

BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

Sutradara adalah seorang yang memiliki konsep untuk merubah sebuah naskah menjadi visual yang bisa dinikmati oleh penonton. Sutradara juga bertanggung jawab atas makna yang harus tersampaikan kepada penontonya. Sutradara juga disebut sebagai para penerjemah, para guru dan seniman-seniman kreatif. Kemampuan mereka dalam menangkap keberadaan orang lain harus jeli. Rasa kebajikan pengalaman dan latihan-latihan, mereka memiliki keterampilan organisasi dan pengetahuan vokal sebagai bagian dari keahlian menyutradari (Russel J.Granstaff, 1988: 10).

Film merupakan hasil produksi yang dapat dinikmati oleh penonton melalui berbagai saluran seperti bioskop, televisi bahkan saat ini dapat diakses melalui digital (Anisti, 2017). Menikmati karya sastra hakikatnya seperti membaca kehidupan, karena itu secara langsung maupun tidak langsung nilai dan pesan yang dikandungnya dapat terefleksi dalam diri penikmatnya. Melalui perantara media film, penyampaian pesan moral dan nilai karakter lebih mudah tersampaikan. Selain itu, penanaman nilai karakter penting disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya untuk menyikapi munculnya pengaruh globalisasi yang berakibat pada memudarnya nilai sosial dan budaya. Jumadi (2015) mengatakan pengembangan pendidikan karakter menjadi suatu urgensi dalam kehidupan bangsa yang sejalan dengan isu pendidikan Indonesia, yakni membangun manusia yang cerdas dan berbudaya. Peran film bagi nilai sosial dan karakter tidak terlepas dari naskah dan

visual yang baik oleh sineas. Film *Holong Na Mariboto* Berlatar kehidupan kehidupan kota dan perkampungan disajikan dengan menggunakan 20% bahasa Batak dan 80% bahasa Indonesia.

Film *Holong Na Mariboto* bercerita tentang drama keluarga dengan kisah perjuangan seorang abang bernama Roni mencari adik perempuannya bernama Mida. Roni berupaya mewujudkan mimpi sang bapak melihat adiknya menjadi seorang sarjana dengan mengangkat alat musik *sulim* dan Mandar Balige yang berasal dari suku Batak Toba yang saat ini mulai pudar ditengah masyarakat. Film “*Holong Na Mariboto*” termasuk dalam katagori film fiksi yang bercerita tentang drama keluarga dengan kisah perjuangan seorang abang bernama Roni mencari adik perempuannya bernama Mida. Roni berupaya mewujudkan mimpi sang bapak melihat adiknya menjadi seorang sarjana. Dalam penyutradaraan film “*Holong Na Maiboto*” menggunakan konsep realisme untuk menguatkan karakter dari pemeran Roni dan Mida sebagai peran utama dengan menggunakan konsep realisme penonton bisa mendapatkan pengalaman sesungguhnya ketika menyaksikan sebuah film. “Audiens menginginkan perjalanan emosional ketika mereka menyaksikan sebuah film” (Ken Dencyger, 2006 : 26) Konsep realisme dapat diartikan sebagai sebuah penggambaran cerita sesuai dengan kenyataan, baik itu setting lokasi, waktu, suasana, penokohan, dan lain sebagainya. Unsur Realisme pada skenario akan di jelaskan pada pembahasan dan tahan pembuatan film “*Holong Na Mariboto*” yang terdiri dari 3 proses yaitu, pra produksi, produksi, pasca produksi

A. Realisme

Konsep Realisme menciptakan bayangan realita dalam bentuk visual yang dikemas dalam sebuah film. Konsep realisme diwujudkan dalam bentuk penanggungan yang menggambarkan situasi kehidupan manusia. Gaya penyutradaraan realisme menurut Bakdi Soemanto (2000), menyatakan bahwa realisme senantiasa bertujuan menyajikan seni dalam rangka menghadirkan tujuan – tujuan lain di balik itu. Realisme dipahami sebagai jagad berfikir yang menghadirkan wawasan dan persepsi sekaligus dalamnya terdapat suatu konsep.

Sementara Hidayat 1996,227 menunjukkan peristiwa dan objek yang sama namun ditampilkan secara berbeda untuk mempertahankan kualitas objek dan peristiwa, sehingga kita mengenalinya kembali di atas layar. (Hidayat 1996,227).

B. Film

Film merupakan karya seni berupa visual yang menyimpan banyak makna. Film juga dapat menjadi sarana rekreasi dan edukasi. Disisi lain juga dapat menyebarluaskan nilai-nilai budaya yang mungkin saat ini mulai dilupakan. Film yang berupa seni yang lahir dari proses kreatifitas yang menuntut kebebasan dalam berkreaitivitas (H. Hafied, 2008: 136). Film “ *Holong Na Mariboto* ” ini dibuat serealita mungkin untuk memberikan rasa yang nyata pada penonton dengan penguatan karakter.

C. Pra Produksi

1. Analisis Naskah

Pada analisis naskah sutradara, penulis naskah menjadi peran penting untuk membangun suatu kerangka kegiatan produksi sampai selesai. Untuk bertindak sebagai manajemen kesesuaian naskah dengan kondisi keuangan yang dimiliki dilakukan oleh penulis naskah dan sutradara karna dalam keuangan produksi film, budget ditanganin bersama-sama. Sutradara berperan menganalisa naskah menjadi lebih kreatif sesuai gaya penyutradaraan yang akan diubah dalam bentuk visual. Jika ada yang tidak sesuai dari pendapat sutradara mengenai naskah, maka akan memperbaiki oleh penulis naskah.

2. Perekrutan Crew

Perekrutan crew di lakukan untuk pembagian tugas sesuai devisi yang dilakukan ketika *shooting*. Perekrutan crew dilakukan oleh penulis naskah dan sutradara. Dalam produksi film “*Holong Na Mariboto*” crew yang dibutuhkan terdiri DOP, cameramen, editor dan lighting. Dalam tahap ini yang memilih crew ialah sutradara dan dipertimbangkan kembali bersama penulis naskah.

3. Hunting Lokasi

Hunting lokasi dilaksanakan bersama sutradara, penulis naskah, dan DOP dimana ada beberapa lokasi berdasarkan kebutuhan skenario. Pada saat *hunting* lokasi ada

beberapa hambatan seperti tidak dapat bertemu dengan pemilik rumah, dan lokasi tidak dapat dijangkau karna terlalu jauh serta budget yang diminta melebihi estimasi biaya yang telah di rencanakan serta perizinan oleh pemilik lokasi. Setelah survey final ditetapkan baik secara estetis maupun memenuhi kriteria didalam skenario. Setelah itu melakukan perizinan secara langsung dengan pihak terkait.

Tabel 4.1 Lokasi

No	Deskripsi	Foto Lokasi
1.	Lokasi rumah tulang lokasi mudah dijangkau dan dapat menghemat badget namun karna lokasi terletak didepan jalan raya, mengganggu kualitas suara.	
2.	Rumah ini sebagai rumah keluarga yang sesuai elemen skenario yaitu <i>real</i> perkampungan	

3.	Rumah ini menjadi lokasi kos mida dan murni di kota	
1.	Stasiun tempat mida berjalan selama merantau	
5.	Titi gantung menjadi tempat lokasi mida berjalanmemperlihatkan situasi kota metropolitan	
6.	Padang Rumput merupakan lokasi mida berjalan meratapi kehidupannya di kota sesuai dengan lirik lagu mardalan marsada-sada	

		
7.	Rumah ini menjadi lokasi rumah tulang yang terpilih krna perizinan yang mudah serta lokasi memperlihatkan perkampungan yang padat penduduk	
8.	Danau toba merupakan tempat mida dan roni berbicara, lokasi ini membuat realisme dalam suatu cerita yang bertemakan batak	
9.	Kampus merupakan lokasi mida mendaftar kuliah, lokasi ini membuat realisme dalam cerita	

10 .	Warkop, merupakan lokasi roni mencari rezeki untuk biaya kuliah mida	 
11 .	Café merupakan lokasi roni berjumpa dengan murni	
12 .	Terminal merupakan lokasi roni mencari mida dan sebagai penanda bahwa roni datang kekota	
13 .	Sawah, lokasi roni menerima surat oleh temannya	

14	Usaha tukang jahit, Mida sudah berhasil . mendirikan usahanya sendiri	
15	Lokasi kuburan ini bukan kuburan yang . sesungguhnya namun sutradara dan penulis naskah dibantu oleh orang tua membuat kuburan dengan tumpukan rerumputan kering dan tanah yang menghasilkan kuburan yang asli. Nisan kuburan juga dibuat dari kramik dan ditulis dengan spidol.	

16	Emperan, tempat roni beristirahat setelah mencari mida, lokasi ini adalah satu daerah yang sama dengan jarak yang berdekatan, memperlihatkan suasana malam yang ada dikota	   
----	---	--

4. Rapat Produksi

Rapat produksi dilakukan untuk mempresentasikan konsep global yang telah direncanakan kepada masing-masing divisi agar terkoordinir. Dalam rapat produksi ini script menyampaikan skenario antara lain unsur naratif. Sutradara memberikan konsep penyutradaraan dalam unsur naratif dan sinematik. Konsep naratif mencakup premis,

plot, serta pesan yang ingin disampaikan. Sedangkan konsep mengenai unsur sinematik mencakup sinematografi, editing, dan suara disampaikan oleh setiap divisi.



Gambar 4.0.1 Rapat bersama *crew* film *Holong Na Mariboto*

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

5. Breakdown Script

Breakdown script merupakan hal yang pasti dilakukan dalam proses pra produksi, sehingga kesiapan dalam proses produksi semua dilakukan sesuai dengan yang sudah di terapkan di dalam breakdown. Breakdown script meliputi adegan, pengambilan gambar,kebutuhan lokasi dan seperti *mise end scene* yang sudah di konsepkan breakdown script film “*Holong Na Mariboto*” seperti yang di lampirkan.

6. Casting Pemain

Casting pemain dilakukan sesuai kebutuhan skenario berdasarkan kecocokan fisiologis (*casting to type*) dan pengalaman atau profesi (*casting to emotional temperament*) karena skenario dalam film “*Holong Na Mariboto*” menggunakan penerapan penguatan karakter, maka pemilihan pemain lebih diutamakan kepada pengalaman baik secara emosional maupun bidang pekerjaan yang ditekuni.

Pemain yang telah dipilih dari casting kini telah berperan menjadi tokoh dalam cerita. Meskipun pemain dipilih melalui casting dan di bantu oleh sutradara dalam mengekspresikan tokoh dalam cerita, sejatinya para pemain memainkan peran dirinya sendiri dengan membangkitkan memori dan pengalaman yang pernah ada. Dan Seluruh pemeran dalam film “*Holong Na Mariboto*” merupakan pemain non profesional, pekerja sesuai profesi dalam cerita, tidak ada akting yang ekspresif dan berlebihan bahkan cenderung berjalan sesuai dengan realita yang terjadi saat itu.

Tabel 4.2 Pemeran Film *Holong Na Mariboto*

No.	Foto Pemain	Nama Pemain
1.		Nama: Jhen Renata Aritonang sebagai Mida Umur : 17 tahun Tinggi : 155 Berat Badan : 50 kg Kulit putih, bisa adegan nangis dan mahir bahasa Batak
2.		Nama: Yosua Satria Pardede sebagai Roni Umur : 23 ahun Tinggi : 165 Berat Badan : 75 kg Kulit sawo matang, pembawaan tegas dan mahir bahasa Batak

3.		Bella Amanda Sembiring sebagai Murni Umur : 18 tahun Tinggi : 150 Berat Badan : 50 kg Kulit putih, bisa adegan nangis, berpenampilan tomboy dan mahir bahasa Batak
4.		Riza Amandha sebagai Bella Umur : 16 tahun Tinggi : 150 Berat Badan : 50 kg Kulit putih, pembawaan vokal yang tegas
5.		Roslin Nahampun sebagai mama Mida dan Roni Umur : 52 tahun Tinggi : 145 Berat Badan : 60 kg Kulit putih, bisa adegan nangis, pembawaan

		keibuan dan mahir bahasa Batak
6.		Frans Pardede sebagai Tulang Umur : 56 tahun Tinggi : 170 Berat Badan : 80 kg Kulit sawo matang, berwibawa, dan mahir bahasa Batak
7.		Luceria Manullang sebagai adik Tulang Umur : 45 tahun Tinggi : 170 Berat Badan : 80 kg Kulit sawo matang, berwibawa, dan mahir bahasa Batak

8.		Novita Sari Br Kembaren sebagai Pengunjung Cafe Umur : 23 tahun Tinggi : 150 Berat Badan : 55 kg Kulit kuning langsung, karakter wanita karir
9.		Muhammad Dimas sebagai pengunjung warkop Umur : 23 tahun Tinggi : 165 Berat Badan : 55 kg Kulit sawo matang, berpenampilan anak muda warkop

10.		Miki Syaputra sebagai pengunjung warkop 2 Umur : 18 tahun Tinggi : 165 Berat Badan : 55 kg Kulit sawo matang, pembawaan anak muda warkop
11.		Prisma Yudha sebagai penumpang di terminal Umur : 17 tahun Tinggi : 175 cm Berat Badan : 70 kg Kulit sawo matang, pembawaan anak kulihan

12.		Agus Nasution sebagai pengunjung warkop Umur : 17 tahun Tinggi : 175 cm Berat Badan : 70 kg Kulit sawo matang, pembawaan pemuda warkop
13.		Andika sebagai teman Roni bernama Togar Umur : 18 tahun Tinggi : 165 cm Berat Badan : 60 kg Kulit sawo matang, pembawaan pemuda desa

14.		Marny sebagai pelanggan usaha jait Mida Umur : 40 tahun Tinggi : 165 cm Berat Badan : 60 kg Kulit sawo matang, pembawaan ibu-ibu desa.
15.		Yeri Roganda Pardede sebagai Roni kecil Umur : 14 tahun Tinggi : 150 cm Berat Badan : 40kg Kulit sawo matang, pembawaan anak-anak yang ceria
16.		Jahira sebagai Mida kecil Umur : 10 tahun Tinggi : 165 cm Berat Badan : 60 kg Kulit sawo matang, pembawa anak-anak yang ceria

2. 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 menghafal dialog dan pengadeganannya. Jika pemain sudah paham, pemain diarahkan untuk berdialog satu sama lain, walau dalam naskah hanya terdapat sedikit dialog antara masing - masing pemerannya.

Film yang menjadi acuan dalam pengadeganan agar kesan natural dari masing-masing pemainnya lebih menonjol. 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 ke hafalan bahasa, adegan dan cara berekspresi.



Gambar 4.2 Proses reading film Holong Na Mariboto

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

7. Recce

Setelah semua izin lokasi didapatkan dan proses reading selesai, maka sutradara, penata kamera, penata artistik, dan penata suara menentukan sudut-sudut pengambilan gambar dan blocking pemain. Dan selama proses *recce* para pemain film “*Holong Na Mariboto*” juga melakukan latihan di lokasi. Hal ini bertujuan agar pemain mengerti *blocking* dan memahami suasana lokasi yang dipakai nantinya.



Gambar 4.3 Proses Recce Film Holong Na Mariboto

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)



Gambar 4.4 Proses Recce Film Holong Na Mariboto

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

8. Jadwal Shooting

Jadwal produksi dibuat dari 5 mei – 17 mei dan 3 juli 2023 dan 5 juli 2023 jadwal dibuat menyesuaikan dengan jadwal tim produksi, lokasi dan pemain sehingga jadwal tersusun dengan baik dan dapat menghemat estimasi waktu dan biaya.

D. Produksi

1. Sinematografi

Sinematografi pada film *Holong Na Mariboto* ialah dengan menggunakan penerapan cut to cut yang di selaraskan dengan pergerakan pemain, untuk menciptakan unsur cerita lebih berkelanjutan dan mudah dipahami pesan yang ingin disampaikan. Dengan gaya realisme penerapan cut to cut dan perbaduan pergerakan kamera pada film “*Holong Na Mariboto*” lebih menyesuaikan tuntutan naratif maupun estetik yang ingin disampaikan. Pada adegan Mida sedang memberikan kejutan untuk Murni terdapat pergerakan kamera pada saat Mida masuk kos secara tiba-tiba dan kemudian Mida memberikan mie gomak kepada Murni namun Murni tidak begitu antusias dengan kejutan Mida. Dari sisi ketika Mida menunjukkan mie gomak terdapat pergerakan kamera ditambah dengan berbagai shot yang saling berkaitan. Disini dapat kita lihat kesinambungan yang dinamis antara satu shot dan shot lainnya. Tidak hanya itu, perpaduan handheld camera di beberapa adegan untuk menimbulkan efek tidak statis pada film “*Holong Na Mariboto*” sebagai penggambaran konflik yang tak kunjung selesai dan menjadikan film ini terasa lebih realistis.

Penggunaan teknis, seluruh pembuatan film televisi “*Holong Na Mariboto*” memakai dua lensa Kit 35mm dan Fix 50 mm dengan tujuan untuk mewakili mata manusia melihat objek dan mempermudah teknis pengambilan gambar. Ketika dibutuhkan adegan dengan shot size Close Up maka penata kamera memakai Lensa Fix yang mendekati tokoh supaya memberikan efek blur pada latar belakang tokoh

memberikan detail pada wajah dan dapat memperindah tampilan visual, sedangkan untuk *Full Shot* menggunakan *Lensa Kit* agar jarak agar menjaga aspek rasio gambar yang dihasilkan . Hal yang dirasakan dengan penggunaan lensa cinematik adalah penonton merasakan emosi yang terjadi seperti merekam realitas sebenarnya.

2. Tata cahaya

Konsep pencahayaan dalam film televisi “*Holong Na Ma* menggunakan konsep cahaya natural dan pemanfaatan cahaya yang ada dilokasi shooting (*available light*). Terlihat dari sumber-sumber lampu di sekitar *set*, cahaya matahari yang di diffuse agar rata dengan kain yang dibentangkan ataupun penggunaan reflector untuk dipantulkan kebagian-bagian minim cahaya.

Walaupun kualitas dan intensitas cahaya yang dihasilkan terkadang tidak sesuai bayangan sutradara dan penata kamera namun justru beberapa efek cahaya natural justru membantu meningkatkan efek realisme itu sendiri. *Mood and look* ikut terbangun dengan tata cahaya. Seperti adegan Roni dan Mida bermain *sapele-sapele* permainan khas budaya Batak Toba, fasilitas pencahayaan yang tidak maksimal tidak membuat *scene* ini menjadi *under light*, *key light* natural membuat *scene* ini tetap indah dan berkesinambungan.



Gambar 4.5 Memperlihatkan pencahayaan pada malam hari di teras rumah

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

3. Tata suara

Penataan suara pada film “*Holong Na Mariboto*” bukan hanya sekedar mengatur kuat lemahnya gain control namun juga mengatur dimensi dialog yang ada. Mengatur dimensi suara untuk menunjukkan realita sumber bunyi. Dalam menguatkan suasana setiap adegan penataan suara juga menerapkan *atmosfir* ruangan agar terlihat dan terasa dimana lokasi terjadi. Efek suara dan suara ambience yang muncul dalam cerita tetap menjadi bagian dari film itu sendiri. Tak hanya sampai disitu, penggunaan musik *ilustrasi* yang minim juga sengaja di terapkan di film ini untuk membangun nuansa realis yang nyaman dan penonton dapat menikmati adegan secara baik. *Scoring music* pada cerita film “*Holong Na Mariboto*” disesuaikan dengan perasaan para pemain dan nuansa pada film itu sendiri.

4. Setting dan property

Tata artistic adalah *setting* tempat pada lokasi *shooting* sesuai yang dinaskah film “*Holong Na Mariboto*” yang bertemakan film keluarga yang sederhana maka tata artistic memilih lokasi rumah yang menggambarkan pedesaan dan kesederhanaan serta kamar kos yang ada di perkotaan.

Proses produksi merupakan tahap dari eksekusi dari awal mula pra produksi. Proses produksi “*Holong Na Mariboto*” pada perencanaan pra produksi selama 4 hari, namun pada saat produksi ada kendala dalam jadwal pemain yang bentrok karna ada kegiatan jadi proses syuting tertunda dan harus menyesuaikan waktu pemain. Jadi *shooting* dilaksanakan selama 9 hari dari tanggal 5 mei 2023 di Terminal Amplas dan Warkop Tembung , tanggal 6 mei 2023 di Titi Gantung, tanggal 8 mei 2023 di Kos-kosan, tanggal 10 mei 2023 di Citra land, Tanggal 11 mei 2023 di Café Sedara, tanggal 12 mei 2023 di kos-kosan, tanggal 13 mei 2023 di Danau Toba, tanggal 15 mei 2023 di Rumah Panggung, tanggal 17 mei 2023 di rumah tulang dan di Kuburan dan dilanjut pada 3 juli 2023

5. Wadrobe

Wadrobe adalah busana yang dikenakan oleh pemain ataupun perlengkapan yang dikenakan di tubuh pemain. Pada saat produksi penulis naskah yang mempersiapkan pakaian pemain dan berkoordinasi pada sutradara, Pada pemilihan pakaian yang

dikenakan sesuai dengan imajinasi penulis dan persetujuan sutradara. Pada film *“Holong Na Mariboto”*.

a) Day 1

Produksi hari pertama pada tanggal 5 mei 2023 di Terminal Amplas dengan mengerjakan adegan adegan Kedatangan Roni dari kampung ke kota untuk mencari Mida, adegan itu adalah scene 11 dengan *Crew Call* pukul 15.00 wib dan *First Cam Roll* pukul 16.00 wib dan berjalan sesuai rencana, pada malam harinya lanjut pengambilan scene 26 dengan adegan Roni sedang mengamen memainkan alat musik sulim untuk mencari biaya kuliah Mida.



Gambar 4.6 Proses shooting dengan adegan Roni mencari Mida

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

b) Day 2

Produksi hari kedua menyelesaikan scene 4,5 dan 7 yang berlokasi di Stasiun, Titi Gantung dekat stasiun Medan, dan Trotoar gedung London Heritage dengan adegan scene 4 Mida berjualan sarung Balige di teriknya matahari pada saat itu tidak ada satu pun yang membeli. Pada scene 5 adegan Mida berjalan di London Heritage seusai jualan dengan ekspresi sedih karna jualan Mida yang tidak laku dilanjut scene 7 adegan Mida berteriak mengungkapkan rasa rindu dengan berteriak karna mida berteriak di dekat lobang tiba-tiba seseorang bernama Bella menolong mida dan mengantarkan Mida ke kosnya. Seharusnya pada jadwal breakdown dilanjut pada scene 8 kelanjutan scene 7 dimana adegan Bella mengantarkan Mida ke kos namun pada saat itu ada kendala pada jadwal pemain. Perencanaan *Crew Call* pada pukul 11.00 wib dan start jam 12.00 wib dan target pengambilan gambar scene 8 dilokasi kos namun diundur karna menyesuaikan waktu pemain yang dapat datang kelokasi *shooting* pada jam 13.00, selanjutnya kami melakukan persiapan dan dimulai pada jam 14.00.



Gambar 4.7 Persiapan *shooting*

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

c) Day 3

Pada tanggal 8 Mei 2023 pengambilan gambar untuk scene 8,10,12,18,19,20,23. Lokasi *shooting* di kota Medan, disebuah rumah yang benar-benar adalah kos dari salah satu *crew*. Lokasi kos ini dalam film *holong Na Mariboto* ialah kos Meda dan Murni, Adegan yang diambil pada scene 12 adalah Mida diantar oleh Bella kekos dan disambut oleh Murni. Scene 14 beradegan Mida sedang mempersilahkan jualannya kemudian Murni sedang melipati baju, Ketika sedang focus dalam pekerjaannya masing-masing pas foto keluarga Mida jatuh dan teringat keluarganya dikampung. Scene 17 adegan Murni mengajak Mida pulang kampung namun Mida memilih untuk bekerja. Mida . Scene 18 dan 19 adegan Roni datang ke kos Murni untuk bertemu

Mida namun Mida tak kunjung datang. Scene 20 adegan Mida pulang membawa kejutan untuk Murni yaitu mie gomak namun Murni tidak antusias karna Murni melihat surat dari Ron, Scene 23 adegan Murni memberikan Mida uang untuk pulang kampung disaat itu Mida bingung ingin pulang kampung tapi Mida tak memiliki uang.

Perencanaan *call crew* mulai dari jam 11.00 dan mulai pada pukul 12.00 dan selesai pada pukul 23.00 malam sesuai dengan perencanaan sebelumnya tidak ada kendala dalam proses *shooting*, Untuk pencahayaan menggunakan lampu bohlam yang ditutupi kain putih, meski sederhana lampu ini sangat memberikan efek pencahayaan yang baik.



Gambar 4.8 Proses *shooting* di lokasi kos

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

d) Day 4

Pada tanggal 10 Mei 2023 direncanakan untuk pengambilan gambar pada scene 8,9,14 dan 18. Lokasi scene 8 dan 9 bertempat di Padang rumput Citra Land dengan adegan Mida sedang berjalan di padang rumput sambil menangis meratapi keadaannya yang susah di kota. Pada saat ingin pengambilan scene 18 dan 19, Murni sebagai pemain tidak bisa datang ke lokasi *shooting* dikarenakan ada kegiatan di kampusnya, karna kendala tersebut scene 18 dan 19 akan diundur pada tanggal 11 Mei 2023. Pada scene 8 dan 9 *call crew* yang direncanakan pada pukul 15.00 dan dimulai pada pukul 16.00 pengambilan gambar dilakukan pada sore hari dikarenakan scene 8 lanjutan dari scene 6 dan 7 agar waktu dan sinar matahari sore sama dengan scene yang sebelumnya. Pada hari ke 4 *shooting* selsai pada pukul 17.00, pengambilan gambar disesuaikan dengan sinar matahari sebagai cahaya alami.



Gambar 4.9 Penulis naskah memberikan gambaran cerita kepada cameraman dan pemain

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

e) Day 5

Perencanaan jadwal pengambilan gambar untuk scene 18 dan 19 berlokasi di Café Sedara Tembung, dengan adegan Roni ngamen bermain sulim pada saat itu juga Roni bertemu dengan Murni. *Call crew* direncanakan pada pukul 15.00, waktu ini disesuaikan dengan jadwal talent. *Shooting* dimulai pada pukul 16.00, seluruh adegan berjalan sesuai rencana dengan cuaca yang cerah.



Gambar 4.10 Proses persiapan wadobe oleh Penulis naskah

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

f) Day 6

Perencanaan jadwal pengambilan gambar pada tanggal 12 Mei 2023 untuk scene 31,34, dan 32 berlokasi di lobby gedung A kampus Universitas Potensi Utama, dengan adegan Mida mendaftar kuliah dengan Roni, dilanjut scene 32 dan 34 berlokasi di lobby gedung B kampus Universitas Potensi Utama dengan adegan Roni memberikan

kejutan dengan mengantar Mida ke kelasnya. Kemudian pada scene 34 dengan adegan Mida sudah wisuda, pada saat itu Roni dan Murni datang untuk memberi kejutan untuk Mida. *Call crew* direncanakan pada pukul 13.00 wib dan dimulai pukul 14.00 wib. Pada adegan kali ini yang menjadi kendala ialah *noise* suara keramaian mahasiswa yang silih berganti lewat lalu-lalang, kendala ini diatasi oleh memberikan mic clip on didalam baju pemain.



Gambar 4.11 Proses *shooting* dengan adegan Roni mengantarkan Mida mendaftarkan kuliah

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

g) Day 7

Perencanaan jadwal pengambilan gambar pada tanggal 13 Mei 2023 berlokasi di Danau Toba untuk scene 21 dengan adegan Roni marah dengan Mida. *Call crew* yang direncanakan ialah pukul 07.00 wib dan *start shooting* pada jam 15.00 wib karena ada

kendala yaitu mobil mengalami kerusakan sehingga berangkat dari Medan pukul 10.00 pagi serta diperjalanan hujan deras membuat jalanan macet parah akibat dari kendala tersebut waktu *shooting* menjadi tertunda menjadi jam 17.30 wib sehingga keindahan danau Toba tidak terlalu kelihatan, kejadian ini sungguh diluar dari perencanaan sebelumnya.



Gambar 4.12 Proses persiapan *shooting* di Danau Toba

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

h) Day 8

Perencanaan jadwal pengambilan gambar pada tanggal 15 Mei 2023 untuk scene 3, 4, 13, 24, 28, 29, 30, dan 25 berlokasi di Rumah Panggung di jalan Salang Muda Klambir 5 dan lokasi kuburan, pada perencanaan awal lokasi rumah Mida dan Roni berada di daerah sekitar Danau Toba namun karna jarak tempuh yang jauh mengakibatkan kendala pada tokoh pemeran Mida, Mama dan tulang tidak bisa ikut

maka solusi yang tepat mencari lokasi yang masih didaerah kota Medan dan mudah dijangkau.



Gambar 4.13 Proses shooting berlokasi di Rumah Panggung film Holong Na Mariboto

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)



Gambar 4.14 Proses *Shooting* adegan Roni berpamitan dengan Tulang dan Mama

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

Pemilihan lokasi rumah panggung ingin memberikan kesan nyata perkampungan yang dapat memberikan kesan yang nyata bagi penonton. Lokasi rumah panggung yang

menjadi tempat tinggal Mida dan Roni di kampung. Dalam perencanaan *call crew* dimulai pada pukul 13.00 wib namun waktu terlambat diakibatkan perjalanan yang jauh dan kendala macet di jalan, maka mulai pengambilan gambar pada pukul 16.00 wib sampai pukul 20.00 wib, selain kendala jarak tempuh yaitu pemilik rumah ingin mengadakan acara keluarga pada saat itu, maka ada scene yang dipotong dan terkesan buru-buru, namun hal tersebut dapat diatasi yaitu pengambilan gambar pada teras rumah.

i) Day 9

Perencanaan jadwal pengambilan gambar pada tanggal 1 Mei 2023 untuk scene 30 dan 25 berlokasi di Rumah Tulang dan dilanjut Lokasi pada kuburan bapak, pada saat itu *call crew* direncanakan pada pukul 12.00 namun karna jarak tempuh rumah jauh maka semua tim selsai melakukan persiapan pukul 14.00 setelah *shooting* dimulai.



Gambar 4.15 Proses *shooting* adegan Roni dan Mida berjalan menuju rumah tulang

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)



Gambar 4.16 Adegan Mida menangis melihat kuburan bapak didampingi oleh Roni
(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

j) Day 10

Pengambilan tambahan scene yang direkomendasikan oleh editor supaya cerita lebih sinkron maka pengambilan scene pada tanggal 3 Juni 2023 berlokasi disawah Tembung dengan adegan Roni mendapatkan surat dari temannya bahwa Mida sudah wisuda. Pada scene ini mengalami kendala pada pemain yang mengalami *nervous*, akibatnya banyak mengalami pengulangan *take*.



Gambar 4.17 Proses *shooting* adegan Roni bermain *sulim*
(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)



Gambar 4.18 Foto bersama seluruh *crew* dan pemain setelah selesai *shooting*

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

k) Day 11

Scene tambahan yang direkomendasikan oleh sutradara agar film dapat menyampaikan kesimpulan yang dapat mendambahkan wawasan bagi penonton maka pengambilan scene ini pada tanggal 5 Juli 2023 berlokasi Tukang Jahit dengan adegan Mida sudah mencapai kesuksesannya dan Roni datang untuk mengapresiasi hasil karya desain baju dari Mandar Balige.



Gambar 4.19 Persiapan warobe pada yang dibantu oleh ibu pemilik usaha

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

6. Pasca Produksi

a) Loading File

Hasil pengambilan gambar yang tersimpan di dalam memory card, pada hari berlangsungnya produksi langsung di *copy* ke dalam memori komputer oleh seorang loader. Loader juga menyusun *stock shot file per-scene*-nya menjadi satu folder, pada tiap *file* telah ditandai dengan catatan pengambilan gambar dan suara yang baik, gagal, maupun pilihan berdasarkan catatan yang dilakukan oleh *script continuity*.

Dalam film “*Holong Na Mariboto*” dikarenakan keterbatasan SDM maka proses pemindahan data atau *loading file* dilakukan langsung oleh Penulis naskah setelah shooting selesai di hari itu, sehingga Produser menyiapkan banyak stok Memory Card demi pengamanan data.

b) Pemilihan *Shot*

Proses *offline* editing adalah proses dimana editor mulai melakukan penyuntingan gambar, dalam proses ini penulis naskah melakukan pemilihan gambar yang sehingga *plot* yang akan di bangun tetap seperti pada naskah tanpa ada gangguan dari hasil pemilihan gambar yang kurang tepat. Penulis naskah dan Sutradara film “*Holong Na Mariboto*” secara langsung mendampingi Editor dalam pemilihan *Shot* dan *Scene* yang diinginkan sehingga proses *offline* editing selesai dengan cepat dan lebih awal dari jadwal.

c) Sinkronisasi

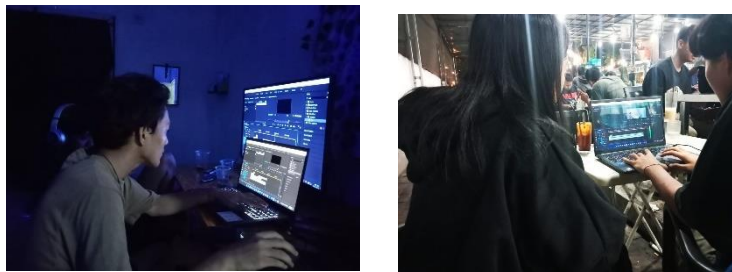
Setelah proses pemilihan *shot* selesai kemudian dilanjutkan proses sinkronisasi gambar dan suara berdasarkan *script continuity* yang dilakukan oleh penulis naskah, karena proses pengambilan gambar dan suara bersamaan atau *On Cam* sehingga proses ini cukup mudah di lakukan. Secara kontinitas Sutradara sangat teliti dalam hal ini sehingga pada proses ini, film “*Holong Na Maroboto*” tidak menemukan kendala apapun.

d) Assembly

Tahapan ini merupakan proses pengurutan gambar dan suara setelah proses sinkonisasi berdasrakan isi naskah dan berfungsi untuk mengetahui struktur global yang diharapkan. Pada proses ini editor melakukan pengurutan ganbar tanpa memperhitungkan durasi atau detail kerapian sambungan setiap gambar, bahkan *clapper* yang menginformasikan urutan *scene* atau *shot* pun kadang belum terpotong.

e) **Rough Cut**

Tahapan ini adalah dimana editor melakukan pemotongan gambar secara kasar dan tidak persisi. Penyambungan gambar masih memungkinkan untuk berubah baik sutting, struktur maupun plotnya. Tahapan ini dilakukan oleh editor didampingi oleh sutradara dan penulis naskah dan cameraman.



Gambar 4.20 *Proseses Rough Cut* Film Holong Na Mariboto

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

f) **Fine Cut**

Pada tahapan ini sudah tidak ada lagi perubahan mengenai struktur. *Fine cut* lebih bersifat merapikan, menajamkan dan menyambung secara presisi gambar-gambar yang telah disusun, dan juga menentukan durasi film.

g) **Offline Cut**

Pada proses *offline* ini editor menyusun gambar berdasarkan *shooting script* dari sutradara. Sutradara juga ikut mengawasi dan ikut menyeleksi kembali *stock shot* gambar yang ada bila dibutuhkan tambahan *shot* atau pilihan adegan yang kurang sesuai. Hal ini untuk meneliti kontinuitas baik gerakan, artistik, maupun elemen visual

lainnya, dan musik ilustrasi dalam film Pantangan berfungsi sebagai pendukung terbangunnya *mood* dan sebagai jembatan penyambung rasa realisme dalam cerita kepada penonton, semua itu diaplikasikan dalam beberapa *scene* baik untuk mempertegas permasalahan atau juga untuk mendukung penyelesaian masalah agar lebih menarik secara audio visualnya.

h) Dubbing

Dubbing adalah proses mengisi suara pada film yang biasanya di lokalisasi ke dalam bahasa lokal sesuai target ekspansi produk atau perusahaannya. Di dalam proses *dubbing* biasanya dubber dan recording engineer akan disibukan dengan *lip sync*, dan *time code sync*. *Lip sync* adalah menyamakan teks yang dibaca oleh dubber dengan gerak bibir video yang sedang berjalan. Sedangkan *time code sync* adalah menyamakan panjangnya durasi bacaan yang perlu di *dubbing* dari bacaan aslinya, kepada hasil naskah lokalisasinya. *Dubbing* dilakukan karna lokasi *shooting* yang dilakukan di *outdoor* tempat umum maka banyaknya suara *noise* yang mengganggu percakapan dari tokoh pemeran sehingga hasil suara tidak terdengar dengan jelas dan jernih.



Gambar 4.21 Proses *dubbing* suara pemain

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

i) **Mixing Audio**

Proses *mixing audio* merupakan proses untuk penyempurnaan audio yang meliputi pengolahan dialog, atmosfer, dan ilustrasi musik agar sesuai dengan kebutuhan naratif. Selain itu juga melakukan pemasangan *soundtrack* film, baik berupa lagu maupun musik ilustrasi.

j) **Online Editing**

merupakan tahap terakhir dalam proses pasca produksi, dimana semua data audio dan visual yang telah diolah oleh penyunting gambar memasuki tahap selanjutnya yaitu pewarnaan dan penambahan *credit tittle* disatukan sehingga menjadi sebuah karya film yang layak untuk disajikan kepada penonton.

Penggunaan teknik editing *cut to cut* diterapkan hampir pada keseluruhan adegan film untuk menunjukkan aksi reaksi yang terjadi antara tokoh dalam satu ruang cerita, sedangkan teknik *L cutting* diterapkan pada beberapa *scene* untuk memasukan suasana adegan sebelumnya. Aspek editing kontinuitas gerak juga diterapkan pada seluruh adegan film “*Holong Na Mariboto* ” Dan pencampuran adegan satu dengan adegan lainnya atau yang dikenal dengan istilah *parallel editing* diterapkan untuk menginformasikan secara bersamaan dan bergantian terus menerus tentang persoalan masing-masing tokoh menjadi kesinambungan antar cerita tanpa merusak sebab akibat dan merusak realitas dan geografis pada film. Proses pembuatan film televisi “*Holong Na Mariboto*” dapat terealisasi melalui konsep yang kuat dari segi penyutradaraan, sinematografi, *mise en scene*, editing, serta penataan suara. Semua tahap tersebut membutuhkan ketelitian yang detail dan kerjasama antar tim yang solid. Konsep visualisasi realisme film “*Holong Na Mariboto*” di yakini menjadi tayangan yang ringan, menghibur dan juga memberi pesan baik kepada penontonnya.



Gambar 4.22 Proses *Color Grading* Film Holong Na Mariboto

(Sumber: Dokumentasi film *Holong Na Mariboto*)

E. Penerapan Teori Realisme

Realisme sebagai konsep besar pada film “*Holong Na Mariboto*” diterapkan untuk penguatan kenyataan yang ada pada film. Ada pun scene yang di maksud dalam menerapkan realis sebagai pendekatan dalam film. Seperti berikut :

1. Setting dan Latar



Gambar 4.23 Scene pertama memperlihatkan pedesaan dan Danau Toba

(Sumber: Film Holong Na Mariboto)

Pada pembukaan film pada durasi 01.15 memperlihatkan establish perkampungan dan Danau Toba untuk memperlihatkan keindahan Danau Toba dan menandakan daerah dari suku Batak Toba diiringi suara sulim Batak oleh Roni didepan teras rumahnya, membuat penonton bisa merasakan suasana kampung.



Gambar 4.24 Adegan Roni sedang bermain sulim Batak

(Sumber: film Holong Na Mariboto)

Rumah panggung pada zaman sekarang sangat jarang sekali dijumpai apalagi di daerah perkotaan hanya tinggal tersisa sedikit, seluruhnya sudah berubah menjadi bangunan yang minimalis. Rumah panggung yang terawat dan bersih memberikan suasana realis dari pedesaan perkampungan batak. Pencahayaan dalam adegan ini pun sengaja menggunakan *Natural Day Light (Available Light)* yang diartikan pencahayaan di siang hari untuk menonjolkan warna yang nyata dan jujur.

2. Kostum dan Artistik



Gambar 4.25 Kostum Mida sedang berjualan Mandar Balige

(Sumber: Film Holong Na Mariboto)

Pada adegan durasi 05.05 Mida berjualan di stasiun menggunakan pakaian atasan lengan panjang dengan setelan rok midi menandakan kesederhanaan Mida sebagai gadis yang baru merantau kekota. Dengan tambahan properti tas ransel hitam dan sarung atau Mandar Balige menambah kesan budaya Batak Toba. Sarung atau kalau dalam bahasa Batak Toba, Mandar Balige adalah kerajinan dari kota Balige, orang Batak sering menggunakannya untuk bobong bayi dan dipakai menjadi rok sehari-hari para ibu-ibu namun sekarang sarung ini mulai dilupakan karna era semakin modren. Ciri khas sarung Mandar Balige ialah motif kotak-kotak dengan perpaduan warna yang selaras dalam sarung. Sarung atau Mandar Balige banyak sekali pilihan warna-warna yang cantik ciri khas Balige. Sarung ini menegaskan pada cerita yang di angkat memperlihatkan sarung yang di miliki suku Batak. Pada adegan tersebut Mida berusaha menjual sarung namun karna sebagian masyarakat perkotaan kurang mengenal apa itu Mandar Balige, jadi jualan Mida kurang laku. Warna yang di

gabungkan ke dalam film ini untuk terlihat lebih natural yang menggunakan teori realisme yang menjelaskan kenatural dalam film ada pun scene lain nya memperlihatkan kostum dan artistik yang di konsepskan.



Gambar 4.26 Adegan Roni berpamitan dengan mama dan Tulang untuk mencari Mida ke Kota

(Sumber: Film Holong Na Mariboto)

Tanda pada kostum yang menandakan ciri khas orang tua di kampung yang mana masih memakai pakaian yang sangat sederhana. Pada durasi 04.21 sarung yang di aplikasikan menandakan usia emak yang tidak muda lagi yang tidak pantas untuk memakai celana lagi yang di anggap sopan bagi orang tua di kampung ditambah lagi kain yang diikatkan dikepala mama menandakan mama sedang dalam keadaan sakit jika dalam budaya Batak. Dan penanda Roni yang juga memakai pakaian kaos dan celana menandakan kebiasaan seorang laki – laki dalam keseharian nya di rumah menandakan ciri khas kampung halaman dengan kesederhanaan.

Ditambah cirikhas karakter Roni yang selalu memakai Tali ulos dikepalanya dan selalu membawa sulim batak dan tas motif ukiran suku Batak menandakan selalu

melekatnya identitas budaya suku Batak dalam diri Roni. Kostum yang digunakan Tulang menandakan ciri khas bapak-bapak kampung dengan menggunakan peci dan kemeja yang terlihat rapi ditambah aksesoris kacamata memberi kesan ciri khas orang tua dengan mata yang rabun.

Tata artistik yang dirancang ialah adanya tilam menandakan mama yang sedang sakit lumpuh dan sebagai tempat mama beristirahat kemudian gorden yang terpasang dijendela mempercantik kualitas video karna dapat menfilter cahaya yang masuk. Tanda dan penanda yang ada dalam film *“Holong Na Mariboto”* memberikan kesan ketegasan Realisme yang memiliki kenaturalan dalam film.

3. Pencahayaan

Pencahayaan yang di aplikasikan pada film *“Holong Na Mariboto”* ini menandakan di malam hari ditabah lampu sorot berwarna kuning memberikan kesan warna yang hangat menyatu dalam kulit. Adegan pada durasi 23.27 Roni marah pada Mida terlihat dari ekspresi wajah dengan alis ditekuk serta tatapan mata yang tajam melihat Mida yang tak pulang-pulang sudah sekian lama. Terlihat jelas dengan pencahayaan lampu sorot yang terang berwarna kuning melawan warna biru di malam hari sehingga pemain terlihat jelas didalam frame kamera.



Gambar 4.27 Adegan Roni marah pada Mida

(Sumber: Film Holong Na Mariboto)

Adegan Roni marah pada Mida terlihat dari ekspresi wajah dengan alis ditekuk serta tatapan mata yang tajam melihat Mida yang tak pulang-pulang sudah sekian lama. Terlihat jelas dengan pencahayaan lampu sorot yang terang berwarna kuning melawan warna biru di malam hari sehingga pemain terlihat jelas didalam frame kamera.

4. Pergerakan Pemain

Adegan Mida dan mama berpelukan menandakan kerinduan Mama sudah lama menunggu Mida pulang diluapkan dengan berpelukan dan menangis saat baru berjumpa dengan Mida. Di scene menandakan realita ekspresi kerinduan saat baru berjumpa setelah sekian lama berpisah.



Gambar 4.28 Adegan Mida saat pulang

(Sumber: Film Holong Na Mariboto)

Dari pergerakan pemain realisme mengartikan kenaturalan dalam pergerakan pada pemain. Pergerakan yang di jelaskan oleh Andre Bazin pada realisme adalah kenatural pergerakan dalam mengekspresikan pada karakter pemain yang terlihat lebih nyata dalam berekpresi. Ada pun pergerakan pada pemain yang terlihat narutal pada scene berikut nya.