

MENYUTRADARAI FILM FIKSI SUTAN RANTAU DENGAN MENGGUNAKAN KONSEP OPTIMALISASI *GESTURE* TOKOH UTAMA

Oleh

GITO ALFIANDRA

NIM : 06382012

ABSTRAK

Pertanggungjawaban karya seni menyutradarai film fiksi *Sutan Rantau* dengan konsep optimalisasi *gesture* tokoh utama ini bertujuan untuk (1) Memberikan kesan gerak tubuh yang dapat menyampaikan perasaan atau keadaan tokoh utama selain dialog atau verbal (2) Sebagai pendamping dialog atau verbal agar tidak terlihat monoton. Objek penciptaan karya seni ini adalah kisah seorang anak yang lahir dari perkawinan lintas budaya yaitu ayah berdarah *Minangkabau* dengan menganut sistem *matrilineal* sedangkan ibu berdarah *Jawa* yang menganut sistem *patrilineal* dan hidup di lingkungan adat dan budaya *Minangkabau*.

Konsep estetik pada karya seni ini dibangun oleh gerak tubuh, cara berdialog, pembawaan suasana adegan dan membangun kesadaran tokoh untuk mengeksplorasi adegan dan properti yang ada di dalam set, semua itu dioptimalkan untuk menambah nilai estetika yang ada di dalam *mise en scene*. Unsur ini lah yang akan menam bah nilai keindahan pada film fiksi *Sutan Rantau*.

Untuk tercapainya *gesture* pada tokoh utama, dibutuhkan latihan acting, *reading*, dan mencontohkan gerak tubuh dan ekspresi yang di inginkan. Pendekatan emosional dan komunikasi verbal dibutuhkan untuk memberikan kenyamanan pada pemain sehingga bias larut dengan karakter yang diharapkan.

Kata kunci: **Film fiksi *Sutan Rantau*, *gesture*, karakter tokoh utama.**

HALAMAN PENGESAHAN

**OPTIMALISASI *GESTURE* TOKOH UTAMA
PADA FILM FIKSI
*SUTAN RANTAU***

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
ABSTRAK	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Tinjauan Penciptaan	4
D. Manfaat Penciptaan	4
E. Tinjauan Karya	6

BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan	10
B. Analisa Objek Penciptaan	13
C. Analisis Program Televisi	20
D. Teori Penyutradaraan	25
E. Teori Pendukung	29

BAB III KONSEP KARYA	
A. Konsep Estetik	34
B. Konsep Program	36
C. Konsep Produksi	39
D. Konsep Teknik	45
BAB IV PERWUJUDAN KARYA	
A. Pra Produksi	50
B. Produksi	69
C. Pasca Produksi	76
D. Faktor Pendukung dan Penghambat	77
BAB V PEMBAHASAN KARYA	
A. Pendekatan Gesture Untuk Memperkuat Karakter Tokoh Utama	80
B. Pendekatan Gesture Untuk Memperkuat Karakter Tokoh Utama (Kandar)	81
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	