

BAB III

KONSEP KARYA

A. Konsep Penciptaan

Film realisme menekankan pada aspek emosional ketimbang ide-ide yang bersifat abstrak dan melakukan perlawanan terhadap bentuk naratif konvensional. Ritme dari pengadeganan juga harus mendukung suasana dari adegan atau peristiwa yang sedang terjadi. Untuk ritme pada kesedihan yang dialami tokoh Roni dibuat sedikit lambat untuk menunjukkan psikologis kerinduan atau sepi, sedangkan pada tokoh Mida terasa *flat* untuk menunjukkan keseharian yang normal. Maka untuk memerankan tokoh dalam berkarakter film *Holong Na Mariboto*, sutradara membebaskan menggunakan karakter pribadinya, namun tidak menyimpang pada karakter yang ada dalam naskah.

Tujuan memperoleh gestur serta dialog yang sehari-hari mereka lakukan. Mengangkat sifat keindahan yang ada pada obyek dan memperlihatkan kehidupan sebenarnya yang terjadi. Aktor dan aktris menjadi pencipta dalam tokoh itu sendiri. Sementara tugas sutradara adalah membantu aktor dan aktris mengekspresikan dirinya dalam tokoh pemain.

Film “*Holong Na Mariboto*” dengan gaya penyutradaraan realisme lebih menitikberatkan pada penyatuan tokoh. Hal tersebut agar tokoh utama dalam film

dapat memperlihatkan tokoh cerita dari Roni dan Mida yang merupakan anak yatim piatu yang tinggal bersama paman nya.

B. Konsep Teknis

Konsep teknis dalam membuat film sangat diperlukan, agar lebih mengenal bagaimana teknis dalam membuat film yang sesuai yang diinginkan. Konsep teknis perlu dipersiapkan oleh setiap department produksi khususnya sutradara lebih matang konsep teknis dalam menciptakan karya film. Dalam film *Holong Na Maribo* memiliki beberapa konsep teknis yaitu:

1. Penulisan Naskah

Pada penulisan naskah sutradara membantu dalam hal ide-ide yang akan dituangkan pada naskah. Skenario adalah suatu media menuturkan cerita kedalam bahasa film. Pada film "*Holong Na Mariboto*" terdapat penerapan realisme dalam setiap tokoh peran yang ada didalam naskah. Dimana tokoh utama lebih ditonjolkan realisme dalam setiap adegan dan dialog cerita di film. Setiap tokoh tidak berdiri sendiri melainkan ada hukum sebab akibat. Tidak hanya itu saja, namun juga ingin menampilkan kebudayaan lokal nya, maka dari itu konflik yang lahirkan pun adalah sesuatu hal yang umum di sekitarnya.

2. Penguatan Karakter

Film “*Holong Na Mariboto*” bercerita tentang peran seorang abang kepada adik perempuannya ketika orang tua sudah meninggal pesan. Didalam cerita banyak sekali pesan moral yang ingin disampaikan dalam film ini sutradara menggunakan penerapan penguatan karakter melalui konsep realisme. Gaya penguatan karakter adalah suatu Teknik sutradara mengarahkan pemain atau tokoh yang bermain dalam film agar dapat menghayati atau menguatkan karakter dari tokoh yang dimainkan. Penguatan karakter dalam film “*Holong Na Mariboto*”, dengan menekankan mimik gestur dan percakapan dialog dan teknik penguatan karakter dengan menggunakan *mise en scene*. Penggunaan *mise en scene* diharapkan mampu menunjang kekuatan tokoh untuk memahami karakternya.

3. *Mise-En-Scene*

Mise-en-scene adalah segala hal yang terletak didepan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* berasal dari kata Prancis yang memiliki arti “*putting in the scene*”.

a) Setting

Setting dan latar Tidak sekedar menyangkut faktor waktu atau tempat dimana film diambil. Melainkan menyangkut faktor sosial, ekonomi yang berhubungan

dengan tempat dan waktu dalam film. Melalui gaya realisme, sutradara menekankan penguatan karakter pada setiap tokoh.

b) Kostum dan Tata Rias Karakter

Pada film Pantangan kostum dan rias memiliki peranan penting dalam menunjukkan status sosial para pelaku. Selain itu melalui kostum pula, sutradara ingin menyampaikan masing-masing kepribadian tokoh dan ciri khas yang kental pada suatu daerah yang dituju. Kostum dan rias dalam film “*Holong Na Mariboto*” menggunakan teori sinema realisme yang akan diusahakan serealitas mungkin dengan masyarakat desa suku Batak. Selain itu sebagai unsur dalam *mise en scene* penggunaan kostum dan tata rias di aplikasikan sesuai dengan karakter dan peran para pemain dalam film “*Holong Na Mariboto*”. Dan tata rias yang di pilih sutradara adalah efek natural berdasarkan ruang dan waktu yang menunjukkan perubahan kondisi didesa dan menyesuaikan perubahan seorang Mita dari kehidupan kota nya.

c) Pencahayaan

Pencahayaan merupakan faktor penting yang harus diperhatikan. Pada film bergaya realisme penggunaan cahaya buatan amat di minimalis. Oleh karena itu hampir keseluruhan film “*Holong Na Mariboto*”. Menggunakan cahaya alami serta cahaya lampu yang di tata dengan penyesuaian sumber cahaya (*Key Light*). Kualitas

cahaya minimalis memang terkadang kurang baik namun efek realistik sebuah adegan menjadi semakin tinggi.

d) Pemain

Dalam film "*Holong Na Mariboto*", sutradara dengan proses kreatifnya mengajak pemain untuk masuk kedalam cerita. Pemain tidak dibentuk ke karakter lain namun membawakan karakternya sendiri. Gerak dan olah tubuhnya tidak ada yang dibatasi. Biarkan semua berjalan seperti keseharian yang mereka lakukan tanpa ada rasa canggung di depan kamera. Namun sutradara tetap mengarahkan pemain dalam berkarakter supaya karakter yang di inginkan tidak keluar dari cerita. Untuk itulah penggunaan *casting to type* dan *casting to emotional temperament* menjadi pilihan mengacu pada kesamaan fisik dan profesi yang di lakukan oleh masing-masing pemain. Selain itu, penggunaan dua jenis casting diatas bertujuan menghadirkan realitas cerita melalui tokoh.

e) Sinematografi

Sinematografi sendiri adalah teknik pengambilan gambar namun bukan saja secara teknis melulu. Tetapi juga berbicara hal filosofi dan fungsi dari setiap pergerakan yang dihasilkan kamera, *shot size* kamera, *angle* dan juga komposisi. Penekanan dan juga penguatan karakter dari setiap tokoh pun juga bisa dibangun melalui *angle-angle* tertentu yang digabung dengan *shot size* untuk menunjukkan kondisi tertekan. Sudut *angle* kamera objektif lebih banyak digunakan pada film "*Holong Na Mariboto*". Hal ini bertujuan agar penonton melihat serangkaian

masalah yang terjadi tanpa harus bergantian dengan tokoh dalam film. Menurut Joseph V. Mascelli dalam bukunya Lima Jurus Sinematografi (2010:5), kamera objektif merupakan penembakan dari garis sisi titik pandang.

Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Sedangkan secara *shot size*, menghindari *shot close-up* yang terlalu padat menjadi alasan dalam film ini. Konsep pengadeganan yang mengacu pada realis lebih menekan pada *shot size* mata manusia normal memandang suatu objek. Di dukung dengan beberapa *long take* adegan guna menunjukkan realisme dan mendukung *mood and look* adegan.

4. Editing

Penggunaan jenis teknik editing kontinuiti lebih tepat digunakan pada film Pantangan mengingat bahwa film adalah serangkaian adegan yang berkesinambungan dan selalu memiliki hubungan antar *shot* nya. Kejadian yang digambarkan, harus tampil sebagai suatu rangkaian yang berkesinambungan, gerakan, posisi, dan arah pandang pada pemain harus klop pada seluruh shot yang dirangkum bersama. (Mascelli, 2010:286).

5. Suara

Penggunaan bahasa campuran dalam film yaitu bahasa Indonesia dan juga bahasa daerah memungkinkan adanya perbedaan di artikulasi tokoh. Disinilah perlunya kejelian seorang penata suara. Baik proses shooting maupun dubbing jika

diperlukan nantinya. Artikulasi, intonasi, dan pelafalan setiap suku kata harus tetap dijaga karena film bukan hanya berbicara tentang gambar namun juga suara sebagai salah satu unsur penting di dalamnya.

6. Pra Produksi

a) Pembuatan Ide Cerita

Ide cerita yang di dapatkan dan yang di buat dalam sebuah film *Holong Na Mariboto* ini merupakan cerita realita yang dilihat oleh penulis, hidup dalam lingkungan masyarakat yang masih memiliki budaya atau pun menjalanin budaya yang sudah tidak terlalu banyak diketahui oleh generasi – generasi muda di jaman sekarang ini. Dari kegelisahan itu penulis ambil untuk di buat suatu ide cerita dan ide tersebut kemudian di pertimbangkan untuk di jadikan sebuah karya film untuk memperkenalkan sebuah budaya atau cerita lagenda yang masih ada.

b) Rapat Produksi

Skenario dengan judul “*Holong Na Mariboto*” yang telah selesai disusun oleh penulis naskah, dijadikan pegangan utama untuk memulai proses produksi, kemudian melakukan rapat produksi bersama tim produksi lainnya. Rapat produksi dimulai oleh sutradara dengan mempresentasikan konsep – konsep penyutradaraan yang ingin dicapai berdasarkan teather of mind dan catatan sutradara dari hasil analisa

naskah, antara lain konsep naratif dan sinematik berdasarkan metode penciptaan realisme.

Dalam mempresentasi konsep naratif sutradara menjelaskan premis, plot nonlinier / linear, serta oesan yang ingin di sampaikan berdasarkan cerita dan kerarakteristik tokoh yang telah dibangun sutradara, sedangkan konsep mengenai unsur sinematik mencakup sinematografi, mise en scene, editing dan suara. Proses selanjutnya sutradra memberikan kesempatan kepada tim produksi untuk mengitepretasikan masing – masing konsep estetis dan teknis berdasarkan bedah naskah yang di lakukan. Proses ini dilakukan untuk membentuk visi yang sama antara sutradara dan tim teknis agar dalam proses produksi tidak terjadi kesalah fahaman yang dapat mengacaukan proses produksi atau mengacaukan pencapaian konsep estetis yang telah direncanakan sutradara.

Penyusunan jadwal produksi direncanakan dalam rapat produksi, dimana produser dan semua tim produksi nentukan bersama – sama kesepakatan waktu produksi yang bias dilaksanakan, Jadwal yang telah disepakatu kemudian disusun oleh asisten sutradara. Jadwal yang telah disepakati kemudian disusun oleh asisten sutradara berdasarkan lokasi – lokasi yang di tetapkan oleh sutradara kepada asistennya berdasarkan susunan alur cerita dalam naskah yang menerapkan pola penceritaan nonlinier, untuk kemudian dicetak dan di bagikan kepada seluruh tim produksi. Jadwal produksi film pendek “*Holong Na Mariboto*” telampir.

7. Mencari Lokasi

Lokasi yang akan digunakan dalam produksi film *“Holong Na Mariboto”* antara lain sebagai berikut :

1. Rumah sederhana yang digunakan sebagai tempat pemain tinggal dengan arsitektur bangunan yang dibutuhkan adalah sebuah rumah yang memiliki tembok papan seperti rumah panggung. Juga lantai yang dibutuhkan hanya berupa lantai kayu yang sederhana. Lokasi rumah tersebut berada di Balige
2. Padang rumput berlokasi di Citra land, digunakan untuk tempat Mita bersedih
3. Kos berlokasi di kota Medan digunakan untuk tempat Mida dan Murni tinggal
4. Rumah Tulang digunakan untuk merayakan wisuda Mida
5. Danau Toba yang menunjukkan keindahan danau Toba ketika Roni dan Mida sedang komunikasi
6. Cafe berlokasi di kota Medan menunjukan perjuangan Roni mencari biaya untuk kuliah Mida
7. Kampus berlokasi di Universitas Potensi Utama yang ruangan yang dipakai yaitu menunjukan proses Mida kuliah dikota
8. Warkop berlokasi di Kota Medan, perjuangan Roni mencari biaya untuk kuliah Mida
9. Terminal Amplas, digunakan untuk penanda bahwa Roni pergi ke medan
10. Trotoar Gedung Heritage, Mida berjalan tertatih

11. Stasiun Kreta Api, tempat Mida berjualan sarung Balige di Kota
12. Usaha Jahit, berlokasi di Medan digunakan untuk menunjukkan keberhasilan Mida
13. Kuburan, berlokasi di Medan digunakan untuk Mida meratapi kepergian bapaknya
14. Trotoar jalanan kota, berlokasi di mmtc medan digunakan untuk menunjukkan Roni mencari Mida

8. Reading dan Latihan

Para pemain yang telah didapat dalam proses casting kemudian diajak oleh sutradara untuk mengenal lebih dekat dari masing-masing karakter yang akan diperankan dengan cara sutradara memaparkan skenario dan tiga dimensi tokoh dari masing-masing karakternya. Dalam proses selanjutnya, para pemain diarahkan untuk memahami kausalitas serta maksud dan tujuan dari setiap dialog, pengadeganan, ekspresi dari masing-masing scene dalam naskah. Pemain dirasa perlu memahami detail cerita untuk membantu dalam mengekspresikan karakter.

Jika pemain sudah paham, pemain diarahkan oleh sutradara untuk berdialog satu sama lain, walau dalam naskah memiliki dialog yang sama dengan bahasa sehari-hari pemeran namun pengarahan tetaplah harus dilakukan untuk lebih terarah.

Proses selanjutnya adalah latihan, dimana para pemain yang sudah memahami naskah diajak untuk memperagakan adegan berdasarkan logika ruang. Ekspresi dan bahasa tubuh di praktikan oleh sutradara kemudian diulangi oleh para

pemainnya, untuk mendukung imajinasi pemain dalam berekspresi dan melakukan akting sutradara memberikan doktrin untuk membuat pemain lebih bisa menjiwai aktingnya. Karena film *“Holong Na Mariboto”* dibangun dengan penggabungan dialog dengan bahasa daerah dan pergerakan tokoh utama, hal tersebut perlu di hafalkan oleh pemain adalah bahasa, ekspresi dan bahasa tubuh. Maka latihan yang dilakukan secara intens selama 3 hari menjelang shooting lebih diutamakan adegan dan cara berekspresi.

9. Produksi

Penyelesaian pra-produksi akan menjadi bahan bakar utama dalam memulai produksi. Tahap produksi ialah tahap di mana merealisasikan sebuah narasi menjadi bentuk gambar bergerak, dengan menggabungkan pandangan dari seorang sutradara, kameramen dan pemain menjadi susunan gambar yang dapat menyampaikan sebuah pesan.

10. Pasca Produksi

Setelah semua gambar telah diambil, penulis bersama penyunting gambar film Lunar akan melakukan *cutting* untuk menggabungkan puluhan potongan gambar yang ada untuk disambung menjadi satu, setelah itu akan diberi transisi,

color grading dan juga *sound effect* atau *backsound* yang akan membuat film ini dapat menciptakan sebuah *taste* yang disampaikan dari film tersebut.

C. Desain Produksi

1. Latar Belakang Penciptaan Film

Pada era modrenisasi kebudayaan suku Batak mulai memudar ditengah masyarakat tak hanya itu juga penulis ingin menyampaikan pesan agar selalu menjaga persaudaraan antar abang dan adik sehingga penulis tertarik menciptakan skenario dengan bertemakan indahnya persaudaraan dengan memadukan unsur kebudayaan

2. Tujuan dan Manfaat Film “Holong Na Mariboto”

- Tujuan Film “Holong Na Mariboto” ialah untuk melestarikan kebudayaan suku Batak Toba, membangun pesan moral antar hubungan persaudaraan sekandung agar selalu menjaga hubungan persaudaraan.
- Manfaat Film “Holong Na Mariboto” ialah penonton banyak mendapatkan wawasan dan pengetahuan tentang kebudayaan Batak serta mendapatkan banyak pelajaran hidup mengenai pentingnya menjaga persaudaraan antar satu darah yaitu abang dan adik maupun kakak dan adik.

3. Identitas Karya

- a. Judul Film : Holong Na Mariboto
- b. Durasi Film : ±45 menit
- c. Genre Film : Drama
- d. Bahasa : Indonesia dan Batak
- e. Rumah Produksi : MAV PICTURE
- f. Tahun Produksi : 2023
- g. Targer Usia : Semua usia
- h. Tema Film : Indahnya menjaga persudaraan
- i. Tujuan Film : Melestarikan kebudayaan suku Batak
- j. Premis : Kemanapun berada tetaplah identitas budaya yang memngingatkan tentang indahna menjaga persaudaraan

4. Lembar Kerja Sutradara

a) Konsep Penyutradaraan

Gaya penyutradaraan yang diterapkan sutradara ialah pendekatan realisme dengan penguatan tokoh. Proses penguatan tokoh dalam film *“Holong Na Mariboto”* sutradara menerapkan pendalaman cerita terhadap pemain dengan memaksimalkan proses reading. Sutradara lebih menekankan bagaimana kekuatan

karakter tokoh tersebut dapat digali lebih dalam oleh pemain. Reading adalah suatu kegiatan dimana penulis, sutradara, serta pemain berkumpul untuk membaca naskah secara bersamaan agar mempunyai satu visi dalam suatu adegan. Reading dilakukan selama pra produksi dan sebelum *syutting*.

Pada film “*Holong Na Mariboto*” menggunakan konsep penyutradaraan realisme, Konsep realisme adalah aliran drama yang mementingkan unsur kenyataan. Jadi yang ditampilkan bukan hal-hal yang berlebihan dan sentimental, seperti pada aliran romantic, tetapi lebih kepada realita kehidupan sehari-hari yang nyata. Ada 2 macam aliran realisme yaitu: realisme sosial dan realisme psikologis. Realisme sosial berarti realisme murni yang menggambarkan tentang protes sosial. Sedangkan realisme psikologi ditekankan pada cerita dan konflik pada kenyataan kehidupan psikologis para pelakunya yang mengutamakan aspek kejiwaan, atau aspek dalam diri tokoh. Diantara aliran tersebut yang dipilih ialah realisme psikologis yang sesuai dengan alur cerita film “*Holong Na Mariboto*”.

b) Breakdown Sheet

Breakdown sheet merupakan proses menguraikan tiap adegan dalam skenario kedalam daftar yang berisi informasi tentang segala hal yang dibutuhkan saat pengambilan gambar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui rincian kebutuhan shooting, mempermudah pengaturan jadwal shooting dan biaya yang dibutuhkan. Setelah *Script Breakdown* diisi dengan berbagai informasi, setiap

departemen berhak menerima *Script Breakdown* untuk acuan dalam mempersiapkan segala sesuatu saat proses produksi berlangsung.

Pembagian kerja serta segala sesuatu yang dikerjakan selama produksi juga mengacu pada hal-hal yang tertera pada *Script Breakdown*. *Script breakdown* dibuat atas dasar data yang sudah dibuat sebelumnya dalam ***script breakdown sheet***. Segala keperluan shooting untuk satu *scene* diuraikan dalam satu lembar *script breakdown sheet*.

BREAKDOWN SHEET

Production Company	: MAV PICTURE	Producer	: Yosua dan Novi
Project Title	: HOLONG NA MARIBOTO	Director	: Yosua
Durasi	: 35 Menit	Script	: Novi

No	SCENE	CAST	WADROBE	MAKE UP	SETTING	PROPERTI	VEHICLE/ANIMAL	NOTE
1.	1	Mita	Bluse dan rok panjang	Natural	Padang Rumpuk	Selendang ulos		
2.	2	Mita(kecil) Ibu	Kaos, celana jaket, baju lengan panjang	Natural	kamar	Tempat tidur, syal, selimut, gelas, pas foto keluarga		
3.	3	Roni	Kaos, celana pendek	Natural	ladang	keranjang		
4.	4	Tulang	Kaos, Celana ceper	Natural	Lago Luak	Gangkri kopi, meja, kursi panjang, karpet dam		

Gambar 3.1 Screenshot Breakdown Sheet

(Sumber: Yosua Satria Pardede,2023)

c) Director Treatment

Director treatment adalah sebuah catatan detail yang menginformasikan analisa (rancangan) visual dari seorang director/sutradara terhadap film yang akan dibuat. Director's treatment harus mampu menggambarkan konsep dan gaya penyutradaraan secara visual serta mudah dipahami setiap department pada produksi berlangsung.

DIRECTOR TREATMENT

Production Company : MAV PICTURE Producer : Yosua dan Novi
 Project Title : HOLONG NA MARIBOTO Director : Yosua
 Durasi : 35 Menit Script : Novi

No	SHOT	VISUAL			DIRECTION	AUDIO
		SHOT SIZE	MOVE	ANGLE		
SCENE 1						
1	1	Full Shot	Still	Bird eye view	Pemandangan Danau Toba	Lagu Mardalan marsada-sada
2	2	Close Up	Still	Eye Level	Mita merenung dan sedih sambil berjalan di rerumputan	Lagu Mardalan marsada-sada
3	3	Full Shot	Still	Eye level	Mita berjalan sambil menangis dan mengusap air matanya	Lagu Mardalan marsada-sada
4	4	Close Up	Still	Eye level	Mita mengusap air matanya	Lagu Mardalan marsada-sada
5	5	Medium Shot	Still	Eye Level	Mita tersungkur ketanah	Lagu Mardalan marsada-sada

Gambar 3.2 Screenshot Director Treatment

(Sumber: Yosua Satria Pardede, 2023)

d) Storyboard

Storyboard ialah rangkaian gambar yang menyerupai komik yang merupakan penggambaran tiap adegan sesauai naskah. Story board yang baik adalah storyboard yang secara visual sudah berbicara banyak mengenai apa yang akan disampaikan. Sedangkan isi board tersebut telah disepakati oleh semua department yang berkepentingan.



Gambar 3.3 Screenshot Storyboard

(Sumber: Yosua Satria Pardede, 2023)

