

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Berdasarkan Undang-Undang No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, pasal 1 menjelaskan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Selain itu, ada beberapa tokoh yang mendefinisikan film dengan berbagai macam pemikirannya. Pengertian film adalah hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik (Effendi: 1986).

Lain halnya film merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang berada didalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu menjadi hidup. Terakhir adalah pengertian film menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop). Film merupakan media elektronik paling tua daripada media lainnya, apalagi film telah berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas keatas layar. Keberadaan film telah diciptakan sebagai salah satu media komunikasi massa yang benar-benar telah memasuki kehidupan umat manusia yang sangat luas lagi beraneka ragam (Arsyad: 2003).

Dari pengertian tentang film tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa film merupakan suatu karya seni berupa gambar bergerak atau media komunikasi yang dapat dilihat dan di pertontonkan serta memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak umum.

2.2 Jenis-Jenis Film

Masyarakat biasanya menonton film dengan tujuan hanya untuk hiburan. Namun nyatanya, film memiliki banyak sekali fungsi mulai dari fungsi edukatif, informatif, persuatif, dan yang lain-lain. Menurut Suksma dalam buku Memahami

Film (Pratista: 2008), secara umum film dapat dikategorikan menjadi 3 jenis, yaitu film dokumenter, film fiksi dan film eksperimental. Namun disini penulis hanya membahas jenis film dokumenter dan film fiksi.

2.2.1 Film Cerita (Fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau di produksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film di pertontonkan di bioskop dengan harga tiket tertentu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula. Adapun cerita yang diangkat dalam jenis film ini bisa berupa cerita fiksi atau berdasarkan kisah nyata yang kemudian di modifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi penonton yang menyaksikan film tersebut.

2.2.2 Film Non Cerita (Non Fiksi)

Dalam Effendy (2014), Menurut Robert Flaherty, film dokumenter diartikan sebagai karya ciptaan mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*) berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter adalah hasil interpretasi pribadi (pembuatnya mengenai kenyataan tersebut).

Film Dokumenter yaitu film yang mengisahkan tentang suatu perjalanan yang lengkap, dari awal hingga akhirnya. Dimana dalam film dokumenter ini tidak ditemukan cerita khayalan atau rekaan, jenis film ini memiliki identitas dengan alur waktu yang sangat panjang. Selain itu film dokumenter juga adalah dokumentasi dalam bentuk film mengenai suatu peristiwa bersejarah atau suatu aspek seni budaya yang mempunyai makna khusus agar dapat menjadi alat penerang dan alat pendidikan. Film dokumenter adalah film non fiksi yang mana merupakan kisah nyata dan bukti otentik dari kejadian yang pernah terjadi di kehidupan nyata.

Dari adanya dua jenis film, penulis memilih jenis film cerita (fiksi), selanjutnya adalah pengertian film fiksi dan genre film fiksi yang akan dipilih oleh penulis.

2.3 Pengertian Film Fiksi

Film cerita atau fiksi merupakan jenis film yang mengandung cerita atau berdasarkan kisah fiktif yang biasa ditayangkan di gedung-gedung bioskop dengan bintang tenar dan film ini didistribusikan sebagai barang dagangan. Struktur cerita dalam film fiksi senantiasa terikat dengan hukum sebab akibat. Cerita film fiksi secara umum memiliki karakter yang bertindak sebagai protagonis dan antagonis. Selain itu, menurut Pratista yang dikutip oleh Muhamad Ali Mursid cerita pada film fiksi juga ada masalah, konflik, penutupan serta memiliki pengembangan cerita yang jelas. Selain itu untuk memproduksi sebuah film fiksi tentu membutuhkan tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang lebih kompleks.

Begitu juga halnya dengan manajemen produksi. Dikarekankan produksi film fiksi membutuhkan pemain dan kru dalam jumlah yang cukup banyak. Cerita dalam film fiksi beragam jenis, bisa cerita tentang kehidupan sosial, kebudayaan, percintaan dan lain-lain. Menurut catatan sejarah, bahwa film fiksi yang pertama kali diproduksi di Indonesia khususnya ialah film dengan judul *Loetoeng Kasaroeng* pada tahun 1926. Film fiksi ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu film fitur pendek dan film fitur panjang. Film fitur pendek berdurasi kurang dari 60 menit, sedangkan film fitur panjang umumnya lebih dari 90-100menit.

2.4 Genre Film Fiksi

Genre merupakan istilah dari bahasa Perancis yang mempunyai makna “bentuk” atau “tipe” dalam film *genre* merupakan sebuah klasifikasi atau jenis dari film yang dibuat, kemudian film tersebut memiliki sebuah pola yang khas, *setting*, karakter, cerita maupun tema (Pratista: 2008). Ada beberapa *genre* film, diantaranya adalah sebagai berikut :

- Drama adalah *genre* film yang umumnya menceritakan kehidupan nyata yang berhubungan dengan *setting*, tema, karakter, dan cerita. Selain itu drama juga diambil dalam skala besar yaitu masyarakat dan skala kecil yaitu

keluarga. Dalam skala besar, biasanya drama bercerita mengenai politik dan kekuasaan. Sedangkan dalam skala kecil atau keluarga biasanya berkisah tentang keharmonisan dan cinta.

- Aksi (*Action*) adalah *genre* film yang biasanya sangat menegangkan saat ditonton. Film dengan *genre* ini juga terdapat karakter antagonis dan protagonis yang keduanya saling berhubungan dalam sebuah konflik. *Genre* film ini sering menyajikan adegan kejar-kejaran, tembak-tembakan, dan balapan.

- Komedi adalah *genre* film yang digemari oleh semua kalangan. Jenis *genre* ini kerap memancing penonton untuk tertawa. Selain itu film komedi juga disampaikan dengan sangat ringan dan biasa melebih-lebihkan aksi, situasi, dan bahasa.

- Horor adalah *genre* film yang bercerita tentang ketakutan dan suasana yang menyeramkan didalamnya. *Genre* film ini berhubungan dengan makhluk gaib, monster dan berwujud fisik yang membuat penonton ketakutan.

- Film *Thriller* adalah *genre* film dengan alur cerita berupa upaya pemeran protagonis untuk menggagalkan rencana jahat pemeran antagonis yang biasanya lebih kuat.

Disini penulis memilih untuk membuat film fiksi dengan *genre* drama *thriller* karena cocok untuk menggambarkan ketekanan mental, memberikan sensasi ketegangan yang dirasakan ketika menonton film sendiri bagi para penikmat film. *Psycho (1960), Memento (2001)*.

2.5 Genre Thriller

Film *Thriller* adalah *genre* film dengan alur cerita berupa upaya pemeran protagonis untuk menggagalkan rencana jahat pemeran antagonis yang biasanya lebih kuat. *Genre* ini selalu mendapat tempat di hati para penggemarnya, sensasi ketegangan yang dirasakan ketika menonton film-film sejenis dapat memberikan sensasi tersendiri bagi para penikmatnya. *Psycho (1960), Memento (2001)*.

(Pratista: 2008) menjelaskan film *thriller* memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya.

Alur cerita film *thriller* sering kali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. Film *thriller* biasanya mengisahkan tentang orang biasa yang terjebak dalam situasi luar biasa, seperti seseorang yang terlibat perkara kriminal yang tidak ia lakukan. Film *thriller* lazimnya bersinggungan dengan beragam *genre* seperti drama, aksi, kriminal, politik, dan lainnya. Dalam setiap pembuatan film apapun itu *genrenya*, dibutuhkan seorang sutradara.

2.6 Sutradara

Sutradara adalah seseorang yang menentukan visi kreatif sebuah film. Sutradara memiliki kontrol terhadap pilihan-pilihan kreatif, mulai dari keaktoran, tata visual, suara, sampai musik. Oleh karena itu, sutradara film tidak hanya dituntut memiliki pemahaman yang mumpuni terhadap aspek-aspek teknis, tetapi juga karakter yang kuat sebagai seorang pemimpin. Tidak hanya itu, sutradara juga harus memiliki ikatan personal yang kuat pada sebuah cerita karena hanya dengan begitu ia mampu menceritakan sebuah cerita dalam level emosi yang mendalam.

"Sutradara adalah seorang yang bertugas memberikan pengarahan kepada pemain atau pengisi acara dan teknis oprasional. Secara langsung bertanggung jawab memindahkan secara efcktif yang tertulis didalam paskah kedalam bentuk audio visual." (Habert Zett: 2013).

2.6.1 Tugas Sutradara dalam Tahap Praproduksi

"Berimajinasilah, berkreasilah, berkaryalah seliar mungkin, segala mungkin. Jangan pikirkan batasan. Biarkan semua inspirasi dan khayalan Anda menerawang menembus batas dunia. Semakin merdeka inspirasi Anda, semakin merdeka pula karya-karya visual Anda." (Naratama: 2013).

"Ide adalah unsur utama untuk memproduksi program siaran khususnya program nondrama, tanpa adanya ide, tahapan perencanaan produksi berikutnya tidak dapat dilaksanakan." (Latief: 2015).

Pra-produksi adalah tahap dalam pembuatan film dimana naskah yang telah rampung., di *breakdown* untuk berbagai macam kepentingan seperti *budgeting* (anggaran), *scheduling* (penjadwalan), sampai *categorization*

(pengkategorian). Pada tahap ini sutradara adalah orang pertama yang bergabung ke sebuah proyek setelah produser dan penulis naskah. Setelah masuk ke dalam proyek, berikut yang harus dilakukan sutradara :

- Mengembangkan skenario bersama penulis : Ada dua tipe sutradara, “sutradara *independent*” dan “sutradara *for hire*”. Keduanya punya cara bekerja yang berbeda. “sutradara *independent*” biasanya bekerja diluar sistem studio dan mengembangkan ceritanya sendiri bersama produser yang percaya dengan visinya. Sementara “sutradara *for hire*” adalah sutradara yang di pekerjakan oleh studio atau *production house* untuk mengeksekusi cerita yang sudah ada. Meskipun alur kerjanya tidak berbeda, namun keduanya biasanya akan bekerja dekat dengan penulis untuk memberi masukan skenario ditahap pengembangan cerita.
- Membentuk tim : setelah sutradara bergabung, hal berikut yang dilakukan adalah membentuk tim. Sutradara akan menunjuk kepala masing-masing departemen seperti : asisten sutradara pertama, penata kamera, penata artistik, penata suara, penata peran, penata rias, penata busana, penata musik, hingga penyunting gambar.
- Membuat *director's treatment* : *director's treatment* adalah pemaparan intensi dan visi seorang sutradara terhadap sebuah cerita. Lewat pemaparan ini, sutradara dapat mengkomunikasikan apa yang di inginkan kepada rekan-rekan *crew*. Setelah sutradara memaparkannya, rekan-rekan *crew* mulai bergerak sesuai dengan visi yang di inginkan sutradara.
- *Casting* : biasanya proses pemilihan pemeran utama sudah dimulai ketika naskah masih ditulis. Namun dalam banyak kasus juga, proses ini dimulai ketika sutradara ‘masuk’ ke dalam sebuah *project*. Biasanya sutradara akan terlibat langsung memilih pemeran utama dan pendukung. Sementara untuk peran-peran yang lebih kecil, sutradara mendelegasikan tugasnya kepada penata peran (*casting director*), tentu dengan persetujuan akhir dari sang sutradara sendiri.
- Berlatih bersama aktor : Setelah aktor terpilih, sutradara mulai berlatih bersama para aktor. Biasanya proses dimulai dengan membedah skenario bersama-sama. Proses ini bertujuan agar sutradara dan para pemeran

memiliki pemahaman yang sama dari setiap adegan dan baris dialog yang diucapkan. Setelah itu, sutradara akan berlatih bersama aktor mempraktekan setiap adegan yang ada didalam skenario.

2.6.2 Tugas Sutradara dalam Tahap Produksi

"Buatlah suasana bahwa tim produksi menyukai gaya kepemimpinan Anda walaupun kadang kala mereka mengeluh, namun mereka yakin bahwa tujuan Anda adalah untuk mencapai kepuasan kreativitas seni yang terbaik. Hindari arogansi yang berlebihan." (Naratama: 2013).

Tahap produksi adalah tahap dimana skenario di terjemahkan menjadi gambar dan suara, atau lebih dikenal dengan proses syuting / *shooting*. Disini sutradara bertugas memimpin semua lini, mulai dari aktor sampai kru dan teknisi, dalam mengerjakan tugas masing-masing. Berikut rinciannya :

- Memandu aktor : Setelah berlatih bersama aktor, sekarang adalah dimana proses pembuatan film sesungguhnya terjadi. Sutradara bertugas memberikan informasi, mengarahkan, mengatur, memberikan catatan, dan memimpin para aktor agar dapat memerankan karakter masing-masing sebaik mungkin.
- Memastikan *crew* menjalankan tugasnya : Setelah proses pra-produksi, yang di Indonesia umumnya berlangsung 1-3 bulan (tergantung kesulitan), para kru mulai bergerak mengimplementasikan semua yang telah di persiapkan. Penata artistik membangun set dan menyiapkan properti, penata kamera merekam gambar dengan kameranya, dst. Tugas sutradara adalah memastikan mereka menjalankan fungsi dan peran masing-masing.
- Pemimpin dan rekan diskusi : Tidak ada proses syuting yang tanpa masalah. Setiap hari sutradara akan berhadapan dengan masalah-masalah teknis yang ada di lapangan. Kadang masalahnya kecil, tak jarang pula masalahnya cukup besar. Oleh karena itu, sutradara harus bisa menjadi rekan diskusi dan pemecah masalah yang baik untuk semua pihak.

2.6.3 Tugas Sutradara dalam Tahap Pasca Produksi

"Hal ini tergantung dari konsep kerja yang mengerjakan program tersebut, dengan mempertimbangkan karakteristik program dengan melihat efektivitas dan efisiensi proses *editing*." (Latief: 2015).

Setelah proses syuting selesai, semua hasil syuting akan dibawa ke rumah pascaproduksi (*post-house*). Penyunting gambar atau editor akan mulai memilih hasil syuting untuk kemudian dirangkai mengikuti skenario. Ditahap ini, tugas sutradara belum selesai. Berikut tugas sutradara selama tahap pasca produksi berlangsung :

- Memberikan pendapat pada hasil *editing* : Biasanya editor bekerja tanpa arahan sutradara terlebih dahulu. Tujuannya agar editor bisa bekerja secara jernih tanpa intervensi sutradara. Setelah potongan kasar (*rough cut*) selesai, editor akan memperlihatkannya kepada sutradara. Setelah sutradara menonton, ia akan memberikan pendapat dan masukan pada editor sesuai dengan visinya. Setelah proses, yang biasanya memakan waktu 1-3 bulan ini, gambar akan dinyatakan dikunci (*picture lock*). Setelah *picture lock*, susunan cerita sudah tidak bisa di ubah lagi. Film dinyatakan *picture lock* ketika sutradara dan produser telah memberikan persetujuan final.
- Memberikan pendapat pada teknisi lain : Setelah *picture lock*, hasil editing akan dibawa ke teknisi warna dan suara. Pada tahap ini sutradara bersama penata kamera dan pewarna (*colorist*) akan mendiskusikan warna seperti apa yang tepat untuk filmnya. Begitu pula dengan tata suara dan musik, sutradara diminta memberikan masukan agar polesan akhirnya semakin maksimal.

2.6.4 Peran dan Tanggung Jawab Sutradara

Sutradara memiliki tugas dan tanggung jawab yang berat. Dilapangan seorang sutradara berperan sebagai manajer, *creator* dan sekaligus *inspiratory* bagi anggota tim produksi dan para pemeran, peran yang sedemikian besar mengharuskan sutradara memahami benar konsep program, memahami situasi lingkungan maupun psikologis para pelibat produksi, dan juga harus memahami bagaimana menjalin hubungan yang

baily dengan semua pelibat produksi: Ibarat tubuh manusia, sutradara adalah otaknya, dan yang lain adalah seluruh anggota badan, Otak memerlukan anggota badan untuk mewujudkan gagasan, badan memerlukan otak untuk mengendalikan.

"Zettl mempunyai pemahaman terhadap kajian yang sangat humanis dengan menekankan peranan sutradara sebagai psikolog. Artinya sutradara dapat berperan sebagai seorang ahli ilmu Psikologi yang dapat memayungi kebutuhan-kebutuhan kejiwaan dari setiap anggota tim produksi. (Naratama: 2013).

Dari landasan teori diatas, akan dibuat film fiksi bergenre *thriller* karena kami butuh membawa ketegangan kepada penonton agar penonton merasakan kerja paksa yang pernah terjadi di Indonesia, salah satunya di Kaligua, Brebes, Jawa Tengah.

2.7 Kerja Paksa di Indonesia

Kerja paksa adalah melakukan pekerjaan dibawah ancaman sanksi atau hukuman dimana pekerja tidak memiliki kebebasan untuk menyepakati pelaksanaan pekerjaan atau dengan kata lain pekerjaan yang tidak dilakukan dengan suka rela. Contoh sanksi hukuman dapat mencakup ancaman kekerasan, pembayaran upah ditunda. Penyitaan atau penahanan dokumen pribadi pekerja seperti akta kelahiran, ijazah sekolah atau kartu tanda penduduk juga dapat di kategorikan ancaman kerja paksa karena pekerja mungkin tidak bebas untuk meninggalkan pekerjaan mereka atau untuk mencari pekerjaan di tempat lain.

Dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia telah diatur tentang kebebasan individu untuk memilih pekerjaannya sehingga dengan adanya pengesahan Undang-Undang tersebut tidak ada yang boleh melanggarnya. Memaksa seseorang untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang tidak sesuai dengan kehendak mereka dengan ancaman hukuman dapat menjadi tanda dari kerja paksa. Secara hukum Indonesia sudah menghapuskan kerja paksa. Indonesia telah menjadi anggota *International Labour Organisation* (ILO) sejak tahun 1950.

International Labour Organisation telah mengeluarkan Konvensi no 105 mengenai penghapusan kerja paksa pada tahun 1957 untuk lima situasi khusus yaitu

sebagai sarana paksaan politik atau pendidikan atau sebagai hukuman karena mempunyai atau mengutarakan pendapat politik atau pendapat yang secara ideologi berlawanan dengan sistem politik, sosial atau ekonomi yang sudah terbentuk. Kedua, sebagai metode untuk memobilisasi dan menggunakan tenaga kerja untuk tujuan-tujuan pembangunan ekonomi. Ketiga, sebagai sarana disiplin kerja dan yang keempat sebagai hukuman karena telah ikut serta dalam pemogokan. Terakhir adalah sebagai sarana diskriminasi rasial, sosial, warga negara atau agama.

Meskipun demikian, pada kenyataannya, perundang-undangan Indonesia tidak mampu menjamin secara memuaskan jaminan yang ditentukan Konvensi mengenai langkah-langkah perlindungan mengenai hak-hak pekerja. Terkadang ketentuan-ketentuan tersebut menyampingkan kategori-kategori pekerja tertentu (pembantu rumah tangga, pekerja pertanian, dll). Hubungan kerja adalah suatu hubungan antara seorang buruh dengan seorang majikan. Didalamnya ditetapkan kedudukan kedua pihak itu terhadap satu sama lainnya, berdasarkan rangkaian hak dan kewajiban buruh terhadap majikan dan sebaliknya majikan terhadap buruh (Soepomo: 2001). Dampak dari adanya kerja paksa ini adalah membuat rakyat menjadi sengsara. Para pekerja juga tidak mendapatkan upah yang semestinya sehingga banyak dari mereka yang kehilangan nyawa dalam periode kerja paksa.

Dari teori-teori diatas ini adalah menjadi landasan untuk membuat sebuah film fiksi *thriller* yang berjudul Darah Terakhir Claura, yang terinspirasi dari kerja paksa di Perkebunan Teh Kaligua. Kerja paksa banyak terjadi saat zaman penjajahan Belanda di berbagai daerah di Indonesia, salah satunya di daerah Brebes dan tempatnya di perkebunan teh Kaligua.

2.8 Perkebunan Teh Kaligua

Secara geografis kebun teh Kaligua terletak diantara $6,30^{\circ} - 7,30^{\circ}$ Lintang Selatan dan $108,30^{\circ} - 190,30^{\circ}$ Bujur Timur. Tepatnya berada di Dusun Kaligua, Desa Pandansari, Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes. Topografi kebun Kaligua landai, miring sampai berbukit-bukit dan berbatuan terjal dengan ketinggian antara 1.500 m – 2.050 m dari permukaan laut.

Perkebunan teh Kaligua merupakan warisan pemerintahan kolonial Belanda yang terletak di lereng sebelah barat kaki gunung Slamet, di Desa Pandansari, Kec.

Paguyangan, Kab. Brebes, Jawa Tengah, Pabrik dibangun pada tahun 1889 untuk memproses langsung hasil perkebunan menjadi teh hitam. Kebun ini dikelola oleh warga Belanda bernama Van De Jong dengan nama perusahaan Belanda John Fan Pletnu yang mewakili NV Culture Onderneming. Pada saat pembangunan pabrik tahun 1901, para pekerja membawa ketel uap dan mesin pengolahan lainnya dari Paguyangan menuju Kaligua ditempuh dalam waktu 20 hari. Peralatan tersebut dibawa dengan rombongan pekerja yang berjalan kaki naik sepanjang 15km.

2.9 Cerita dan Konsep

2.9.1 Struktur Naratif

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu sesuai dengan penjelasan dari buku Memahami Film (Pratista: 2017). Setiap cerita apapun, seberapa pendek durasinyaapun, pasti mengandung unsur naratif. Tanpa adanya unsur naratif, cerita pasti akan sulit untuk dipahami, baik dalam media film, novel, cerpen, komik, dan sebagainya. Struktur naratif berhubungan dengan pelaku cerita yang memunculkan akibat dari aksinya. Aksi tersebut muncul karena tuntutan dari keinginan dari pelaku cerita. Maka dengan demikian, logika sebab –akibat muncul akibat tuntutan dan keinginan dari pelaku cerita. Segala aksi dan tindakan para pelaku cerita akan memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya dan terus memotivasi peristiwa berikutnya lagi.

2.9.2 Cerita dan plot

Cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang terjadi dalam film maupun tidak. Pembuat film dapat memilih serta melepas bagian cerita tertentu tanpa meninggalkan inti alur cerita serta hukum kausalitas (sebab-akibat). Sedangkan plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio di dalam film. Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot.

2.9.3 Hubungan Naratif Dengan Ruang

Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjukkan pada lokasi dan wilayah yang tegas.

Latar cerita dapat menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan), yang di sesuaikan dengan kebutuhan latar cerita pada filmnya. Selain itu juga film biasanya mengambil tempat pada dimensi ruang yang bersifat nonfisik. Alam nonfisik atau supranatural, sering dijumpai dalam film horor, supranatural, fiksi ilmiah, dan fantasi.

2.9.4 Hubungan Naratif Dengan Waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dengan waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

a. Urutan waktu

Urutan waktu menunjukkan pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yaitu linier dan non linier. Film sebagian besar memiliki plot yang dituturkan dengan pola linier, dimana waktu berjalan sesuai dengan urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Plot film sering kali diinterupsi oleh teknik kilas-balik atau kilas-depan. Namun, iterupsi waktu dianggap tidak signifikan selama teknik tersebut tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan.

Umumnya pola linear memiliki tahapan dalam pengembangan ceritanya, yakni pendahuluan (persiapan), pertengahan (konfrontasi), dan penutupan (resolusi). Adapun pola struktur naratif yang paling umum

digunakan dalam film cerita adalah struktur tiga babak. Inti plot struktur tiga babak umumnya adalah perseteruan abadi antara pihak baik dan pihak jahat. Struktur tiga babak juga umumnya hanya memiliki satu pelaku cerita utama (protagonis) sebagai penyebab kausalitas atau penggerak utama cerita yang memiliki tujuan jelas untuk menegaskan aksi dan tindakannya. Karakter protagonis juga selalu memiliki lawan, rival, atau pesaing yang disebut karakter antagonis.

b. Durasi waktu

Dalam sebuah film, sesuai tuntutan naratif seorang sineas film mampu memanipulasi durasi waktu cerita film. Durasi film panjang rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, sedangkan durasi film pendek rata-rata berkisar kurang dari 60 menit.

2.9.5 Struktur Tiga Babak

Struktur tiga babak adalah sebuah struktur yang banyak digunakan karena ia menunjukkan sifat mendasar dari penceritaan, yaitu bahwa sebuah cerita itu memiliki awal, tengah dan akhir (meskipun kamu bisa melihat banyak film yang menyimpang dari struktur ini) (James: 2009). Penggunaan struktur tiga babak berdasarkan catatan Aristoteles bahwa setiap cerita harus memiliki bagian awal, tengah, dan akhir, meskipun masih banyak pertentangan mengenai apa isi masing-masing babak dan bagaimana pembagian ide dari babak tersebut di berbagai durasi film (Field: 2005).

Pada struktur tiga babak cerita dibagi dalam tiga bagian yaitu, babak I, babak II dan babak III. Babak I adalah babak pembuka atau persiapan. Dalam babak I tokoh utama diperkenalkan. Sehingga penonton terfokus pada film dan bersimpati pada tokoh utama. Kemudian memperlihatkan problem utama tokoh dan memperkenalkan tokoh antagonis sebagai penghalang tokoh utama.

Pada babak I protagonis memutuskan untuk menyelesaikan *problem* utama, dan cerita memasuki babak II. Babak II adalah dimana cerita berjalan dengan sesungguhnya. Disinilah diperlihatkan bagaimana tokoh

utama berjuang mencapai tujuannya dan menemukan titik puncak *problem* atau klimaks : hidup atau mati. Dan selanjutnya babak III adalah babak penyelesaian. Cerita berakhir dengan gembira atau sedih.

2.10 Proses Kreatif

“Kreativitas hadir karena adanya fenomena sebagai proses yang nyata dan terbuka untuk diselidiki, salah satunya berada didalam diri seseorang pada hasil kerja.”

Proses kreatif ada di pikiran manusia, dan tidak dapat dilihat. Proses kreatif tidak hadir dengan sendirinya, selain pengalaman dalam mencipta sebuah karya, terdapat cara yang dapat digunakan untuk membaca bagaimana proses kreatif dilakukan. Proses kreatif sangat efektif apabila diterapkan oleh Sutradara pada sebuah produksi, selain mempermudah dalam pencarian gagasan, proses kreatif juga dapat membantu mempersiapkan diri untuk menyelesaikan kemungkinan-kemungkinan masalah yang muncul dengan persiapan yang matang.

2.11 Gaya Sinematik

Gaya sinematik adalah sebuah pilihan yang digunakan atau dipilih untuk menuturkan sebuah film. Gaya sinematik merupakan sebuah aspek teknis dalam produksi sebuah film. Baik itu dalam bahasa gambar, suara, maupun editing. Seluruh unsur sinematik saling berkesinambungan membentuk satu kesatuan film yang utuh. Aspek sinematik menurut buku Memahami Film (Pratista, 2017) meliputi beberapa unsur pembentuk yaitu:

2.11.1 *Mise-en-scene*

Mise-en-scene merupakan segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali, karena hampir seluruh gambar yang terlihat dalam sebuah film merupakan bagian dari unsur ini. Walaupun demikian unsur *Mise-en-scene* tentu tidak berdiri sendiri dan terkait erat dengan unsur sinematik lainnya, yaitu sinematografi, editing, dan suara yang berpadu sempurna membentuk satu kesatuan yang utuh dan harmonis.

Unsur-unsur *Mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film, dimana yang terdiri dari empat unsur utama, yaitu set (latar), *wardrobe* dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya termasuk akting. Selain *mise-en-scene*, ada faktor pendukung juga yaitu adalah set (latar).

A. Set (Latar)

Set atau latar adalah salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film. *Setting* memiliki fungsi utama yaitu sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga memberikan informasi yang kuat dan mampu membangun mood untuk mendukung filmnya sesuai dengan tuntutan cerita, seperti penunjuk status sosial, penunjuk motif/symbol, dan pendukung adegan.

Penggunaan *setting* dapat dilakukan pada lokasi sesungguhnya, walaupun lokasi yang diinginkan sudah tidak dimungkinkan atau tidak eksis, biasanya seorang sineas mencari lokasi serupa, atau dapat membangun *setting* yang mendekati bentuk aslinya. *Setting* dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu set studio, *shot on location*, dan set virtual. Set studio merupakan *setting* yang dibuat sendiri atau diciptakan sendiri yang menyerupai latar aslinya, yang berada dalam sebuah studio untuk mempermudah proses produksi sebuah film sesuai konteks ceritanya.

Shot on location merupakan produksi film dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya, dimana pemilihan lokasi tersebut belum tentu mengambil lokasi yang sama persis seperti kisahannya, namun dapat pula menggunakan lokasi yang mirip atau mendekati lokasi cerita sesuai konteks cerita filmnya. Setelah set (latar), ada yang penting juga untuk faktor pendukung dalam film yaitu *wardrobe* dan tata rias karakter.

B. Wardrobe dan Tata Rias Karakter

Wardrobe merupakan segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Dalam sebuah film, *wardrobe* tidak hanya sekedar busana dimana digunakan sebagai penutup tubuh semata, tetapi juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Seperti halnya *setting*, rancangan

wardrobe harus memiliki fungsi dan penggunaannya mampu meyakinkan penonton. Beberapa fungsi *wardrobe* dalam film, yaitu penunjuk ruang dan waktu, status sosial/kelompok, kepribadian pelaku, warna sebagai simbol, motif penggerak cerita, serta *image*.

Tata rias karakter secara umum memiliki beragam fungsi, yaitu menggambarkan usia, luka atau lebam di wajah dan tubuh, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok nonmanusia, dan lazimnya digunakan karena wajah pemain tidak sesuai dengan tuntutan konteks cerita pada filmnya. Oleh karena itu, penggunaan tata rias dimaksudkan untuk memberikan penegasan dan mampu meyakinkan penonton dengan karakter yang sesuai dengan konteks cerita pada filmnya. Dengan adanya *mise-en-scene*, set (latar), *wardrobe* dan tata rias karakter, selanjutnya adalah pencahayaan.

C. Pencahayaan

Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Apapun bentuk cahayanya, tata cahaya harus mampu membentuk suasana nyata seperti kondisi sebenarnya, tentu saja sesuai dengan konteks cerita pada filmnya. Dalam sebuah film, tata cahaya secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yaitu kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya.

Rancangan tata lampu berhubungan erat dengan aspek teknis, namun berperan sangat besar dalam mendukung suasana, nuansa, serta mood sebuah adegan. Rancangan tata lampu secara umum dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni *high key lighting* dan *low key lighting*. *High key lighting* merupakan teknik tata cahaya yang menciptakan batas tipis antara area gelap dan terang, dimana pada teknik ini lebih mengutamakan pada warna, bentuk, serta garis yang tegas tegas pada tiap elemen *mise-en scene* dan mengusahakan memberikan efek bayangan yang seminimal mungkin. *Low key lighting* merupakan suatu teknik tata cahaya yang menciptakan batasan tegas antara gelap dan terang, dimana teknik ini lebih mengutamakan unsur bayangan yang tegas dalam *mise-en scene*. Setelah set (latar), *mise-en scene*, pencahayaan, *wardrobe* dan tata rias karakter, tentunya ada pemain atau karakter tokoh yang bermain didalam film fiksi yang akan dibuat.

D. Pemain Serta Pergerakannya

Pemain atau pelaku cerita dapat memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pergerakan pelaku cerita selalu dibatasi oleh *framing* (pemingkakan) pada aspek sinematografi. Pemain dalam sebuah film dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu pemeran utama, pemeran pendukung, dan ekstras sesuai tuntutan dan fungsi konteks ceritanya.

E. Tata Artistik

Tata artistik dalam produksi film yaitu merancang, mendesain, menciptakan, dari sebuah naskah atau skenario yang sudah diciptakan, hingga menjadi suatu agenda yang membentuk satu kesatuan yang indah dan enak untuk dilihat sekaligus dinikmati. Pengertian artistik dalam kamus besar Bahasa Indonesia yaitu yang berkaitan dengan seni atau mempunyai nilai seni, akan tetapi secara garis besar yaitu sebuah hal yang mempunyai nilai keindahan yang dapat menarik perhatian orang yang melihat serta menikmatinya.

Tata artistik juga dapat diartikan sebagai pelengkap sesuatu yang telah ada. Pengertian artistik dalam film adalah segala sesuatu hal yang membuat sebuah film menjadi lebih berseni. Tata artistik sangat penting di dunia perfilman karena akan menciptakan kesan tersendiri pada sebuah film, keberhasilan dalam pembuatan film juga merupakan salah satu bantuan dari sebuah peran tata artistik. Tata artistik yaitu penggolongan segala hal yang melatarbelakangi cerita sebuah film, yaitu menyangkut sebuah ide tentang *setting*. Selain itu yang dimaksud dengan *setting* ialah lokasi dan waktu berlangsungnya cerita sebuah film.

2.12 Referensi Film



Gambar 2.1: Referensi Film

Film Korea *The Battleship Island* (2017) ini menceritakan tentang selama masa penjajahan Jepang, terdapat sekitar 400 orang Korea yang ditugaskan untuk bekerja secara paksa di sebuah pulau terpencil yang bernama Pulau Hashima. Mereka melakukan perjalanan dengan menggunakan kapal. Lee Kang Ok yang merupakan seorang musisi dan puterinya yang bernama So Hee menaiki kapal tersebut.

Di film ini, para korban kerja paksa ditugaskan bekerja di tambang batu bara Jepang, saat mereka tersadar telah ditipu, Lee Gang-ok bersama beberapa warga lainnya mulai bergerak untuk keluar dari Pulau Hashima dan kembali ke Korea Selatan. Film ini disutradarai oleh Ryoo Seung-wan dengan durasi 132 menit.

Alasan memilih film ini menjadi sebuah referensi film yang akan dibuat yaitu karena didalam film ini penulis tertarik dengan saat penculikannya dengan ratusan orang dan tidak memandang *gender*, usia, entah itu orang tua atau bahkan anak dibawah umur.



Gambar 2.2: Referensi Film

Film kedua adalah John Wick 3 – Parrabellum (2019), John Wick telah melakukan pelanggaran dengan membunuh petinggi *High Table*, Santino D'Antonio, di Hotel Continental. Gara-gara hal tersebut, John Wick pun dikenai status *excommunicado*. Dengan status barunya tersebut, John Wick otomatis kehilangan semua hak istimewanya sebagai anggota *Continental* sekaligus jadi incaran pembunuh lainnya. Kepala John Wick bahkan dihargai 14 juta dolar sehingga makin banyak *assassin* yang ingin membunuhnya.

Dengan kontrak terbuka tersebut, satu per satu pembunuh bayaran pun muncul di hadapan John Wick dan berusaha menghabisinya. Namun John Wick tetap bisa melakukan perlawanan dan mengalahkan mereka semua meski dengan susah payah. Seiring berjalannya waktu, imbalan untuk membunuh John Wick terus meningkat hingga mencapai 15 juta dolar. John Wick yang tak punya pilihan lain akhirnya meminta bantuan kepada seorang wanita di sebuah teater. Teater itu rupanya adalah tempat John Wick dibesarkan. Dengan sebuah “tiket” berupa rosario, John Wick meminta agar ia bisa pergi ke Casablanca dengan aman.

Sementara itu, adjudikator High Table mulai bergerak memberi peringatan pada orang-orang yang pernah membantu John Wick. Ia juga mengutus seorang *assassin* handal asal Jepang bernama Zero untuk membunuh wanita yang sudah menolong John Wick. Di sisi lain, John Wick punya keinginan kuat untuk bisa tetap hidup. Karena itu ia berusaha menemui Elder, satu-satunya orang yang posisinya lebih tinggi dari *High Table*. Film ini disutradarai oleh Chad Stahelski, alasan

penulis memilih film ini untuk menjadi referensi *makeup* luka-luka memar yang ada dimuka.



Gambar 2.3: Referensi Film

Film ketiga adalah *Gone Girl* (2014), Kisah berawal dari Nick Dunne dan Amy merupakan pasangan harmonis meski belum memiliki anak. Namun, siapa sangka jika dibalik keharmonisan keduanya, tersimpang fakta yang berhasil ditutup rapat oleh Nick dan Amy (Rosamund Pike) dari orang-orang terdekat mereka. Semuanya berubah ketika ulang tahun pernikahan kelima. Nick Dunne (Ben Affleck) menyadari bahwa istrinya hilang. Nick Dunne melaporkan situasi tersebut.

Seiring dengan waktu dan program pencarian lokal, kemajuan menjadi kabur antara versi cerita Nick Dunne atau hasil penyelidikan baru, bahwa Nick Dunne diduga membunuh istrinya. Ia pun berjuang untuk meyakinkan media, memberi tahu mereka jika dia tidak membunuh istrinya, dan menyelidiki petunjuk sama dari istrinya sendiri. Nick Dunne tidak tahu bahwa ternyata istrinya adalah seorang yang jahat. Ia sendiri yang telah memanipulasi keadaan dan mengarah beberapa petunjuk agar Nick Dunne adalah aktor dibalik hilangnya Amy.

Film ini disutradarai oleh David Fincher dan berdurasi 149 menit. Alasan penulis menjadikan film ini sebagai referensi adalah karena bisa menjadi referensi *colour pallette*, dan kemisteriusan dari tokohpun cukup membuat penulis tertarik dengan film ini.