari metal atau lembaran kayu. Lintasan digunakan untuk menjamin kehalusan gerakan kamera.
<i>Casting</i>	: Proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang akan dimainkan.
<i>Continuity</i>	: Kesenambungan
<i>Cut</i>	: Pemotongan gambar
<i>Cutting</i>	: Proses pemotongan gambar
<i>Cut to</i>	: Secara cepat mengubah gambar dalam film dari adegan masa kini ke adegan lainnya tanpa adanya transisi.
<i>Close Up</i>	: Pengambilan gambar dari jarak dekat.

D

<i>Desain</i>	: Rancangan atau kerangka.
<i>Director</i>	: Sutradara, Pemimpin.
<i>Diegetic Sound</i>	: Seluruh suara yang berasal dari dalam penceritaan film.

Dissolve : Teknik penumpukan gambar pada *editing* maupun syuting multi kamera.

Dolly : Kendaraan/alat beroda untuk membawa kamera dan operator kamera selama pengambilan gambar.

Durasi : Waktu yang diberikan atau dijalankan.

E

Editing : Proses pemotongan gambar

Editor : Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar *video* dan *audio*.

Editing continuity : Perpindahan *shot* tanpa terjadinya lompatan waktu

Editing offline : Proses editing dalam tahapan pemindahan data dan penyusunan gambar.

Editing Online : Proses *editing* setelah *editing offline* dengan penambahan efek *audio visual* dan *credit title*.

Ekspresi : Pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan sebagainya:

Establishing Shot : Sebuah *shot* dari jarak jauh atau *shot* pembuka.

Ext : Eksterior, bagian dari film yang diambil di luar ruang. Eksterior dapat berupa set yang dibentuk atau alam.

Extreme Close Up : Pengambilan gambar dari jarak dekat.

F

Film : Media untuk merekam gambar yang menggunakan *selluloid* sebagai bahan

dasarnya.

Flashback : Bagian dari cerita film yang mengisahkan waktu periode awal tergantung dari cerita.

Final Editing : Proses pemotongan gambar secara menyeluruh.

Frame : Suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose, ukuran *frame* bervariasi sesuai format yang akan diambil gambarnya.

Full Shot : Gambar yang diambil seutuhnya dari bawah sampai atas setinggi frame.

Floorplan : Gambar yang berbentuk skala, gambar-gambar ruang seperti ruang tamu, kamar dan sebagainya.

G

Gestur : Suatu bentuk komunikasi non-verbal dengan aksi tubuh yang terlihat mengkomunikasikan pesa-pesan tertentu, baik sebagai pengganti bicara atau bersamaan dan paralel dengan kata-kata.

Genre : Klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama, seperti aksi, drama dan sebagainya.

H

Hard Light : Kualitas pencahayaan yang menyorot tajam dan cenderung membentuk obyek dan bayangan yang jelas.

High Angle : Sudut kamera yang melihat obyek dalam *frame* yang berada di bawahnya, posisi kamera lebih tinggi dari obyeknya.

High Key Lighting : Rancangan tata cahaya yang menghasilkan batas yang tipis antara area gelap dan terang.

Hunting Location : Proses pencarian dan penggunaan lokasi yang tepat dan terbaik untuk *shooting*.

I

Int : Interior, bagian dari film yang diambil di dalam ruangan. Interior dapat berupa set yang dibentuk di studio atau diluar studio. Lebih dikenal sekarang ini sebagai *location interiors*.

J : -

Jump cut : Sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian

K

Kameraman : Orang yang mengoperasikan kamera.

Key Light : Cahaya utama yang digunakan untuk menerangi subyek.

L

Lensa : Konstruksi dari berbagai macam potongan kaca yang dipasang sesuai kebutuhan dan dimasukkan kedalam *tube* metal.

Long Shot : Gambar direkam dari jarak jauh. Biasanya digunakan dengan cara pengambilan gambar dari sudut panjang dan lebar.

Low Angle : Sudut kamera yang melihat obyek dalam *frame* yang berada diatasnya, posisi kamera lebih rendah dari obyeknya.

Location : Lokasi

M

Master scene : Adegan utama dengan teknik ukuran pengambilan gambar secara penuh.

Medium Close Up : Pengambilan gambar dari jarak yang cukup dekat.

Medium Long Shot : Gambar diambil dari jarak yang panjang dan jauh.

Medium Shot : Gambar diambil dari jarak dekat.

Mise En Scene : Segala aspek yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya. Yakni meliputi *setting*, tata cahaya, kostum dan tata rias, serta pergerakan kamera.

Mood : Suasana hati

N

Naratif : Rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain yang terikat oleh sebab-akibat dalam suatu ruang dan waktu.

Nondiegetic Sound : Seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita film dan hanya mampu didengar oleh penonton.

O

Opening Scene : Adegan membuka cerita pada film untuk mendapatkan perhatian dari penonton.

P

Panning : Pergerakan horisontal melalui poros kamera dari kiri ke kanan maupun sebaliknya.

Produser : Orang yang bertanggung mengelola produksi dari awal hingga akhir.

R

Reading : Proses membaca dan memahami naskah dengan pemain lainnya.

Rehelsel : Tahap latihan akting

S

Sequence : Sebuah rangkaian adegan.

Setting : Aturan

Scene : Adegan pendek dari suatu cerita.

Script : Naskah

Shot : Pengambilan gambar yang terdiri dari satu *frame*.

Shot Size : Ukuran pengambilan gambar.

Stock Shot : Berbagai bentuk gambar yang diciptakan untuk menjadi pilihan pada saat gambar-gambar tersebut memasuki proses *editing*.

Storyboard : Sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah dan dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah.

Surprise : Kejutan, Keheranan atau kagetan

Style : Gaya, ragam corak atau mode.

T

Talent : Orang yang memerankan suatu peran dalam sebuah cerita film.

Take : Pengambilan gambar.

Treatment : Presentasi detail dari cerita sebuah film namun belum berbentuk naskah.

Two/Three Shot : Perintah yang seringkali digunakan oleh sutradara untuk mengarahkan kamera pada dua / tiga obyek yang dituju.

Track record :

U : -

V

Very Long Shot : Gambar yang diambil dari jarak yang sangat jauh.

Voice Over : Suara dari *announcer* atau penyiar untuk mendukung isi cerita (narasi).

W : -

X : -

Y : -

Z : -

ABSTRAK

Jalak Heroes adalah sebuah film yang mengangkat cerita tentang seorang pemuda Minangkabau yang bernama Jalak pergi merantau untuk kuliah di perguruan tinggi di sebuah kota besar. Film *Jalak Heroes* ini bergenre komedi romantik dan dibintangi oleh para pemain amatir yang telah dipilih dengan karakter-karakter yang tepat untuk diperankannya.

Seseorang sutradara harus memperhatikan, *mise en scene* setiap adegan, seperti settingan, kostum, pencahayaan, serta acting para pemain. Film ini penulis lebih memfokuskan terhadap akting pemain untuk mewujudkan karakter tokoh, agar bisa memberikan hiburan yang menarik untuk penonton

Pada penciptaan karya ini penulis menghadirkan pemain yang baru berpengalaman di dunia acting, agar bisa mentransformasikan sesuai dengan pandangan penulis selaku sutradara melalui pendekatan *director as actor* serta pendalaman karakter yang akan diarahkan kepada pemain amatir dalam film *Jalak Heroes*.

Kata kunci : Penyutradaraan, Pemain Amatir, *Director as Actor* dan *Jalak Heroes*