



BAB III
KONSEP KARYA

BAB III

KONSEP KARYA

III.1. Konsep Estetik

Estetika secara etimologi berasal dari kata Yunani yakni *aisthetikos*, yang berarti “keindahan, sensitivitas, kesadaran, berkaitan dengan persepsi sensorik”, yang mana merupakan turunan dari *aisthanomai*, yang berarti "saya melihat, meraba, merasakan". Kata estetika pertama kali digunakan oleh filsuf Alexander Gottlieb Baumgarten pada 1735 untuk pengertian ilmu tentang hal yang bisa dirasakan lewat perasaan (sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Estetika>, diakses pada 29 Agustus 2021).

Estetika dapat memberikan tekanan pada pengalaman seni sebagai suatu sarana untuk mengetahui kesempurnaan pengetahuan hidup (Kartika 2004, 5). Pada dasarnya konsep estetika merupakan suatu konsep penciptaan yang berhubungan dengan rasa dalam menilai keindahan. Tiap orang mempunyai caranya masing-masing dalam menilai suatu keindahan pada sebuah karya seni. Hal ini yang kemudian memunculkan suatu konsep dalam estetika, yakni konsep *the beauty and the ugly*, dimana keindahan tidak selalu memiliki rumusan tertentu, ia berkembang sesuai penerimaan masyarakat terhadap ide yang dimunculkan oleh pembuat karya (sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Estetika>, diakses pada 29 Agustus 2021).

The beauty, suatu karya yang diakui oleh banyak pihak karena memenuhi standar keindahan, dan *the ugly*, suatu karya yang sama sekali tidak memenuhi standar keindahan dan oleh masyarakat banyak biasanya dinilai buruk, tetapi jika

dipandang dari banyak hal ternyata memperlihatkan keindahan (sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Estetika>, diakses pada 29 Agustus 2021). Keindahan film terletak pada kemampuan film dalam menciptakan ‘fantasi’ kepada penonton. ‘Fantasi’ film dapat terbentuk tentu tidak lepas dari peran pentingnya montase. Hal ini disebabkan karena montase merupakan elemen dasar dari film (Eisenstein, 1957: 48).

Montase atau *montage* merupakan sebuah ide yang kemunculannya dari tabrakan *shot-shot* independen yang berlawanan antara satu dengan yang lain sehingga menimbulkan prinsip “dramatik” (Eisenstein, 1957: 49). Montase adalah salah satu bentuk bagian dari estetika film, yakni sebuah studi yang melihat film sebagai sebuah seni dan pesan artistik (Mohamad Ariansah, 2008: 46). Segei Eisenstein menyebarkan empat unsur estetika dalam bukunya “*Film Form and The Film Sense*”. Empat unsur estetika tersebut meliputi: Sinematografi, *mise-en-scene* (yang meliputi: tata cahaya, tata artistik, kostum dan tata rias), montase dan suara. Adapun empat unsur estetika dalam film “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.

III.1.1. Sinematografi

Konsep sinematografi yang penulis gunakan pada film “Dicubit Setan” yakni memakai *Camera framing* lebih menitikfokuskan pada jumlah aktor yang ingin ditangkap oleh kamera yang kemudian menyisakan ruang *frame* untuk menampilkan artistik maupun ruang kosong hampa agar penonton lebih berfokus pada *face* aktor atau gerakan aktor.

One shot, adalah teknik dalam *camera framing* yang digunakan untuk menangkap satu orang di dalam *frame*. Aktor akan berada ditengah *frame* ketika adegan menampilkan banyak pergerakan dari aktor, kemudian kamera akan mengikuti segala pergerakan aktor. Kamera diibaratkan seperti orang yang sedang membuntuti aktor. *Angle camera* yang digunakan yakni *eye level* atau sejajar dengan mata manusia dengan menangkap separuh badan atau *medium shot*.

Ruang yang tersisa di kiri dan kanan *frame* akan digunakan untuk menampilkan area rumah atau latar tempat aktor berada. Dalam film “Dicubit Setan” seluruh adegannya berada dalam satu rumah. Dinding rumah yang kosong akan memberikan atmosfir menyeramkan, *creepy*, ditambah dengan penerapan *lighting* biru yang dominan untuk memberikan kesan malam dan cahaya bulan yang masuk ke dalam rumah.

Two shot, digunakan untuk menangkap dua orang di dalam *frame*. *Blocking* aktor dan kamera harus dijaga, sudut pengambilan gambar harus diperhatikan karena hal ini berkaitan dengan daya tangkap kamera yang sempit. *Two shot* penulis terapkan dalam adegan yang menampilkan hantu menyeramkan mengganggu Edo, yakni pada adegan-adegan horor dalam film “Dicubi Setan”. *Angle camera* yang penulis terapkan yakni *over the shoulder* atau pengambilan gambar yang menangkap kedua aktor, namun kamera diambil dari bahu belakang Edo dengan fokus kamera pada sosok hantu menyeramkan.

Pengambilan gambar *Over the shoulder* dimaksudkan untuk menangkap detail wajah hantu dan ekspresi ketakutan Edo serta memberikan rasa penasaran kepada penonton, karena ada salah satu adegan yang diambil menggunakan *over*

the shoulder namun dengan jarak yang jauh (jarak antara Edo dan Hantu) untuk menimbulkan kesan misteri dan rasa penasaran. Selain *over the shoulder*, *angle camera* yang penulis terapkan dalam *camera framing two shot* yakni *medium shot* yang diambil dari depan dengan membidik kedua aktor.

No	Shot Framing	Shot Size	Shot Type		Movement	Equipment
			Cam Height	Framing		
1	One Shot	MS	Eye Level	Center	Rotate 90 + Pan + Handhled	Lens 16mm Gimbal
2	Two shot	MS	Over the Shoulder	Left	Still	Lens 16mm Tripod
3	Two shot	LS	Over the Shoulder	Right	Still + Handheld	Lens 35mm + Gimbal
4	One shot	CU	Eye Level	Center	Track In	Lens 16mm + Dolly Track
5	One shot	MCU	High Level	Right	Still	Lens 16mm + Tripod
6	One shot	LS	Knee Level	Left	Still + Handheld	Lens 16mm + Gimbal
7	Two shot	CU	Over the Shoulder	Left	Pan Right + Handheld	Lens 16mm + Gimbal
8	Two shot	MS	Top Shot	Right	Track	Lens 16mm
9	One shot	LS	Hip Level	Center	Still + Handheld	Lens 35mm + Gimbal
10	Two shot	LS	Over the Shoulder	Right	Still	Lens 16mm + Tripod
11	Two shot	MCU	Eye Level	Right	Slow Zoom In + Handheld	Lens 16mm

Tabel III.1. Shot List “Dicubit Setan”

III.1.2. Tata Cahaya

Tata cahaya film “Dicubit Setan” lebih dominan menampilkan warna biru

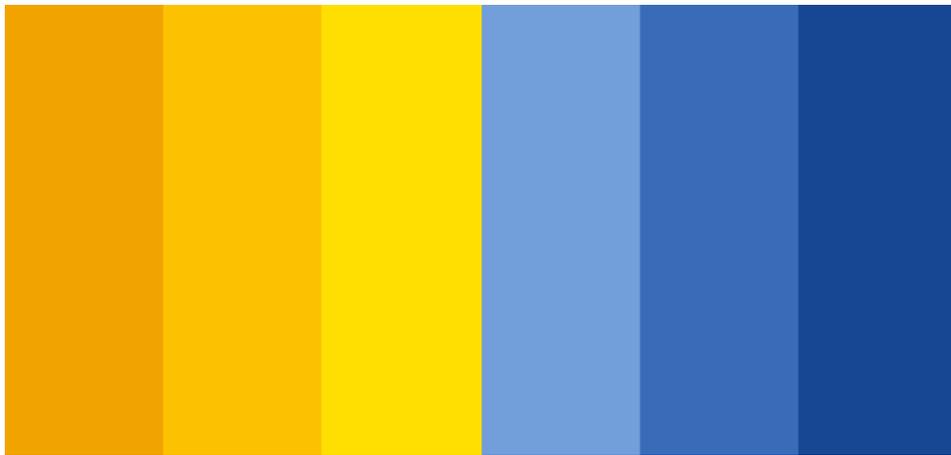
dengan perpaduan kuning kehijau-hijauan. Pemilihan cahaya biru dikarenakan dalam film “Dicubit Setan” banyak menampilkan adegan di malam hari, dimana warna biru dapat merepresentasikan pancaran sinar bulan yang menerangi malam. Warna biru juga sesuai dengan warna cat tembok rumah yang digunakan sebagai lokasi syuting, dimana cat rumah tersebut berwarna putih, sehingga warna birunya dapat terpancarkan dengan jelas.

Ada salah satu adegan yang menampilkan Edo sedang berjalan menuruni tangga dan tiba di lantai satu dengan lampu yang belum menyala. Di salah satu sudut ruangan lantai satu tersebut, terdapat makhluk gaib yang sedang berdiri melihat Edo. Pencahayaan untuk adegan itu memakai *lighting* Godox yang diberi *filter* biru dan ditembakkan sedikit mendongak keatas sehingga menghasilkan cahaya biru yang tidak terlalu keras. Cahaya biru tersebut kemudian diperpadukan dengan cahaya kuning, memakai *lighting* DIY dengan bola lampu LED 50 watt dan diberi *filter* kuning.

Cahaya biru diperpadukan dengan cahaya kuning dimaksudkan untuk memberikan nuansa kelam dan atmosfer mencekam, karena pada adegan tersebut, lampu ruangan dimatikan sehingga terlihat sangat gelap. Jika area ruangan yang gelap tersebut hanya diberikan cahaya biru maka akan terlihat kurang bagus, terlebih lagi cahaya biru dapat membuat *shadow* dimana-mana. Penempatan pencahayaan harus melihat kearah mana aja aktor bergerak dan bagaimana kamera menangkapnya.

Dari filosofi warna, warna biru memberikan makna ketenangan dan kualitas harmoni yang seperti laut dan langit. Meski begitu, warna biru juga dapat

menggambarkan perasaan emosi yang digunakan untuk mengekspresikan kesedihan atau depresi. Warna kuning membawa senyuman, warna yang mudah dilihat dari jarak yang jauh dan juga memiliki makna keceriaan, keramahan, kesenangan dan energi. Meski begitu, warna kuning juga merupakan warna hati-hati yang digunakan pada pita pengaman polisi, dan untuk area berbahaya. (sumber: https://www.canva.com/id_id/belajar/arti-warna-dan-simbol-dari-merk/ diakses pada 29 Agustus 2021).



Gambar III.1. Contoh *Color Pallette* film “Dicubit Setan”



Gambar III.2. Contoh *Color Pallette* film “Dicubit Setan”

III.1.3. Tata Artistik

Konsep tata artistik pada film “Dicubit Setan” cukup sederhana, karena film “Dicubit Setan” menceritakan tentang Edo yang merupakan seorang *freelancer editor* foto dan video tinggal disebuah rumah yang baru saja dibangun oleh ibunya. Detail tata artistik dalam film ini hanya menampilkan beberapa perabotan rumah seperti kompor, gelas, piring, galon air, serta peralatan di kamar Edo sendiri, yakni meja, laptop, kasur dan beberapa aksesoris kamar agar terlihat lebih estetik.

Terdapat banyak ruang kosong yang memang sengaja penulis buat untuk memberikan kesan *creepy* kepada penonton. Rumah yang penulis gunakan untuk lokasi syuting memiliki lorong -yang meski ukurannya tidak terlalu sempit namun juga tidak terlalu lebar- akan menciptakan suatu adegan yang menampilkan kengerian. Jika lorong itu diisi oleh berbagai perabotan akan menimbulkan kesan berbeda dan suasana mencekam serta kesan *creepy* akan hilang.

Penonton tidak akan fokus pada aktor yang bergerak dengan ekspresi ketakutan, penonton akan lebih fokus pada perabotan yang ada disekitar lorong. Meletakkan banyak perabotan di lokasi syuting juga akan membuat area ruangan semakin sempit sehingga akan menyulitkan penulis untuk mengambil gambar dan meletakkan *lighting*. Penulis lebih menitikfokuskan penempatan tata artistik pada area kamar, hal ini dikarekana banyaknya adegan yang memperlihatkan Edo sedang berada di dalam kamar mengerjakan pekerjaannya.

Penulis juga menitikfokuskan penempatan tata artistik pada ruang-ruang yang sering dikunjungi Edo, contoh ruang dapur, dimana Edo mengambil minum

dan membuat makan. Penulis menghindari menempatkan tata artistik pada area-area ruangan yang akan digunakan untuk adegan horror, seperti tangga dan lorong rumah. Selain akan mempersempit area ruang dan menyulitkan penulis untuk mengambil gambar dan meletakkan *lighting*, beberapa perabotan rumah banyak yang terbuat dari bahan kaca, sehingga dapat memantulkan bayangan penulis yang sedang mengambil gambar atau dapat memantulkan cahaya *lighting*.

No	Ruangan	Perlengkapan Artistik			
	Lantai 1				
	Lantai 2				

Tabel III.2. Perlengkapan Artistik film “Dicubit Setan”

III.1.4. Kostum dan Tata Rias

Kostum yang Edo gunakan merupakan pakaian sehari-hari yakni celana pendek dengan baju kaos oblong karena dalam cerita film “Dicubit Setan” aktivitas yang dilakukan Edo hanya berada di dalam rumah saja. Pemilihan kostum untuk Edo menyesuaikan dengan warna cat tembok rumah. Adapun cat tembok rumah yakni berwarna putih terang. Oleh karena itu, baju yang digunakan Edo haruslah berwarna yang bersebrangan dengan warna putih, warna-warna cerah seperti: merah, biru, hijau dan hitam.

Dari warna baju Edo yang cerah tersebut akan membuat Edo menjadi lebih

mencolok dan dominan dibandingkan dengan warna cat tembok rumah yang berwarna putih. Edo akan menjadi pusat perhatian penonton serta saat di proses *editing* warna baju Edo tidak akan menyatu dengan warna cat tembok rumah. Kemudian untuk konsep tata rias yang penulis terapkan pada karakter utama film “Dicubit Setan” ini hanya memberikan *make up* di wajah Edo agar terlihat lebih segar serta menyisir rambutnya agar terlihat lebih rapi.

Ada beberapa adegan yang tidak menggunakan *make up* sama sekali, karena pada adegan tersebut, diceritakan Edo baru terbangun dari tidurnya. Secara realitanya, orang yang baru bangun dari tidur tidak mungkin dalam keadaan wajah segar dengan rambut tersisir rapi. Kemudian untuk kostum yang digunakan oleh hantu pada film “Dicubit Setan” terbilang cukup unik karena ditampilkan tanpa memakai baju sama sekali atau bertelanjang dada.

Sosok hantu dalam film “Dicubit Setan” digambarkan seperti Genderuwo, berbadan besar dan tinggi, bertelanjang dada serta memakai celana pendek. Hanya saja karakter hantu pada film “Dicubit Setan” tidak berbulu tebal seperti halnya Genderuwo. Penulis kemudian mewarnai badan aktor yang memerankan karakter hantu dengan warna putih agar sosok hantu yang bertelanjang dada tersebut tidak terlihat vulgar di mata penonton.

No	Karakter	Kostum	Tata Rias
1	Edo		

2	Hantu		
---	--------------	---	---

Tabel II.3. Contoh Kostum dan Tata Rias film “Dicubit Setan”

III.1.5. Montase

Montase mempunyai fungsi yang sangat sederhana, yaitu menceritakan perubahan dari satu waktu ke waktu lainnya atau menceritakan perkembangan seorang karakter dari satu titik proses tertentu hingga ke satu titik proses berikutnya (sumber: <https://studioantelope.com/6-jenis-penggunaan-montage-dalam-film-yang-bisa-kamu-terapkan/>, diakses pada tanggal 29 Agustus 2021). Montase dalam film “Dicubit Setan” menceritakan perubahan waktu, dari siang ke malam untuk mempercepat adegan dan menghemat durasi film serta membuat cerita lebih *to the point* pada apa yang ingin disampaikan.

Adegan montase dalam film “Dicubit Setan” menampilkan Edo sedang membersihkan rumah dengan menari mengikuti alunan lagu Electronic Music Dance (EDM). *Shot-shot* yang penulis terapkan untuk adegan tersebut, yakni *shot* pertama yang memperlihatkan Edo sedang berdiri di depan pintu balkon melihat kearah luar sambil merasakan udara disekitar rumahnya, dimana pada adegan ini *shot* tersebut diambil dari belakang Edo, bertepatan dengan masuknya judul film dan diiringi oleh alunan lagu Electronic Music Dance (EDM).

Shot kedua memperlihatkan Edo sedang memegang sapu sambil menari mengikuti alunan lagu dengan raut wajah yang sangat bahagia, dimana pada

adegan ini *shot* tersebut diambil secara dinamis, dengan kamera yang bergerak mengikuti setiap gerakan Edo. *Shot* ketiga memperlihatkan Edo yang sedang menyapu rumah, diambil secara *close up* untuk memperlihatkan detail lantai yang sedang disapu oleh Edo.

Shot-shot berikutnya kembali lagi pada adegan Edo sedang menari, namun dengan gerakan berbeda dan latar tempat yang berbeda pula (*shot* pertama memperlihatkan Edo sedang menari di lantai dua sedangkan pada *shot* kedua di lantai satu) dan *shot* berpindah pada adegan yang memperlihatkan Edo sedang membersihkan kamar. *Shot* mantase pada film “Dicubit Setan” ditutup dengan memperlihatkan Edo yang sedang mandi, yang diambil secara *close up* pada bagian air yang jatuh yang *shower*, Edo yang sedang menggosok rambut dan memperlihatkan Edo yang sedang membasuh wajah.

III.1.6. Tata Suara

Penulis menerapkan *dubbing* untuk dialog aktor. Hal ini berkaitan dengan rumah yang menjadi tempat lokasi syuting film “Dicubit Setan” tidak memungkinkan bila suara dialog aktor diambil secara langsung, dikarenakan rumah tersebut merupakan rumah yang memang masih baru ditempati sehingga saat aktor berbicara, suaranya akan bergema kemana-mana. Selain itu rumah tersebut juga terlalu dekat dengan pemukiman rumah warga. Banyak gangguan disekitar lokasi syuting, seperti gangguan suara anak kecil bermain, suara knalpot motor dan mobil, suara tetangga serta gangguan suara binatang seperti anjing dan kucing.

Penerapan *dubbing* juga terbilang merupakan keputusan yang tepat meskipun proses pengerjannya akan memakan waktu lebih lama, namun suara yang dihasilkan dari *dubbing* lebih bagus dan lebih terdengar jelas ditelinga penonton. Penulis juga menerapkan *folley* untuk membuat efek suara seperti suara benda terjatuh, suara sedang mengetik, suara sedang minum, suara orang berjalan serta efek suara lainnya. Bila suara-suara tersebut diambil secara langsung pada proses produksi, maka akan sangat sulit sekali untuk mendapatkan suara yang benar-bener terdengar jelas ditelinga penonton.

Alat *recording* yang digunakan tidak terlalu mumpuni untuk menangkap frekuensi suara yang kecil apalagi seperti suara aktor sedang minum atau suara aktor sedang berjalan. Selain itu dengan menerapkan *folley* untuk membuat efek suara pada film “Dicubit Setan” dapat membuat penulis mudah mengatur tinggi rendahnya frekuensi suara serta besar kecilnya volume suara. Efek suara dari *folley* akan terpisah, berbeda dengan suara yang diambil secara langsung menggunakan alat *recording* akan menjadi satu, antara suara dialog aktor dan efek suara, sehingga sangat sulit untuk mengatur frekuensi dan volumenya.

Jenis suara lainnya yang penulis masukkan dalam film “Dicubit Setan” yakni suara *ambience*. Suara *ambience* sangat penting dimasukkan karena untuk menciptakan ruang dan waktu. Contoh halnya, pada adegan di siang hari, ketika Edo terbangun dari tidurnya. Penulis akan memasukkan suara *ambience* di siang hari yakni suara anak kecil yang sedang bermain. Suara *ambience* seperti itu akan memberi gambaran kepada penonton bahwa rumah Edo dekat rumah warga.

Contoh lainnya untuk suara *ambience* pada film “Dicubit Setan” yakni ada

pada adegan Edo sedang mengerjakan pekerjaannya di malam hari. Suara *ambience* yang penulis masukkan disini adalah suara jangkrik dan suara keheningan malam. Dengan memasukkan suara seperti itu, penonton kemudian akan menyadari bahwa latar waktu pada adegan tersebut adalah di malam hari.

III.2. Konsep Produksi

Sebuah karya seni memiliki konseptual penciptaannya sendiri, begitupun juga pada penciptaan karya film pendek “Dicubit Setan”. Dalam bidang audio visual, film pendek merupakan salah satu bentuk media yang unik. Film pendek sangat bisa dieksplorasi baik dari segi konsep, tema maupun teknik. Film pendek cenderung lebih memberi kebebasan ekspresi bagi penciptanya. Suatu konsep, ide atau informasi, secara bebas dapat diinterpretasikan dalam sebuah film pendek.

Konsep atau ide tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga langsung dapat diterima dan diserap oleh audience, atau, dibuat tidak secara langsung menggambarkan ide atau konsep di dalamnya sehingga audience dibebaskan dalam menginterpretasikan ide atau konsep tersebut. Berikut adalah konseptual pada penciptaan film pendek “Dicubit Setan”.

III.2.1. Konsep Dasar

Konsep dasar dari penciptaan karya film pendek ini berangkat dari pengalaman pribadi penulis yang pernah merasakan mitos “dicubit setan” semasa masih kecil. Dalam masyarakat kita, mitos tersebut sering diceritakan oleh orang tua kepada anaknya agar anaknya senantiasa berperilaku baik sesuai norma –

norma yang berlaku pada masyarakat kita jika tidak, maka malam harinya akan didatangi dan dicubit oleh setan sehingga memunculkan sebuah memar dibagian tubuh.

III.2.2. Konsep Cerita

Konsep cerita dalam film pendek “Dicubit Setan” berfokus pada seorang pria yang bekerja dirumah lantas kekurangan kesehatan karena pola tidur yang tidak menentu dan minimnya tubuh mendapatkan sinar matahari, alhasil pria tersebut mengalami halusinasi hingga merasa diganggu oleh makhluk gaib. Pendekatan konseptual secara sederhana dengan hanya menampilkan satu karakter yang menjadi inti dari cerita sehingga penyajian cerita mempermudah penulis dalam memvisualisasikan naskah kedalam bentuk visual, karena pada penciptaan film pendek ini, penulis lebih memfokuskan segi visual yang memang menjadi konsentrasi dari peminatan yang dipilih.

III.2.3. *Threatment*

Pemilihan *camera framing* sebagai metode pendekatan dalam penciptaan film pendek “Dicubit Setan” dimaksudkan guna memberikan penonton kedekatan dengan karakter. Kedekatan seperti itu membuat penonton menjadi masuk ke dalam cerita, ikut merasakan yang terjadi pada karakter sehingga pesan – pesan yang ingin disampaikan oleh film bisa tersampaikan dengan baik serta nilai – nilai yang ada di film dapat dengan mudah dipahami.

III.3. Konsep Film

Film merupakan suatu kombinasi antar usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Unsur-unsur tersebut di latar belakang oleh suatu cerita yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak film (Susanto, 1982: 60). Menurut Effendi (1986: 239) film diartikan sebagai 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 serta arsitektur serta seni musik.

Mc Quail (1997: 110) dalam bukunya yang berjudul “Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar” terjemahan bahasa Indonesia mengatakan: berdasarkan sifatnya, film dapat dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya Film Cerita (*Story Film*) yakni film yang mengandung suatu cerita dan dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop. Film Berita (*News Film*) yakni film yang membahas mengenai fakta dan peristiwa yang benar-benar terjadi serta mengandung nilai berita dan investigasi.

Berdasarkan dari apa yang dikatakan oleh Mc Quail, film “Dicubit Setan” masuk kategori *Film Story* yang bercerita tentang Edo, seorang pekerja *freelancer editor* foto dan video yang kemudian diganggu oleh makhluk gaib yang datang untuk mencubit lengannya. Kemudian untuk *genre* film “Dicubit Setan” adalah komedi horor dengan balutan psikologi. *Genre* komedi adalah *genre* yang paling disukai oleh penonton. Tujuan utama dari film komedi ialah memancing penonton untuk tertawa. Sedangkan tujuan utama *genre* horor adalah menyajikan tentang

ketakuta yang didalamnya terdapat suasana mencengkram dan membuat takut penonton (Pratista, 2008).

Tujuan utama penulis membuat film “Dicubit Setan” kearah komedi horor adalah agar film ini dapat dinikmati oleh semua kalangan sebagai sebuah tontontan yang menghibur serta dapat memberikan pesan moral kepada penonton tentang kurang baiknya suatu bentuk keyakinan yang selalu menghubungkan sesuatu ke hal-hal gaib tanpa terlebih dahulu melihatnya dari sisi yang lain.

III.3.1. Identitas Karya

Sebuah karya seni terutama film tentunya memiliki suatu identitas yang dapat menjadi acuan dalam merepresentasikan karya tersebut dihadapan orang banyak. Melalui identitas karya, penonton dapat mengetahui arah dan tujuan karya seni itu dibuat dan hal apa yang ingin coba disampaikan, meskipun begitu, identitas karya tidak dapat menggambarkan secara keseluruhan. Adapun identitas karya film “Dicubit Setan” adalah sebagai berikut.

- Judul : Dicubit Setan
- Kategori film : Film fiksi
- Format film : Film pendek
- Genre : Comedy, Horror, Psychology.
- Target penonton : Remaja, Dewasa.
- Durasi : 17 – 20 menit.
- Bahasa : Indonesia
- Aspek ratio : 2.35:1 *cinemascope*

- Tema : Mitos
- Premis : Seorang pria yang terlalu sering bekerja dirumah saja sehingga tubuhnya kurang sehat sampai muncul sebuah memar dilengan tangannya.

III.3.2. Sinopsis

Seorang pria bernama Edo yang bekerja sebagai editor foto hingga sampai larut malam demi dapat menyelesaikan *deadline* editan dari konsumen. Kebiasaan buruk Edo yang tidur dipagi hari membuat kesehatannya berkurang. Ia mengalami pusing hingga akhirnya muncul memar dilengan tangannya. Seperti kebanyakan masyarakat kita, Edo lantas menghubungkan memar dilengan tangannya sebagai mitos “dicubit setan” dan menganggap remeh hal tersebut. Sampai suatu ketika, kesehatannya semakin buruk hingga menyebabkan Edo sering berhalusinasi seperti diganggu oleh makhluk halus.

III.4. Tahapan Karya

Proses pembuatan film dilakukan melalui beberapa tahapan yang membutuhkan suatu perencanaan dengan membuat analisis situasi, menyusun strategi yang meliputi: sumber dan ide penciptaan, tema dan konsep, tujuan pembuatan, premis dan sinopsis, naskah dan *treatment* serta banyak lagi lainnya. Adityo B. Hardoyo (2020: 13) dalam jurnalnya yang berjudul “Tahapan Produksi Film” mengatakan, proses produksi film diibaratkan sebuah sistem, mempunyai komponen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.

Proses pembuatan film yang memiliki perencanaan dan persiapan yang matang akan menghasilkan suatu karya terbaik. Melalui skripsi karya ini penulis membuat suatu perencanaan dan persiapan untuk proses pembuatan film “Dicubit Setan” yang meliputi beberapa tahapan diantaranya adalah sebagai berikut.

III.4.1. Metode Penciptaan

Pada umumnya sebuah penciptaan karya seni membutuhkan metode agar proses penciptaan karya seni tersebut berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Metode penciptaan dalam film pendek “Dicubit Setan” menyangkut beberapa hal seperti: pencarian ide dan konsep, analisa ide dan konsep, pengembangan cerita, tahapan persiapan yang meliputi pra-produksi, produksi sampai pascaproduksi hingga jadwal produksi.

III.4.2. Persiapan

Pengamatan yang dilakukan berkaitan dengan mitos “dicubit setan” sebagai tema utama dalam film dengan menanyakan kepada orang tua sebagai orang yang lebih mengerti dan sebagai orang yang menceritakan mitos tersebut kepada generasi berikutnya. Mengamati kejadian – kejadian yang berhubungan dengan mitos “dicubit setan” terutama untuk orang – orang yang pernah merasakan “dicubit setan” agar lebih mengetahui mitos tersebut dari sudut pandang mereka masing-masing.

III.4.3. Elaborasi

Gagasan yang didapatkan dari hasil pengamatan sebelumnya kemudian berguna dalam merancang konsep cerita dan visual film “Dicubit Setan”. Mengamati suatu adegan film yang ada kaitannya dengan film “Dicubit Setan” dapat membantu dan mempermudah penulis mengimplementasikan rancangan visual kepada banyak orang. Pada dasarnya film tidak dibuat dengan satu orang saja melainkan oleh beberapa orang, dengan gagasannya masing-masing dan dituangkan menjadi satu kesatuan hingga menjadi sebuah karya seni.

III.4.4. Pra Produksi

Proses praproduksi adalah proses yang penting dalam sebuah produksi. Di proses ini sebuah ide film dikumpulkan menjadi sebuah rancangan konsep yang nantinya dapat direalisasikan di produksi.

a. Menulis naskah

Ide dan konsep yang telah dikumpulkan lalu dikembangkan menjadi sebuah naskah. Naskah harus ditulis oleh orang yang mengerti tata cara penulisan naskah, sehingga saat naskah dibagikan ke anggota kru lainnya tidak membingungkan dan dapat dimengerti.

b. Memilih kru

Sebuah film tidak bisa dibuat oleh satu orang saja namun dibuat oleh sekumpulan orang yang mempunyai wawasan dan pengetahuan tentang membuat film. Berikut adalah kru film “Dicubit Setan”.

No.	Nama Kru	Departemen
1	Anggi Pradana	Sutradara & Penata Gambar

2	Arif Sukria Hidayat	Penulis naskah
3	Ridho Pratama	Penata kamera
4	Irwanda Prastyana	Penata Cahaya
5	Zulfahmi	Penata Suara
6	Penata Artistik	Tri Wulandari
7	Anggi Pradana	Penyunting Gambar

Tabel III.4. Nama Kru Film “Dicubit Setan”

c. Mencari pemain

Sebuah film membutuhkan seorang pemain untuk membintangi filmnya.

Pemain yang dipilih nanti ialah berdasarkan dengan karakter yang ada di dalam naskah.

<i>Character Design</i>		
No.	Nama Karakter	Edo
1	Peran dalam film	Karakter Utama
2	Sifat	Giat kerja, suka begadang, percaya mitos
3	Ciri kulit	Sawo matang
4	Ciri rambut	Pendek, berwarna hitam
5	Latar belakang	Pekerja lepas sebagai editor foto & video.
No.	Nama Karakter	Galang
1	Peran dalam film	Karakter pendukung, teman Edo

2	Sifat	Perduli dengan teman.
3	Ciri kulit	Sawo matang
4	Ciri rambut	Pendek, berwarna hitam
5	Latar belakang	Sekampus dan Partner kerja Edo

Tabel III.5. Character Design Film “Dicubit Setan”

d. Recce

Recce adalah pencarian lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat pembuatan film berlangsung. Orang yang bertanggung jawab dalam ikut mencari lokasi adalah *location manager*, sutradara, penata kamera, penata suara, penata artistik dan produser. Lokasi yang dicari sesuai dengan yang ada di dalam kamar. Film “Dicubit Setan” hanya menggunakan satu lokasi saja yaitu di dalam sebuah rumah dan kamar.

e. Reading

Reading adalah proses dalam film, dimana pemain akan dipertemukan dengan kru film dan akan membaca naskah. Di proses *reading* ini, pemain akan mencoba dialog dan adegan yang ada di dalam naskah.

III.4.5. Produksi

Di tahap ini semua rancangan konsep yang sudah dibuat dan latihan yang telah dijalani selama proses praproduksi akan direalisasikan. Di tahap ini semua kru film serta pemain yang telah dipilih diminta untuk saling bekerja sama, saling mengeluarkan kemampuan terbaiknya agar dapat menghasilkan sebuah film yang bagus. Proses produksi adalah proses yang terbilang cukup sebentar dibandingkan

dengan proses lainnya pada penciptaan sebuah film. Hal ini di karenakan sebelumnya setiap rancangan, gagasan dan ide dipersiapkan dengan sangat matang agar saat produksi tidak lagi mengalami kesulitan.

III.4.6. Pasca Produksi

Tahap terakhir dalam penciptaan film pendek. Di tahap ini semua gambar dan suara yang telah diambil selama proses produksi akan dimasukkan ke dalam proses penyuntingan. Proses penyuntingan film pendek “Dicubit Setan” terdiri dari beberapa proses diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Offline Editing

Proses penyuntingan ini hanya menyusun gambar dan audio yang telah diambil saat produksi. Gambar dan audio akan disusun sesuai dengan yang ada dinaskah.

b. Music Scoring

Proses pembuatan musik untuk menjadi latar dalam sebuah film. Musik ini biasanya dikerjakan oleh orang yang memang mengerti musik atas berdasarkan dari arahan sutaradara.

c. Sound Mixing

Proses ini merupakan pengolahan antara audio dan musik sehingga suaranya tidak saling bertabrakan.

d. Editing Online

Proses penyuntingan ini adalah penyempurnaan dari proses semua proses. Di proses ini gambar yang telah disusun pada *offline editing*

akan diberi warna yang lebih bagus dan menarik sesuai dengan visi dan misi yang dibawa oleh sutradara.

III.4.7. Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan penting untuk dibuat agar penciptaan film pendek “Dicubit Setan” berjalan sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan agar juga prosesnya tidak memakan waktu yang terlalu lama. Adapun jadwal pelaksanaan dalam film pendek “Dicubit Setan” dibagi menjadi tiga yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

a. Praproduksi

No.	Nama Agenda	Tanggal
1	Pencarian ide & konsep	18 Maret
2	Pengembangan konsep	22 Maret
3	Penulisan naskah	27 Maret
4	Pembentukan kru	28 Maret
5	Mencari pemain	05 April
6	Mencari lokasi/Recce	14 April
7	Reading	21 April

Tabel III.6. Jadwal Praproduksi

b. Produksi

No.	Nama Agenda	Tanggal
1	Pengambilan gambar	01 Mei

Tabel III.7. Jadwal Produksi

c. Pascaproduksi

No.	Nama Agenda	Tanggal
1	Offline Editing	08 Mei
2	Music Scoring	20 Mei
3	Sound Mixing	26 Mei
4	Online Editing	29 Mei

Tabel III.8. Jadwal Pasca produksi