



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film adalah media massa, digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas. Cerita dalam film dapat berbentuk fiksi atau non fiksi. Lewat film, informasi dapat dimengerti dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini banyak digemari banyak orang karena dapat dijadikan sebagai hiburan dan penyalur hobi. Film yang berkualitas akan membuat pengaruh karakter penonton menjadi lebih kritis dan memahami berbagai permasalahan. Oleh karena itu, kita dapat menilai perubahan perilaku manusia dengan lingkungannya di dalam film. Jadi, film dapat memberikan emosi kepada penonton dari gambar yang bergerak, (Proferes, 2005, Hlm. 60).

Dalam proses pembentukan emosi di dalam adegan sutradara berperan penting dalam perwujudan emosi melalui penerjemahan naskah dalam bentuk visual sehingga sutradara memahami keseluruhan cerita dan psikologi karakter (Rabiger, 2003, Hlm. 227). Jadi sutradara harus mampu menjelaskan, memprediksikan dan mengendalikan emosi pemain (Worth, 2002, Hlm. 139). Kemudian, terbentuknya tingkah laku karakter seseorang diakibatkan pengalaman, informasi lingkungan. Oleh karena itu, gejala – gejala kriteria yang paling umum untuk normal atau tidak, seperti kondisi gangguan kepribadian yang diakibatkan oleh gangguan emosi, seperti kecemasan, ketakutan, atau depresi yang sampai dapat membahayakan diri sendiri atau orang lain (Hacking, 1995, Hlm.185). Kemudian, kejadian paling berpeluang mengakibatkan gangguan

kepribadian seseorang yaitu pada masa anak-anak mendapatkan pengalaman buruk, pengalaman-pengalaman tersebut sebisa mungkin akan di tekan ke dalam alam bawah sadar. Sehingga, menghasilkan efek mental dan fisik berkelanjutan yang mengakibatkan luka psikis atau kerusakan jiwa yaitu trauma (Hacking, 1995, Hlm. 187).

Balloonely merupakan sebuah film pendek yang dibuat untuk kepentingan tugas akhir. Film ini mengusung tema drama dan mengangkat kisah mengenai seseorang bernama Elly yang menderita trauma yang tetap bertahan hidup untuk mendapatkan kembali sebuah kasih sayang dan kebahagiaan keluarga dalam jiwa Elly. Berdasarkan pembahasan yang telah penulis jabarkan di atas, penulis sangat tertarik untuk membahas mengenai peran penting seorang sutradara membentuk karakter trauma pada Elly. Penulis akan membahas topik ini berdasarkan pengalaman penulis sebagai seorang sutradara dalam film Balloonely.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dan menyesuaikan peran penulis dalam produksi ini, berikut rumusan masalah dalam tugas akhir ini:

Bagaimana metode penyutradaraan karakter yang traumatis dalam film ini?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan masalah dalam tugas akhir ini dibatasi pada:

Tugas penyutradaraan penulis di batasi dari casting sampai pengarahan akting pada karakter Elly.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari laporan tugas akhir di film Balloonely yaitu untuk mengetahui proses penyutradaraan seperti apa yang dapat digunakan untuk menggambarkan karakter trauma pada Elly.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Sebagai bahan referensi bacaan untuk pengetahuan di bidang filmmaker agar mengetahui cara penyutradaraan karakter dengan trauma.



UMN