

JURNAL TUGAS AKHIR

PENGGUNAAN SUDUT PANDANG TOKOH UTAMA DALAM PENYUTRADARAAN FILM PENDEK “LILA”

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai drajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun Oleh :
Adam Kurniawan
1310671032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019

PENGGUNAAN SUDUT PANDANG TOKOH UTAMA DALAM PENYUTRADARAAN FILM PENDEK “LILA”

Oleh: Adam kurniawan (1310671032)

ABSTRAK

Skripsi karya seni berjudul Penggunaan Sudut Pandang Tokoh Utama dalam Penyutradaraan Film Pendek “Lila” digunakan agar penonton mengikuti serta mengalami peristiwa yang dialami oleh tokoh utama serta perjalanan tokoh utama menyelesaikan cerita. Film pendek menjadi sebuah media untuk memvisualkan sudut pandang karena film pendek memiliki sebuah bentuk bertutur yang efektif. Film ini menceritakan tentang seorang Umi (istri) yang tidak memiliki keturunan karena masalah biologis yang dialami Suhari (suami). Konsep penyutradaraan ditekankan pada sudut pandang tokoh utama (Umi) untuk menyelesaikan cerita. Proses pembentukan karakter menggunakan metode karakterisasi *action* internal, metode tersebut berfungsi untuk menunjukkan sebuah keadaan yang dialami oleh tokoh kepada penonton melalui tingkah laku verbal dan *non* verbal, dengan didukung oleh sinematografi yang menempatkan tokoh utama secara konsisten selama film berjalan.

Kata kunci: Sudut Pandang, Penyutradaraan, Film Pendek

I. BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sutradara merupakan orang yang bertanggung jawab atas aspek naratif maupun sinematik dalam sebuah film. Memilih menjadi sutradara film bukan pekerjaan yang mudah karena tanggung jawabnya meliputi keseluruhan aspek dari rangkaian pembuatan film yang dikerjakan sehingga seorang sutradara harus siap dengan segala permasalahan selama jalannya proses pembuatan film. Selain menjadi pemimpin produksi, sutradara juga menjadi kontrol utama atas kualitas yang dikerjakan dari berbagai divisi, dan menjadi acuan bagi semua divisi dalam memastikan bahwa tugas mereka berjalan dengan semestinya. Semua proses pembuatan film dari awal sampai akhir tidak akan lepas dari arahan dan keterlibatan seorang sutradara.

Cerita menjadi dasar yang sangat penting bagi sutradara untuk mewujudkan sebuah film. Seorang sutradara akan sangat mempertimbangkan apakah cerita yang

dibawanya akan mampu direalisasikan menjadi sebuah film dengan emosi yang akan tersampaikan kepada penontonnya. Sutradara dalam membuat film tidak hanya mencomot sebuah cerita kemudian dijadikan sebuah film, tetapi seorang sutradara akan melihat aspek di dalam cerita tersebut apakah layak untuk dibuatkan sebuah film.

Film fiksi bisa mengangkat sebuah cerita dari kisah nyata atau sebuah fenomena yang terjadi, kemudian dirangkai menjadi sebuah cerita baru berdasar pada interpretasi pembuat. Cerita inilah yang dirangkai menjadi sebuah skenario dan mulai mengalami perubahan dari cerita yang menjadi inspirasi utama, disesuaikan dengan emosi yang ingin diletakkan pembuat dalam film yang akan direalisasikan. Sebuah kisah nyata yang diangkat menjadi film, tentu tidak akan sama dengan cerita aslinya, karena dalam pembuatan film fiksi, cerita akan sangat ditekankan pada aspek dramatik demi menyampaikan emosi kepada penonton. Cerita juga bisa diubah di beberapa bagian untuk menunjukkan plot yang lebih ditujukan sebagai modifikasi atau informasi baru yang ingin disampaikan pembuat.

Penyampaian naratif sebuah film sangat tergantung pada sudut pandang yang dipilih. Sudut pandang merupakan bagian yang akan menjadi kunci utama bagaimana film akan diceritakan. Rabiger (2008, 165) mengatakan bahwa sudut pandang berfungsi sebagai pengendali dan pengawas bentuk yang akan dihasilkan oleh sebuah film, serta akan menjawab apa yang ingin disampaikan oleh sutradara.

“... Sudut Pandang adalah sebuah sudut pengambilan gambar yang diambil dari sisi karakter dalam adegan...” (Rabiger 2008, 165)

Seorang sutradara dalam merealisasikan sebuah sudut pandang film yang dibuatnya akan sangat bergantung pada pengambilan gambar saat proses produksi. Sebagai pengarah utama dalam sebuah film, seorang sutradara sangat dituntut untuk paham bahwa konsep yang dimiliki bisa direalisasikan ke dalam film tersebut melalui sudut pandang yang dipilih, serta menyampaikan naratif sebuah film dan memastikan bahwa film ini nantinya akan tersampaikan secara emosional kepada penonton.

Berdasar pada hasil pengamatan dengan melihat fenomena yang terjadi pada lingkungan sekitar, ide penciptaan karya diperoleh dari kisah dua pasangan suami-istri yang memiliki masalah biologis dalam kehidupan rumah tangganya. Kisah ini kemudian diolah menjadi sebuah cerita baru yang mengalami transformasi dari segi naratif dengan judul 'Lila'. 'Lila' yang juga berarti 'rela' dipilih sebagai judul dari film pendek yang dibuat sebagai bentuk pesan dari keseluruhan penceritaan film.

Fenomena ini menarik untuk diangkat dalam sebuah film fiksi pendek karena film pendek diarahkan untuk menyampaikan sesuatu yang segar, penyampaian yang terfokus dan efektif. Media film dalam penyampaian cerita juga memiliki bentuk yang sederhana, kompleks, dan merupakan media komunikasi yang dianggap efektif. Berbeda dengan film panjang, film pendek membebaskan pembuatnya untuk lebih leluasa mengolah cerita. Istilah film pendek (saat itu diformulasikan) tidak dibatasi pada format dan panjangnya film, tetapi mengarah pada pencarian bentuk alternatif dari media itu sendiri.

B. Ide Penciptaan

Ide atau gagasan dapat ditemukan dari berbagai hal, misalnya pengalaman pribadi, kisah nyata, imajinasi, fenomena masyarakat, adaptasi buku, dan lain-lain. Film pendek berjudul "Lila" ini terinspirasi dari dua kisah nyata tentang pasangan suami-istri yang mengalami masalah biologis dalam kehidupan berumah tangga.

Kisah nyata yang pertama berasal dari pasangan suami-istri di Kabupaten Malang, keduanya telah menikah selama 17 tahun, namun hingga saat ini belum memiliki keturunan. Pasangan tersebut bernama, Suhari (suami) dan Umi (istri). Hambatan besar yang dialami oleh keduanya adalah komunikasi. Ketika Umi mengajak berbincang perihal anak atau kesehatan biologis mereka, Suhari selalu menolak. Hal tersebut membuat Umi secara diam-diam pergi ke dokter kandungan yang menyatakan dirinya negatif mandul. Kegelisahan Umi selama 17 tahun yang mempertanyakan kesehatan biologis Suhari dan rasa ingin memiliki keturunan menjadi bahan dasar cerita ini.

Kisah nyata kedua, tentang Herman dan Ana yang telah membina rumah tangga selama 7 tahun, berasal dari kota Bandung. Pasangan tersebut memiliki

masalah biologis yang bisa dikatakan tidak umum terjadi. Ana tidak mampu mencapai orgasme dengan Herman jika tidak berhubungan badan dengan laki-laki lain. Hingga pada suatu hari Ana menyampaikan hal tersebut kepada Herman. Kejadian itu membuat Herman resah, sehingga dia mendatangkan rekan kerjanya untuk tidur dengan Ana. Supaya Ana dapat mencapai puncak orgasme dengan Herman.

Permasalahan yang dialami dua pasangan berdasarkan dua kisah nyata tersebut, kemudian diolah menjadi sebuah cerita tentang kehidupan seksual dalam rumah tangga Suhari dan Umi yang tidak memiliki keturunan selama 17 tahun menikah. Suhari adalah sosok yang pendiam, sedangkan Umi merupakan perempuan cekatan, aktif, dan mudah beradaptasi. Tetapi, hingga saat ini mereka berdua tidak menemukan solusi untuk bisa mempunyai keturunan.

Film pendek ini akan diciptakan dengan menggunakan sudut pandang tokoh utama, yakni Umi, selain itu struktur cerita menggunakan pola linier. Selama film berjalan, penonton akan mengetahui dan mengalami peristiwa yang dialami tokoh utama dengan bantuan sinematografi, menempatkan tokoh utama secara konsisten dalam shot.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dalam penciptaan karya tugas akhir ini antara lain:

1. Menggunakan sudut pandang tokoh utama dalam penyutradaraan.
2. Membuat karakter yang diadaptasi dari kisah nyata.
3. Menggambarkan komunikasi yang tidak baik dalam sebuah pernikahan.

Manfaat penciptaan tugas akhir yang ingin dicapai adalah agar:

1. Meningkatkan kepekaan terhadap pengambilan sudut pandang tokoh utama dalam sebuah penyutradaraan film pendek.
2. Menambah karya pustaka film baik secara akademis, umum, seni, maupun pribadi.
3. Dapat menjadi media ekspresi yang kreatif, khususnya film.

D. Landasan Teori

1. Film Pendek

Film merupakan salah satu produk seni yang menyediakan hiburan populer dan mampu menyampaikan ide-ide serta ekspresi diri. Film yang baik mampu menggugah hati dan pikiran. Film merupakan media yang memiliki unsur naratif dan sinematik. Kedua unsur tersebut berperan penting saat menciptakan dunia dalam layar serta mengajak penonton untuk merasa seperti berada di dalamnya.

Berdasarkan durasinya, film dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yakni film pendek dan film panjang. Tidak ada ketentuan durasi yang pasti bagi film pendek. Kategorisasi film pendek disesuaikan dengan ketentuan festival- festival film. Pada peraturan 88th Grammy Awards, film pendek didefinisikan sebagai sebuah motion picture original yang memiliki durasi 40 menit maupun kurang (www.oscars.org). Rabiger mencoba untuk menguraikan film pendek serta bentuk naratif di dalamnya: “The short film is closest to poetic form because it requires deft characterization, a compressed narrative style, and something fresh and focused to say. It is often overlooked by new directors, who equate length with significance.” (Rabiger 2008, 27) Kutipan di atas menjelaskan bahwa film pendek mendekati bentuk puitik karena mengharuskan karakterterisasi yang terampil. Film pendek merupakan sebuah kompresan naratif, sesuatu yang segar dan penyampaian yang terfokus. Film pendek sering diabaikan oleh sutradara baru yang menyamakan panjangnya durasi dengan signifikansi. Film pendek tidak mahal, namun sangat bergantung pada kontrol pembuat film atas esensi cerita dan cara mengolahnya. Rabiger juga memberikan 4 formula membuat film pendek:

1. Setting yang terbatas namun menggugah.
2. Karakter yang ikut serta dalam perjuangan untuk mendapatkan, melakukan, dan menyelesaikan.
3. Satu karakter yang berkembang, walaupun sedikit.
4. Sebuah resolusi yang membuat penonton merenungkan beberapa aspek kondisi manusia.

2. Sutradara

Sebuah film adalah hasil dari kerjasama kreatif. Film merupakan interaksi dari berbagai seniman dan teknisi yang mengerjakan berbagai unsur yang membentuk sebuah film. Sutradara adalah orang yang memberi pengarahan dan bertanggung jawab atas masalah naratif dan teknis dalam proses pembuatan film,

Tanggung jawab seorang sutradara terletak pada kejelasan, kesamaan, dan makna dari hasil akhir sebuah film. Hal ini membutuhkan penulisan atau bekerja sama dengan penulis; membayangkan cakupan, tujuan, identitas, dan makna film; menemukan lokasi yang dapat menambah dramatisasi dan atmosfer film; mengaudisi dan memilih pemeran; mengumpulkan kru; mengembangkan skenario maupun pemeran ketika latihan; kemudian supervisi editing dan finalisasi proyek (Rabiger 2008, 4). Sutradara juga terlibat dalam promosi film di festival film dan sejenisnya. Keterlibatan sutradara yang begitu besar ini memberikan kesempatan untuk memasukkan pandangan artistik pribadinya, filsafat, teknik, dan sikapnya ke dalam sebuah film sebagai sebuah keseluruhan dan demikian menetapkan sebuah gaya untuk film tersebut (Sani 1992, 189).

Menggunakan pendekatan Content Realism untuk menghadirkan realitas yang mengangkat kehidupan sehari-hari. Menurut Berys Gaut, bentuk Content Realism adalah semakin umum dan semakin wajar permasalahan berarti semakin realistis permasalahan tersebut.

“Realism of fictional content is matter of degree: the more common the object depicted and the more mundane the events shown, the more reason we have to stay that the fiction is realistic. Content realism concerns what is represented: it concerns the fictional content of the work, its no mode of presentation. Content and mode of presentation can vary independently of each other”. (Gaut 2000, 61)

Tanggung jawab seorang Sutradara adalah mempresentasikan ide cerita yang terdapat pada skenario ke dalam bentuk shot dan adegan, selain itu, tugas sutradara lainnya adalah membedah skenario serta mempresentasikan dalam bentuk arahan adegan. Pada wilayah pementasan teater, teori penyutradaraan terbagi dalam dua jenis teori, yaitu teori Gordon Craig dan teori Laissez Faire (Dewojati 2012, 284). Cahyaningrum Dewojati terkait teori Gordon Craig memaparkan:

“Pada prinsipnya, teori Gordon mengacu kepada kesatuan ide antara pemain dan sutradara. Jika teater merupakan seni, maka karya itu harus mengekspresikan kepribadian si seniman. Aktor yang dianggap baik dalam teori ini adalah aktor yang mampu mendedikasikan kerjanya terhadap ide sutradara. Kebaikan teori ini adalah hasil pementasan yang biasanya sempurna, tata tertib terjamin, teratur, dan teliti. Kelemahan atau keburukan teori ini bahwa sutradara menjadi diktator; aktor dan aktris hanya menjadi alat sutradara”. (Dewojati 2012, 284)

Teori ini memposisikan aktor diwajibkan harus meniru gaya sutradara yang merupakan patron pementasan. Kreatifitas aktor biasanya dihilangkan atau dihalangi. Selain itu, aktor tidak mempunyai ruang untuk berkontribusi dan berkreasi dalam pementasan. Sementara terkait teori *Laissez Faire*, Cahyaningrum Dewojati menjelaskan:

“Kebaikan teori ini adalah sutradara bukan lagi menjadi seorang diktator, melainkan pembantu dalam berekspresi. Aktor dan aktris dibiarkan berkembang menurut bakat dan kemampuannya masing-masing. Dengan demikian, seorang sutradara memberi kesempatan timbulnya proses-proses kreatif. Kelemahan teori ini adanya resiko timbulnya kekacauan dan kekurangteraturan, dan ketidaktelitian dalam produksi pementasan. Hal ini terjadi karena tiap-tiap aktor dan aktris dibiarkan berkembang menurut kemampuannya masing-masing. Hal tersebut memungkinkan hanya aktor dan aktris yang kuat saja yang akan menonjol dan berhasil”. (Dewojati 2012, 284-285)

Teori *Laissez Faire* memungkinkan aktor dan aktris menjadi pencipta dalam teater. Sementara itu, tugas sutradara adalah membantu aktor dan aktris mengekspresikan diri dalam lakon. Teori ini memposisikan sutradara sebagai interpretator, dengan membiarkan aktor dan aktris bebas mengembangkan konsep individualnya agar melaksanakan peran dengan sebaik-baiknya. Pembacaan atas

18

kedua teori tersebut kemudian dikembangkan oleh Harymawan dalam bukunya yang berjudul *Dramaturgi* dengan kesimpulan:

1. Ada dua tipe sutradara:
 - a. Sutradara yang hanya interpretator.

- b. Sutradara sebagai interpretator dan kreator.
2. Ada dua cara penyutradaraan:
 - a. Mengarur semuanya sebagai diktator.
 - b. Mengatur, tetapi memberi kebebasan kepada aktor dan aktris.
 3. Sutradara yang baik atau ideal adalah: yang sekaligus menjadi interpretator dan kreator (Harymawan 1988, 65).

Kesimpulan yang dibuat oleh Harymawan mengarah kepada pengertian bahwa takaran sosok sutradara yang ideal adalah saat ia mampu menempatkan diri sebagai diktator (Gordon Craig), sekaligus interpretator (Laissez Faire) dalam berbagai wilayah selama proses penciptaan karya. Sutradara dalam produksi film, memiliki otoritas serta tanggung jawab penuh dalam memimpin dan menginstruksikan proses pengambilan gambar. Sutradara akan memimpin, memberi arahan pada seluruh tim, baik pemain maupun para kru film, untuk mengikuti petunjuknya.

3. Sudut Pandang dalam Tokoh

Sudut Pandang (Point of View) adalah bagian yang sangat penting dalam naratif dan sinematik di dalam film. Sudut pandang berfungsi sebagai pengendali dan pengawas bentuk yang akan dihasilkan oleh sebuah film, serta akan menjawab apa yang ingin disampaikan oleh sutradara. Sudut Pandang adalah sebuah sudut pengambilan gambar yang diambil dari sisi karakter dalam adegan. Menurut literatur, sudut pandang sebuah narasi cerita memiliki dua sumber dasar (Rabiger 2008, 165).

Pertama, disebut sudut pandang tidak terbatas (omniscien point of view) atau maha tahu; milik penonton yang berada di luar cerita. Omniscien point of view tidak terbatas ruang dan waktu. Layaknya Tuhan, omniscien point of view membuat penonton dapat mengetahui masa lalu, masa kini, masa depan karakter, dan segala sesuatu yang berada di luar pengetahuan karakter utama. Narator yang tidak menunjukkan diri di dalam film juga disebut omniscient, namun ia menyampaikan pesan secara netral tanpa komentar sehingga penonton bisa menginterpretasikannya sesuai pengalaman masing-masing.

Kedua, disebut Sudut Pandang Tokoh Utama (subjective poin of view); milik karakter di dalamnya. Penonton tidak mengetahui hal-hal lain di luar pengetahuan

karakter utama. Sudut Pandang Tokoh Utama (subjective point of view) menawarkan partisipasi lebih, subjektif, dan perspektif yang terbatas. Hal ini diperlihatkan melalui pengalaman, pemahaman, pendengaran, dan penglihatan karakter (Rabiger 2008, 166).

Sudut Pandang Tokoh pada film memiliki keunggulan dan kelemahan. Sinematografi dapat mengatur suasana dalam film dalam hitungan detik tanpa memperhatikan kaidah yang berlaku pada literatur. Film harus menggunakan framing, blocking, dan editing untuk menjaga pandangannya. Sudut pandang fiksi menurut buku *The Art of Watching Film* yang telah diterjemahkan oleh Asrul Sani dalam *Cara Menilai Sebuah Film*, seorang tokoh yang terlibat dalam atau mengamati kejadian-kejadian dalam cerita memberikan laporan pandangan mata orang pertama tentang apa yang terjadi dan bagaimana reaksinya terhadapnya (Sani 1992, 225).

Andre Bazin membahas masalah Cinematic Point of View dalam essay yang berjudul "three possible ways of analyzing reality." (tiga cara yang memungkinkan untuk menganalisa realitas) yang diterbitkan pada tahun 1951. Ketiga cara tersebut adalah (1) analisis logis dan deskriptif, (2) analisis psikologi dalam film, yang sesuai dengan pandangan protagonis dalam situasi yang dihadapinya, (3) dan analisa psikologi sebagai konsekuensi ketertarikan penonton (Braningan 1984, 198). Sementara itu, menurut buku *Menilai Sebuah Film*, dengan kamera subyektif, penonton akan merasa terlibat dalam kejadian dan melihat kejadian tersebut melalui mata salah seorang pemeran (Sani 1992, 229). Andre Bazin menguatkan konsep point of view menggunakan referensi film noir tahun 1939.

20

"Throughout the entire last part of *The Rules of The Games* camera acts like an invisible guest wandering about the salon and the corridors certain with curiosity, but without more advantage than its invisibility. The camera is not noticeable any more mobile than a man would be... and the camera event gets trapped in the corner, where is it forced to watch the action from a fixed position, unable to move without revealing its presence and inhibiting the protagonist." (Braningan 1984, 203)

Dari kutipan tersebut dijelaskan bahwa pada akhir film *The Rules of The Games*, kamera bertindak seperti tamu yang berkeliaran di salon dan di koridor dengan rasa penasaran, namun tanpa keuntungan lebih dibandingkan dengan ketidakterlihatannya. Kamera tidak bergerak bebas melebihi pemeran, bahkan terjebak di ujung ruangan dimana ia terpaksa melihat aksi pemeran dari lokasi yang tetap, serta tidak dapat mengungkapkan kehadirannya dan menghambat aksi pemeran. Selain itu Bazin juga menambahkan bahwa point of view kamera harus konsisten dan berkelanjutan karena perhatian dan persepsi manusia tercipta berkelanjutan secara natural.

“What all of this means is that the scene should be played independent and of the camera in all its real dramatic expanse and that it is up to the cameraman to let his viewfinder play over the action. Reframing, then, substituted as much as possible for a switching of point of view, which not only introduce spatial discontinuity, a phenomenon foreign to the nature of the human eye, but also sanctions the concept of the reality of shot on a single plane, the idea of each shot as nothing more than a unit of place and action, an atom which joins with other atoms to make the scene and the sequence” (Braningan 1984, 205)

Kutipan diatas menyebutkan bahwa dalam membentuk camera point of view adegan harus diperankan secara independen dan juru kamera dapat membiarkan kameranya bergerak secara bebas selama adegan berlangsung, membingkai ulang kemudian mengganti sebanyak mungkin pergantian point of view yang tidak memperkenalkan spatial discontinuity, sebuah fenomena asing di mata manusia, namun juga menyangsikan konsep reality shot pada sebuah bidang tunggal, maksud dari setiap shot tidak lebih dari sebuah unit tempat dan aksi, satu atom yang bergabung dengan atom lain untuk membuat adegan dan sequence.

21

4. Sudut Pandang dalam Sinematografi

Berbicara mengenai unsur visual dalam pengayaan suatu film, maka peranan terpenting diperankan oleh seorang juru kamera. Dalam produksi film, ketika adegan telah siap diambil gambarnya dan secara menyeluruh aspek misc-en-scene telah tersedia maka dalam tahap inilah unsur sinematografi mengambil peranannya.

Sinematografi secara sederhana adalah sebuah cabang keilmuan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan cerita.

Framing dapat dipahami secara praktikal maupun secara filosofis/ Framing merupakan elemen terpenting pada film dan terbuka pada aspek lain selain sinematografi. Hal ini sesuai dengan wawasan Giles Deleuze, "The frame teach us that the image is not just given to seen. It is legible as well as visible." (Deleuze 1986, 12). Ronald Bogue, seorang pembaca hasil kerja Deleuze di film memberikan rangkuman lima elemen framing yang dapat kita pisahkan dan kembangkan fungsinya: jumlah informasi dalam frame, cara frame berfungsi sebagai border, cara elemen di dalam frame berinteraksi, angle frame, dan apa yang ada dikecualikan oleh frame (Villarejo 2013, 26). Framing bergantung pada pilihan sinematografi lainnya. Setiap penempatan kamera akan dianalisa dalam hal jarak antara kamera dengan obyek. Tubuh manusia dijadikan poin referensi untuk mendeskripsikan jarak tersebut.

1. Extreme long shot (ELS) yang mana hampir tidak memperlihatkan figur manusia.
2. Long shot (LS) yang mana penampakan manusia dapat dibedakan namun tetap dikerdilkan oleh background.
3. Medium long shot atau plan americain (MLS) yang menampilkan tubuh manusia mulai dari lutut ke atas.
4. Medium shot (MS) yang menampilkan tubuh manusia dari pinggang ke atas
5. Medium close up (MCU) yang menampilkan tubuh manusia dari dada ke atas.
6. Close up (CU) yang secara dominan menampilkan wajah manusia.

22

7. Extreme close up (ECU) yang menampilkan porsi lebih dari bagian wajah seperti mata, bibir, dll.

Pergerakan sebuah pemain akan terlihat baik apabila didukung dengan komposisi kamera yang tepat. Selain itu, pergerakan kamera memiliki peranan penting untuk membuat penekanan visual menjadi lebih dramatik. Joseph M.Bogs

menuliskan dalam bukunya, ada sutradara yang mempergunakan komposisi dengan cara yang formal dan dramatik, sedangkan yang lainnya lebih menitik beratkan suatu tipe posisi kamera yang khusus (Boggs 1992, 193).

Joseph V. Mascelli, A.S.C menjelaskan dalam bukunya *The Five C's of Cinematography* bahwa angle camera bisa memindahkan titik pandang dari seorang pemain kepada pemain lainnya, ketika tekanan dramatik berubah dalam adegan berjalan di sisi panggung kuda yang berpacu, ketika melepaskan diri dari para pengejar, bergerak ke dalam adegan dramatik, ketika daya tarik terus meningkat, bergerak menjauh meninggalkan tata tempat yang menggambarkan kematian dan kerusakan, melihat dunia berkecil-kecil yang tidak tampak, meninjau bumi dari satelit dan orbitnya. Penonton bisa ditempatkan dimana saja sesaat menyaksikan segala sesuatu dari segala sudut pandangan (angle) menurut kebijaksanaan juru kamera dan editor. Hal itu merupakan kekuatan dari film dan menjadikan pentingnya pemilihan angle kamera yang tepat (Mascelli 2010, 3).

5. Casting

Akting yang sukses dari pemeran berarti salah satu peran seorang sutradara sudah tercapai. Ketika sebuah film diluncurkan, hal pertama yang akan dipertanyakan adalah siapa yang berperan dalam film tersebut. Tidak jarang pula kesuksesan sebuah film dinilai dari penampilan sang aktor. Oleh karena itu pemilihan pemeran yang tepat sangat diperlukan sebelum produksi dimulai. Casting adalah ekspresi gagasan sutradara pertama sebelum produksi berlangsung. Alasan lain mengapa sutradara harus memiliki gagasan yang jelas pada tahap pra-produksi adalah berdasarkan pada interpretasi skenario (Dancyger 2006, 105). Pemilihan aktor biasanya berdasarkan pada penampilan aktor. Meskipun hal

23

tersebut sesuai dengan visi sutradara, namun pemilihan aktor berdasarkan pada, profesionalisme, tingkat kemampuan (ketegangan) aktor membawa ke situasi, energi, kharisma, dan seksualitas. Akting dari pemain merupakan inti dalam suatu adegan untuk mendukung karakter pemain dan adegan yang diciptakan.

“acting is often approached as a question of realism. But concepts of realistic acting have change over film story.” (Bordwell 2016, 133).

Antara kritikus dan sutradara film terdapat suatu kesamaan yang mengatakan bahwa peranan film adalah peranan melayani, salah satu unsur terpenting yang harus berperan pada suatu keseluruhan estetik yang lebih besar, yaitu dirinya sendiri seperti yang dikatakan oleh sutradara Hitchcock: “Film tidak memerlukan seorang aktor yang ahli menciptakan efek dan klimaks sendiri, yang bermain langsung pada penonton dengan menggunakan bakat dan penampilan pribadinya. Seorang aktor di layar putih harus lebih luwes; ia harus menyediakan diri untuk dipergunakan oleh sutradara dan kamera”. (Sani 1992, 174)

Tujuan utama dari seorang aktor adalah untuk membuat penonton benar-benar yakin akan kebenaran realitas karakter yang ia gambarkan. Oleh karena itu seorang aktor harus sanggup memproyeksikan kejujuran, kebenaran, dan kewajaran. Sifat-sifat ini harus diproyeksikan sedemikian rupa sehingga penonton tidak pernah sadar bahwa aktor hanya sekedar memainkan sebuah peranan. Seorang aktor harus sanggup mempertahankan ilusi realita dalam karakter yang ia perankan secara terus menerus dari awal sampai akhir (Sani 1992, 175).

Konsep Penciptaan

Film pendek “Lila” mengangkat 2 kisah nyata pasangan suami-istri yang memiliki masalah biologis dalam kehidupan rumah tangga. Kisah pertama dari pasangan suami-istri Suhari dan Umi, mereka berdua telah menjalin hubungan rumah tangga selama 17 tahun namun hingga saat ini belum memiliki keturunan. Kisah kedua dari pasangan Herman dan Ana, pasangan tersebut tidak memiliki hubungan harmonis pada area hubungan intim. Ana tidak mampu mencapai puncak orgasme dengan Herman jika tidak melakukan seks dengan laki-laki lain lebih dulu.

Kedua kisah di atas kemudian diolah menjadi sesuatu yang baru dan lebih didominasi pada kisah nyata pertama. Kecenderungan pada kisah pasangan Suhari dan Umi karena mereka berdua hidup serta tinggal dalam satu rumah dengan waktu yang cukup lama tanpa memiliki keturunan. Komunikasi yang kurang baik diantara mereka berdua membuat masalah tersebut tidak terselesaikan hingga saat ini. Usaha Umi pada kisah nyata untuk mendapatkan keturunan menjadi alasan memilih Umi sebagai tokoh utama dari cerita ini. Kisah perjalanan Umi menjadi hal yang menarik

dan cocok untuk diciptakan ke dalam sebuah film pendek. Film pendek dipilih sebagai media bercerita karena memiliki bentuk sederhana serta cara bertutur efektif.

1. Konsep Penyutradaraan

Realitas dalam film terkadang membuat penonton tidak sadar hal tersebut hanya karangan atau fiksi. Terbentuknya sebuah realitas tidak lepas dari pemain yang mampu membuat penonton meraskan, mengikuti berbagai peristiwa dalam film, bahkan penonton dapat merasakan hal sama seperti yang dialami oleh tokoh. Berdasar pada kisah nyata, film pendek “Lila” mencoba menggunakan sudut pandang tokoh utama sebagai konsep utama untuk merealisasikan penciptaan ini. Penggunaan sudut pandang tokoh utama difungsikan untuk mempermudah membawa penonton untuk fokus ke dalam jalan cerita. Bentuk penerapan sudut

34

pandang tokoh utama dibangun melalui adegan dan shot. Sinematografi membantu konsep sudut pandang utama dengan mengikuti tokoh utama menyelesaikan masalahnya.

a. Konsep Adegan

Film dengan segala kompleksitasnya mencoba membentuk sebuah realitas dengan tujuan menampilkan kehidupan yang seolah-olah peristiwa tersebut benar-benar terjadi. Andre Bazin coba mengungkapkan, peristiwa yang sama, objek yang sama, mungkin akan ditampilkan secara berbeda. Setiap tampilan menyingkirkan atau mempertahankan beberapa di antara kualitas objek, sehingga kita bisa mengenalinya kembali di atas layar. Setiap tampilan, demi tujuan didaktis atau estetis, melakukan abstraksi yang kurang lebih menggerogoti sehingga tidak memunculkan semua unsur yang membentuk objek asli (Bazin 1995, 227)

Diangkat dari kisah nyata, konsep adegan yang dibentuk berdasar pada sebuah riset yang telah dilakukan oleh sutradara jauh hari sebelum proses skenario ditulis. Proses riset kisah tokoh Umi pada kisah nyata mengalami transformasi pada penyampaian terhadap tokoh Umi di dalam film. Film pendek “Lila” mencoba untuk melakukan pendekatan realisme pada adegan. Natural pada akting pemain akan dimunculkan sepanjang film, hal ini dilakukan untuk menciptakan sebuah realitas yang biasanya dilakukan pada kehidupan sehari-hari.

Karakterisasi atau pembentukan karakter pada film “Lila” menggunakan metode karakterisasi melalui action internal. penonton ditunjukkan sisi dunia batin dari tokoh dengan membawa mata penonton lewat gambar atau suara ke dalam diri tokoh sehingga penonton bisa melihat dan mendengar hal-hal yang dibayangkan, diingat, atau yang difikirkan oleh tokoh tersebut.

Teori Laissez Faire digunakan terhadap proses interpretasi skenario kepada pemain hingga terbentuknya sebuah adegan. Tokog menggunakan interpretasi masing-masing untuk menerjemahkan skenario yang dilanjutkan diskusi dengan sutradara untuk menemukan sebuah kesepakatan. Kebebasan tersebut bertujuan untuk memanfaatkan pengalaman-pengalaman aktor dalam menciptakan sebuah

35

adegan yang memungkinkan untuk diterapkan pada saat proses pengambilan gambar.

b. Casting

Casting merupakan proses pemilihan pemain sesuai dengan dengan karakter dan peran yang dibutuhkan di skenario. Dibalik film yang sukses, juga terdapat aktor yang baik serta mampu menggugah hati penontannya untuk ikut merasakan kejadian atau peristiwa yang menimpa dalam diri seorang aktor. Kemampuan seorang aktor sangat dibutuhkan saat menerjemahkan skenario.

Proses pemilihan pemain film pendek “Lila” didasarkan pada metode casting by ability atau casting berdasarkan kemampuan. Proses ini sengaja dipilih karena sutradara mempunyai keyakinan jika nantinya pemilihan pemain hanya didasarkan pada metode-metode lain, akan mengalami kesulitan ketika mencoba memerankan kisah yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Sistem pencarian pemain film “Lila” berasal dari referensi karya studi maupun komersil. Secara keseluruhan, semua tokoh yang menjadi referensi film pendek ini berasal dari sebuah paguyuban teater di Yogyakarta, selain itu mereka juga memiliki jam terbang yang cukup padat dalam produksi film karya maupun komersil.

2. Konsep Sinematografi

Konsep pengambilan gambar film pendek “Lila” digunakan untuk mendukung konsep sudut pandang tokoh utama. Pengambilan gambar akan dibentuk

menggunakan konsep dynamic shot sesuai dengan konflik yang terdapat di dalam skenario. Tokoh utama diposisikan dalam frame secara konsisten sepanjang film, meski di dalam frame tidak ada tokoh utama, namun masih ada keterkaitan dengan tokoh utama.

Dinamis akan dimunculkan dengan menggunakan teknik framing yakni camera movement, teknik ini digunakan untuk mengikuti pergerakan tokoh utama serta menggambarkan jarak, situasi emosional, keselarasan maupun pertentangan. Teknik lain yang digunakan adalah handheld. Teknik ini diterapkan selama film

36

berjalan, selain itu handheld menjadi representasi masalah yang dialami tokoh utama.

a. Sudut Kamera

Angle kamera merupakan sudut pandang yang merepresentasikan penonton. Secara garis besar angle kamera ada tiga, yakni angle kamera objektif, angle kamera subjektif dan angle kamera point of view. Pada film pendek "Lila" hanya menggunakan dua jenis angle yakni angle objektif dan point of view. Setiap angle yang ada pada film ini mengacu pada tokoh utama yang muncul di setiap scene. Pergerakan kamera akan dibuat dinamis dengan mengikuti setiap adegan dari tokoh utama. Komposisi kamera akan didominasi oleh tokoh utama, hal ini dilakukan untuk memberikan penekanan informasi dan ekspresi tokoh yang nantinya akan mendukung konsep sudut pandang tokoh utama.

b. Komposisi

Composition atau komposisi sebuah gambar merupakan aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk kesatuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan (Mascelli 2010, 410). Komposisi merupakan sebuah usaha untuk mengkoordinir elemen-elemen dalam gambar yang akan diambil sehingga terlihat proporsional. Secara umum, film pendek "Lila" akan menggunakan keseimbangan formal yang menempatkan sebuah objek secara seimbang. Tidak jarang juga keseimbangan non formal yang mencerminkan suatu maksud tertentu yang diterapkan dalam film ini. Terutama yang mewakili tokoh Umi sebagai tokoh utama. Shot dalam film akan bervariasi mulai dari, close up, medium shot, full shot,

dan longshot digunakan agar gambar terlihat lebih dinamis. Keseimbangan formal yang akan menjadi bagian dari penataan gambar di dalam film ini.

c. Pencahayaan

Tata cahaya dalam film ini menggunakan 2 sumber cahaya yaitu matahari (natural) dan lampu (buatan). Set di dalam ruangan akan menggunakan cahaya buatan hingga mendapatkan kesan pencahayaan natural. Sedangkan untuk set yang berada di luar ruangan memakai pencahayaan alami dari matahari, namun jika cahaya matahari tidak memungkinkan, akan dibantu juga oleh sumber cahaya dari lampu.

3. Konsep Tata Suara

Tata suara dalam film “Lila” difungsikan sebagai pendukung adegan melalui pembangunan suasana dengan menggunakan suara ambience. Suara ambience digunakan pada setting yang sesuai keadaan di dalam frame. Teknik penyambungan suara menggunakan 2 teknik, pertama teknik J cutting, yaitu suara mendahului shot yang belum tampak di dalam frame, kedua L cutting, yakni shot mendahului suara sebelum gambar tampak di dalam frame. Teknik ini digunakan untuk memperhalus perpindahan setiap scene.

Secara keseluruhan, film ini dirancang untuk tidak menggunakan ilustrasi musik sepanjang film berlangsung, akan tetapi jika adegan di dalam film dirasa tidak mampu mencapai tangga dramatik tertentu, ilustrasi musik akan dimasukkan ke dalam film. Proses pembuatannya menggabungkan interpretasi sutradara, editor, dan musik desainer, diskusi ini dilakukan untuk menemukan bentuk ilustrasi musik yang memiliki tema yang sesuai dengan film “Lila”.

4. Konsep Editing

Editing merupakan proses penyuntingan gambar dari hasil proses produksi. Menggabungkan potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang memiliki kesinambungan yang jelas. Film “Lila” menerapkan konsep ritme editing dalam penyusunan gambar. Ritme editing dibentuk melalui penyusunan shot-shot dengan durasi tertentu, metode tersebut dapat membentuk sebuah irama suatu adegan di dalam film.

Proses panjang dilakukan berdasarkan pada konsep yang telah disusun secara matang kemudian dilaksanakan dengan berbagai cara agar mendapat hasil maksimal. Pada dasarnya film “Lila” mencoba menceritakan kisah nyata pasangan suami-istri yang tidak memiliki keturunan selama 7 tahun pernikahan, hal tersebut terbentur masalah biologis suami. Adegan pada film ini dibentuk dengan pendekatan sehari-hari, dibuat natural sehingga membuat penonton seolah-olah merasakan peristiwa yang terjadi pada film terkesan nyata.

Konsep sudut pandang tokoh utama difungsikan untuk penonton agar perhatian serta fokus hanya terletak pada tokoh utama. Tokoh utama berperan sebagai tokoh yang membawa jalannya cerita dari awal hingga akhir, penonton hanya mengetahui berbagai informasi dari tokoh utama. Sudut pandang tokoh utama yang diperankan oleh Umi memberikan dua bentuk informasi, pertama, informasi kepada penonton yang dijelaskan melalui adegan, kedua, informasi atau tujuan adegan tidak dijelaskan kepada penonton. Penyampaian informasi tersebut bertujuan agar penonton mengikuti serta fokus terhadap peristiwa yang dialami oleh tokoh utama. Konsep sudut pandang tokoh utama didukung oleh sinematografi dalam proses perwujudannya, tokoh Umi dimunculkan secara konsisten selama film berjalan. Pergerakan kamera diwujudkan dengan teknik pengambilan gambar *handheld*, teknik ini menjadi representasi kegelisahan yang dialami oleh tokoh utama. Tokoh utama yang muncul didalam *frame* selalu memberikan informasi kepada penonton, meski tidak ada tokoh utama di dalam *frame*, informasi yang dimunculkan akan selalu memiliki keterkaitan dengan tokoh utama. Berikut merupakan konsep sudut pandang tokoh utama yang telah dibuat sutradara dalam proses penciptaan film pendek berdasarkan analisis naratif dan sinematik yang ada pada film “Lila” sebagai berikut:

1. Formula Film Pendek

a. *Setting* yang terbatas namun menggugah

Tokoh Umi telah menikah dengan Suhari pada saat usia 33 tahun, dalam kehidupan rumah tangganya, Umi belum dikaruniai seorang anak hingga pada 64

usia pernikahan 7 tahun. Sehari-hari Umi hanya bangun pagi, masak untuk Suhari, mencuci baju, membersihkan rumah serta melayani Suhari perihal kebutuhan biologis. Umi merupakan ibu rumah tangga yang tidak memiliki masalah dari segi finansial, selain itu Umi merupakan sosok tegar dalam menghadapi masalah, tidak khawatir dan menikmati hidupnya yang membosankan. Umi hidup pada lingkungan yang masih menjalankan aktifitas ramban ketika seorang istri yang hidup serta tinggal dengan suami dengan waktu yang cukup lama namun belum memiliki keturunan. Ramban adalah cara yang dilakukan pasangan suami atau istri agar memiliki keturunan dengan cara tidur dengan orang lain.

b. Karakter yang ikut serta dalam perjuangan untuk mendapatkan, melakukan, menyelesaikan dan satu karakter yang berkembang, walaupun sedikit

Kehidupan Umi yang monoton membuat Umi memilih beberapa alternatif agar dapat memiliki keturunan. Pertama, Umi memilih untuk mengasuh anak tetangganya agar suasana rumah tidak menjadi sepi. Dari beberapa tetangga yang menitipkan anak pada Umi memiliki tujuan yang berbeda. Mengasuh anak merupakan sebuah alternatif yang diyakini oleh orang Jawa (Yogyakarta) agar perempuan segera memiliki keturunan. Kedua, Umi mencoba melakukan alternatif lain melalui masakan-masakan yang membuat subur sperma Suhari, makanan tersebut Umi hadirkan pada setiap kali periode kesuburan setiap bulannya. Ketiga, usaha lain yang Umi lakukan adalah pijat, cara tradisional yang sering dilakukan oleh lingkungan sekitarnya ketika perempuan mengalami gangguan secara biologis. Semua usaha yang dilakukan Umi tidak membuahkan hasil sedikit pun, namun Umi terus mencoba mengulangi usaha-usaha tersebut selama pernikahannya.

c. Sebuah resolusi yang membuat penonton merenungkan beberapa aspek kondisi manusia

Pernikahan Umi dengan Suhari hanya untuk memiliki keturunan. Umi selalu mengalami kesepian dan stress ketika anak asuhnya tidak dititipkan lagi pada Umi. Umi selalu mendesak Suhari agar periksa perihal kesehatan biologis, namun 65

desakan Umi selalu terbentur oleh sifat Suhari yang selalu tidak kooperatif dalam pembahasan masalah anak. Hingga pada akhirnya, Suhari mengaku atas

kemadulannya yang telah diketahui sejak tahun awal pernikahan dan kedatangan Darmaji untuk melakukan ramban menjadi salah satu alternatif Suhari untuk memiliki keturunan.

2. Perwujudan Sudut Pandang Tokoh Utama dalam Tokoh Umi

Penggunaan sudut pandang tokoh utama adalah untuk mengarahkan perhatian serta fokus penonton hanya terletak pada tokoh utama. Sudut pandang tokoh utama didukung dari segi teknis yang diterapkan dalam sebuah adegan dan *shot* yang terdapat sepanjang film berjalan, berikut adalah analisa dari perwujudan sudut pandang tokoh utama yang dibahas melalui 3 proses pembabakan cerita yakni pengenalan, masalah, dan penyelesaian:

Pengenalan

Film dibuka dengan potongan adegan *scene* 16 di dalam kamar ada tokoh Suhari, Darmaji, dan Umi. Suhari meminta tolong kepada Darmaji, lalu Umi mempertanyakan keadaan yang sedang terjadi namun Suhari tidak menjelaskan kemudian menutup pintu kamar. Umi sebagai sudut pandang tokoh utama menginformasikan keadaan yang tertekan dengan laki-laki yang tidak dijelaskan identitasnya, digambarkan melalui ekspresi serta lebam mata karena tangisan.

5.19 Screenshot adegan scene 16

Penggunaan *handheld* pada kamera bertujuan untuk merepresentasikan kebingungan yang dialami oleh tokoh Suhari, Darmaji, dan Umi. *Shot close up* dari masing-masing tokoh difungsikan untuk menekankan sebuah kebingungan yang

sedang terjadi. Selain itu, *full shot* juga digunakan untuk menunjukkan ruang dan waktu kejadian yang berlangsung, dilanjutkan dengan gambar *black screen* kemudian dilanjutkan dengan *scene* 1 dan 2.

Penonton tidak mendapatlkan informasi yang jelas mengenai masalah yang sedang terjadi karena tujuan menempatkan *scene* yang seharusnya ada pada akhir cerita, agar rasa ingin tahu penonton ditanamkan sejak awal tentang masalah yang dialami oleh Umi, Suhari, dan Darmaji. Adegan yang terdapat pada *scene* ini adalah kebingungan dari masing-masing tokoh yang dipicu melalu tokoh Suhari.

5.20 Screenshot adegan scene 1 dan 2

Scene 1,2 merupakan *scene* awal film. Film diawali dengan *black screen* dengan *sound effect* dari lingkungan sekitar, kemudian Umi mengambil kecambah, ikan tongkol, dan sedikit sambal ke dalam sebuah kotak makanan. Umi bertanya kepada Suhari mengenai motornya yang belum selesai servis di bengkel, Suhari yang sedang menyuapi Fika, menjawab jika motornya belum selesai dan akan berangkat bersama Darmaji lagi. Terdengar suara klakson dari luar rumah, kemudian Suhari keluar rumah dan disusul oleh Fika yang meminta gendong Umi. Sebagai Sudut pandang tokoh utama, Umi pada *scene* 1 dan 2 menunjukkan keseharian setiap pagi menyiapkan barang-barang Suhari sebelum berangkat kerja. Pada tahap awal ini merupakan tahap pengenalan tokoh Suhari yang memiliki rutinitas pekerjaan bersama Darmaji, selain itu dibangun asumsi penonton bahwa tokoh Fika merupakan anak dari Suhari dan Umi.

Sudut pandang sinematografi melalui *shot close up* kecambah ketika “Umi” menyiapkan bekal Suhari tidak menjelaskan informasi bahwa hal tersebut merupakan salah satu bentuk usaha yang dilakukan Umi, agar kesehatan sperma Suhari meningkat ketika periode kesuburannya datang di akhir bulan. Selain itu, 67

shot medium close up ketika Umi menggendong Fika difungsikan untuk menunjukkan kedekatan dan membangun asumsi penonton bahwa Fika adalah anak Umi.

5.21 Screenshot adegan *scene* 3

Scene 3 merupakan adegan Umi dan Fika mengantar Suhari berangkat kerja hingga di depan pintu rumah, kemudian Umi mengingatkan Darmaji untuk datang ketika sepulang kerja nanti, lalu Suhari berpamitan kepada Umi dan Fika, Suhari yang mencium pipi kanan-kiri Umi ditunjukkan kepada penonton bahwa mereka berdua merupakan sosok keluarga yang bahagia dan tidak memiliki masalah, pada *scene* 3 ini ditunjukkan jika Umi merupakan sosok yang begitu cinta dengan Suhari begitupun sebaliknya. Selain itu, kedekatan antara tokoh Umi, Suhari, dan Darmaji juga ditunjukkan pada *scene* 3 ini.

Sudut pandang sinematografi dibangun melalui *medium shot* Umi dan Fika di depan pintu difungsikan untuk menunjukkan bahwa sosok Umi merupakan seorang istri

yang begitu perhatian kepada Suhari, selain itu adegan Umi merangkul Fika merupakan penekanan pada tahap pengenalan. Meski kedekatan Suhari, Umi, dan Fika ditunjukkan pada *scene* ini.

Pembatasan informasi kepada penonton dibangun melalui *shot* tokoh Darmaji yang sengaja disembunyikan untuk membangun rasa ingin tahu. Informasi lain yang tidak diketahui oleh penonton adalah Darmaji yang memiliki kebiasaan di hari minggu selalu, berkunjung ke tempat Suhari ketika pulang kerja, kegiatan yang dilakukan hanya makan malam dan membicarakan seputar pekerjaan. 68

5.22 *Screenshot* adegan *scene* 4

Selanjutnya, pada *scene* 4 adegan Umi melipat baju di dalam kamar, terlihat disebelahnya ada Fika yang sedang tidur. Umi tidak menunjukkan apa yang sedang dipikirkannya, yang terlihat hanya wajah bahagia Umi melihat Fika yang sedang tidur pulas di sebelah. Setelah adegan melipat baju selesai, Umi kemudian tidur disebelah Fika dan mencubit pipi Fika. Umi sebagai sudut pandang tokoh utama menginformasikan rutinitas dengan kegiatan sehari-hari serta merawat Fika dengan penuh kasih sayang. Perhatian dan rasa tidak ingin kehilangan Umi ditunjukkan pada adegan mengelus dan mencium dahi Fika.

Sudut pandang sinematografi dibangun melalui *medium shot* Umi ketika melipat baju, informasi *shot* tersebut adalah sebuah rutinitas yang dilakukan oleh Umi. *Shot close up* Umi mengelus Fika ketika tidur digunakan untuk membangun membangun persepsi penonton yang lebih mendalam bahwa Fika seolah-olah merupakan anak dari Umi dan menggambarkan bentuk kasih sayang Umi kepada Fika.

Pembatasan informasi tokoh utama kepada penonton pada *scene* 4 ini adalah Fika bukan merupakan anak dari Umi yang ditekankan pada penggunaan *shot close up* Fika. Penggunaan *handheld* difungsikan sebagai representasi masalah tokoh utama yang tidak jelaskan secara gamblang. Komposisi keseimbangan tidak formal pada *medium shot* ketika Umi melipat baju difungsikan untuk menggambarkan sebuah keadaan yang sebenarnya terjadi, bahwa Umi bukan merupakan orang tua dari Fika.

5.23 *Screenshot* adegan *scene* 8 dan 9

Selanjutnya adegan *scene* 8 dan 9, *scene* ini merupakan tahap *turning point* 1 atau tahap transisi sebelum masuk pada babak masalah. Umi sebagai sudut pandang tokoh utama menunjukkan informasi mengenai rutinitas yang dijalani dengan Fika. Sosok Umi menggambarkan sebuah bentuk perhatian dan kasih sayang yang diberikan kepada Fika, terlihat ketika Umi menyuapi Fika yang sedang bermain monopoli. Ekspresi Umi dan Fika terlihat sangat gembira melakukan permainan tersebut, permainan ini merupakan permainan favorit dari mereka berdua. Selanjutnya masuk pada *scene* 9, mereka berdua terlihat sedikit lelah dan mengganti hiburan lain dengan menonton televisi, adegan ini bertujuan untuk menunjukkan keseharian mereka berdua yang membuat suasana rumah menjadi ramai. Umi sebagai sudut pandang tokoh utama menggambarkan perhatian dengan hiburan yang sedang dinikmati oleh Fika, Umi selalu menemani Fika terhadap informasi yang disajikan oleh televisi.

Sudut pandang sinematografi dibangun melalui *fullshot* yang terdapat pada awal *scene* 8 dan 9 merupakan *shot* transisi perpindahan *scene* sebelumnya. *Close up* Umi dan Fika ditunjukkan untuk menggambarkan ekspresi gembira yang dirasakan mereka berdua mulai dari bermain monopoli hingga melihat televisi. Selain itu, komposisi kesemimbangan formal digunakan untuk menunjukkan bahwa dalam keluarga Umi tidak memiliki sebuah permasalahan yang serius. 70

Pembatasan informasi tokoh utama pada *scene* 4 ini yakni informasi waktu yang berjalan dalam ruang film adalah hari minggu. Umi sebagai tokoh utama menemani hari libur sekolah Fika dengan bermain monopoli dan menyaksikan televisi, selain itu *medium shot* Umi dan Fika ketika bermain monopoli dan menonton televisi adalah sebuah bentuk penekanan terakhir kepada penonton bahwa Fika merupakan anak dari Umi.

Masalah

5.24 *Screenshot* adegan *scene* 10 dan 11

Ketika Umi dan Fika sedang fokus terhadap acara televisi, terdengar terdengar suara ketukan pintu dari seorang perempuan, Umi kemudian beranjak dari

duduknya. Pada *scene* 10 ini merupakan tahap masalah Umi dimulai, *scene* ini muncul tokoh Rina yang terlihat teman dari Umi. Sudut Pandang Umi sebagai tokoh utama pada adegan awal hanya menunjukkan interaksi kedekatan keduanya, dan sedikit informasi bahwa perempuan bernama Rina adalah seorang pekerja seks komersial. Penonton tidak langsung diajak untuk memahami maksud kedatangan Rina di awal dan seberapa penting peran Rina dalam film ini kecuali bahwa Rina adalah teman akrab dari Umi.

Jawaban dari kedatangan Rina ini dan peran Rina tampak ketika Rina mengutarakan maksud kedatangannya, yaitu untuk mengambil Fika dari Umi, karena Rina sudah tidak diperbolehkan lagi bekerja sebagai seorang pekerja seks komersial oleh suaminya. Adegan ini menunjukkan banyak hal, bahwa disini kepentingan Rina dalam film terlihat, dan penonton mulai bisa menggabungkan adegan ini dengan adegan sebelumnya bahwa ternyata Umi berada di situasi yang bisa jadi berbeda dari asumsi yang penonton bangun di awal, bahwa Fika bukan 71

anak dari Umi meskipun Umi dan Fika terlihat seperti Ibu dan anak yang saling menyayangi.

Sudut pandang sinematografi dibangun melalui *close up* yang menunjukkan raut wajah Umi adalah petunjuk mengenai masalah yang tengah terjadi dalam situasi tersebut, bahwa ada kecemasan yang ditunjukkan oleh Umi saat nama Fika mulai disebutkan dalam pembicaraan keduanya. *Shot point of view* Rina ketika melihat foto adalah sebuah gambaran keluarga Suhari dan Umi telah menganggap Fika seperti anaknya sendiri. *Medium close up* Rina merupakan ekspresi kebingungan yang sedang dirasakan, Rina sebagai orang tua Fika mengalami rasa canggung ketika Umi menyatakan jika Fika tidak lagi dititipkan kepadanya.

Pembatasan informasi kepada penonton yang tidak disampaikan pada bagian ini adalah bahwa masalah mengenai ketiadaan anak dalam rumah tangga Umi tidak ditunjukkan disebabkan oleh siapa, apakah Umi atau Suhari yang mandul, karena penonton hanya mengetahui informasi terbatas dari sudut pandang Umi saja sebagai tokoh utama. Umi sebagai tokoh utama tidak memberikan informasi mengenai masalah keluarga mereka selain bahwa ia sangat menyayangi Fika dan

kemungkinan besar memang tidak memiliki anak. Umi kaget akan hal tersebut, seperti tidak terima atas kenyataan yang sudah-sudah terulang kembali.

5.25 *Screenshot* adegan *scene* 12 dan 13

Permasalahan mengenai Fika yang diambil oleh Rina ternyata bukan hanya sekedar masalah biasa bagi Umi. Kesepian yang dialami oleh Umi membuatnya mengalami depresi, adegan tersebut ditunjukkan pada *scene* 12 dan 13, Umi mencoba menenangkan dirinya dengan mengguyur tubuh dengan air di dalam kamar mandi. Setelah selesai, Umi mulai mengemasi barang-barang Fika ke dalam sebuah kardus. Depresi yang dialami oleh Umi membuatnya mengalami 72

halusinasi, terdengar suara Fika mengajak bermain monopoli ketika mengemasi barang-barang Fika. Pembentukan karakter Umi melalui *action* internal muncul dengan signifikan melalui *scene* ini, melalui adegan-adegan yang memberi gambaran seberapa berarti Fika bagi Umi, sebagai sudut pandang tokoh utama, ada informasi ganda yang mungkin diterjemahkan oleh penonton dan penonton tidak diinformasikan secara mendalam mengenai apa yang dipikirkan Umi karena Umi sebagai perwujudan sudut pandang tokoh utama hanya memberikan informasi terbatas dimana ia merasa kehilangan dan sangat sedih.

5.26 *Screenshot* adegan *scene* 14

Scene 14 ini merupakan tahap *turning point* 2 atau transisi sebelum masuk pada tahap penyelesaian. Adegan ini menunjukkan Umi sebagai tokoh utama sedang merias diri. Adegan Umi merias diri juga tidak terlalu diinformasikan secara mendetail mengenai maksudnya. Penonton bisa saja mengartikan bahwa Umi sedang menghibur diri setelah kepergian Fika jika tidak mencoba mengkaitkan dengan potongan informasi di awal cerita bahwa itu merupakan cara agar Umi tampak cantik di mata Suhari malam itu.

Adegan Umi mencoba menghubungi Suhari adalah bagian dimana penonton mulai diinformasikan bahwa adegan merias diri ditujukan untuk suaminya dan Darmaji. Ada informasi yang disampaikan di awal cerita bahwa Umi sempat mengajak Darmaji untuk mampir ke rumah setelah pulang kerja, dan penonton mengetahui bahwa Umi mencintai Suhari sebagai suaminya.

Sudut pandang sinematografi dibangun melalui *shot close up* Umi merias wajah di depan cermin, adegan ini difungsikan untuk menunjukkan bahwa Umi selalu merias diri setiap kali Suhari pulang kerja. *Medium close up* Umi ketika menghubungi Suhari adalah bentuk informasi bahwa Umi merupakan perempuan 73

yang memiliki kekhawatiran dan perhatian ketika suaminya tidak pulang sesuai jam kerja.

Batasan informasi kepada penonton disini adalah Umi masih membawa teka-teki mengenai masalah utama yang sedang dihadapi serta bagaimana dirinya membicarakan hal tersebut kepada Suhari. Umi masih menyembunyikan masalah tersebut dengan ekspresi yang gembira ketika merias diri dan mencoba menghubungi Suhari.

Penyelasaan

5.27 Screenshot adegan scene 15

Adegan Suhari tiba di ruang tengah, lalu Umi membawakan tas serta menawarkan makan malam untuk Suhari, kemudian Umi berjalan ke meja makan mengambil nasi, tempe, dan kecambah sedikit banyak. Suhari yang sedang menonton televisi, menerima piring dari Umi. Suhari yang melihat kecambah dalam piring kemudian menyisihkannya. Suhari yang sedang makan, terlihat bingung karena sosok Fika tidak ada di dalam rumah, lalu Suhari menanyakan keberadaan Fika pada Umi. Umi terlihat diam dan meneteskan air matanya, Umi menjelaskan bahwa Fika sudah tidak dititipkan lagi padanya. Umi meminta Suhari periksa perihal kesehatan biologisnya, namun Suhari kemudian pergi keluar rumah karena bosan dengan permintaan Umi yang terus memaksa Suhari periksa setiap kali Umi ditinggal anak asuhnya.

Adegan dimana Suhari menyisihkan kecambah pada piringnya tampak hanya sebagai informasi ketidaksukaan Suhari, atau bahkan kekecewaan Suhari bahwa ternyata Umi tidak benar-benar tahu makanan kesukaan Suhari padahal Umi sempat mengungkapkan bahwa ia membuat makan malam yang sangat enak. 74

Di sisi lain, informasi ini bisa juga dimaksudkan sebagai kekesalan Suhari terhadap usaha Umi yang tidak kunjung menyerah untuk memiliki anak. Suhari tidak menunjukkan apa yang ada dipikirkannya karena ia tidak mengatakannya, dan penonton hanya mengikuti sudut pandang Umi sebagai tokoh utama sehingga penonton juga sama tidak tahunya seperti Umi apa yang dipikirkan Suhari mengenai informasi bahwa Fika sudah tidak dititipkan lagi.

Informasi yang ditunjukkan disini adalah bahwa Suhari merasa bersedih karena Umi tidak lagi ditemani hari-harinya oleh seorang anak. Informasi ini juga terbangun karena sepanjang cerita penonton tidak diperlihatkan secara detail mengenai keakraban Suhari dengan Fika selain bahwa Suhari juga menyayangi Fika sama seperti Umi. Hal ini menunjukkan bahwa kesedihan Suhari kemungkinan besar ditujukan karena melihat Umi yang sedih, bukan semata karena Suhari yang merindukan Fika. Informasi yang ditunjukkan pada bagian ini menjelaskan bahwa ada ketakutan dari sisi Suhari setiap kali Umi ditinggal anak asuhnya, bahwa ada permintaan yang tidak bisa dikabulkan oleh Suhari dan Suhari tidak pernah siap atas permintaan tersebut. Umi sebagai perwujudan sudut pandang tokoh utama cukup memberikan informasi atas rasa sakit hatinya atas penolakan Suhari yang terus menerus itu.

Sudut pandang sinematografi dibangun melalui *close up* kecambah cukup banyak dimasukkan oleh Umi ke dalam piring Suhari merupakan *shot* yang penting dan memiliki arti. Penonton akan memahami maksudnya jika memang sudah cukup memiliki pemahaman tentang guna kecambah sebagai peningkatan kesehatan sperma, karena secara tersirat ada informasi mengenai kecurigaan Umi terhadap Suhari yang mungkin memiliki masalah kesehatan untuk memiliki anak. *Medium shot* Suhari dan Umi difungsikan untuk menunjukkan perubahan ekspresi, dimulai dari keadaan Umi yang baik baik saja hingga mengalami masalah. Pada akhir *scene* 16, ketika Suhari hendak pergi kemudian Umi mencoba menghalangi, kamera *track in* dari *full shot* hingga *medium close up*, ditunjang dengan komposisi gambar yang tidak seimbang. Pergerakan kamera tersebut menjadi sebuah representasi kebingungan yang dialami oleh Umi. 75

Pembatasan informasi kepada penonton tentang pemahaman Suhari mengenai manfaat kecambah tidak ditunjukkan dalam adegan. Umi sebagai sudut pandang tokoh utama juga tidak menjelaskan kepada suaminya mengenai fungsi kecambah sehingga penonton juga tidak mendapatkan informasi apakah Suhari tahu atau tidak tentang maksud Umi. Emosi yang ditunjukkan Umi ketika Suhari pergi keluar merupakan informasi terbatas dimana tampak kesedihan hanya ada di pihak Umi yang ingin memiliki seorang anak. Penonton mengikuti sudut pandang Umi sebagai tokoh utama dengan kebingungannya tersebut. Penonton juga diajak untuk sama-sama tidak tahu apa usaha Suhari selama ini. Ketakutan akan kemungkinan bahwa Suhari mandul juga ditunjukkan melalui sudut pandang Umi yang memberikan informasi bahwa ada kemungkinan masalah terkait tidak memiliki anak ini terletak pada Suhari.

5.28 Screenshot adegan *scene* 16

Umi melihat sikap Suhari yang tidak mau untuk diajak berkomunikasi, membuat Umi menjadi lebih depresi. Informasi yang tampak pada adegan ini mengarah untuk menyalahkan Suhari atas ketidakmampuannya mengabdikan keinginan Umi. Adegan Umi masuk ke dalam kamar, menangis dan menghapus rias wajahnya, serta keputusannya untuk meninggalkan rumah dengan usahanya untuk mengunci pintu dan memasukkan pakaian ke dalam tas, menginformasikan lebih jauh mengenai kekesalan Umi terhadap Suhari yang dianggap menjadi masalah utama dalam hubungan mereka.

Komposisi gambar yang tidak seimbang mendukung keadaan yang sedang dialami oleh Umi, perubahan *shot size* dari *medium shot* hingga *close up* digunakan pada adegan Umi yang sedang mengalami kebingungan untuk 76

memutuskan pergi meninggalkan rumah, selain itu, *close up* digunakan untuk menunjukkan perubahan ekspresi Umi ketika melihat keputusan Suhari.

Pembatasan informasi kepada penonton pada *scene* ini mengenai keresahan yang dialami oleh Umi cukup lama hingga membuatnya sudah tidak nyaman dengan sikap Suhari, selain itu usaha Umi untuk terus bertahan dalam sebuah pertanyaan mengenai kesehatan biologis Suhari juga tidak dijelaskan telah terjadi berapa lama.

Adegan berikutnya memperlihatkan bahwa Suhari tiba-tiba datang membawa Darmaji dan membuat Umi segera menyembunyikan persiapannya untuk pergi. Ada kebalikan persepsi dan informasi pada adegan ini karena disini juga persepsi Umi sebagai sudut pandang Umi berubah yang diperlihatkan pada adegan berikutnya.

5.29 *Screenshot* adegan *scene* 16 dan 17

Suhari dan Darmaji kemudian masuk ke dalam kamar, Umi yang terlihat bingung, mencoba menanyakan situasi tersebut pada Suhari. Sudut Pandang Umi sebagai tokoh utama yang menunjukkan kebingungan adalah untuk mengubah persepsi penonton akan sifat Suhari yang awalnya dianggap tidak memiliki keinginan yang sama seperti Umi.

Adegan tersebut menunjukkan bahwa Suhari telah menuruti permintaan Umi periksa mengenai kesehatan biologisnya 7 tahun yang lalu dengan hasil positif mandul. Umi sebagai perwujudan sudut pandang tokoh utama memberikan 77

informasi mengenai rasa cinta Suhari terhadap dirinya, bahwa Suhari juga sudah melakukan usaha yang Umi mau hanya saja hasilnya membuat Suhari marah dan pasrah sehingga tidak menceritakan kepada Umi selama ini. Adegan pernyataan Suhari itulah yang memberikan informasi kepada Umi maupun penonton bahwa Suhari berniat menawarkan 'ramban' sebagai alternatif keluarganya memiliki keturunan. Suhari hanya diam, kemudian keluar kamar dan mengunci pintu. Adegan ini menginformasikan bahwa Suhari rela atau 'Lila' seperti pada judul film mengenai keputusannya ini. Suhari mencoba mencari cara dan menganggap bahwa ramban adalah cara agar istrinya kembali merasa bahagia dengan memiliki anak.

Komposisi gambar tidak seimbang juga dilakukan lagi pada adegan di dalam kamar yang terdapat tokoh Suhari, Darmaji dan Umi. Pergerakan kamera mengarah pada adegan yang terdapat penekanan dialog, seperti ketika Suhari menyatakan dirinya telah mandul 7 tahun yang lalu. *Close up* Umi difungsikan untuk menunjukkan yang kebingungan dan berusaha memecahkan masalah yang terjadi. *Close up* Suhari difungsikan untuk menekankan perubahan karakter yang awalnya tidak banyak bicara hingga ekspresi marah. *Close up* Darmaji difungsikan untuk mengenalkan

sosok Darmaji kepada penonton , selain itu *shot medium close up* Darmaji juga difungsikan untuk menunjukkan rasa bersalah, kebingungan atas tindakan Suhari. Pada akhir *scene, full shot* Suhari difungsikan untuk menunjukkan kebingungan dan waktu ruang kejadian yang sedang berlangsung.

Pembatasan informasi kepada penonton pada adegan Suhari mengunci pintu saat Umi menolak cara tersebut memberikan informasi lain mengenai sifat Suhari yang keras kepada dan kukuh pada pendirian karena ia sebisa mungkin memberikan Umi apa yang Umi mau dengan caranya sendiri. Umi berusaha untuk membuka pintu namun Suhari hanya diam dan duduk di kursi ruang tengah. Adegan Darmaji yang hanya diam dengan situasi tersebut juga tidak memberikan informasi mengenai apa yang akan dilakukan oleh Darmaji saat itu. Penonton hanya mengetahui bahwa Darmaji adalah teman baik Suhari dan informasi yang 78

disampaikan oleh Umi sebagai tokoh utama tidak menunjukkan mengenai keputusan yang diambil oleh Umi maupun Darmaji setelahnya.

5.30 *Screenshot* adegan *scene* 18

Scene 18 adalah *scene* terakhir di dalam film “Lila”. Adegan pada film ini memang tidak menjelaskan secara jelas tokoh anak kecil disebelah Umi, penonton diajak untuk menebak identitas tokoh di dalam *frame*. Pada bagian ini informasi yang ditunjukkan oleh Umi sebagai perwujudan sudut pandang utama bisa menunjukkan lebih dari satu arti. Ketiadaan Suhari maupun Darmaji juga sebagai bentuk dimana sutradara menyerahkan kepada penonton untuk menebak sendiri identitas anak yang muncul di *scene* 18. Pada *scene* akhiri ini penonton bisa saja menjelaskan bahwa alternatif ramban yang dilakukan oleh Umi berhasil menghasilkan keturunan. Usaha Umi yang telah dilakukan selama hidup dengan Suhari diselesaikan dengan cara yang sangat ekstrim. *Scene* 18 juga bisa juga menjelaskan bahwa Umi menemukan alternatif lain selain dilakukannya dengan ramban jika mengingat rasa cinta Umi terhadap Suhari.

Informasi sengaja tidak ditunjukkan secara jelas sebagai penutup film adalah cara sutradara untuk menunjukkan bahwa penonton yang menggunakan sudut pandang Umi sebagai tokoh utama kehilangan beberapa aspek dalam hidup Umi yang Umi

atau sutradara memang tidak ingin tunjukkan dalam film. Film ini berakhir dengan *plot twist* sesuai apa yang ingin ditunjukkan Umi sebagai tokoh utama dalam adegan, bahwa Umi tidak ingin penonton tahu siapa anak yang bersamanya di akhir cerita dan bagaimana kisahnya dengan Suhari setelah kejadian pada *scene* 17.

III PENUTUP

Kesimpulan

Film pendek “Lila” adalah film pendek yang diadaptasi dari dua kisah nyata. Komunikasi yang tidak baik dalam kehidupan berumah tangga sengaja dihadirkan untuk memberikan perspektif kepada penonton bahwa pentingnya sebuah komitmen serta tujuan menikah. Film “Lila” menjelaskan pentingnya sebuah komunikasi dalam sebuah keluarga. Ide tersebut kemudian diciptakan melalui film pendek. Film pendek dipilih sebagai media visual karena memiliki sifat bertutur yang efektif, padat, dan lugas.

Sudut pandang tokoh utama digunakan untuk membawa penonton mengikuti tokoh utama menyelesaikan masalah. Sutradara dibantu dengan sinematografi memvisualkan sudut pandang tokoh utama, selain itu kemampuan pemain menjadi penentu keberhasilan penggunaan sudut pandang tokoh utama, hal tersebut juga tidak terlepas pada adegan yang dibuat senatural mungkin, hingga membuat penonton seolah-olah peristiwa tersebut benar-benar terjadi. Proses penemuan bentuk karakter yang diadaptasi dari kisah nyata mengalami sebuah transformasi yang cukup signifikan dalam film, komunikasi antara sutradara dengan pemain dalam menemukan sebuah bentuk baru karakter, juga dibantu dengan pengalaman dari masing-masing pemain dalam proses penerapannya. Kesepakatan antara sutradara dengan pemain membuat penerapan dalam adegan menjadi lebih mudah dan temuan bentuk karakter yang mengalami banyak alternatif.

Pembentukan karakter tokoh utama menggunakan karakterisasi melalui *action internal*. Penonton diperlihatkan melalui perasaan dalam diri karakter yang diterjemahkan dalam tingkah laku verbal dan non verbal. Sinematografi membantu konsep sudut pandang tokoh utama melalui komposisi shot dan menempatkan tokoh

utama secara konsisten mulai dari awal hingga akhir film. Teknik lain yang digunakan dalam sinematografi adalah pengambilan gambar tanpa tripod atau biasa disebut handheld, teknik ini berfungsi sebagai bentuk representasi sebuah keadaan yang dialami oleh tokoh utama.

B. Saran

Film “Lila” menggunakan rumah sebagai lokasi utama sebagai latar dalam film. Produksi dengan biaya murah serta menghasilkan hasil yang baik menjadi banyak impian pembuat film yang mengalami masalah pada finansial. Pada prosesnya, produksi film “Lila” mengalami pembengkakan dalam segi finansial. Hal tersebut dikarenakan kebutuhan produksi yang tidak terduga terjadi ketika di lapangan. Alternatif telah dilakukan agar produksi tetap berjalan dengan baik, sesuai yang telah direncanakan.

Bagi pembuat film dengan menggunakan satu lokasi sebagai latar, cara menghitung anggaran yang baik sangat dibutuhkan dalam proses praproduksi. Rencana untuk biaya tak terduga juga harus dipikirkan sebaik-baiknya, agar tidak mengganggu proses kreatif yang telah direncanakan sebelumnya. Alternatif pada kebutuhan teknis merupakan salah satu masalah yang biasa terjadi, hal tersebut bisa diantisipasi dengan melakukan proses pertimbangan yang baik pada setiap divisi, agar produksi sebuah film khususnya film pendek berjalan sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Bordwell, David., Thompson, Kristin., Smith, Jeff. *Film Art: an Introduction, eleventh edition*. New York: The Mc Graw Hill Education, 2016.

Dancyger, Ken. *The Directors Idea*. New York: Focal Press, 2006.

Braningan, Edward. *Point of View in The Cinema*. New York: Mouton de Gruyter, 1984

Gaut, Berys. *A Philosophy of Cinematic Art 1st Edition*. United Kingdom: Cambridge University Press, 2010.

Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 1988.

- Koeswara, E. *Teori-teori Kepribadian*. Bandung: Eresco, 1991.
- Mascelli, A.S.C, Joseph. *The Five C's Of Cinematography*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.
- Minderop, Albertine. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2005.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2002.
- Rabiger, Michael. *Directing: Film Techniques and Aesthetics 4th Ed*. Burlington: Focal Press, 2008.
- Sani, Drs. Asrul. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Sudjiman, Panuti. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya, 1990
- Villarejo, Amy. *Film Studies: The Basics*. London: Routledge. 2013.