

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR ISTILAH.....	xviii
ABSTRAK.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya dan Originalitas	5
BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	
A. Objek Penciptaan	11
B. Analisa Objek Penciptaan	12
C. Analisis Program Televisi	17
D. Teori Penyutradaraan	20
E. Teori Pendukung	23
BAB III KONSEP KARYA	
A. Konsep Estetika	45
B. Konsep Program	62
C. Konsep Produksi	62
D. Konsep Teknik	69

BAB IV PERWUJUDAN KARYA

A. Persiapan	74
B. Elaborasi	75
C. Sintesis	77
D. Realisasi	78
E. Penyajian	99

BAB V PEMBAHASAN KARYA

1. Membangun suasana aksi dan ketegangan	103
2. Membangun suasana ketakutan,mistis,supranatural.....	121
3. Membangun suasana melankolis, emosional	128
4. Membangun suasana lucu,bahagia	141

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	148
B. Saran	150

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Poster Film <i>Kungfu Hustle</i>	6
Gambar 2. Poster Film Warkop DKI <i>Reborn part 1</i>	7
Gambar 3. Poster Film <i>My Stupid Boss</i>	8
Gambar 4. Rumah Wawan.....	83
Gambar 5. Rumah Inul.....	83
Gambar 6. Dapur.....	84
Gambar 7. Ekterior Bara dan Wawan	85
Gambar 8. Ekterior Bara dan Wawan	86
Gambar 9. Ekterior Bara dan Wawan	86
Gambar 10. Ekterior Bara dan Wawan	87
Gambar 11. Ekterior Bara dan Wawan	87
Gambar 12. Ekterior Bara dan Wawan	87
Gambar 13. Ekterior Bara dan Wawan	88
Gambar 14. Ekterior Bara dan Wawan	88
Gambar 15. Ekterior Bara dan Wawan	89
Gambar 16. Ekterior Bara dan Wawan	100
Gambar 17. Ekterior Bara dan Wawan	100
Gambar 18. Ekterior Bara dan Wawan	101
Gambar 19. Ekterior Bara dan Wawan	101
Gambar20. Ekterior Bara dan Wawan	103

Gambar 21. Ekterior Bara dan Wawan	103
Gambar 22. Ekterior Bara dan Wawan	104
Gambar 23. Ekterior Bara dan Wawan	104
Gambar 24. Aplikasi unsur sinematik setting dan properti serta pergerakan pemain.....	105
Gambar 25. Aplikasi unsur sinematik setting dan properti serta pergerakan pemain	105
Gambar 26. Aplikasi unsur sinematik setting dan properti serta pergerakan pemain	105
Gambar 27. Aplikasi unsur sinematik setting dan properti serta pergerakan pemain	106
Gambar 28. Aplikasi unsur sinematik setting dan properti serta pergerakan pemain	106
Gambar 29. Aplikasi unsur sinematik setting dan properti serta pergerakan pemain	107
Gambar 30. Aplikasi unsur sinematik setting dan properti serta pergerakan pemain	107
Gambar 31. Aplikasi unsur sinematik kostum dan <i>makeup</i>	108
Gambar 32. Aplikasi unsur sinematik kostum dan <i>makeup</i>	108
Gambar 33. Aplikasi unsur sinematik kostum dan <i>makeup</i>	109
Gambar 34. Aplikasi unsur sinematik kostum dan <i>makeup</i>	109
Gambar 35. Aplikasi unsur sinematik kostum dan <i>makeup</i>	110
Gambar 36. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi.....	111
Gambar 37. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	112
Gambar 38. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	112
Gambar 39. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	113

Gambar 40. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	113
Gambar 41. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	113
Gambar 42. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	112
Gambar 43. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	114
Gambar 44. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	115
Gambar 45. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	115
Gambar 46. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	115
Gambar 47. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	116
Gambar 48. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	117
Gambar 49. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	117
Gambar 50. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	117
Gambar 51. Aplikasi unsur sinematik setting dan property.....	118
Gambar 52. Aplikasi unsur sinematik setting dan property.....	118
Gambar 53. Aplikasi unsur sinematik setting dan property.....	119
Gambar 54. Aplikasi unsur sinematik setting dan property.....	119
Gambar 55. Aplikasi unsur sinematik kostum dan rias	120
Gambar 56. Aplikasi unsur sinematik kostum dan rias	120
Gambar 57. Aplikasi unsur sinematik kostum dan rias	121
Gambar 58. Aplikasi unsur sinematik pencahayaan	121
Gambar 59. Aplikasi unsur sinematik pencahayaan	122
Gambar 60. Aplikasi unsur sinematik pencahayaan	122

Gambar 61. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	123
Gambar 62. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	123
Gambar 63. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	124
Gambar 64. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	124
Gambar 65. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	125
Gambar 66. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	126
Gambar 67. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	126
Gambar 68. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	126
Gambar 69. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	127
Gambar 70. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	127
Gambar 71. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	128
Gambar 72. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	128
Gambar 73. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	129
Gambar 74. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	129
Gambar 75. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	130
Gambar 76. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	130
Gambar 77. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	130
Gambar 78. Aplikasi unsur sinematik <i>setting</i> dan <i>property</i>	131
Gambar 79. Aplikasi unsur sinematik pencahayaan	132
Gambar 80. Aplikasi unsur sinematik pencahayaan	132
Gambar 81. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	133

Gambar 82. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	133
Gambar 83. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	134
Gambar 84. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	134
Gambar 85. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	135
Gambar 86. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	135
Gambar 87. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	136
Gambar 88. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	136
Gambar 89. Aplikasi unsur sinematik Sinematografi	136
Gambar 90. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	137
Gambar 91. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	137
Gambar 92. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	138
Gambar 93. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	139
Gambar 94. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	140
Gambar 95. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	140
Gambar 96. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	140
Gambar 97. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	141
Gambar 98. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	141
Gambar 99. Aplikasi unsur sinematik <i>editing</i>	141
Gambar 100. Aplikasi unsur sinematik <i>make up, kostum</i>	142
Gambar 101. Aplikasi unsur sinematik <i>make up, kostum</i>	142
Gambar 102. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	143

Gambar 102. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	143
Gambar 104. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	144
Gambar 105. Aplikasi unsur sinematik <i>sound</i>	144

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Setting	47
Tabel 2. Setting	49
Tabel 3. Mise en scene	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skenario film “BAWARE”

Lampiran 2. *Breakdownscript* “BAWARE”

Lampiran 3. Daftar *table* 2. Pemain utama

Daftar *table* 3. Pemain pembantu

Daftar *table* 4. Tim Produksi

Daftar *table* 5. *Shot List* “BAWARE”

Daftar *table* 6. Peralatan produksi “BAWARE”

Daftar *table* 7. *Post Production*

Daftar *table* 8. Anggaran biaya

Lampiran 4. *Casting Sheet*

Lampiran 5. *Breakdown sheet*

Lampiran 6. *Jadwal produksi*

Lampiran 7. *Talent report*

Lampiran 8. *Location report*

Lampiran 9. *Shooting schedule*

Lampiran 10. Biodata

Lampiran 11. Poster Film “BAWARE”

DAFTAR ISTILAH

A

- Actor* : Aktor
- Akting* : Proses pemahaman dan penciptaan tentang perilaku dan karakter pribadi dari seseorang yang diperankan.
- Adegan/ Scene* : Suatu segment pendek dari berkesenambungan yang diikat karakter, atau motif. keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi oleh ruang, waktu, isi, dan tema
- Audio Visual* : Sebutan untuk perangkat yang Menggunakan unsur suara dan gambar.
- Angle* : Sudut pengambilan gambar.
- Audio Effect* : Efek suara.
- Audio Mixing* : 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

- Breakdown* : Perencanaan Pengaturan atau dalam sebuah produksi film atau televisi.
- Budget* : Dana, Biaya pengeluaran keseluruhan dari produksi film.
- Blocking* : Batas atau ruang gerak pemain maupun kamera

dalam suatu proses produksi.

Big Close Up : Ukuran Gambar dengan memfokuskan secara skala.

C

Camera : 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 kedalam film.

Camera Blocking : Penempatan posisi kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar.

Camera Tracks : Lintasan Kamera yang terbuat dari metal atau lembaran kayu. Lintasan digunakan untuk menjamin kehalusan gerakan kamera.

Casting : Proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang akan dimainkan.

Continuity : Kesenambungan

Cut : Pemotongan gambar

Cutting : Proses pemotongan gambar

Cut to : Secara cepat mengubah gambar dalam film dari adegan masa kini ke adegan lainnya tanpa adanya transisi.

Close Up : Pengambilan gambar dari jarak dekat.

D

Desain : Rancangan atau kerangka.

Director : Sutradara, Pemimpin.

<i>Diegetic Sound</i>	: Seluruh suara yang berasal dari dalam penceritaan film.
<i>Dissolve</i>	: Teknik penumpukan gambar pada <i>editing</i> maupun syuting multi kamera.
<i>Dolly</i>	: Kendaraan/alat beroda untuk membawa kamera dan operator kamera selama pengambilan gambar.
Durasi	: Waktu yang diberikan atau dijalankan.
E	
Editing	: Proses pemotongan gambar
<i>Editor</i>	: Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar <i>video</i> dan <i>audio</i> .
<i>Editing continuity</i>	: Perpindahan <i>shot</i> tanpa terjadinya lompatan waktu
<i>Editing offline</i>	: Proses editing dalam tahapan pemindahan data dan penyusunan gambar.
<i>Editing Online</i>	: Proses <i>editing</i> setelah <i>editing offline</i> dengan penambahan efek <i>audio visual</i> dan <i>credit title</i> .
<i>Ekspresi</i>	: Pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan sebagainya:
<i>Establishing Shot</i>	: Sebuah <i>shot</i> dari jarak jauh atau <i>shot</i> pembuka.
<i>Ext</i>	: Eksterior, bagian dari film yang diambil di luar ruang. Eksterior dapat berupa set yang dibentuk atau alam.
<i>Extreme Close Up</i>	: 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. Biasanyadigunakan 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

"BAWARE" adalah sebuah film yang mengangkat cerita tentang seorang anak kecil yang bernama Wawan yang berkeinginan mencicipi rendang nyonya Minun yang terkenal di Sumatera Barat. Film "BAWARE" ini bergenre drama komedi dengan memakai unsur sinematik untuk memperkuat *mood*.

Pada penciptaan karya ini penulis menghadirkan suasana beragam, mulai dari aksi dan ketegangan, ketakutan, mistis, supranatural, melankolis, emosional, serta lucu dan bahagia dengan memaksimalkan unsur sinematik.

Film ini lebih memfokuskan terhadap unsur sinematik untuk mewujudkan Suasana (*mood*). Sutradara harus memperhatikan unsur sinematik setiap adegan, seperti *Mise en scene*, *Sinematografi*, *Editing* dan *Sound*. agar bisa memberikan yang menarik kepada penonton.

Kata kunci : "BAWARE", Sutradara ,unsur sinematik, suasana (*mood*).