



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dancyger (2006) menyatakan bahwa sutradara adalah pihak yang bertanggungjawab dalam menerjemahkan skenario menjadi sekumpulan gambar visual yang kemudian disunting sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah keutuhan berbentuk film. Pekerjaannya dimulai sejak tahap penulisan skenario hingga paska-produksi, seperti *editing*, *sound design*, dan *music composing* (hlm.3-4).

Dengan kata lain, sutradara adalah kepala departemen dari aspek-aspek kreatif yang muncul di dalam frame atau dapat disebut dengan *mise en scene*. Gibbs (2002) menyatakan bahwa *mise en scene* merupakan istilah yang muncul dari teater yang artinya “meletakkan di panggung”. Dalam seni perfilman, *mise en scene* dapat diartikan sebagai konten atau isi dari *frame* dan cara penyampaiannya (hlm. 1). Rabiger (2008) menyatakan bahwa *mise en scene* meliputi *blocking*, kamera, penggunaan warna, konten dramatik, dan *sound design* (hlm. 347-348). Maka dari itu, sutradara perlu berkoordinasi dengan setiap departemen kreatif supaya apa yang tertulis pada skenario dapat muncul secara visual dan bisa mendukung pesan yang ingin disampaikan.

Dalam proses pra-produksi, sutradara perlu memulai pekerjaannya dengan memberikan visi atau gambaran kepada tim kreatif. Visi dari sutradara inilah yang nantinya akan digunakan sebagai panduan tim kreatif dalam bekerja sehingga apa

yang dirancang oleh tim kreatif tetap berada dalam satu koridor yang sama. Pada proses ini sutradara bersama tim kreatif sering menciptakan temuan baru yang tidak ada di skenario sehingga film menjadi semakin kaya, namun yang perlu dicermati adalah apakah temuan ini masih sesuai dengan visi sutradara atau tidak.

Karya yang diciptakan oleh penulis bergenre komedi. Kaplan (2013) menyatakan bahwa komedi adalah seni mengatakan kebenaran tentang menjadi manusia. Komedi membuat manusia menyadari ketidak sempurnaannya (hlm. 9-13). Dean (2000) menyatakan bahwa komedi muncul ketika seseorang mengatakan atau melakukan sesuatu yang membuat orang lain tertawa. Sebuah *joke* terdiri dari 2 bagian, yakni *set up* dan *punchline*. *Set up* merupakan bagian awal dari sebuah *joke* yang membuat penonton berekspektasi dan *punchline* adalah *surprise*, bagian kedua yang membuat penonton tertawa (hlm. 1-2).

Karya penulis bukanlah sebuah film pendek, tetapi berupa *teaser*. Kerrigan (2010) menyatakan bahwa *teaser* merupakan materi promosi yang berisi cuplikan adegan dari sebuah film. *Teaser* seringkali diproduksi sebelum film selesai, jadi belum nampak struktur naratif pada *teaser*. Tujuan *teaser* diproduksi adalah untuk memberi informasi kepada calon penonton bahwa sebuah film akan tayang. *Teaser* dapat digunakan untuk membentuk spekulasi orang-orang terhadap film dan memicu promosi mulut ke mulut (hlm. 141).

Melalui Skripsi ini, penulis yang merupakan sutradara hendak mengangkat *teaser* dari sebuah film pendek sebagai bahan penulisan Skripsi. Film pendek “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” bercerita tentang Billy, seorang laki-laki remaja SMA yang merupakan ketua Geng Anti Pacaran (GAP) jatuh cinta

terhadap seorang wanita bernama Devina. Devina membuat keteguhan Billy akan ideologi anti pacarannya runtuh dan berada pada dilema antara GAP yang sudah dibuatnya sejak lama atau Devina.

Penulis bersama penulis skenario dan produser membuat cerita *teaser* "Pencarian Asmara Paling Tak Terduga" di luar dari skenario semula. *Teaser* bercerita tentang GAP yang sedang dimarahi oleh Kepala Sekolah karena membuat onar di sekolah. Kejadian menjadi tambah kacau karena salah satu anggota GAP, Nara, tidak mau disalahkan dan malah mendebat Kepala Sekolah, Zulkarnaen, dan Billy. Tiba-tiba Devina datang dan membuat Billy teralih.

Pemilihan topik didasari oleh kecintaan pribadi penulis terhadap film komedi. Penulis sebagai sutradara berharap dapat mengolah aspek-aspek *mise en scene* untuk menciptakan nuansa komedi dalam film, terutama pada perancangan *set up* dan *punchline* sehingga *teaser* ini tidak hanya menghibur secara verbal tetapi juga secara visual.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana peran sutradara dalam mengolah *mise en scene* untuk memvisualisasikan *set up* dan *punchline* pada *teaser* film "Pencarian Asmara Paling Tak Terduga"?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi pembahasan tugas akhir pada beberapa adegan pada *teaser* yaitu:

1. *Art direction* pada *opening shot*.

2. *Blocking* dan komposisi kamera pada adegan Billy mengajak tos Pak Bambang.
3. Komposisi kamera pada adegan Mike melakukan *exercise* otak tengah.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran sutradara dalam mengolah *mise en scene* untuk memvisualisasikan *set up* dan *punchline* pada *teaser* film "Pencarian Asmara Paling Tak Terduga".

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat tugas akhir penulis bagi menjadi 3 yaitu bagi penulis, orang lain, dan universitas.

1. Bagi Penulis agar dapat mengetahui peran sutradara dalam mengolah *mise en scene* untuk memvisualisasikan *set up* dan *punchline* pada *teaser* film "Pencarian Asmara Paling Tak Terduga".
2. Bagi pembaca agar mendapatkan pengetahuan baru terkait peran sutradara dalam mengolah *mise en scene* untuk memvisualisasikan *set up* dan *punchline* pada film komedi.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara agar dapat menjadi referensi pustaka dan diaplikasikan pada produksi film mahasiswa terutama peminatan studi Film.