



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

Film merupakan gambar bergerak. Setiap gambar di dalam film, memiliki arti dan makna yang disisipkan oleh Sutradara. Dengan menggunakan film seorang Sutradara menyampaikan sebuah unsur unsur pemikirannya kepada penonton melalui medium visual dan menggunakan *mise en scene*.

1.1. Latar Belakang

Film merupakan sebuah karya visual yang mengandung pesan naratif untuk disampaikan kepada penonton (Barnwell, 2008 hlm. 14). Proferes (2008) juga mengatakan bahwa film merupakan bahasa untuk bercerita dan kamera merupakan naratornya (hlm. 3).

Seorang Sutradara memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan sebuah film. Sutradara bertanggung jawab untuk menerjemahkan *script* (tulisan) ke *visual (shots)* yang nantinya akan diberikan kepada *editor* dan disatukan menjadi sebuah film (Dancyger, 2006, hlm. 3). Sutradara bertanggung jawab atas semua proses kreatif yang terjadi selama *development, pre-production, production, hingga post-production* dari sebuah film. Seorang Sutradara wajib memiliki pengetahuan dalam berbagai bidang pada semua divisi karena Sutradara bertanggung jawab atas segala sesuatu yang nantinya akan masuk ke dalam *frame*. Selain pengetahuan itu, Weston (2003) mengatakan bahwa Sutradara harus memiliki visi sejak ia membaca *script* (hlm. 4).

Pada tahap *pre-production*, seorang Sutradara harus memikirkan berbagai konsep dan elemen pada film yang akan dibuatnya yang biasa disebut *mise en scene*. *Mise en scene* terdiri dari beberapa elemen yaitu *blocking*, kostum dan *make up*, pencahayaan dan warna, set dan properti, serta ekspresi wajah dan gestur tubuh. Salah satu yang paling penting adalah pemilihan *shot type* dan *framing* karena kedua faktor itu adalah akar utama dalam perancangan *shot*. Saat Sutradara sudah menentukan *shot type* yang akan digunakan, barulah ia akan memikirkan elemen-elemen apa saja yang akan ada pada *shot* tersebut. Pada film *Petunia*, Penulis akan mendesain konsep *mise en scene* pada pemilihan *framing* dan *blocking* karakter yang akan mendukung kesan kesendirian dan hubungan berjarak Clarine pada *scene* 3, 4, 5 dan 13.

Film *Petunia* menceritakan tentang seorang gadis berumur 12 tahun bernama Clarine yang merasakan kesendirian dan hubungan yang berjarak dengan kedua orangtuanya. Ia baru saja pindah ke rumah baru dengan lingkungan yang baru dikarenakan ibunya yang baru saja menikah lagi dengan seorang pria yang berprofesi sebagai Camat setempat. Clarine tidak menyukai kehidupan barunya karena ia memiliki sosok ayah baru yang tidak dikenalnya namun mengisi status sebagai ayahnya.

Oleh karenanya, Penulis berperan sebagai Sutradara akan mendesain *mise en scene* untuk memvisualisasikan kesendirian Clarine dan hubungan berjarak Clarine dengan kedua orangtuanya dalam film pendek *Petunia*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana peran Sutradara dalam perancangan *mise en scene* agar dapat memberikan kesan kesendirian dan hubungan yang berjarak dalam film pendek Petunia?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan Skripsi Penciptaan ini, Penulis membatasi Rumusan Masalah sebagai berikut:

Scene yang dibahas adalah *scene 3* (penolakan Clarine terhadap keluarga barunya), *scene 4* (kesendirian Clarine dan hubungan yang berjarak Clarine dengan kedua orangtuanya di dalam mobil), *scene 5* (ketidaksukaan Clarine akan kedua orangtuanya dan jarak dalam hubungan mereka), *scene 13* (kesendirian yang dirasakan Clarine setelah ditolak 2 kali oleh Aji, ayah kandung Clarine dengan:

1. *Framing (Longshot)* dan *blocking*.

Tabel 1.1. Batasan Masalah Kesendirian dan Hubungan yang Berjarak

	Kesendirian	Hubungan yang Berjarak
<i>Scene 3</i>	X	X
<i>Scene 4</i>		X
<i>Scene 5</i>	X	X
<i>Scene 13</i>	X	

Tabel 1.2. Batasan Masalah Kesendirian

	3	5	13
<i>Framing:</i> <i>Shot type</i> <i>- LS</i>	<i>Scene</i> kesendirian Clarine di dalam keluarga barunya	<i>Scene</i> Clarine yang menyendiri	Clarine yang tertolak oleh ayah kandungnya dan merasa sendiri
<i>Blocking</i>	Clarine berada diluar ruangan Kantor Camat	Clarine dan orangtuanya dipisahkan dengan batas	<i>Scene</i> kesendirian yang dirasakan Clarine setelah ditolak Aji

Tabel 1.3. Batasan Masalah Hubungan yang Berjarak

	3	4	5
<i>Framing:</i> <i>Shot type</i> <i>- LS</i>	<i>Scene</i> ketidaksukaan Clarine akan keluarga barunya	<i>Scene</i> Clarine yang tidak dekat dengan orangtuanya	<i>Scene</i> ketidakdekatan Clarine dengan orangtuanya didalam Kamar Clarine
<i>Blocking</i>	Clarine yang berada diluar ruangan kantor pada <i>foreground</i>	Clarine dan orangtuanya dipisahkan dengan batas	Clarine yang tidak ingin dekat dengan orangtuanya

1.4. Tujuan Skripsi

Penulis merancang *mise en scene* agar dapat menggambarkan kesendirian dan hubungan yang berjarak Clarine dalam film pendek *Petunia*.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan Skripsi Penciptaan ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis nantinya bisa menganalisis peranan Sutradara dalam perancangan *mise en scene* khususnya dalam penerapan teknik *long shot* dan *blocking* dalam memberikan kesan kesendirian dan hubungan yang berjarak.
2. Bagi pembaca, Penulis berharap melalui Skripsi Penciptaan ini, Penulis dapat menambah wawasan, memberikan informasi kepada para pembaca khususnya Sutradara pemula mengenai penggunaan *mise en scene* untuk memperoleh kesan kesendirian dan hubungan yang berjarak untuk sebuah film pendek.
3. Bagi perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara dapat menjadi bahan koleksi yang dapat memberikan informasi mengenai perancangan *mise en scene* untuk memberikan kesan kesendirian dan hubungan yang berjarak.

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA