

PENERAPAN *SETTING* PROPERTI DENGAN KONSEP REALISPADA FILM FIKSI “KAMBING HITAM”

I Ketut Agus Cahaya Sentana¹, I Dewa Made Darmawan², I Nyoman Payuyasa³

^{1,2,3} Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

e-mail: aguscahaya2000@gmail.com¹, dewamadedarmawan@gmail.com², payuyasa@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received: January,
2023
Accepted: March,
2023
Publish online:
March, 2023

ABSTRACT

Directing is one of the important aspects of film production which is responsible for making creative and technical decisions from start to finish. In the context of comedy films, directing plays an important role in creating the right atmosphere and setting the right timing to produce laughter from the audience. A good director in a comedy film must also be able to manage chemistry between players and direct actors to maintain the comicality of the script that has been written. The director is also responsible for choosing the right location and set according to the concept and theme to be conveyed in the film. In the production process of this short film with the Comedy Not My Fault genre, the method of stages and procedures that have been implemented, namely SOP (Standard Operational Procedure) which includes the stages of pre-production, production, to post-production, is applied. With SOP, it makes it easier for the production team to carry out 3 aspects of production properly and correctly. In this production, the writer becomes the director who plays a very important role in the three aspects of production so that the writer and the assistant director do in-depth research at the pre-production stage to get ideas that suit production needs. To produce a successful comedy film, directors must be able to balance comedy elements and solid stories, and pay attention to what the audience wants and the right market. Thus, good directing can help create comedy films that are entertaining and captivating for the audience. In this production, the writer applies 27 scenes in this comedy short film in order to get maximum results.

Keyword : Directing, Short film, Comedy genre

ABSTRAK

Penyutradaraan merupakan salah satu aspek penting dalam produksi film yang bertanggung jawab atas pengambilan keputusan kreatif dan teknis dari awal hingga akhir produksi. Dalam konteks film komedi, penyutradaraan memainkan peran yang penting dalam menciptakan suasana yang tepat dan mengatur timing yang tepat untuk menghasilkan tawa dari penonton. Penyutradaraan yang baik dalam film komedi juga harus mampu mengelola *chemistry* antar pemain dan mengarahkan aktor agar mempertahankan komikalitas dari skenario yang telah ditulis. Penyutradaraan juga bertanggung jawab atas pemilihan lokasi dan set yang tepat sesuai dengan konsep dan tema yang ingin disampaikan dalam film. Pada proses produksi karya film pendek bergenre Komedi *Bukan Salahku* ini menerapkan metode tahapan dan prosedur yang telah di berlakukan yakni SOP (*Standar Operational Procedure*) yang meliputi tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Dengan adanya SOP, memudahkan tim produksi untuk menjalankan 3 aspek produksi dengan baik dan benar. Pada produksi ini penulis menjadi Sutradara yang berperan sangat penting dalam ketiga aspek produksi sehingga penulis dengan Asisten Sutradara melakukan riset mendalam pada tahap pra produksi untuk mendapatkan ide yang sesuai dengan kebutuhan produksi. Untuk menghasilkan film komedi yang sukses, penyutradaraan harus mampu mengimbangi antara elemen komedi dan cerita yang solid, serta memperhatikan apa yang diinginkan oleh penonton dan pasar yang tepat. Dengan demikian, penyutradaraan yang baik dapat membantu menciptakan film komedi yang menghibur dan memikat bagi penonton. Dalam produksi kali ini penulis menerapkan 27 *Scene* Pada film pendek komedi ini supaya mendapatkan hasil yang maksimal.

Kata Kunci : Penyutradaraan, Film pendek, Genre komedi

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini Film sudah menjadi media hiburan sehari-hari oleh semua khalayak, bukan hanya untuk media hiburan Film juga dapat membuat khalayak mendapatkan sesuatu hal yang baru sehingga dapat menginspirasi mereka untuk membuat karya maupun hal untuk kegiatan sehari-hari. Seperti halnya para sineas muda yang semakin banyak mengembangkan karyanya lewat media Film sehingga membuat dunia hiburan Film semakin berkembang pesat. Semakin berkembangnya jaman, Film juga dapat sebagai media untuk menyampaikan sebuah ungkapan rasa, emosi maupun kisah yang dialami oleh pembuat film sehingga dapat tersampaikan kepada semua khalayak.

Merdeka Belajar Kampus Merdeka atau sering disebut (MBKM) adalah suatu program yang di terapkan pada kampus ISI Denpasar untuk setiap mahasiswa untuk dapat menemukan keahliannya selain di bidang profesionalnya tersebut. Sebagai mahasiswa yang mengikuti program Kampus Merdeka (MBKM) penulis mengambil pilihan yaitu Studi/Projek Independen Program Kegiatan MBKM dan memilih salah satu rumah produksi yang bernama Luar Kotak Production sebagai mitra dalam kegiatan Studi/Projek Independen ini. Luar Kotak Production adalah salah satu rumah produksi yang bergerak di bidang Film, tidak hanya pada bidang film saja Luar Kotak Production juga bergerak dalam bidang musik sehingga penulis dapat wawasan bagaimana berkerja kreatif menggunakan suara. Alasan penulis memilih tempat magang di Luar Kotak Production adalah relasi yang dimiliki oleh penulis terhadap founder Luar Kotak Production yang memudahkan penulis dalam menjalankan kegiatan MBKM serta menjalin kerjasama terhadap mitra. Pada kegiatan MBKM ini penulis bekerja sama dengan rumah produksi Luar Kotak Production untuk menggarap sebuah karya sebagai mayor penyutradaraan yaitu menjadi Sutradara dalam penggarapan sebuah film pendek bergenre Komedi yang berjudul *Bukan Salahku*.

Pada kesempatan ini penulis memfokuskan untuk penerapan penyutradaraan pada film pendek bergenre Komedi *Bukan Salahku*. Dalam karya ini penulis mendapatkan referensi cerita dari sebuah film pendek karya Adnan Andriano yang berjudul *Lihat Dulu Kiri-Kanan* yang menceritakan tentang anak di bawah umur yang memiliki kecanduan menonton film dewasa. Dalam penggarapan film pendek bergenre Komedi *Bukan Salahku* bercerita tentang anak remaja yang memiliki kecanduan menonton film dewasa dengan meminjam laptop dari kakaknya. Disaat hari-harinya baik-baik saja dan berjalan terasa begitu cepat dia menemukan masalah yaitu laptop kakaknya yang macet disaat

dia sedang menonton film dewasa tersebut. Disinilah dia memiliki ide untuk menunggu daya laptopnya untuk habis. Berbagai macam alasan dia berikan kepada kakaknya untuk mengulur waktu yang terasa berjalan begitu lambat.

Manfaat yang ingin di sampaikan oleh penulis terkait Penyutradaraan film pendek bergenre Komedi *Bukan Salahku* terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berbasarkan manfaat yang di peroleh mahasiswa dalam program projek independen ini yakni memperoleh sebuah pengalaman baru di dalam dunia produksi film pada devisi Penyutradaraan :

1. Perguruan tinggi

Manfaat yang dapat di peroleh dari perguruan tinggi yakni, memperluas dalam menjalin Kerjasama dengan mitra yang sesuai dengan industri yang sesuai dengan lingkup prodi yang dimiliki oleh perguruan tinggi Institut Seni Indonesia Denpasar, juga memperoleh relasi ikatan dengan masyarakat sosial. Secara tidak langsung dalam program ini dapat memperkenalkan perguruan tinggi pada dunia luas.

2. Mahasiswa

Manfaat yang dapat diperoleh mahasiswa memiliki peranan besar bagi perubahan mahasiswa begitu besar, begitu juga berpengaruh tentunya di dalam bidang disiplin mahasiswa tersebut, dikarenakan pada program projek independen ini dapat merubah pola pikir mahasiswa di dalam bidangnya dalam konteks dunia profesional kerja. Manfaat pertama bagi mahasiswa program projek independen yakni tentunya memperoleh ilmu baru yang sebelumnya tidak di dapatkan pada lingkup perguruan tinggi, dikarenakan pada lingkup mitra tersebut terdapat pertemuan baru antara mahasiswa beserta mitra, tentunya dalam hal tersebut adanya pertukaran pikiran dan saling berbagi pengalaman di dunia disiplin film. Selain pengetahuan tidak kalahnya manfaat bagi mahasiswa yang juga penting yakni relasi (*networking*), tidak bisa di pungkiri dalam dunia perfilman relasi juga sangatlah penting bagi mahasiswa yang baru terjun di disiplin ilmu film, dengan adanya relasi baru menguntungkan bagi mahasiswa dalam memperoleh projek kedepannya di dalam produksi film.

3. Mitra

Manfaat yang dapat di peroleh bagi mitra yakni, dapat penerimaan tenaga kerja baru bagi perusahaan, juga mendapatkan keuntungandapat membantu pengembangan bagi perusahaan. Mitra juga memperoleh relasi baru dalam dunia kerja profesional, relasi antar perguruan tinggi juga diperoleh bagi mitra, sehingga kedepannya mitra tersebut sekiranya layak dan pantasdi jadikan sebagai tempat belajar mahasiswa di bidang penerapan ilmu, memungkinkan memperoleh rekomendasi dari

perguruan tinggi sebagai mitra proyek independent.

KAJIAN PUSTAKA

Film komedi adalah film yang sengaja dibuat untuk membuat penonton tertawa. Komedi adalah drama ringan hati, dibuat untuk menghibur dan memprovokasi kenikmatan lelucon. Jenis film komedi umumnya melebih-lebihkan situasi, bahasa, akting, dan karakter. Film komedi juga bisa mengurangi segala kelemahan, rasa frustrasi dalam diri, dan melarikan diri sesaat dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya dalam film komedi selalu happy ending, meskipun dari elemen humor memiliki sisi serius atau pesimis.

Jurnal penciptaan karya Rizki Briandana dan Nindyta Aisyah Dwityas yang berjudul *Dinamika Film Komedi Indonesia Berdasarkan Unsur Naratif*. Pada jurnal ini membahas tentang pemetaan film Indonesia, khususnya untuk genre film komedi yang telah muncul sejak tahun 1951 hingga 2013. Salah satu pembahasan dalam jurnal ini tentang jenis dan kategori komedi yaitu *slapstick*, *Verbal Comedy* dan *screwball*.

Slapstick adalah komedi primitif dan universal dengan tindakan luas, agresif, fisik, dan visual, termasuk kekejaman berbahaya atau menyakitkan dan kekerasan, permainan kasar, dan lelucon dengan penglihatan vulgar (misalnya, melempar kue di wajah, rumah runtuh, jatuh di laut, hilangnya celana atau rok, mobil tabrak lari, orang mengejar, dll). Dalam mengemas *slapstick* memerlukan waktu yang lama untuk mendapatkan hasil yang baik. *Slapstick* berkembang dan terlahir kembali dalam komedi mulai tahun 1930-an dan 1940-an.

Verbal Comedy adalah jenis komedi klasik yang ditandai oleh kecerdasan kejam verbal, sindiran seksual, atau absurditas lisan dari dialog dalam film, atau kemudian oleh merendahkan diri, dan humor bijaksana.

Komedi *screwball* atau sinting menunjukkan kegilaan, eksentrisitas, kekonyolan, dan perilaku tidak menentu. Film komedi jenis ini menggabungkan sandiwara, dagelan, dan dialog dalam film dengan lebih canggih.

Dalam produksi film ini menggunakan teori teori yang berkaitan dengan penyutradaraan dan pengadegan. Buku karya Dancyger yang berjudul *The Director's Idea The Path To Great Directing* (2006:3) menjelaskan bahwa sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dalam mengubah kata-kata dalam naskah menjadi penggambaran yang kemudian disatukan menjadi sebuah film.

Sedangkan menurut Suwasono (2014:50) sutradara adalah orang yang mempunyai kemampuan untuk mengarahkan secara langsung aspek- aspek kreatif dalam produksi film baik untuk menampilkan adegan - adegan maupun intruksi tentang sudut pengambilan gambar. Sutradara akan

memimpin dan mengarahkan team, baik pemain maupun kru, untuk mengikuti petunjuknya.

Dalam memproduksi sebuah film atau video sutradara mempunyai tanggung jawab penuh dalam memimpin dan mengintruksikann atau memberi arahan kepada seluruh tim , baik pemain maupun kru film. Sutradara akan bekerja secara bertahap sesuai dengan konsep artistic yang telah dijabarkan dalam bentuk gaya, teknik, sikap dan karakter yang memwarnai seluruh penampilan dalam film dan video. Dalam buku film *Art;An Introduction* karya Bordwell, David & Kristin Thompson Formula dari bentuk naratif dalam Struktur Hollywood Klasik yang telah di intisarikan adalah sebagai berikut.

- a. Karakter atau tokoh utama yang sering disebut dengan protagonis yang merupakan agen sebab-akibat. Dalam peristiwa yang dipaparkan harus memiliki tujuan (*goal*), kebutuhan (*need*), dan hasrat (*desire*). Melalui hasrat setiap karakter menginginkan sesuatu dan memunculkan tujuan dalam hidupnya.
- b. *Setting* adalah ruang dan waktu di mana tokoh berada dan dalam peristiwa apa yang terjadi. Dalam penjelasan ruang dan waktu harus jelas dan detail agar penonton dapat memahami dimana dan kapan tokoh itu berada.
- c. Sebab dan akibat dalam film harus dijelaskan dengan baik kepada penonton, titik temu dan hambatan dalam film yang biasa disebut konflik dari anatagonis dan protagonis yang akan muncul terus menerus didalam film yang menjadikan meningkatnya nilai dramatik dalam film yang membuat penonton ingin melihat penyelesaian dari masalah tersebut.
- d. Pada bagian akhir film terdapat *closure* atau penyelesaian masalah dari usaha protagonis dalam mewujudkan tujuan, kebutuhan dan hasratnya. *Hollywood* Klasik harus berakhir dengan *happy-ending* yang berfungsi untuk memuaskan penonton.
- e. Struktur Dramatik dalam *Hollywood* Klasik dari tiga bagian yakni Babak I (*Opening*) pengenalan terhadap tokoh, Babak II (*Middle*) membahas paparan tentang konflik yang akan dilalui oleh si tokoh ,Babak III (*Ending*) penyelesaian dari tokoh atau berhasilnya tujuan dari tokoh utama. Penggunaannya tiga babak yang tidak boleh dilanggar agar film dapat menjadi kesatuan yang utuh.

Sutradara juga diharuskan untuk memahami keseluruhan konsep film agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar, dalam penyusunan konsep film. Sutradara perlu menentukan segala unsur yang terlihat dalam layar atau *mise-en-scene*. Dalam Buku-buku dasar *Mise- en-Scene* menyebutkan bahwa *mise-en-scene* merupakan segala sesuatu yang terlihat secara kasat mata di layar melalui dari sudut

pandangan si pembuat film. Terdapat beberapa unsur yang terdapat dalam *mise-en-scene* sebagai berikut.

a. Setting

Setting merupakan seluruh latar belakang yang bersamaan dengan property yang digunakan. Setting harus bisa meyakinkan penonton jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada waktu dan lokasi yang diceritakan. (Pratista, 2017:98). Setting terdiri dari 5 dua jenis yakni : *set Studio dan On Location*. Fungsi setting sendiri yakni menentukan ruang dan waktu, status sosial dan motif atau *symbol* yang ingin disampaikan oleh si pembuat film.

b. Kostum Dan Make Up

Kostum bisa dikatakan sebagai, segala sesuatu yang melekat pada tubuh tokoh secara konsisten. Dalam hal ini kostum harus dibedakan dengan *wardrobe* yang berada di bawah ranah manajemen produksi. kostume tidak hanya terbatas pada pakaian, tapi juga property (*hand prop*) yang melekat pada tubuh karakter. *Make up* dalam film tidak hanya digunakan untuk merias wajah, sebab yang dipoles bisa saja mencakup semua tubuh termasuk wajah. Dalam produksi film dikenal dua jenis make up yaitu, *Make up Natural* dan *Make Up karakter*.

c. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu unsur paling penting dari seluruh *mise-en-scene* sebab, apabila tidak ada cahaya penonton hanya akan melihat gelap semata. Selain untuk menerangi objek, cahaya juga berfungsi untuk membangun suasana (*mood*) dan memberikan kesan tiga dimensi pada penonton.

d. Gerak dan Figur Ekspresi

Figur yang dimaksud disini adalah yang dikenal kebanyakan orang sebagai karakter atau tokoh. Mengapa menggunakan kata figur, dikarenakan dalam film tidak selalu dimainkan oleh manusia. Dengan kata lain figur bisa merupakan manusia atau sesuatu yang dimanusiakan dalam wujud fisik maupun non fisik. Mengapa harus dimanusiakan. Sebab bagaimanapun juga pendekatan realisme tetaplah dipegang oleh si pembuat film agar mampu mengontrol *mise-en-scene*.

Peran Sutradara berlangsung pada seluruh proses produksi film yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Sarumpaet, Gunawan, dan AHCNAS dalam buku *Job Description Pekerja Film* (2008:63) kemudian menjelaskan prosedur dan teknik kerja seorang sutradara ke dalam tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Dramaturgi menurut teori Erving Goffman terdiri dari *Front Stage* (depan panggung) dan *Back Stage* (panggung belakang). *Front Stage* (depan panggung) yaitu panggung yang berfungsi

mendefinisikan suatu penyaksi pertunjukan., disini seorang actor cenderung menampilkan sisi terbaiknya agar pertunjukan berjalan lancar. *Front Stage* dibagi menjadi 2 bagian, yang pertama *setting* yaitu pemandangan fisik yang harus berbagai macam pembahasa perasaan sang aktor. *Back Stage* dalam drama turgu menjelaskan mengenai gambaran ada sesuatu hal yang diinginkan oleh aktor untuk tidak diketahui oleh penonton.

METODE PENCIPTAAN

Pada proses produksi karya film pendek bergenre Komedi *Bukan Salahku* ini menerapkan metode tahapan dan prosedur yang telah di berlakukan yakni SOP (*Standar Operational Procedure*) yang meliputi tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Dengan adanya SOP, memudahkan tim produksi untuk menjalankan 3 aspek produksi dengan baik dan benar. Pada produksi ini penulis menjadi Sutradara yang berperan sangat penting dalam ketiga aspek produksi sehingga penulis dengan Asisten Sutradara melakukan riset mendalam pada tahap pra produksi untuk mendapatkan ide yang sesuai dengan kebutuhan produksi. Dalam tahap pra produksi penulis dengan Asisten Sutradara juga menentukan lokasi yang tepat untuk setiap adegan dalam film pendek ini serta memberikan gambaran bagaimana teknik pengambilan gambarnya supaya dapat mudah di pahami oleh tim produksi lainnya, dan setelah semua data sudah terkumpul barulah masuk ke tahap pembuatan naskah.

Dalam proses penciptaan ide ini berperan di dalam melaksanakan maupun pembuatan produksi film, penciptaan ide mengumpulkan data referensi dari beberapa video yang terkait dengan konsep yang diinginkan oleh sutradara, dalam penciptaan ide ini mendapatkan masukan dari mitra dalam referensi visual yang akan di hadirkan dalam garapan ini.

Tahapan awal sebuah produksi yakni penciptaan ide, dalam produksi ini penciptaan ide diawali dengan riset referensi mengenai film yang terkait dengan yang akan di produksi nantinya dan yang memiliki kredibilitas dengan keterkaitan dengan yang akan di realisasikan nantinya. Dilanjutkan dengan tahapan diskusi yang mana pada tahapan ini akan disepakati akan bagaimana nantinya konsep yang akan di tulis pada tahapan penulisan naskah. Setelah dari sekian tahapan, terdapat brainstorming yang bertujuan untuk pemecahan masalah dengan cara yang kreatif.

Proses praproduksi melakukan pemahaman cerita apa yang akan di angkat di dalam produksi film ini, setelah memahami cerita yang di sampaikan oleh sutradara, di lanjutkan dengan melakukan riset metode apa yang akan di terapkan dalam menyampaikan cerita dari segi visual yang di

tayangkan dan menentukan teknis seperti apa yang akan di lakukan dalam proses produksi film ini, setelah proses tersebut di lanjutkan dengan menentukan alat yang akan di gunakan dalam proses produksi film.

Tahapan awal pada pra-produksi dalam produksi film pendek ini diawali dengan penulisan naskah yang akan menjadi acuan dalam proses produksi nanti, dalam penulisan naskah ini menghasilkan *draft 1* dan dilanjutkan dengan *draft 2* sebagai *final draft* pada penulisan naskah produksi ini. Setelah mendapatkan *final draft* naskah dilanjutkan dengan tahapan pemahan secara mendalam mengenai naskah yang di tulis, sehingga dalam pemahaman naskah tersebut dapat terwujudnya perancangan *shot list* yang akan menjadi acuan dalam produksi. Akhir dari perancangan *shot list* dilanjutkan dengan riset lokasi yang memenuhi gambaran dari *shot list* tersebut. Dilanjutkan dengan menentukan metode pelaksanaan yang akan di terapkan pada produksi film ini nantinya, akhir dari perancangan metode pelaksanaan dilanjutkan dengan penentuan alat sebagai alih teknologi yang akan menjadi penunjang dalam produksi film pendek ini. Akhir dari semua dalam pra-produksi ini adalah PPM atau Pra-produksi *Meeting*, yang mana dalam tahapan ini seluruh tim yang terlibat dalam produksi ini melakukan kumpul bersama membahas dan melaporkan hasil akhir dari tahap pra-produksi, agar memiliki kejelasan antar divisi dalam produksi.

Dari sekian rancangan proses praproduksi tersebut, memasuki tahap produksi, yang mana tentunya penata kamera terjuar langsung kelapangan untuk menerapkan konsep yang di tetakan pada tahap praproduksi, Pada proses produksi ini menerapkan sistem kerja produksi pada umumnya yang mana sutradara mengarahkan langsung kepada pemain pada waktu yang bersamaan penata kamera menempatkan gambar yang akan di ambil dan dilanjutkan dengan tim penata artistik untuk menseting tempat tersebut agar sesuai dengan konsep yang di rencanakan.

Proses produksi film ini dengan judul *Bukan Salahku* memerlukan waktu selama 3 hari untuk mencapai *shot* yang diinginkan oleh sutradara. Lokasi produksi ini di laksanakan di Denpasar yang beralamat di Jl.Plawa dan Pemecutan sebagai lokasi kedua, yang mana adalah rumah dari salah satu rekan team yang bertugas, berikut akan di jabarkan selama 3 hari dalam produksi film pendek dengan judul *Bukan Salahku*.

1. Hari Pertama (Jumat, 9 Desember 2022)

Produksi di hari pertama di laksanakan di lokasi kedua yang bertempat di pemecutan yang sebagai set lokasi rumah dari teman pemeran

utama. *Crew call* pada jam 12.00 dan *cam roll* pada jam 13.00, yang mana di lokasi tersebut dilaksanakan pengambilan scene 3 yang berisi adegan Niko Bersama temannya yang sedang membaca buku pada bagian materi tentang ciri-ciri dari pubertas. Selesai dari pengambilan scene 3 pada lokasi kedua yang bertempat di pemecutan sebagai rumah temannya niko, di lanjutkan dengan pindah lokasi ke lokasi utama yang bertempat di Jl.Plawa yang mana menjadi rumah tinggalnya Niko sebagai pemeran utama. Pada lokasi ini dilanjutkan dengan pengambilan scene 4, yang mana berisi Niko yang sedang berjalan menuju teras rumah. Dilanjutkan dengan pengambilan di lokasi gudang pada scene 16 yang berisi tentang Niko yang sedang kebingungan mencari obeng dan tidak sengaja bertemu dengan seorang pencuri di rumahnya tersebut. Di lanjutkan dengan lokasi di dapur rumah pada scene 10 Niko sedang mengambil cemilan di rak, selanjutnya dengan scene 12 Niko yang sedang berlari keruangan tamu. Dilanjutkan dengan pengambilan scene 19 yang berisi Niko membuat kopi untuk kakaknya sambil memikirkan laptop, tiba-tiba kakak Niko memanggilnya dari teras. Pada scene terakhir pada hari pertama yakni scene 23 berisikan Niko yang sedang membuat kopi lalu memasukan gula pada kopi pesanan kakaknya dan juga Niko memasukan kunci kamarnya kedalam celananya.

2. Hari Kedua (Sabtu, 10 Desember 2022)

Produksi di hari kedua yang bertempat di lokasi yang sama yakni di Jl.Plawa dengan *crew call* jam 07.00 dan *cam roll* 08.00, pada hari tersebut pengambilan scene pertama yakni scene 4 yang bertempat di teras rumah Niko yang berisikan adegan Niko sedang mengobrol dengan kakaknya tentang kakaknya marah karena Niko sering meminjam laptop kakaknya untuk membuat tugas. Dilanjutkan dengan pengambilan scene 18 yang bertempat di lokasi yang sama dengan pengadeganan Niko yang sedang mengulur waktu dan berbasa basi dengan kakaknya. Dilanjutkan dengan pengambilan scene 20 yang tempatnya masih sama yakni di teras rumah, dengan pengadeganan kakaknya kedatangan paket dari kurir dengan isi paket yang tidak di ketahui oleh kakaknya maupun Niko.

Pada jam 13.00 dilaksanakan istirahat makan siang, selesai istirahat makan siang dilanjutkan dengan pengambilan scene 22 yang berlokasi di teras rumah, dilanjutkan dengan berpindah lokasi di gudang Niko pada scene 16 yang mana dalam pengadeganan Niko yang sedang kebingungan mencari obeng dan tidak sengaja bertemu dengan pencuri di rumahnya tersebut. Pindah lokasi ke ruang tamu pada scene 7 yang berisikan Niko yang sedang menonton televisi yang berisikan berita. Kemudian dilanjutkan pada scene 9 dengan pengadeganan Niko

menuju ke dapur secara diam-diam. Dilanjutkan dengan pengambilan scene 13 yang bertempat masih di ruang tamu Niko. Dilanjutkan dengan pengambilan scene 15 dengan pengadeganan pada saat kakak Niko pergi, Niko pergi ke gudang. Pada scene terakhir di hari kedua dengan tempat yang masih sama di ruang tamu pada scene 24 dengan pengadeganan Niko sedang cekcok dengan kakaknya mengenai kunci pintu kamar Niko.

3. Hari Ketiga (Minggu, 11 Desember 2022)

Produksi pada hari ketiga sebagai hari terakhir pada produksi film ini pada tanggal 11 Desember 2022, dengan *crew call* jam 07.00 dan *cam roll* pada jam 08.00 yang berlokasi masih di Jl.Plawa sebagai lokasi utama pada film ini. Total shot yang akan di ambil pada hari ketiga ini yakni dengan total 48 *shot* dan 12 *scene*. *Scene* pertama yang akan di ambil yakni *scene 2* yang bertempat di seting kamar Niko dengan pengadeganan Niko yang sedang mengocok makanan sambil menonton di depan laptop, ketika sedang menonton makananya tidak sengaja tumpah. Dilanjutkan dengan pengambilan scene 5 yang masih berseting di kamar Niko, pada scene ini mengambil montase Niko yang sedang bersiap-siap untuk melakukan masturbasi. Dilanjutkan dengan pengambilan scene 6, yang mana seting tempat yang sama yakni di kamar Niko, dengan pengadeganan memperlihatkan montase Niko yang sedang melakukan masturbasi di kamarnya. Dilanjutkan dengan *scene 8* dengan seting tempat di kamar Niko, dengan pengadeganan Niko yang sedang mencari website film porno.

Dilanjutkan dengan pengambilan *scene 11* yang masih berseting tempat di kamar Niko, beradegan kakak Niko sedang mengecek laptopnya tersebut. Dilanjutkan dengan *scene 14* dengan seting tempat sama di kamar Niko, dengan adegan Niko yang panik ketika menonton film porno di laptop, namun laptopnya tiba-tiba macet. Dilanjutkan dengan pengambilan *scene 7* yang beradegan Niko yang mencoba untuk memperbaiki laptopnya tersebut agar tidak macet. Dilanjutkan dengan pengambilan *scene 20* yang berseting tempat yang sama yakni di kamar Niko. Dilanjutkan dengan *scene 24* dengan pengadeganan kakak Niko mengetahui Niko sedang menonton film dewasa di laptopnya. Dilanjutkan dengan pengambilan *scene 25*, dengan pengadeganan Niko dengan kakaknya sedang menonton film dewasa Bersama di kamar Niko. Pada jam 18.00 segenap tim istirahat makan malam. Setelah jam makan malam dilanjutkan dengan pengambilan *establish shot* dari *scene 5* dan 14. Pada jam 20.00 produksi film dengan judul Bukan Salahku selesai produksi.

Pada tahap ini sudah mencapai dalam

proses pasca produksi, dimana bertugas dalam penyeleksian gambar yang akan di sunting oleh penyunting gambar sehingga memiliki relasi antar gambar. Di dalam produksi sebuah film atau video memiliki tahapan akhir pada metode pelaksanaannya yakni pada tahap pasca-produksi, pada tahapan ini diawali dengan penyeleksian gambar, lalu di lanjutkan dengan editing *offline* yang guna sebagai merajut antara *shot* yang sudah di ambil pada tahap produksi hingga menjadi satu kesatuan cerita. Tahapan preview dilakukan guna untuk mencapai hasil yang maksimal dan juga untuk memastikan apakah sudah sesuai dengan rancangan naskah dari sebuah produksi.

Picture lock atau mengunci gambar adalah tahapan lanjutan dari *editing offline* guna untuk mengunci gambar agar tidak adanya lagi perubahan pada tahapan *online editing* nantinya. Editing online guna untuk menambahkan efek – efek yang di perlukan di dalam sebuah produksi dan juga pada tahapan ini terjadi pewarnaan atau *color grading* oleh seorang *colorist*. Jika kesemua tahapan tersebut sudah selesai dilanjutkan dengan tahapan *scoring music*, di tahapan ini terjadinya pembuatan musik oleh seorang musik composer, untuk mengisi ritme nada pada adegan setiap shot pada film pendek ini. Kesimpulan dari kesemua tahapan tersebut yakni pada tahapan *final preview* guna untuk memastikan secara menyeluruh dan siap untuk dinikmati.

Produksi pada film ini menerapkan beberapa medium dan media yang akan di realisaikan. Medium pada produksi ini menggunakan kamera digital bertipe mirrorless yaitu *Panasonic Lumix S1* yang memiliki sensor fullframe dengan format yang di terapkan dalam film ini yakni MP4 HEVC 4K 25FPS dengan kedalaman warna 10bit 4:2:0, latar belakang dalam pemilihan format pada film ini yakni agar memiliki output warna yang lebih dalam dan agar mempermudah dalam proses post pro nantinya. Dalam aspek media yakni dengan output aspect rati 16:9, pemilihan tersebut guna memberikan kesan santai dan tenang pada film ini dan memberikan jarak pandang yang lebar pada frame yang akan di hadirkan nantinya.

Pada saat produksi sebagai sutradara, penulis menggunakan medium berupa Hollyland mars 300 untuk menghubungkan layar monitor kamera ke layar monitor eksternal yaitu Liliput H7S, ISK HP580 untuk mendengar suara, serta menggunakan HT WLN KD-C1 untuk berkoordinasi dengan kru lainnya.

PELAKSANAAN DAN HASIL

Proses penciptaan sebuah karya terjadi dikarenakan sebuah keotentikan dari sebuah pengalaman yang yang di respon dengan kepekaan

dari pencipta tersebut yang akan di kemas nantinya kedalam sebuah karya yang dapat di rasakan oleh penikmatnya. Film merupakan salah satu media dalam penyampaian pesan kepada khalayak, guna dalam penyampaiannya memiliki unsur yang memberikan menarik kepada si penikmatnya. Konsep dalam penciptaan film ini yakni memiliki alur cerita yang berseting pada jaman sekarang, yang mana memiliki cerita seroang anak SMP yang memiliki rasa ingin tahu mengenai film dewasa yang dimiliki kakaknya.

Pada konsep ini akan mengarah pada konsep penataan Penyutradaraan dan Pengadeganan yang akan merealisasikan sebuah cerita dari setiap scene yang di hadirkan nantinya. Konsep Penyutradaraan yang diterapkan adalah unsur Rumus 5 C dan Visual Element membuat film menjadi tontonan menarik dan munculnya situasi komunikatif antara tontonan dan penonton, jadi dari penerapan konsep tersebut dapat membangun suatu karakteristik di dalam cerita dan memberikan kesan dramatis pada suatu adegan film.

1. Penyusunan ide

Tahap ini merupakan tahap awal dalam proses penciptaan sebuah film, di mana penulis naskah atau sutradara memikirkan ide cerita yang akan diangkat dalam film tersebut. Ide cerita bisa berasal dari berbagai sumber, seperti cerita rakyat, novel, komik, atau pengalaman pribadi.

2. Penulisan sinopsis

Dalam tahap kedua ini adalah menjadi pegangan atas dasar nantinya sebuah skrip dari sebuah film nantinya, setelah memiliki ide cerita, langkah selanjutnya adalah menulis sinopsis atau garis besar cerita. Sinopsis merupakan ringkasan cerita yang menjelaskan alur cerita secara umum, sedangkan garis besar cerita lebih terperinci dan mencakup plot, tokoh, dan setting cerita.

3. Penulisan naskah

Setelah memiliki sinopsis atau garis besar cerita, langkah selanjutnya adalah menulis naskah. Naskah merupakan dokumen yang menjelaskan detail cerita, termasuk dialog, aksi, dan setting. Naskah juga mencakup instruksi untuk sutradara, aktor, dan tim produksi lainnya.

4. Pembuatan blueprin

Setelah naskah selesai ditulis, langkah selanjutnya adalah membuat blueprin atau rencana produksi. Blueprin mencakup seluruh aspek produksi film, termasuk jadwal produksi, anggaran, lokasi syuting, dan tim produksi.

5. Produksi

Tahap ini merupakan tahap di mana film dijadwalkan dan diproduksi sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Tahap produksi meliputi perekaman suara, pembuatan latar, pengambilan gambar, dan pengeditan.

6. Pascaproduksi

Setelah tahap produksi selesai, tahap pascaproduksi dimulai. Tahap ini meliputi penyelesaian efek visual, penambahan musik dan suara, dan pengeditan final.

Dalam karya ini penulis mendapatkan refrensi cerita dari sebuah film pendek karya Adnan Andriono yang berjudul *Lihat Dulu Kiri-Kanan (2022)* yang menceritakan tentang anak di bawah umur yang memiliki kecanduan menonton film dewasa. Dalam penggarapan film pendek bergenre Komedi *Bukan Salahku* bercerita tentang anak remaja yang memiliki kecanduan menonton film dewasa dengan meminjam laptop dari kakaknya. Disaat hari-harinya baik-baik saja dan berjalan terasa begitu cepat dia menemukan masalah yaitu laptop kakaknya yang macet disaat dia sedang menonton film dewasa tersebut. Disinilah dia memiliki ide untuk menunggu daya laptopnya untuk habis. Berbagai macam alasan dia berikan kepada kakaknya untuk mengulur waktu yang terasa berjalan begitu lambat.

Estetika karya dalam konteks film adalah sebuah konsep yang mengacu pada sejauh mana sebuah film memiliki keindahan atau kecantikan dari segi visual, suara, dan struktur naratif. Estetika film merupakan bagian dari apa yang membuat sebuah film menjadi sebuah karya seni yang memikat bagi para penonton. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi estetika sebuah film antara lain adalah penggunaan warna, pencahayaan, shot composition, komposisi musik, dan lain-lain. Semua elemen ini bisa bekerja sama untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan tema dan cerita film tersebut.

Selain itu, struktur naratif juga merupakan faktor penting dalam menentukan estetika sebuah film. Struktur naratif yang solid dan terstruktur dengan baik dapat membantu menciptakan alur cerita yang logis dan memikat bagi penonton. Secara umum, estetika karya dalam film merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi seberapa menghibur dan memikat sebuah film bagi para penonton. Estetika yang ingin disampaikan dalam film ini yakni ingin memberikan sebuah hiburan namun dapat tersirat pesan yang mungkin pernah kita alami dalam kehidupan ini.

Sebelum seorang sutradara mengarahkan semua pemain dalam sebuah produksi, ada baiknya sutradara memiliki kepekaan terhadap Rumus 5 – C, yakni *close up* (pengambilan jarak dekat), *camera angle* (sudut pengambilan kamera), *composition* (komposisi), *cutting* (pergantian gambar), dan *continuity* (persambungan gambar – gambar) (Hartoko 1997:17). Kelima unsur ini harus diperhatikan oleh sutradara berkaitan dengan tugasnya nanti di lapangan.

1. Close Up.

Unsur ini diartikan sebagai pengambilan

jarak dekat. Sebelum produksi (*shooting* di lapangan) harus mempelajari dahulu skenario, lalu diuraikan dalam bentuk *shooting script*, yakni keterangan rinci mengenai *shot-shot* yang harus dijalankan juru kamera. Terhadap unsur *close up*, dia harus betul-betul memperhatikan, terutama berkaitan dengan emosi tokohnya. Gejolak emosi, peradaban gundah sering harus diwakili dalam *shot – shot close up*. Bagi seorang kritikus film, sering unsur menjadi poin tersendiri ketika menilai sebuah film. Untuk itu, unsur ini harus menjadi perhatian sutradara.

2. Camera Angle.

Unsur ini sangat penting untuk memperlihatkan efek apa yang harus muncul dari setiap *scene* (adegan). Jika unsur ini diabaikan bisa dipastikan film yang muncul cenderung monoton dan membosankan sebab *camera angle* dan *close up* sebagai unsur visualisasi yang menjadi bahan mentah dan harus diolah secermat mungkin. Harry mencontohkan, untuk film – film opera sabun sering ada pembagian kerja antara pengambilan gambar yang long shot dan close up untuk kemudian diolah dalam proses editingnya. Variasi pengambilan gambar dengan *camera angle* dapat mengayakan unsur filmis sehingga film terasa menarik dan memaksa penonton untuk mengikutinya terus.

3. Composition.

Unsur ini berkaitan erat dengan bagaimana membagi ruang gambar dan pengisiannya untuk mencapai keseimbangan dalam pandangan. *Composition* merupakan unsur visualisasi yang akan memberikan makna keindahan terhadap suatu film. Pandangan mata penonton sering harus dituntun oleh komposisi gambar yang menarik. Tidak jarang para peresensi film memberikan penilaian terhadap unsur ini karena unsur inilah yang akan menjadi pertarungan mata penontonnya. Jika aspek ini diabaikan, jangan harap penonton akan menilai film ini indah dan enak ditonton. Seorang sutradara harus mampu mengendalikan aspek ini kepada juru kamera agar tetap menjadi komposisi secara proporsional berdasarkan asas komposisi.

4. Cutting.

Diartikan sebagai pergantian gambar dari satu *scene* ke *scene* lainnya. *Cutting* termasuk dalam aspek pikturisasi yang berkaitan dengan unsur penceritaan dalam urutan gambar-gambar. Sutradara harus mampu memainkan imajinasinya ketika menangani proses *shooting*. Imajinasi yang berjalan tentunya bagaimana nantinya jika potongan – potongan *scene* ini di edit dan ditayangkan di monitor.

5. Continuity.

Unsur terakhir yang harus diperhatikan sutradara adalah *continuity*, yakni unsure persambungan gambar-gambar. Sejak awal,

sutradara bisa memproyeksikan pengadegan dari satu *scene* ke *scene* lainnya. Unsur ini tentunya sangat berkaitan erat dengan materi cerita. Sering penonton merasa film yang ditontonnya loncat ke sana atau ke mari tidak karuan sehingga membuat bingung. Terhadap kasus ini karena sutradara tidak mampu memperhatikan aspek kontinuitas dari film yang digarapnya.

Selanjutnya masih dalam tahap persiapan penyutradaraan, seorang sutradara juga harus memahami unsur-unsur visual (*visual element*) yang sangat penting dalam mengarahkan seluruh krunya. Ada enam unsur visual yang harus diperhatikan, sikap pose (*posture*), gerakan anggota badan untuk memperjelas (*gesture*), perpindahan tempat (*movement*), tindakan/perbuatan tertentu (*purpose action*), ekspresi wajah (*facial expression*), dan hubungan pandang (*eye contact*) (Hartoko, 1997:25).

1. Sikap/Pose.

Jika anda mengarahkan para pemain dalam film yang anda buat, hal pertama yang menjadi arahan adalah sikap / *pose (posture)* pemainnya. Ini sangat erat kaitannya dengan penampilan pemain di depan kamera. Dengan monitor yang tersedia, sutradara harus mampu memperhatikan pose pemainnya secara wajar dan memenuhi kaidah dramaturgi. Sebelum *pose* sesuai dengan tuntutan skenario usahakan sutradara jangan putus asa terus mencoba. Apalagi untuk kalangan *indie* yang cenderung pemainnya masih baru atau belum pernah main sama sekali.

2. Gerakan Anggota Badan (*Body Language*).

Sesuai dengan *shooting script*, tentunya seorang atau beberapa pemain harus menggerakkan anggota tubuhnya. Namun, *gesture* yang mereka mainkan harus betul-betul kontekstual. Artinya, harus betul – betul nyambung 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.

3. Perpindahan Tempat (*Moving*).

Seorang Sutradara dengan jeli akan memperhatikan dan mengarahkan setiap perpindahan pemain pendukungnya. Perpindahan pemain ini tentunya dalam rangka mengikuti *shooting script* yang dibuat sang sutradara sendiri. Di sini, sutradara yang baik harus mampu mengarahkan pemainnya melakukan perpindahan secara wajar dan tidak dibuat – buat. Perpindahan pemain harus alami sesuai dengan jalan cerita yang telah tersusun. Improvisasi bagi pemain memang tidak jadi masalah, tetapi tetap dalam perhatian sutradara. Untuk itu, menonton pertunjukan teater bagi seorang sutradara dapat mengasah ketrampilan penyutradaraannya dan juga sering memberikan penilaian terhadap akting pemain

dalam sebuah film dapat memperkaya kepiawaiannya dalam mengarahkan pemain.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Di dalam mengemban tugas sebagai mahasiswa hal yang menjadi puncak di dalam tersebut yakni adalah tugas akhir, dalam hal ini disebut dengan studi/projek independen, melalui jalur ini mahasiswa bebas menentukan karya apa yang akan menjadi luaran sebagai tugas akhir nantinya namun tetap pada bimbingan mitra dan dosen pembimbing. Karya yang di produksi oleh mahasiswa dibimbing penuh dan di dukung penuh oleh mitra dudi sebagai mitra yang memmiliki kredibilitas yang baik, sehingga nantinya karya yang di produksi mampu memberikan hiburan ke masyarakat luas.

Tahapan-tahapan dan konsep yang sudah di rancang diharapkan mampu untuk memberikan gerbang pikiran kepada mahasiswa kedepannya, yang mana hal tersebut mungkin belum di dapatkan pada perguruan tinggi. Diciptakannya program studi/projek independen ini guna memberikan mahasiswa tanggung jawab di dalam mengatur sebuah produksi film dan juga di hadapkan langsung dengan masalah sesungguhnya di lapangan dunia industri nantinya.

Penerapan pergerakan kamera dinamis yang di terapkan di dalam film "Bukan Salahku" diharapkan mampu terima banik dengan khalayak baik dari medium dan juga medianya yang di hadirkan. Sehingga karya yang di sajikan menjadi sebuah karya yang baik, sehingga dapat di pameran kepada khalayak luas nantinya. Mahasiswa di harapkan utnuk mampu lebih berkembang kedepannya dalam berpikir kreatif dan melihat aspek yang menarik dan memiliki estetika seni untuk di jadikan sebuah karya kedepannya. Dan juga pengembangan diri bagi mahasiswa tersebut kedepannya.

2. Saran

Pelaksanaan program MBKM selama satu semester ini, memeproleh pelajaran baru di dalam aspek alih pengetahuan, alih keterampilan, dan alih teknologi, begitu banyak hal yang di dapatkan selama proses projek independen tersebut, namun terdapat beberapa saran yang ingin di sampaikan ke tiga belah pihak yang terlibat selama proses studi/projek independen :

1. Bagi Perguruan Tinggi

Untuk kedepannya adanya program MBKM ini memiliki peranan yang sangat penting bagi mahasiswa, namun pada pemaparan informasi kurang terperinci dengan baik, sehingga mahasiswa yang terlibat di program tersebut menjadi salah paham di dalam pelaksanaanya, namun juga

program MBKM memberikan begitu banyak hal yang positif di balik itu.

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan kedepannya memiliki keaktifan yang lebih di dalam proses bertanya mengenai informasi yang masih simpang siur, seperti contohnya dalam proses bimbingan yang harus di lakukan setiap minggunya namun hanya di lakukan Ketika proses akhir-akhir akan selesai. Akan tetapi hal tersebut adalah kesalahan mahasiswa di dalam proses studi/projek independen berlangsung.

3. Bagi Mitra

Mitra merupakan aspek terpenting di dalam proses studi projek independen ini berlangsung, dikarenakan mitra yang terjun langsung memantau kegiatan mahasiswa yang mengambil program Studi/Projek Indenpenden ini berlangsung, diharapkan mitra kedeoannya untuk selalu menjaga relasi antara perguruan tinggi untuk proses perkembangan perguruan tinggi maupun mitra tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Art;An Introduction Bordwell, David. 2006. Art;An Introduction : The Way Hollywood Tells it. Los Angeles : Univercity of California Press
- Dencyger, Ken. 2006. *The Diretor's Idea The Path To Great Directing*. New York: Elsevier.
- Letwin, David, Joe Stockdale, dan Robin Stockdale. 2008. *The Architecture of Drama*. Plymouth: Scarerow Press, Inc.
- Sarumpaet, Gunawan, dan Achnas. 2008. *Job Description*. New York:Elsevier
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thompson, R., & Bowen, C. J. (2009). *Grammar of the Edit (Second Edition)*. UK: elsevier.