



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 merupakan medium ekspresi sutradara dalam menyampaikan isu, khususnya melalui film pendek yang dapat menyampaikan *statement* sutradara dengan adegan yang lebih sederhana. Menurut Rabiger & Hubbis-Cherrier (2013) sutradara harus memiliki visi atau ide yang peka terhadap kondisi kemanusiaan dan lingkungan sekitar serta harus memiliki keinginan yang kuat dalam mewujudkan visi tersebut (hlm. 4). Dalam mewujudkan visinya, sutradara tidak dapat bekerja sendiri. Sutradara harus dapat bekerja dalam tim, berkolaborasi dengan penulis skenario, produser, penata kamera, penata suara, *production designer*, dan *editor* (Dancyger, 2006, hlm. 3 – 4).

Weston (1996) juga mengatakan bahwa sutradara memiliki tanggung jawab utama dalam menyampaikan cerita (hlm. 9). Sutradara memiliki tanggung jawab atas segala aspek visual. Dalam mengubah skenario ke dalam bentuk visual, tahap pertama adalah melalui analisa skenario, dalam tahap ini sutradara dapat menentukan tema dan *statement* yang sesuai dengan isu yang ingin diangkat oleh sutradara. Kemudian setelah menganalisa skenario, sutradara harus menyusun dan merancang suatu adegan berdasarkan hasil dari analisa tersebut, agar isu yang akan diangkat dapat lebih dieksplorasi dengan baik.

Dalam film *Memoir of Kanaya*, penulis mengangkat isu trauma yang disebabkan oleh pelecehan seksual yang dialami oleh karakter Naya pada saat

masih kecil. Trauma menurut Scaer (2014, hlm. 1 – 2) adalah respon yang timbul pada seseorang yang mengalami, menyaksikan atau dihadapkan pada sebuah peristiwa yang serius seperti salah satunya adalah pelecehan seksual. Terkadang anak yang mengalami kejadian traumatis akan sulit untuk menceritakan seluruh kejadian disaat dewasa dikarenakan memiliki hubungan terhadap kapasitas memori pada anak.

Alasan penulis ingin membuat film tersebut karena penulis tertarik terhadap topik trauma dan merasa trauma yang diakibatkan oleh pelecehan seksual terhadap anak semakin banyak terjadi dilingkungan sekitar penulis. Namun banyak individu yang memilih untuk menutup mata dan telinga karena takut diperlakukan berbeda dan memunculkan nilai negatif yang melekat pada dirinya. Selain masalah memori pada anak, terkadang anak akan memilih untuk menjadi lebih pendiam karena tekanan dan malu untuk menceritakan kejadian traumatis tersebut.

Dari permasalahan isu tersebut, maka penulis memfokuskan pada perancangan adegan yang mengeksplorasi trauma dan menjadikan film *Memoir of Kanaya* sebagai studi kasus. Serta elemen-elemen yang penulis pakai untuk menunjang perancangan adegan ini adalah analisa skenario, karakter, dan *blocking* pada adegan yang mengeksplorasi trauma Naya serta adegan visualisasi eksplorasi trauma dalam ingatan Naya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan adegan yang mengeksplorasi trauma dalam film pendek “Memoir of Kanaya” ?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan masalah akan dibatasi pada proses Analisa Skenario, *Blocking* untuk karakter Naya dan Papa. Kemudian akan dibatasi dalam *scene-scene* yang memperlihatkan adegan yang mengeksplorasi trauma karakter Naya dan *scene* yang memvisualisasikan eksplorasi trauma dari ingatan Naya, antara lain:

1. *Scene* 6: Naya diminta oleh Ibu untuk berpidato didepan
2. *Scene* 9, 11, 13, 15 : Adegan disaat Naya berpidato mengenai Ayahnya
3. *Scene* 10, 12, 14 : Adegan yang memvisualisasikan eksplorasi trauma dari ingatan Naya.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari Skripsi Penciptaan ini adalah untuk mengetahui proses seorang sutradara dalam merancang adegan yang mengeksplorasi trauma terhadap karakter dalam film pendek “Memoir of Kanaya”.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan Skripsi Penciptaan ini bermanfaat untuk mengetahui, mengerti, dan memahami pentingnya proses seorang sutradara dalam merancang adegan yang mengeksplorasi trauma. Dengan memahami proses tersebut dapat membantu penulis dalam menghasilkan film dengan *storytelling* yang baik. Selain itu, diharapkan Skripsi Penciptaan ini dapat digunakan oleh pembaca untuk menambah bacaan dan wawasan terutama dibidang penyutradaraan. Serta manfaat

dari Skripsi ini untuk Universitas adalah sebagai bukti atas pendidikan yang telah dilakukan dan juga membantu mahasiswa lainnya dalam menjalankan perkuliahan.