

**ARTIKEL JURNAL**

**VISUALISASI KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA MENGGUNAKAN  
*VISUAL STORYTELLING* DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI  
“TEKAD KU IKHLAS”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Rahadian Panji Prawira Pratama

NIM: 1410702032

PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2021

**VISUALISASI KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA MENGGUNAKAN  
VISUAL STORYTELLING DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI  
“TEKAD KU IKHLAS”**

**Rahadian Panji Prawira Pratama**

1410702032

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon, Bantul, Yogyakarta. 55188

Telp 0274-379133, 373659 Fax 0274-371233

[arts@isi.ac.id](mailto:arts@isi.ac.id)

**ABSTRAK**

Film fiksi atau film cerita adalah suatu film yang biasa digunakan untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sosial, film juga dapat memberikan informasi, wawasan baru, ataupun sejarah yang sudah terjadi yang belum diketahui oleh masyarakat. Penyutradaraan film fiksi “Tekad Ku Iklas” ini bertujuan untuk mengangkat isu-isu yang terjadi pada TKI akan tetapi tidak terdapat pada kanal berita utama.

Karya film fiksi ini merupakan visualisasi konflik batin menggunakan *visual storytelling* dengan metode kamera *handheld*. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan konflik batin secara visual pada tokoh utama. Objek yang diangkat dalam karya film fiksi ini adalah keluarga Yanto terdiri dari pasangan suami istri dan telah dikaruniai seorang anak, di mana sang istri menjadi TKI selama tujuh tahun hingga akhirnya dia pulang membawa anak dari hubungannya bersama dengan pria lain. Hal ini menimbulkan konflik pada keluarga Yanto hingga berakibat berpisahnya pasangan tersebut dan berakhir pada kepergian Yanto dari rumahnya dengan meninggalkan istri dan anaknya.

Film “Tekadku Ikhlas” berusaha menyampaikan pesan kebudayaan, hubungan keluarga, dan perselingkuhan yang terjadi di salah satu keluarga TKI Desa Parang, Magetan, Jawa Timur. Fungsi dari memvisualisasikan konflik batin tersebut agar penonton dapat merasakan apa yang dirasakan atau dialami oleh tokoh utama.

Kata Kunci: Penyutradaraan, Konflik batin, *Visual storytelling*, *Handheld*.

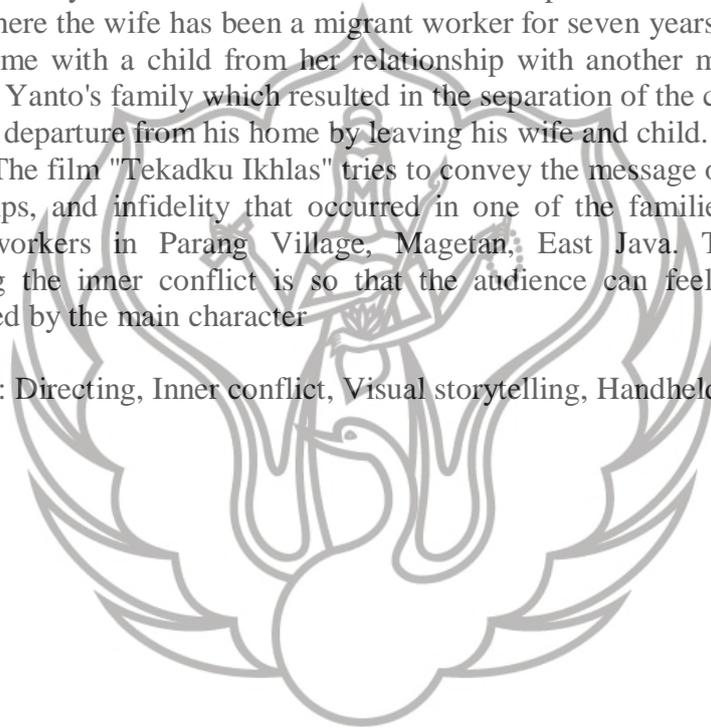
## ABSTRACT

Fiction film or story film is a film that is commonly used to communicate about a reality that occurs in social life, films can also provide information, new insights, or history that has occurred that is not yet known by the public. The directing of the fictional film "Tekad Ku Iklas" aims to raise issues that occur to Indonesian migrant workers but are not found on the main news channels.

This fiction film is a visualization of inner conflict using visual storytelling with the handheld camera method. It aims to visually describe the inner conflict in the main character. The object raised in this fictional film is that the Yanto family consists of a husband and wife couple and has been blessed with a child, where the wife has been a migrant worker for seven years until she finally returns home with a child from her relationship with another man. This caused conflict in Yanto's family which resulted in the separation of the couple and ended in Yanto's departure from his home by leaving his wife and child.

The film "Tekadku Ikhlas" tries to convey the message of culture, family relationships, and infidelity that occurred in one of the families of Indonesian migrant workers in Parang Village, Magetan, East Java. The function of visualizing the inner conflict is so that the audience can feel what is felt or experienced by the main character

Keywords: Directing, Inner conflict, Visual storytelling, Handheld.



## Pendahuluan

Konflik dapat diartikan sebagai keadaan ketika terjadi pertentangan antara dua atau beberapa kekuatan yang bertentangan, pada umumnya bersumber dari keinginan manusia. Bentuk konflik dapat berupa: konflik interpersonal dengan sesama individu, konflik antar kelompok disekitar lingkungan, dan konflik intrapersonal yang hanya ada dalam diri individu yang bersangkutan. Konflik tersebut terjadi dalam diri seorang individu ketika pertentangan pemikiran diri sendiri berkejolak atau disebut dengan konflik batin. Hal ini ditandai dengan tekanan-tekanan dalam diri individu secara emosional (Seger, 1987).

Wujud konflik ini tidak bisa dilihat secara langsung oleh orang lain sehingga konflik batin biasanya hanya bisa dirasakan oleh diri sendiri dan tidak bisa diketahui oleh orang lain dengan mudah. Berangkat dari sudut pandang seperti itu, konflik batin yang tak kasat mata ini ingin divisualkan menggunakan *visual storytelling* untuk memperlihatkan konflik batin tak kasat mata tersebut

menjadi terlihat. Untuk mendukung *visual storytelling* diperlukan unsur-unsur pembentuk visual, yang mana dalam kasus ini pergerakan kamera *handheld* dipilih sebagai metode untuk mendukung tercapainya visualisasi konflik batin tersebut.

*Handheld* memiliki rasa kedekatan dan energi yang tidak dapat diduplikasi dengan cara lain. Ini menyarankan pendekatan dokumenter dan dengan demikian secara halus menyiratkan bahwa "anda ada di sana," dan "itu benar-benar terjadi" (Brown, 2012:216).

Pergerakan kamera *handheld* dirasa mampu mewakili emosi yang akan dibangun dalam film, penonton seakan diajak terlibat aktif mengikuti unsur cerita. Beberapa karya menarik yang menggunakan *handheld* sebagai *visual storytelling* untuk menunjukkan ketegangan adalah film *Dunkirk* (2017) karya Christopher Nolan, adegan kekacauan di jembatan di mana sejumlah pasukan berebut tempat yang ingin saling mendahului di evakuasi karena di sepanjang garis pantai terjadi pengeboman yang dilakukan oleh musuh. *Handheld* diterapkan pada adegan tersebut

untuk menunjukkan ketakutan, keputusan, dan kecemasan yang dialami oleh pasukan. Begitu pula pada film *Siti* (2016) karya Eddie Cahyono di mana penerapan pergerakan kamera tersebut ditujukan untuk menggambarkan suasana emosional tokoh utama dalam menghadapi permasalahan. Dari dua karya tersebut visualisasi konflik batin dapat terwujud melalui pergerakan kamera *handheld* baik untuk membangun suasana film maupun untuk menunjukkan konflik yang terjadi pada tokoh utama.

Skenario berjudul “Tekad Ku Iklas” terinspirasi dari kisah nyata. Cerita ini merupakan kisah kehidupan keluarga TKI dengan latar belakang sosiokultural kecamatan Parang, kabupaten Magetan, di mana sebagian besar penduduk wanita yang berada di usia produktif di daerah tersebut berprofesi sebagai TKI. Profesi TKI ini melatarbelakangi terjadinya awal mula konflik berkepanjangan: sosial dan ekonomi.

Konsep penyutradaraan yang digunakan dalam film fiksi “Tekad Ku Iklas” adalah penceritaan linear

dimana penceritaan tersebut ditujukan untuk menggambarkan realitas cerita pada film.

Skenario “Tekad Ku Iklas” yang mengangkat isu tentang tenaga kerja Indonesia (TKI). Menceritakan tokoh utama yang bernama Yanto yang telah ditinggal pergi oleh istrinya bernama Dewi, bekerja diluar negeri selama lebih dari tujuh tahun dan selama itu pula dia menunggu kedatangan Dewi. Yanto bahagia karena mendapat kabar bahwa istrinya akan pulang, ia ingin melepas perasaan rindu, dan lelahnya menunggu. Bersama Fajar, Yanto mempersiapkan penyambutan Dewi. Namun tanpa disangka Dewi pulang dengan membawa anak hasil dari hubungannya dengan laki-laki lain. Kedatangan Dewi justru memicu konflik batin bagi Yanto. Hingga akhirnya Yanto memilih meninggalkan Dewi dan Fajar.

Koflik batin yang di rasakan Yanto karena mempunyai ekspektasi terhadap kedatangan Dewi untuk mengobati rasa rindu, kesepian, dan kebosanan yang ia alami. Namun justru harapan dan ekspektasi tersebut

harus pupus setelah melihat kembalinya Dewi. Konflik batin ini yang ingin di visualkan menggunakan pergerakan kamera *handheld*. Di mana pergerakan kamera *handheld* akan diterapkan pada keseluruhan *scene* yang menunjukkan tokoh utama sedang mengalami konflik batin.

Setiap peristiwa yang menggambarkan konflik batin Yanto yang bergejolak, terguncang, serta tidak harmonis. Pada film “Tekad Ku Ikhlas” akan divisualisasikan melalui *visual storytelling* untuk menggambarkan konflik batin yang dirasakan oleh Yanto ketika menunggu kepulangan Dewi, serta mendapati Dewi pulang membawa bayi hasil hubungan dengan orang lain sewaktu di Taiwan. Perwujudan *visual storytelling* pada film “Tekad Ku Ikhlas” dengan cara menerapkan pergerakan kamera *handheld* untuk mendukung konflik batin tokoh utama dan dapat dirasakan oleh penonton.

Dalam film “Tekad Ku Ikhlas” ada beberapa aspek yang memperkuat dramatik pada film ini,

seperti penataan gambar, editing, *mise en scene* dan Sound. Seorang sutradara mempunyai andil yang sangat besar dari mulai pra produksi hingga pasca produksi. Semua aspek penantaan kamera, cahaya, setting, editing, suara, dan musik ditentukan sutradara dengan diskusi bersama para kru yang sesuai dengan *job desk* dan divisi pada pembuatan filmnya.

Karya ini menitik beratkan pada bagian gejolak batin yang dirasakan tokoh Yanto di mana gejolak batin tersebut akan diwujudkan menggunakan konsep *visual storytelling*. Penggunaan konsep *visual storytelling* akan diwujudkan pada setiap *scene* yang mengalami konflik batin menggunakan metode pergerakan kamera *handheld* akan direalisasikan dalam penciptaan film fiksi “Tekad Ku Ikhlas”.

### **Konsep Karya**

Penyutradaraan berkaitan dengan bagaimana sutradara menyampaikan motivasi hingga pesan apa yang terkandung dalam skenario. Sehingga pada prosesnya Sutradara menginterpretasi skenario

memiliki 2 pilihan yakni merubah teks (skenario) menjadi bentuk film, atau melahirkan gagasan baru hingga pemaknaan baru terhadap interpretasi skenario tersebut. Dalam kasus skenario “Tekad Ku Ikhlas” hasil interpretasi yang telah dilakukan konflik batin yang dialami oleh tokoh utama sudah ada pada skenario tersebut, sehingga hal yang dilakukan oleh sutradara adalah mewujudkan teks tersebut menjadi bentuk film, hal ini tentu bersinggungan dengan bagaimana gaya penyutradaran serta metode untuk mendukung pesan atau inti cerita yang dibangun agar tersampaikan kepada penonton. Sutradara sebagai supervisi dipilih untuk menjadi gaya penyutradaran karena gaya tersebut memberikan ruang eksplorasi karakter dan ruang lingkup penokohan, di mana sutradara menjadi teman diskusi serta kontrol untuk aktor agar tidak keluar dari batasan-batasan tiga dimensi tokoh dan cerita.

Pergerakan kamera *handheld* dipilih untuk mendukung terwujudnya konflik batin tokoh utama agar dapat tervisualkan kepada

penonton. Setiap tokoh utama sedang mengalami konflik batin, maka pergerakan kamera *handheld* inilah yang menjadi perwakilan konflik batin tersebut.

Pergerakan kamera *handheld* digunakan pada keseluruhan film, di mana setiap adegan-adegan tokoh utama mengalami konflik batin maka penekanan emosi tersebut akan didukung dengan porsi kehadiran tokoh utama lebih menonjol ditunjukkan dengan *shot size*, komposisi, *blocking* pemain, dekupase, serta durasi *shot*.

Selain pergerakan kamera *handheld* diperlukan unsur-unsur lain untuk memvisualkan konflik batin yang sedang dialami tokoh utama. Hal ini berkaitan dengan gerak laku, gestur, ekspresi serta mimik pemain harus menunjukkan bahwa tokoh tersebut mengalami konflik batin sehingga antara cerita (pesan/emosi) dan cara penyampaian cerita itu selaras.

### **Pembahasan Hasil Penciptaan**

Hasil penggabungan awal durasi dari film “Tekadku Ikhlas” adalah 48 menit, kemudian pada

*draft* 2 menjadi 30 menit, perbedaannya adalah ritme dan *pacing* dalam *editing* serta pemotongan beberapa *scene*. Hingga pada akhirnya *pick lock* pada durasi 26 menit. Setiap pergantian *scene* atau pun pemotongan tersebut tanpa mengganggu konsep awal yang telah ditentukan dan tidak terjadi ketimpangan terhadap cerita.

Berikut penggunaan konsep *visual storytelling* yang akan diwujudkan pada setiap *scene* yang mengalami konflik batin menggunakan metode pergerakan kamera *handheld* di setiap rangkaian adegan :

### 1. *Scene* 1

Adegan pada *scene* ini menggambarkan Yanto yang gelisah dan khawatir mengenai istri Yanto yang akan pulang. Pada pembangunannya maka porsi Yanto akan lebih banyak muncul pada layar baik secara shot durasi maupun penyuntingan gambar, dengan ditampilkan ekspresi Yanto ketika ada percakapan tetangga Yanto yang menggunjing

tetangga yang lain, sehingga timbul pemaknaan baru mengenai perasaan Yanto yang gelisah terhadap agenda kedatangan Dewi. Secara teknis setiap ekspresi Yanto akan ditangkap menggunakan *shot size medium* untuk memberikan detail ekspresi Yanto, serta diterapkan pergerakan *handheld* untuk mendukung ekspresi Yanto yang kontras terhadap percakapan yang terjadi.



Storyboard 1



Capture Screen 1 Realisasi *scene* 1 berdasarkan *storyboard*.

## 2. Scene 4

Adegan memasak Yanto sambil melakukan perbincangan melalui telepon bersama istrinya akan diwujudkan dengan durasi *shot by shot* yang cukup lama, serta pergerakan kamera *handheld* untuk membangun perasaan Yanto yang sedang merindukan kehadiran istrinya.



Capture Screen 2 Realisasi scene 4.

## 3. Scene 9

Pada akhir adegan Yanto yang sedang membantu tetangga persiapan berangkat menjadi TKI, akan ditampilkan ekspresi Yanto *medium shot* untuk penekanan ekspresi Yanto saat melihat mobil meninggalkan rumah, *shot* tersebut memiliki durasi yang cukup lama serta diambil menggunakan pergerakan kamera *handheld* bertujuan untuk mendukung ekspresi

Yanto yang merasakan dan mengingat momen bagaimana beratnya melepas seseorang yang disayang meninggalkan rumah untuk pergi menjadi TKI.



Capture Screen 3 Realisasi scene 9.

## 4. Scene 10

Pada adegan ini merupakan penggambaran kesendirian Yanto yang berpisah jarak dengan Dewi, sehingga emosi yang dibangun adalah kejenuhan yang dirasakan Yanto dalam menanti kepulangan Dewi, dengan cara menempatkan Yanto sendiri pada *frame* yang luas, pergerakan kameran *handheld* untuk membangun mood yang tidak tenang, durasi *shot by shot* yang cukup lama, serta penerapan teknik *Jump cut* pada penutingan gambar untuk memberikan efek kejenuhan sebagai representasi perasaan

Yanto yang menanti kepulangan Dewi.



Storyboard 2



Capture Screen 4 Realisasi *scene 10* berdasarkan *storyboard*.

#### 5. Scene 14

Pada Adegan ini merupakan penggambaran kebutuhan biologis dan psikologis Yanto yang tidak bisa terpenuhi karena tidak ada Dewi dengan cara menghadirkan adegan masturbasi, sehingga pada proses kreatifnya Yanto ditempatkan pada ruang sempit secara *setting*, maupun *frame* yang padat serta didukung dengan *shot size medium* untuk memeberikan kesan bahwa Yanto tidak memiliki pilihan terhadap kebutuhannya tersebut. *Blocking* Yanto yang

membelakangi kamera serta menghadap sudut ruangan bertujuan untuk menambah kesan sempitnya pilihan Yanto, hal ini selaras dengan tiga dimensi tokoh Yanto yang memiliki pribadi yang baik dan tidak memiliki kecondongan untuk mengkhianati istri Yanto.



Capture Screen 5 Realisasi *scene 14*.

#### 6. Scene 15

Merupakan penggabungan antara *scene 17* & *scene 18* pada skenario, maksud dari penggabungan tersebut untuk menangkap perubahan emosi Yanto secara utuh tanpa interupsi dari perasaan bahagia hingga kecewa, dengan penerepan pergerakan *handheld* serta *follow* aktor dari depan.



Capture Screen 6 Realisasi scene 15.



Capture Screen 7 Realisasi scene 15.



Capture Screen 8 Realisasi scene 15.

### 7. Scene 16

Pada adegan ini merupakan gambaran kecanggungan antara Yanto dan Dewi terhadap situasi dan menyikapi situasi tersebut, Yanto kecewa dengan Dewi namun tidak bisa berbuat apa-apa, karena Yanto tahu begitu mengharapkan kehadiran Dewi, serta Dewi adalah sosok penting bagi kelangsungan kehidupan keluarganya bersama Fajar, disisi lain Dewi juga

kebingungan terhadap sikap Yanto yang tidak meluapkan emosi kepadanya, namun jelas bahwa Dewi melihat kekecewaan Yanto tersirat pada gerak gerak Yanto. Kecanggungan ini dibangun dengan menempatkan aktor pada kursi sofa panjang dengan berjarak, *two shot* dipilih untuk menangkap keseluruhan adegan Yanto dan Dewi dengan penempatan *level* kamera *eye level* dengan maksud memberikan kesan posisi Yanto dan Dewi memiliki derajat yang sama tidak ada yang dominan, serta pergerakan kamera *handheld* sebagai perwakilan ketidak harmonisan perasaan kedua tokoh.



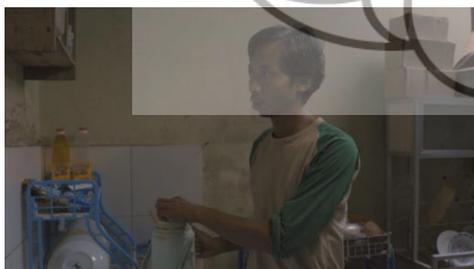
Storyboard 3



*Capture Screen 9 Realisasi scene 16 berdasarkan storyboard.*

### 8. Scene 17

Adegan Yanto menyiapkan teh untuk Dewi, merupakan gambaran perasaan Yanto yang bingung dan bimbang terhadap pengambilan keputusan Yanto dengan kondisi yang sedang dia hadapi. Pergerakan kamera *handheld* dengan durasi *shot* yang lama untuk menunjukkan dilematis Yanto, serta untuk menunjukkan perasaan dan pikiran Yanto yang bergejolak.



*Capture Screen 10 Realisasi scene 17.*

### 9. Scene 21

Adegan Yanto yang sedang merokok di kamar mandi merupakan pelampiasan perasaan Yanto mengenai konflik yang sedang dihadapi, dengan penempatan Yanto pada ruang sempit baik secara *setiing* maupun *framing*, sebagai penggambaran kebingungan Yanto mengenai pilihan antara meninggalkan Dewi atau mempertahankan rumah Tangganya. Dilematis Yanto tersebut diwujudkan dengan pergerakan kamera *handheld* dengan durasi *shot* yang cukup lama.



*Storyboard 3*



*Capture Screen 11 Realisasi scene 21 berdasarkan storyboard.*

## Kesimpulan

Film “Tekad Ku Ikhlas” yang mengangkat isu tentang tenaga kerja Indonesia (TKI). Menceritakan tokoh utama yang bernama Yanto yang telah ditinggal pergi oleh istrinya bernama Dewi, bekerja diluar negeri selama lebih dari tujuh tahun dan selama itu pula dia menunggu kedatangan Dewi. Yanto bahagia karena mendapat kabar bahwa istrinya akan pulang, ia ingin melepas perasaan rindu, dan lelahnya menunggu. Bersama Fajar, Yanto mempersiapkan penyambutan Dewi. Namun tanpa disangka Dewi pulang dengan membawa anak hasil dari hubungannya dengan laki laki lain. Kedatangan Dewi justru memicu konflik batin bagi Yanto. Hingga akhirnya Yanto memilih meninggalkan Dewi dan Fajar.

Koflik batin yang di rasakan Yanto karena mempunyai ekspektasi terhadap kedatangan Dewi untuk mengobati rasa rindu, kesepian, dan kebosanan yang ia alami. Namun justru harapan dan ekspetasi tersebut harus hilang setelah melihat kembalinya Dewi. Konflik batin ini

yang ingin di visualkan menggunakan pergerakan kamera *handheld*. Pergerakan kamera *handheld* berfungsi menangkap gerak laku dan ekspresi yang di bangun oleh aktor agar emosi yang ingin disampaikan dapat dirasakan oleh penonton.

## Saran

Saran yang ingin disampaikan saat memilih visual storytelling sebagai penggambaran visual pada konflik batin, diperlukan riset yang panjang. bagaimana seseorang tersebut harus mempelajari kultur, lingkungan dan kebiasaan terhadap prilaku dan karakter seseorang sehingga bisa memvisualkan secara maksimal.

Penciptaan karya film membutuhkan persiapan yang panjang dan matang, membutuhkan riset dari proses penulisan naskah hingga pembuatan. proses pra produksi membutuhkan komunikasi yang baik. Karya ini diharapkan menjadi referensi, tinjauan dan media menyampaikan informasi yang dapat diterima oleh masyarakat banyak dengan baik

**DAFTAR PUSTAKA**

- Boggs, J. M., & Petrie, D. W. (2008). *The Art of Watching Films*. 7th edition. New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. 2008. *Film Art An Introduction, Eight Edition*. New York: Lighthouse Matte.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography Theory and Practice Image Making For Cinematographers and Directors Second Edition*. Oxford: Focal Press.
- Chen Liu, Crawford J. 2005. The gastrointestinal tract. In V. Kumar, A.K. Abbas, N. Fausto : *Robbins and cotran pathologic basis of disease*. 7th ed. Pennsylvania : Elsevier, p. 831-832.
- Danesi, Marcel. (2010). *Pesan Tanda dan Makna : Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Effendy, Onong Uchjana, 1986. *Dimensi Dimensi Komunikasi*, Bandung: Alumni.
- Harymawan, R.M.A. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Javandalasta, P. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: (F, 2007) Java Pustaka Group.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi*, edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mascelli, V. Joseph. *The Five C's of Cinematography Camera Angles*. California: Cine Publications Hollywood, 1997.
- (terjemahan H. Misbach Yusa Biran). 2010. *The Five C'S Cinematography: Motion Picture Filming Techniques Simplified (Lima Jurus Sinematografi)*. Jakarta: FFTV IKJ.
- Naratama, Menjadi Sutradara Televisi, PT Grasindo, Jakarta, 2004.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rabiger, Michael. 2009. *Directing the Documentary*. Oxford: Elsevier.
- Rea, Peter W dan David K. Irving. 2010. *Producing and Directing the Short Film and Video*. United States of America: Focal Press publications.
- Seger, Linda. 1987. *Making Good Script Great*. New York: Samuel French Trade, 7623 Sunset Boulevard, Hollywood, CA 90046.
- Sikov, Ed. "Film Studies : An Introduction", USA;

Columbia University Press,  
2010.

Subroto, Darwanto sastro, 1994,  
Produksi Acara Televisi,  
Yogyakarta: Duta Wacana  
University Press.

Thompson, Roy; Christoper  
J.Bowen. 2009. Grammar of  
The Shot Second Edition.  
Oxford : Focal Press.

Villarejo, Amy. 2007. Film Studies  
The Basics. Routledge: New  
York.

