

VISUALISASI ADEGAN FANTASI DENGAN ANIMASI
SEBAGAI PENGUAT CERITA DALAM
PENYUTRADARAAN FILM *THOLE!*

TUGAS AKHIR KARYA



Disusun oleh :

IVAN PRADIPTA
NIM. 09148128

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017

VISUALISASI ADEGAN FANTASI DENGAN ANIMASI
SEBAGAI PENGUAT CERITA DALAM
PENYUTRADARAAN FILM *THOLE!*

TUGAS AKHIR KARYA
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat sarjana strata-1
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



Disusun oleh :

IVAN PRADIPTA
NIM. 09148128

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2017

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA**

**VISUALISASI ADEGAN FANTASI DENGAN ANIMASI
SEBAGAI PENGUAT CERITA DALAM
PENYUTRADARAAN FILM *THOLE!***

Oleh

IVAN PRADIPTA

NIM. 09148128

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal, 6 April 2017

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Drs. Achmad Sjafi'i, M.Sn
Penguji Bidang I	: Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn
Penguji Bidang II	: Citra Ratna Amelia, S.Sn., M.Sn
Penguji/Pembimbing	: Citra Dewi Utami, S.Sn., M.A
Sekretaris	: Titus Soepono Adji, S.Sn., MA

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 6 April 2017
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197111102003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivan Pradipta

NIM : 09148128

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul: **Visualisasi Adegan Fantasi dengan Animasi Sebagai Penguat Cerita Dalam Penyutradaraan Film *Thole!*** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 6 April 2017

Yang menyatakan,



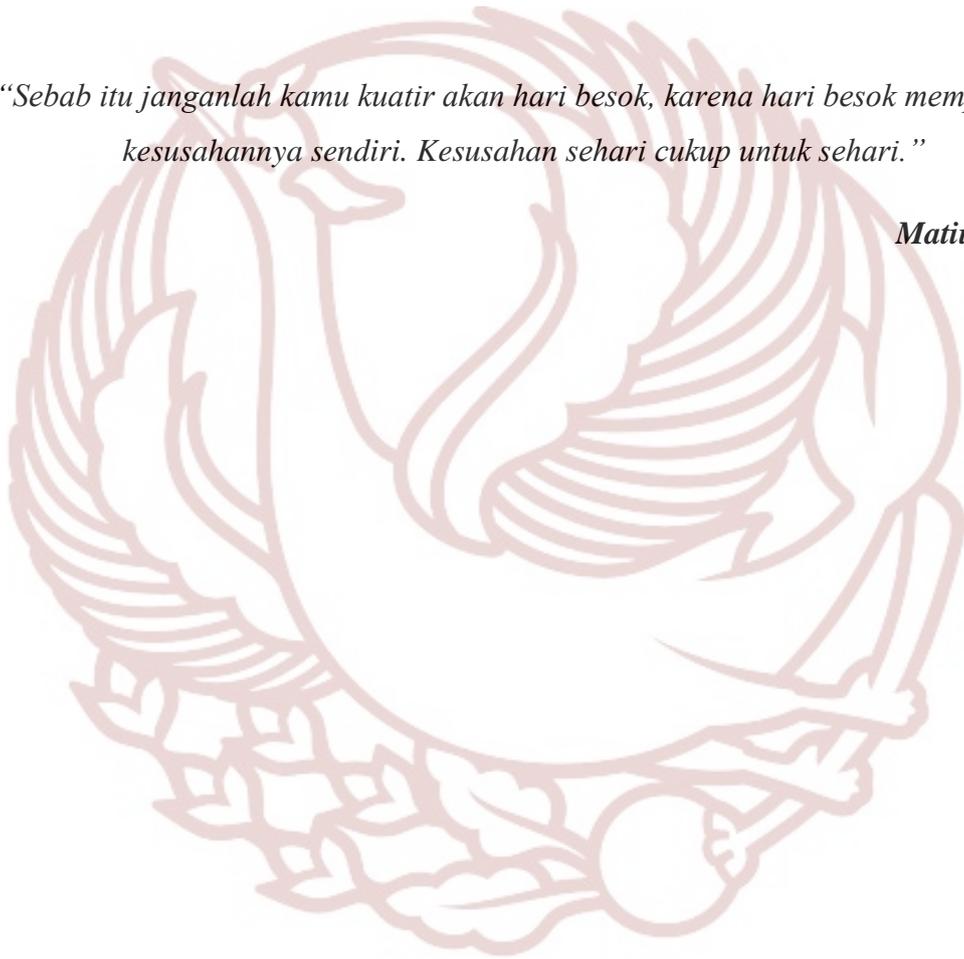

Ivan Pradipta
NIM. 09148128



MOTTO

“Sebab itu janganlah kamu kuatir akan hari besok, karena hari besok mempunyai kesusahannya sendiri. Kesusahan sehari cukup untuk sehari.”

Matius 6:34



ABSTRAK

Ivan Pradipta. 09148128. Visualisasi Adegan Fantasi dengan Animasi Sebagai Penguat Cerita dalam Penyutradaraan Film *THOLE!*. Karya : S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2017.

Film berjudul *THOLE!* menceritakan tentang seorang anak yang terkena dampak buruk penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Adegan fantasi dalam naskah *THOLE!* sebagai gambaran dampak psikologis, penting untuk divisualkan dengan animasi agar ceritanya mudah dipahami oleh penonton. Visualisasi adegan fantasi tokoh utama dengan menggunakan animasi menjadi ciri yang ditonjolkan pada penyutradaraan film ini. Fantasi dalam ilmu psikologi adalah kemampuan jiwa untuk membentuk bayangan-bayangan baru atau menghasilkan khayalan. Jenis fantasi yang dihadirkan dalam film ini adalah fantasi yang dipimpin yaitu jenis fantasi yang dituntun oleh pihak yang lain. *Smartphone* memainkan peranan penting sebagai pemimpin fantasi ketika tokoh utama berinteraksi dengannya. Visualisasi adegan fantasi dengan animasi digunakan pada adegan yang menggambarkan dampak psikologis tokoh utama. Fantasi ini divisualkan menggunakan animasi untuk menciptakan visualisasi yang sulit divisualisasikan menggunakan teknik *live action* serta difungsikan sebagai penguat cerita agar pemahaman urutan menjadi lengkap serta menjadikan alur cerita menjadi jelas.

Kata Kunci: Visualisasi adegan fantasi, Animasi, Penguat cerita, Penyutradaraan

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas nikmat dan karunia Tuhan Yesus Kristus, berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya dengan judul **Visualisasi Adegan Fantasi dengan Animasi Sebagai Penguat Cerita dalam Penyutradaraan Film Thole!**. Laporan karya tugas akhir ini disadari masih jauh dari sempurna. Karya ini diharapkan sebagai pemacu semangat untuk terus belajar khususnya dalam hal penyutradaraan dan umumnya pada penciptaan karya film. Atas terselesaikannya proses penciptaan film *THOLE!* beserta laporan karya tugas akhir ini, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Citra Dewi Utami, S.Sn., M.A., selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan banyak waktunya untuk saran dan nasihat hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini.
2. Para dosen preview Tugas Akhir karya; Donie Fadjar, K, S.Si., M.Si., M.Hum. S. Andre Triadiputra S.Sn., M.Sn. Sri Wastiwi S., S.Sn., M.Sn. Citra Ratna Amelia, S.Sn., M.Sn. Titus Soepono Adji, S.Sn., MA. yang telah banyak memberikan saran untuk perbaikan.
3. Nur Rahmat Ardi Candra Dwi A., S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing Akademik yang selalu mendampingi dan memberikan nasihat kepada penulis selama menempuh perkuliahan di Program Studi Televisi dan Film.
4. Seluruh Dosen Televisi dan Film Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah membagi ilmu dan pengalamannya.

5. Permana Yuli Prasetyanto sebagai teman seperjuangan dalam pengerjaan karya Tugas Akhir ini.
6. Segenap tim produksi dan seluruh pemain film *THOLE!* atas segala bantuan, tenaga, serta kesabaran dalam mewujudkan karya Tugas Akhir ini.
7. Keluarga Besar penulis, mulai dari Ayah, Ibu, serta Adik yang telah memberi dukungan dari moral sampai dengan material.
8. Ririn Eka Widyaningtyas yang tidak pernah bosan selalu memberikan dukungan dan semangat terhadap penulis.
9. Teman – teman program studi Televisi dan Film angkatan 2009kalian semua teman terbaik bagi penulis.
10. Seluruh pihak yang telah membantu hingga Tugas Akhir ini berhasil diselesaikan, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yesus Kristus memberikan balasan atas kebaikan orang-orang yang telah membantu penulis dalam penciptaan karya ini. Semoga karya film dan penulisan laporan ini dapat bermanfaat dan memberi kontribusi bagi pengembangan ilmu pertelevisian dan perfilman di Indonesia.

Surakarta, 6 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Originalitas Karya	5
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat Penciptaan	6
F. Tinjauan Sumber Penciptaan	6
G. Landasan Penciptaan	13
H. Metode Penciptaan	16
I. Sistematika Penulisan	20
BAB II PROSES PENCIPTAAN	
A. Praproduksi	22
1. Penemuan ide	22
2. Pengembangan skenario	23
3. Perencanaan produksi	23
4. Pembuatan <i>storyboard</i>	26
5. Perekrutan kru.....	28
a. Departemen Produksi	30

b. Departemen Penyutradaraan	32
c. Departemen Kamera	36
d. Departemen Suara	38
e. Departemen Artistik	39
6. Pemilihan Lokasi	41
7. <i>Casting</i>	45
8. <i>Reading</i> dan <i>Rehearsal</i>	52
9. <i>Recce</i>	53
10. Rapat Praproduksi awal	55
11. Rapat Praproduksi akhir	56
12. Pembuatan jadwal produksi	56
B. Produksi	59
C. Pascaproduksi	71
1. Editing <i>offline</i>	71
2. Pembuatan animasi	72
3. Editing <i>online</i>	74
4. <i>Mixing</i> dan <i>Scoring</i>	76

BAB III DESKRIPSI KARYA

A. Identitas Karya	77
B. Deskripsi Penyutradaraan	78
1. Penyutradaraan Aspek Naratif	79
a. Permulaan	80
b. Pertengahan.....	84
c. Penutup.....	87
2. Penyutradaraan Aspek Sinematik	89
a. Fantasi	89
b. <i>Setting</i>	96
c. <i>Blocking</i> dan Pergerakan pemain.....	97
d. Sinematografi	97

BAB IV PENUTUP

A. KESIMPULAN	100
B. SARAN	101
DAFTAR ACUAN	103
GLOSARIUM	105
LAMPIRAN	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Aking seluruh pemain pada salah satu adegan dalam film <i>Ilo-Ilo</i>	12
Gambar 2.	Gambar 2. Karakter burung dalam permainan <i>Angry Birds</i>	13
Gambar 3.	Suasana pada saat <i>Script Conference</i>	24
Gambar 4.	Struktur pembagian kru pada film <i>THOLE!</i>	29
Gambar 5.	Doa bersama sebelum produksi hari pertama dipimpin oleh sutradara	32
Gambar 6.	Asisten sutradara 2 sedang memberikan pengarahan kepada pemain.....	35
Gambar 7.	<i>DoP</i> memberikan arahan kepada <i>Cameraman</i>	36
Gambar 8.	Asisten penata kamera sedang membantu penggantian lensa..	37
Gambar 9.	Penataan cahaya pada set dapur siang hari.	38
Gambar 10.	<i>Sound recordist</i> dan <i>boom operator</i> pada set outdoor malam hari.	39
Gambar 11.	<i>Art Director</i> beserta asisten set up adegan ruang kelas.....	40
Gambar 12.	Tim <i>make-up</i> sedang merias salah satu pemain.....	41
Gambar 13.	Alternatif lokasi setting dapur rumah pak Panjul	42
Gambar 14.	Lokasi nomer 3 dipilih sebagai <i>setting</i> dapur rumah pak Panjul beralamat di Klaseman, RT. 02/RW 02, Gatak, Sukoharjo	43
Gambar 15.	Calon pemeran utama film <i>THOLE!</i>	45

Gambar 16.	Antonius Fausta, terpilih sebagai tokoh utama film <i>THOLE!</i> yang memenuhi kriteria.....	46
Gambar 17.	Dwi Windarti, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter Bu lastri, Ibu Thole.	47
Gambar 18.	Arum Setiadi, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter Pak Panjul, Bapak Thole	47
Gambar 19.	Ajeng, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter tetangga Bu Lastri	48
Gambar 20.	Dwi Suryanto, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter Pak Mandor, bos Pak Panjul	48
Gambar 21.	Reza, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter sahabat Thole di sekolah	49
Gambar 22.	Zaenal Huda, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter kepala sekolah	50
Gambar 23.	Widya Marlina, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter guru kesenian	50
Gambar 24.	Desthian Yoga, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter penjual ponsel	51
Gambar 25.	Dhawa, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter seniman lukis.....	51
Gambar 26.	Suasana pada saat <i>reading</i> dan <i>rehearsel</i>	52
Gambar 27.	Penentuan <i>Blocking</i> untuk adegan dapur rumah Pak Panjul....	54
Gambar 28.	Contoh jadwal produksi film <i>THOLE!</i>	58

Gambar 29.	Cuplikan adegan fantasi <i>scene</i> 18 pada naskah film <i>THOLE!</i> ..	60
Gambar 30.	<i>Storyboard</i> untuk adegan fantasi <i>scene</i> 18	60
Gambar 31.	Proses pengambilan gambar sesuai dengan panduan <i>storyboard</i>	61
Gambar 32.	Cuplikan adegan fantasi <i>scene</i> 14 pada naskah film <i>THOLE!</i> ..	63
Gambar 33.	<i>Storyboard</i> untuk adegan fantasi <i>scene</i> 14	63
Gambar 34.	Proses pengambilan gambar adegan fantasi untuk <i>scene</i> 14 ...	63
Gambar 35.	Cuplikan adegan fantasi <i>scene</i> 8 pada naskah film <i>THOLE!</i>	64
Gambar 36.	<i>Storyboard</i> untuk adegan fantasi <i>scene</i> 8	65
Gambar 37.	<i>Animator supervisor</i> memberi arahan pada tim artistik agar penggunaan media <i>green screen</i> dapat maksimal	65
Gambar 38.	Cuplikan adegan fantasi <i>scene</i> 4 pada naskah film <i>THOLE!</i>	67
Gambar 39.	<i>Storyboard</i> untuk adegan fantasi <i>scene</i> 4	67
Gambar 40.	Proses produksi adegan fantasi untuk <i>scene</i> 4	67
Gambar 41.	Cuplikan adegan fantasi <i>scene</i> 11 pada naskah film <i>THOLE!</i> ..	68
Gambar 42.	<i>Storyboard</i> untuk adegan fantasi <i>scene</i> 11	69
Gambar 43.	Penggunaan media <i>green screen</i> pada proses produksi adegan fantasi untuk <i>scene</i> 11	69
Gambar 44.	Cuplikan adegan fantasi <i>scene</i> 11 pada naskah film <i>THOLE!</i> ..	70
Gambar 45.	<i>Storyboard</i> karakter ayam untuk adegan fantasi <i>scene</i> 11	71
Gambar 46.	Proses produksi adegan fantasi untuk <i>scene</i> 24	71
Gambar 47.	Proses <i>animating</i> pada salah satu adegan fantasi dalam film <i>THOLE!</i>	74

Gambar 48.	Proses <i>color grading</i> pada salah satu adegan dalam film <i>THOLE!</i>	75
Gambar 49.	Proses <i>mixing dan scoring</i> dalam film <i>THOLE!</i>	76
Gambar 50.	Grafik Struktur tiga babak dalam film <i>THOLE!</i> menggunakan grafik plot dramatik Aristoteles.	79
Gambar 51.	<i>Opening scene</i> pengenalan tokoh Thole.	80
Gambar 52.	Pengenalan tokoh pak Panjul serta pemicu keinginannya membeli <i>smartphone</i>	82
Gambar 53.	Adegan pengenalan bu Lastri sedang menggoreng lele ditemani tetangganya.	83
Gambar 54.	Pengenalan kondisi psikologis Thole sedang berfantasi.	84
Gambar 55.	Pak Panjul, Thole dan bu Lastri berada di sebuah toko jual/beli <i>smartphone</i>	85
Gambar 56.	Pak Panjul sedang melihat video porno yang dikirimkan oleh pak Mandor	86
Gambar 57.	Cuplikan naskah cerita yang berisi perdebatan pak Panjul dan bu Lastri pada naskah <i>THOLE!</i>	87
Gambar 58.	Pak panjul kebingungan dan bu Lastri tampak sedih sambil menatap kearah <i>smartphone</i>	88
Gambar 59.	Thole mengejar ayam merah dan menendangnya.....	89
Gambar 60.	Adegan fantasi pertama, Thole melihat bola warna merah kemudian berfantasi menjadi ayam berwarna merah yang ditarik ketapel.....	90

Gambar 61.	Adegan fantasi kedua, Thole sedang memainkan smartphone yang sangat besar di dalam kamar mandi.	91
Gambar 62.	Adegan fantasi ketiga, Thole berkostum ayam merah menarik temannya lalu melemparkannya jauh-jauh.	92
Gambar 63.	Adegan fantasi keempat, Thole sedang berada di area persawahan dengan seorang pelukis.	93
Gambar 64.	Adegan fantasi kelima, Teman-teman thole yang bermain engklek berubah menjadi ayam-ayam lucu	94
Gambar 65.	Adegan fantasi keenam, Thole kesal akan melampiaskan emosinya pada ayam tersebut.	95
Gambar 66.	Salah satu adegan yang menggunakan pengambilan gambar <i>objectiveshot</i>	98
Gambar 67.	Adegan yang menggunakan pengambilan gambar <i>subjective shot</i>	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Proses terjadinya fantasi pada film <i>Taare Zamen Par</i>	10
Tabel 2.	Beberapa adegan perpaduan animasi dan <i>live action</i> pada film <i>Who Frammed Roger Rabbit</i>	11
Tabel 3.	<i>Storyboard</i> beberapa <i>scene</i> adegan fantasi film <i>THOLE!</i>	27
Tabel 4.	Kerja sutradara pada saat poses <i>shooting</i> film <i>THOLE!</i>	34
Tabel 5.	<i>Setting</i> dan Lokasi pada film <i>THOLE</i>	44
Tabel 6.	Proses pelaksanaan <i>recce</i> film <i>THOLE!</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah film <i>THOLE!</i>	117
Lampiran 2. <i>Storyboard</i> adegan fantasi	140
Lampiran 3. Jadwal produksi film <i>THOLE!</i>	146



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan sebuah media yang unik dengan kelengkapan dan kekhususan yang membedakan dari bentuk-bentuk kesenian lainnya seperti seni lukis, seni pahat, sastra dan drama.¹ Dalam bentuknya yang populer, film juga dianggap sebagai media penyampai pesan yang ampuh terhadap penonton yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio dan visual. Melalui audio dan visual, film mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, dunia perfilman pun semakin banyak mengalami kemajuan. Kualitas visual dan efek-efek yang digunakan juga mengalami kemajuan. Penambahan unsur visual untuk pencapaian hasil akhir sebuah film semakin sering kita lihat. Beberapa sutradara film berhasil menciptakan karya-karya fenomenal dengan memadukan antara animasi dan *live action* sebagai contohnya film *Lord of The Rings*, *Avatar*, *King-Kong*, *Harry Potter* dan *Transformer*. Melalui perpaduan antara animasi dan *live action* maka fantasi pembuat film dapat diwujudkan. Film-film tersebut dianggap berhasil menciptakan suasana atau peristiwa yang tidak dapat dilakukan dengan teknik film *live action*.

Sebuah film adalah hasil dari suatu kerja sama kreatif yang terdiri dari banyak kerabat kerja yang mempunyai keahlian dibidang masing-masing. Dalam urusan

¹ Joseph M. Boggs, Drs, Asrul Sani. *The Art of Watching Film - Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta- Yayasan Citra, 1992, hal 23

visual, seluruh kerabat kerja membantu sutradara dalam mewujudkan visinya. Sutradara adalah seorang yang bertanggung jawab terhadap kualitas gambar yang tampak di layar. Ia bertugas mengontrol teknik sinematik, penampilan pemeran, kredibilitas dan kontinuitas cerita yang disertai elemen-elemen dramatik pada produksinya.² Maka dari itu tugas seorang sutradara bukan hanya mengembangkan nilai yang terkandung dalam sebuah film, tetapi juga bertanggung jawab pada nilai estetika dalam teknik pengemasan.

*Director is responsible for translating a script (words) into visuals (shots) that will be turned over to an editor to pull together into a film. Start and finish points, however, may well blur, as the director joins the project in the writing or preproduction phase and does not leave the project until postproduction.*³

Dalam hal ini tugas dan tanggung jawab sutradara bukan hanya pada penerjemahan naskah ke dalam bentuk karya audiovisual, tetapi memiliki peran penting dalam semua tahap. Mulai dari tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Penyutradaraan pada karya Tugas Akhir ini menitikberatkan pada visualisasi adegan fantasi dengan animasi sebagai penguat cerita. Cerita dalam naskah *THOLE!* memiliki adegan fantasi yang menggambarkan dampak yang tidak terlihat dari penggunaan *smartphone*. Fantasi yaitu bayangan dalam angan-angan; khayalan.⁴ Menggambarkan sesuatu yang belum tentu terjadi dalam kehidupan nyata. Konsep fantasi dalam film ini diwujudkan melalui penambahan karakter animasi dan teknik *digital compositing* untuk penambahan unsur-unsur visualnya.

² Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT. Grasindo, 2004, hal. 9

³ Ken Dancyger. *The Director's Idea*. New York-Focal press, 2006, hal. 3

⁴ <http://kbbi.web.id/fantasi/> diakses hari Senin, 25 Mei 2015, 22.00 WIB.

Penggunaan animasi sebagai visualisasi adegan fantasi dalam film ini bertujuan untuk memvisualkan dampak psikologis tokoh utama ketika menggunakan *smartphone*. Fungsi animasi ini berperan penting karena adegan fantasi dalam film ini tidak dapat divisualkan melalui teknik *live action*.

Film juga dibagi menurut genrenya. Beberapa genre yang dikenal di Indonesia antara lain: horor, drama, kolosal, aksi, fantasi, komedi, fiksi ilmiah, kriminal, musikal, petualangan, dan lain sebagainya.⁵ Kebanyakan film saat ini merupakan penggabungan dari beberapa genre sekaligus. Misalkan genredrama dipadukan dengan genre aksi dan petualangan, atau genre horor yang sering dipadukan dengan genre komedi. Namun dalam penerapannya tetap memiliki satu atau dua genre yang dominan. Film *THOLE!* memilih genre drama namun menggunakan komedi pada penceritaannya. Hal ini berdasarkan kebutuhan sutradara dalam menyampaikan hal yang penting secara ringan terutama pada anak-anak yang menjadi salah satu sasaran penontonnya.

B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan diawali ketika sutradara tidak sengaja mengamati seorang anak sedang bermain *game* pada *smartphonenya*. Anak tersebut tampak asyik bermain dan sesekali melakukan gerakan-gerakan yang lucu dan aneh. Berdasarkan pengamatan tersebut muncul pertanyaan bagi sutradara yang salah satunya adalah apa yang sedang dibayangkan oleh anak itu ketika bermain *game* pada

⁵ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008, hal. 13

smartphonenya. Sutradara kemudian menyimpulkan bahwa anak tersebut terkena dampak penggunaan *smartphone* secara psikologis. Bisa dikatakan anak tersebut sedang berkhayal atau berfantasi. Selain dari pengamatan tersebut, sutradara juga menyukai film yang menggabungkan antara animasi dan *live action*. Kemudian muncul keinginan untuk membuat sebuah karya film yang menggunakan perpaduan antara animasi dan *live action*.

Masing-masing sutradara mempunyai *treatment* sendiri dalam membuat film. Berdasarkan penemuan ide di atas, sutradara ingin memvisualkan dampak tersebut dalam bentuk visual melalui penambahan animasi. Animasi dihadirkan untuk menggambarkan dampak psikologis yang dialami tokoh utama dalam film *THOLE!* ketika berinteraksi dengan *smartphonenya*. Adanya penambahan animasi pada film ini menjadi penguat cerita sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima oleh penonton.

Smartphone adalah jenis alat komunikasi canggih yang memiliki banyak fungsi berbeda. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, *smartphone* tentu memiliki dampak terhadap kehidupan manusia. Dampak yaitu pengaruh kuat yang mendatangkan akibat. Dapat diartikan sebagai akibat yang ditimbulkan oleh sesuatu, bisa akibat baik bisa juga akibat buruk. Jenis gawai ini juga membawa dampak negatif terutama jika diberikan kepada anak-anak tanpa pengawasan yang baik oleh orang tua.

Judul *THOLE!* diambil dari bahasa Jawa yang berarti panggilan untuk anak laki-laki. *THOLE!* juga merupakan nama panggilan orang tua untuk tokoh utamayang juga menjadi korban dari keteledoran orang tua dalam mendidik

anaknyanya. Persoalan dalam cerita film *THOLE!* merupakan representasi dari dunia nyata dan menghadirkan karakter-karakter sederhana seperti di kehidupan nyata. Film *THOLE!* mengisahkan tentang seorang anak yang dikejutkan oleh teknologi *smartphone* kemudian berdampak buruk bagi kehidupan sosial dan psikologisnya.

C. Originalitas Karya

Originalitas karya film mengacu pada hasil kerja antara sutradara dan penulis naskah. Melalui ide cerita yang sudah ditentukan oleh sutradara, penulis naskah menuangkan ide tersebut ke dalam cerita kemudian divisualkan oleh sutradara menjadi sebuah karya film. Membahas keaslian dari sebuah karya film, tentunya harus diteliti dan dicermati dari film apa yang biasa ditonton. Identifikasi keaslian karya seni film juga terletak pada hasil referensi berupa tema dan cerita yang dapat membedakan satu film dengan film yang lainnya.

Sejauh riset yang dilakukan oleh sutradara, terdapat beberapa film yang menggunakan perpaduan antara animasi dan *live action* diantaranya film *CJ7*, *Casper*, *Garfield*, *Ted*, *Paddington*, *Jungle Book*, *Goosebumps* dan masih banyak lagi. Beberapa judul film yang telah disebutkan menggunakan animasi sebagai karakter dan ikut berperan dalam film sampai film itu selesai. Perbedaan di dalam pembuatan karya Tugas Akhir film *THOLE!* yaitu terletak pada visualisasi fantasi pada objek dengan animasi yang berperan sebagai penguat cerita pada saat adegan fantasi.

D. Tujuan Penciptaan

Penciptaan Tugas Akhir karya seni ini bertujuan untuk:

1. Memvisualisasikan adegan fantasi menggunakan animasi sebagai penguat cerita dalam penyutradaraan film THOLE.
2. Menyampaikan pesan sosial dalam film THOLE dengan menggunakan animasi untuk menggambarkan dampak psikologis penggunaan *smartphone* secara berlebihan bagi anak-anak tanpa pengawasan orang tua.

E. Manfaat Penciptaan

Setelah terciptanya Tugas Akhir karya seni ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Sebagai sumber kepustakaan khususnya penyutradaraan film yang menggunakan perpaduan animasi dan *live action*.
2. Memberikan sebuah alternatif tayangan hiburan yang informatif tentang dampak kecanggihan teknologi komunikasi pada anak-anak.

F. Tinjauan Sumber Penciptaan

Film *THOLE!* tidak lepas dari referensi buku maupun film. Beberapa sumber tinjauan baik buku maupun film sebagai berikut:

1. Sumber Buku

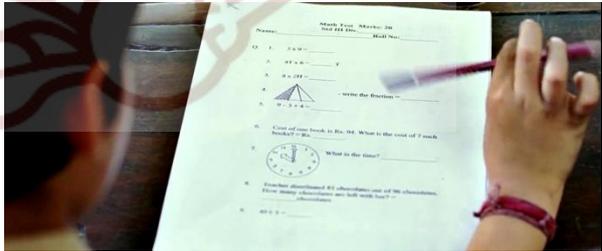
- a. *Directing Film Techniques and Aesthetics*, Michael Rabiger yang diterbitkan oleh Focal Press tahun 2008 sebagai bahan untuk menjelaskan fungsi lebih untuk menjadi seorang sutradara, dramaturgi, analisis dramatik, dan pembangunan dramatisasi dalam film. Buku ini membantu tentang bagaimana mengolah gaya penyutradaraan dalam film karena masing-masing sutradara mempunyai gayanya tersendiri.
- b. *The Director's Idea* karangan Ken Dancyger terbitan Focal Press pada tahun 2006, menjelaskan tentang bagaimana seorang sutradara harus mampu menginterpretasikan naskah melalui ide-ide cemerlangnya dan mampu memotivasi untuk menciptakan film secara kreatif.
- c. *The Art of Watching Film (Cara Menilai Sebuah Film)* karangan Joseph M. Boggs yang diterjemahkan oleh Drs. Asrul Sani yang sebenarnya berisi metode untuk menganalisis film. Buku ini sangat membantu sutradara untuk mempunyai acuan atau bentuk dasar penggambaran karya yang akan dibuat. Buku yang diterbitkan oleh Yayasan Citra pada tahun 1992 sangat membantu dalam pembuatan film *THOLE!*. Banyak aspek dari mulai penentuan tema dan maksud, gaya penyutradaraan dalam film, unsur-unsur fiksi dan dramatik yang baku dalam film, unsur-unsur visual, unsur-unsur suara, dialog, hingga musik *scoring*, sampai pada editing.
- d. *Memahami Film* karangan Himawan Pratista yang diterbitkan Homarian Pustaka pada tahun 2008, membantu pada pembentukan film dari aspek naratif dan sinematik.

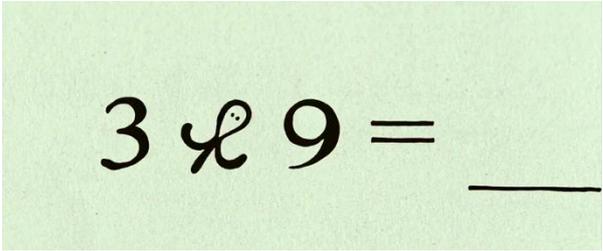
- e. *Pengantar Psikologi Umum* karangan Prof. Dr. Bimo Walgito yang diterbitkan oleh Penerbit Andi Yogyakarta tahun 2005 merupakan bahan untuk mengetahui tentang berbagai macam peristiwa kejiwaan pada manusia. Dalam buku ini ditemukan pengertian fantasi dan jenisnya. Fantasi dibagi menjadi dua macam yaitu fantasi yang menciptakan dan fantasi yang dipimpin. Jenis fantasi yang digunakan sebagai konsep penyutradaraan film ini yaitu fantasi yang dipimpin.
- f. *Animasi (Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia)* karangan Gotot Prakosa yang diterbitkan oleh Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta tahun 2010. Buku ini membahas secara mendetail berbagai hal mendasar tentang animasi, termasuk juga bahasan mengenai apresiasi terhadap film animasi. Selain itu, juga dibahas mengenai sejarah animasi dan jenis-jenis animasi.

2. Sumber Audio Visual

- a. Film *Taare Zameen Par* dari India rilis pada tahun 2007. Film ini disutradarai oleh Amir Khan, yang juga menjadi pemeran dalam film ini. Mengisahkan tentang seorang anak yang bernama Awasthi Ishaan (Darshel Safary) yang mengalami *disleksia*, dimana ia mempunyai dunianya sendiri, suka berfantasi, akan tetapi ia adalah seorang anak yang pemberani. Awalnya Ishaan merasa sangat terpuakul karena merasa dibuang dari keluarganya. Perlakuan yang ia terima dari para guru masih sama saja dengan sekolah sebelumnya. Kedatangan guru seni pengganti,

Ram Shankar Nikumbh (Aamir Khan) sedikit demi sedikit berhasil mengurai permasalahan sebenarnya yang terjadi pada Ishaan. Pada film ini yang dijadikan referensi yaitu ketika proses fantasi tokoh utama. Selain sebagai referensi adegan fantasi, pengadeganan tokoh utama disini juga dijadikan acuan pada film *THOLE!*. Tokoh utama pada film ini memiliki wajah yang lucu, tingkah laku yang unik, menyukai hal-hal yang menyenangkan, ceria, suka berkhayal dan asyik dengan dunianya sendiri. Satu hal yang paling penting adalah tokoh utama dalam film ini pandai sekali dalam memainkan berbagai ekspresi wajah.

<i>Timecode</i>	Deskripsi	Visual
0:36:16	Ekspresi Ishaan ketika menerima soal matematika.	
0:38:19	Ia masih terpaku menatap lembar soal matematika yang diberikan.	

0:38:30	Angka dalam soal perlahan berubah bentuk.	
0:38:45	Visualisasi fantasi Ishaan yang dituntun oleh soal ujian matematika.	

Tabel 1. Salah satu adegan pada film *Taare Zamen Par*, ketika Ishaan berfantasi melalui soal ujian matematika
(Sumber : *capture* adegan film *Taare Zamen Par*
Timecode : 0:36:16 – 0:39:35)

- b. Film *Who Framed Roger Rabbit* rilis tahun 1988. Film ini disutradarai oleh *Robert Zemeckis* dan ditulis oleh *Jeffrey Price* dan *Peter S.* berdasarkan novel berjudul *Who Censored Roger Rabbit*. Film perpaduan antara animasi dan *live action* ini bercerita tentang dunia dimana karakter kartun atau “Toons” dapat berinteraksi dengan manusia dan tinggal di *Toontown*. Suatu hari, kepala studio kartun R.K. Maroon (*Alan Tilvern*) menyewa detektif Eddie Valiant (*Bob Hoskins*) untuk menyelidiki rumor perselingkuhan istri dari Roger Rabbit (*Charles Fleischer*) yang bernama Jessica dengan pemilik *The Gag Factory* dan *Toontown* Marvin Acme. Pada film ini yang dijadikan referensi yaitu terletak pada penambahan

karakter animasi pada setiap adegannya. Meskipun film ini tergolong film lama, namun proses dan cara penggabungan antara animasi dengan *live action* masih menggunakan metode yang sama yaitu *digital compositing*.

<i>Timecode</i>	Deskripsi	Visual
0:17:48	<i>Eddie</i> sedang berbincang dengan karakter animasi seorang pelayan <i>café</i> .	
0:19:15	<i>Eddie</i> sedang bertengkar dengan karakter animasi bernama <i>Roger Rabbit</i> .	

Tabel 2. Beberapa adegan perpaduan animasi dan *live action*
 (Sumber : *capture* adegan film *Who Frammed Roger Rabbit*
Timecode : 0:17:48, 0:19:15)

- c. Film *Ilo-ilo* Singapura yang rilis tahun 2013. Film bertema keluarga ini karya sutradara Anthony Chen bercerita tentang seorang ibu/istri yang sedang hamil, bekerja sebagai administrator yang berurusan dengan berbagai berkas, dan suaminya. Keduanya bekerja sekuat tenaga untuk meraih ekonomi yang stabil ketika krisis keuangan Asia pada tahun 1997 sedang terjadi. Celakanya beban yang berat tadi justru harus diwarnai

dengan tingkah anak laki-laki mereka, seorang anak nakal dan temperamental yang senang bertindak sesuka hati sesuai keinginannya, sosok yang selalu menjadi sumber telepon panggilan dari sekolah. Pada film ini yang dijadikan referensi yaitu porsi drama dan komedinya yang seimbang, pengadeganan terlihat natural dan karakter setiap tokoh yang sangat kuat. Akting para pemain dalam film ini juga dijadikan acuan untuk membentuk karakter-karakter dalam film *THOLE!*.



Gambar 1. Akting seluruh pemain pada salah satu adegan dalam film *Ilo-Ilo*.
(Sumber : *Capture* adegan film *Ilo-Ilo*
Timecode : 0:09:50)

- d. Permainan *Angry Birds* merupakan aplikasi pada *smartphone* yang tidak hanya digemari dari kalangan anak-anak saja, orang dewasa juga menyukai permainan ini. *Angry Birds* dikembangkan oleh perusahaan *game* asal Finlandia yaitu *Rovio Mobile Entertainment* dan mulai populer sejak tahun 2009 hingga tahun 2017. Permainan ini sangat populer hingga

tercatat sudah diunduh sebanyak 500 juta kali diseluruh dunia.⁶ Pada permainan *Angry Birds* ini, pemain menggunakan ketapel untuk meluncurkan sekelompok burung warna-warni yang berusaha untuk mengambil telur yang dicuri oleh sekelompok babi hijau nakal. Karakter animasi ayam film *THOLE!* terinspirasi dari karakter burung dalam permainan *Angry Birds* ini. Bentuk karakter burung yang bundar tanpa sayap pada tokoh *Angry Birds* memiliki daya tarik dan keunikan sendiri dalam game ini. Pembuatan karakter animasi ayam pada film *THOLE!* dibuat lebih lucu dan kalem.



Gambar 2. Karakter burung dalam permainan *Angry Birds*.
(Sumber : *Capture* permainan *Angry Birds*)

G. Landasan Penciptaan

Film drama pada umumnya merupakan potret kehidupan nyata yang dibangun dari konflik diri sendiri, lingkungan maupun alam, serta mengangkat tema

⁶ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rovio.angrybirds&reviews/> diakses hari Kamis, 9 Maret 2017, 21.00 WIB

tentang isu-isu sosial baik masyarakat maupun pribadi.⁷ Unsur-unsur cerita dan tema pada penciptaan karya film *THOLE!* melalui hal-hal yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pengalaman dan pengamatan terhadap *smartphone*, sutradara mengungkapkan kegelisahan melalui media film tentang dampak yang dapat ditimbulkan *smartphone* pada anak. Cerita pada film *THOLE!* menggunakan plot linier yaitu waktu berjalan sesuai aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan.⁸ Peristiwa demi peristiwa berjalan menurut urutan waktu kejadian sehingga dari segi cerita benar-benar terlihat masuk akal dan natural.

*“Stories can be confusing. It is the director’s job to provide those crucial shots that keep the story progression clear”.*⁹ Sebuah cerita kadang tidak mudah dipahami. Disitulah letak tugas seorang sutradara dalam menghadirkan visualisasi yang dapat menjadikan alur cerita menjadi jelas. Sebuah cerita yang awalnya berupa naskah tertulis divisualkan oleh sutradara ke dalam bentuk gambar. Konsep penyutradaraan menggunakan animasi untuk memvisualkan adegan fantasi yang berupa dampak psikologis penggunaan *smartphone* dalam naskah. Visualisasi merupakan sebuah cara untuk mengungkapkan suatu gagasan dengan menggunakan bentuk gambar.¹⁰ Visualisasi pada film *THOLE!* bertujuan untuk menggambarkan adegan fantasi yang terdapat pada naskah ke dalam bentuk animasi sebagai penguat cerita. Maksud dari penguat cerita di sini adalah agar

⁷ Himawan Pratista, 2008, hal. 14

⁸ Himawan Pratista, 2008, hal. 36

⁹ Ken Dancyger. *The Director’s Idea*. New York-Focal press, 2006, hal. 98

¹⁰ <http://kbbi.web.id/visualisasi/> diakses hari Senin, 10 Maret 2017, 15.00 WIB.

penonton dapat memahami urutan cerita secara lengkap sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima oleh penonton.

Fantasi adalah kemampuan jiwa untuk membentuk bayangan-bayangan baru.¹¹ Fantasi juga dapat diartikan sebagai daya yang menghasilkan khayalan, berhubungan dengan gambaran objek yang tidak mungkin dan memang tidak ada dalam kenyataan. Jenis-jenis fantasi menurut Bimo Walgito dibedakan menjadi dua, yaitu fantasi yang menciptakan dan fantasi yang dipimpin. Jenis-jenis fantasi dibedakan menjadi dua, yaitu fantasi yang menciptakan dan fantasi yang dipimpin. Fantasi yang menciptakan yaitu merupakan bentuk atau jenis fantasi yang menciptakan sesuatu sedangkan fantasi yang dipimpin yaitu jenis fantasi bentuk atau jenis fantasi yang dituntun oleh pihak yang lain.¹² Jenis fantasi dalam film *THOLE!* yaitu fantasi yang dipimpin. Sebagai contoh ketika seorang anak sedang bermain *game* pada *smartphonenya*. Anak ini dapat mengikuti apa yang dilihatnya dan dapat berfantasi tentang keadaan atau tempat-tempat lain melalui perantara *game* tersebut. Sehingga fantasinya dituntun oleh *game* yang ada pada *smartphonenya*.

Animasi mempunyai keunggulan dalam penciptaan visualisasi adegan fantasi pada film ini. Keunggulan animasi yaitu dapat menciptakan visual yang sulit dibuat.¹³ Animasi dimaksudkan untuk membuat adegan yang mustahil dan sulit dilakukan oleh aktor atau aktris melalui teknik *live action*. Kata animasi memiliki

¹¹ Prof, Dr. Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*. Penerbit Andi : Yogyakarta, 2005, hal 159

¹² Prof, Dr. Bimo Walgito, 2005, hal 160

¹³ Arief Ruslan, *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor : Ghalia Indonesia, 2016, hal 85

pengertian menciptakan sesuatu yang bisa hidup atau bergerak.¹⁴ Gambar-gambar diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Perlu adanya koordinasi yang intensif antara sutradara dengan *animator* untuk menghasilkan visual yang sesuai dengan harapan sutradara.

Adanya dampak psikologis berupa fantasi yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone* secara berlebihan tidak dapat divisualkan melalui teknik *live action* saja. Visualisasi memberikan cara untuk melihat yang tidak terlihat. Peristiwa-peristiwa yang tidak dapat dilakukan dengan teknik *live action* hanya dapat divisualkan menggunakan animasi. Penggunaan animasi pada film ini berfungsi sebagai penguat cerita agar pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara dapat diterima dan dipahami oleh penonton film ini.

H. Metode Penciptaan

Film, dibentuk oleh dua unsur yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tidak akan dapat membentuk film jika berdiri sendiri-sendiri. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara dan gaya untuk mengolahnya.¹⁵ Konsep perwujudan pembuatan film *THOLE!* dihadirkan melalui dua aspek yaitu aspek naratif dan aspek sinematik.

¹⁴ Gotot Prakoso, Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia, 2010, hal 39

¹⁵ Himawan Pratista, 2008, hal 1.

Masalah yang dihadirkan dalam film ini yaitu penyalahgunaan *smartphone* secara berlebihan. Film *THOLE!* menghadirkan cerita tentang seorang bapak pekerja keras, ibu yang pintar dalam urusan rumah tangga, seorang anak laki-laki yang ingin memiliki *smartphone* dan temannya yang suka bermain *smartphone* di sekolah. Pola struktur naratif pada film ini menggunakan struktur tiga babak yaitu permulaan, pertengahan dan penutupan. Melalui tiga tahapan inilah karakter, masalah, tujuan, aspek ruang dan waktu berkembang menjadi cerita beralur linier.

Aspek sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Aspek sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni *Mise-en-scene*, sinematografi, editing dan tata suara. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yakni, (1)*Setting*, (2)Kostum,(3) Pencahayaan, dan(4)Akting pemain.¹⁶

- 1) *Setting* adalah seluruh latar beserta segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak seperti, perabot, kursi, lampu dan sebagainya. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. Pada film *THOLE!* menggunakan setting yang sederhana dan menggunakan properti yang minimalis. Hal ini juga berfungsi sebagai penunjuk status sosial keluarga pada cerita ini yaitu kalangan menengah kebawah.
- 2) Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Dalam sebuah film kostum tidak hanya berperan sebagai penutup tubuh namun juga memiliki fungsi sesuai dengan konteks

¹⁶ Himawan Pratista, 2008. hal 2

ceritanya. Film *THOLE!* menggunakan kostum yang sederhana, apa adanya dan tidak mengenakan asesoris. Hal ini berfungsi sebagai penunjuk status sosial keluarga pada cerita ini yaitu kalangan menengah kebawah.

3) Penataan cahaya pada film *THOLE!* lebih banyak *day scene*, tetapi bukan berarti tidak menggunakan pencahayaan. Teknik pencahayaan pada film ini menggunakan teknik *high key lighting* yaitu menciptakan batas yang tipis antara area gelap dan terang.¹⁷ Pada teknik ini efek bayangan dibuat seminimal mungkin. Teknik ini digunakan untuk adegan-adegan seperti rumah, dapur, ruang kelas, sekolah, angkringan dan beberapa adegan *outdoor* dalam film ini.

4) Akting pemain dalam film ini terfokus pada gerak tubuh, ekspresi wajah yang realistik. Akting realistik adalah penampilan fisik, gestur, ekspresi serta gaya bicara yang sama dengan seseorang dalam kenyataan sehari-hari.¹⁸ Penggunaan bahasa Jawa dipilih sebagai penunjuk ruang dan waktu dalam film ini. Selain itu karena mayoritas pemain dalam film ini orang Jawa khususnya Solo, pemilihan dialog bahasa Jawa juga dapat memperlancar penguasaan naskah serta pendalaman karakter pada pemain.

Konsep sinematografi dalam film ini banyak menghadirkan *sizeshot* yang bersifat padat seperti *close up*, *medium close up*, dan *medium shot*. Pemilihan *size shot* seperti ini difungsikan untuk menguatkan karakter pemain, memperlihatkan ekspresi wajah dan perasaan lebih mendalam antara subyek dan obyeknya yang berupa *smartphone*.

¹⁷ Himawan Pratista, 2008, hal 79

¹⁸ Himawan Pratista, 2008, hal 85

Konsep perwujudan selanjutnya yaitu memvisualkan adegan fantasi melalui interaksi tokoh utama dengan objeknya yang berupa *smartphone*. Fantasi akan muncul sesuai dengan fitur atau aplikasi yang dibuka oleh penggunanya. Untuk memperkuat cerita pada film ini, fantasi divisualkan dengan animasi yang dipadukan dengan *live action*. Perpaduan animasi dan *live action* nantinya akan dimanipulasi pada tahap pascaproduksi.

Penambahan animasi pada film ini diwujudkan dalam bentuk karakter animasi ayam yang melambangkan karakter aplikasi game yang selalu dimainkan oleh tokoh utama. Bentuk dan warna pada karakter animasi ayam dibuat sama dengan karakter *game* agar penonton nantinya paham ketika animasi ayam ini muncul. Fantasi juga divisualkan melalui perubahan kostum tokoh utama. Bentuk kostum dan warna dibuat mirip dengan karakter game ayam yang sedang dimainkan oleh tokoh utama. Permainan *smartphone* bernama *Angry Bird* menjadi referensi pada pembuatan karakter animasi ayam dalam film ini. Pemilihan *Angry Bird* sebagai referensi penciptaan karakter karena game ini sangat digemari dan adiktif terutama di kalangan anak-anak. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan data pengguna *game Angry Bird* sampai awal tahun 2017 ini tercatat sudah diunduh sebanyak 500 juta kali diseluruh dunia.¹⁹

¹⁹ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rovio.angrybirds&reviews/> diakses hari kamis, 9 maret 2017, 21.00 WIB

I. SISTEMATIKA PENULISAN

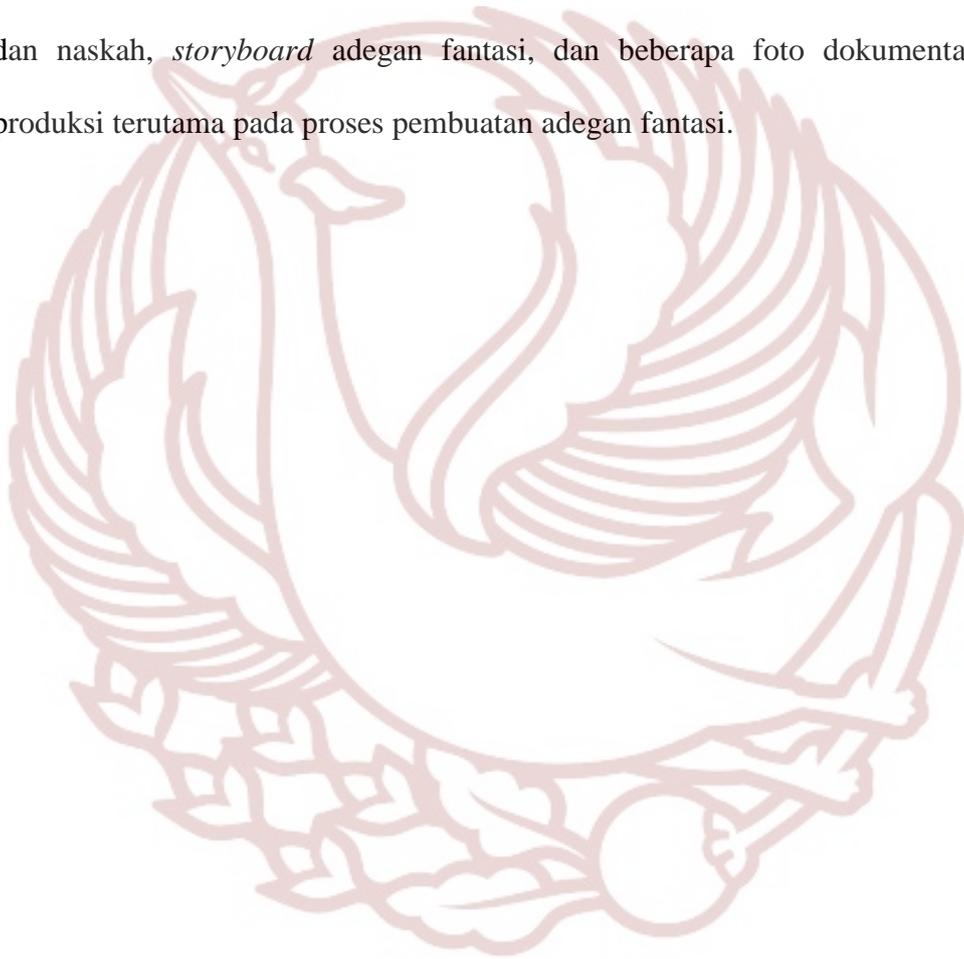
Laporan karya berjudul *Visualisasi Adegan Fantasi Dengan Animasi Sebagai Penguat Cerita Dalam Penyutradaraan Film Thole!* terdiri dari beberapa bagian dalam penyusunannya. Adapun bagian-bagian tersebut diantaranya adalah:

BAB I. PENDAHULUAN berisi deskripsi tentang: A. Latar Belakang Penciptaan, B. Ide Penciptaan, C. Originalitas Karya, D. Tujuan Penciptaan, E. Manfaat Penciptaan, F. Tinjauan Sumber penciptaan baik buku maupun film, G. Landasan Penciptaan, H. Metode Penciptaan dan I. Sistematika Penulisan.

BAB II. PROSES PENCIPTAAN berisi penjelasan tentang proses penciptaan karya yang meliputi tahap-tahap secara berurutan dalam membuat film *THOLE!* yaitu: A. Praproduksi yang berisi tentang 1. Penemuan ide, 2. Pengembangan skenario, 3. Perencanaan produksi, 4. Pembuatan *storyboard* terutama pada adegan fantasi, 5. Perekrutan kru beserta penjelasan alur kerjanya, 6. *Casting*, 7. *Reading* dan *rehearsal*, 8. *Recce*, 9. Rapat praproduksi awal, 10. Rapat praproduksi akhir, 11. Jadwal produksi. B. Produksi yang berisi tentang laporan harian sutradara pada saat *shooting* terutama pada bagian visualisasi adegan fantasi, C. Pascaproduksi yang berisi: 1. Editing *offline*, 2. Pembuatan animasi, 3. Editing *Online*, 4. *Mixing* dan *scoring*.

BAB III. DESKRIPSI KARYA berisi penjelasan tentang Deskripsi Karya yang meliputi: A. Identitas Karya, B. Deskripsi penyutradaraan sesuai peranan sutradara pada aspek naratif dan sinematik terutama pada visualisasi adegan fantasi yang menggunakan animasi.

BAB IV. PENUTUP berisi kesimpulan dan saran, yakni tentang hasil akhir tentang visualisasi adegan fantasi yang menggunakan animasi pada film *THOLE!*, serta beberapa saran tentang pengalaman, kendala dan solusinya. Pada bagian akhir disajikan daftar acuan berupa pustaka dan *website* yang digunakan dalam penulisan laporan. Selain itu juga terdapat glosarium, lampiran berupa sinopsis dan naskah, *storyboard* adegan fantasi, dan beberapa foto dokumentasi saat produksi terutama pada proses pembuatan adegan fantasi.



BAB II

PROSES PENCIPTAAN

A. Praproduksi

Tahap praproduksi merupakan tahapan yang lebih penting dibandingkan dengan tahapan lainnya. Pada tahap inilah sebuah karya film dapat dilihat kesiapan proses produksinya. Pelaksanaan praproduksi film THOLE! dilakukan dengan kurun waktu selama enam bulan sebelum tanggal produksi ditentukan. Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan film, di antaranya meliputi :

1. Penemuan ide

Proses penemuan ide diawali ketika sutradara tidak sengaja mengamati seorang anak kecil sedang bermain *game* pada *smartphonenya*. Anak tersebut tampak asyik bermain *game* dan sesekali melakukan gerakan-gerakan yang lucu. Berdasarkan pengamatan tersebut muncul pertanyaan bagi sutradara. Salah satunya yaitu apa yang sedang dibayangkan oleh anak itu ketika bermain *game* pada *smartphonenya*.

Tanpa disadari melalui pengamatan tersebut justru menjadi titik awal munculnya ide. Sutradara kemudian membayangkan anak tersebut sedang bermain dengan karakter *game* yang dia mainkan. Hal tersebut kemudian sutradara simpulkan sebagai dampak psikologis yang diakibatkan oleh *smartphone*. Setelah mendapat kesimpulan, sutradara mempunyai keinginan

untuk membuat sebuah karya film yang memvisualkan dampak tak terlihat dari penggunaan *smartphone*.

2. Pengembangan skenario

Pengembangan skenario dilakukan oleh sutradara dan penulis naskah. Sutradara menentukan ide dan tema cerita kemudian dikomunikasikan kepada penulis naskah. Cerita dalam film *THOLE!* mengambil tema tentang dampak kecanggihan teknologi komunikasi. Mengisahkan tentang seorang anak yang dikejutkan oleh teknologi *smartphone* yang berdampak buruk bagi kehidupan sosial dan psikologisnya.

Proses pengembangan skenario film *THOLE!* sutradara membahas tentang penambahan unsur-unsur penguat cerita berdasarkan ide cerita yang didapat. Unsur-unsur penguat cerita tersebut berupa adegan fantasi. Penambahan adegan fantasi pada naskah berperan penting untuk memvisualkan dampak psikologis yang dialami oleh tokoh utama cerita ini. Proses penciptaan karya film ini juga mengalami beberapa perubahan berupa penggantian judul yang awalnya tidak sesuai dengan konten cerita, pengurangan jumlah *scene* agar cerita lebih fokus.

3. Perencanaan produksi.

Proses perencanaan produksi meliputi kesiapan setelah naskah berada dalam tahapan *final script* dan kemudian didistribusikan melalui *script conference* untuk selanjutnya didiskusikan ke dalam proses kreatif pada

sebuah perencanaan produksi. Pada tahap ini sutradara beserta seluruh tim produksi mempersiapkan segala kebutuhan dalam naskah. Perencanaan matang sangat diperlukan dalam pembuatan sebuah karya film untuk mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan konsep.

Film berjudul *THOLE!* direncanakan berformat film pendek berdurasi 24 menit sudah termasuk *bumper in*, *bumper out*, serta *credit title*. Setelah memiliki perencanaan dalam formatnya, tahapan selanjutnya adalah sutradara menafsirkan naskah sesuai *treatment* serta *mood* film yang akan menjadi seperti apa. Sutradara biasanya menerjemahkan naskah menjadi beberapa bentuk *treatment* seperti gambar *storyboard* untuk mengetahui seperti apa *setting* dan pemilihan lokasi yang menjadi bagian penting dalam film ini. Pada tahapan ini juga gambaran *setting* yang telah dibuat melalui *storyboard* menjadi awalan untuk melanjutkan tahapan selanjutnya yakni menentukan alur *blocking* para pemain.



Gambar 3. Suasana pada saat *Script Conference*
(Sumber : Ivan, 2015)

Film *THOLE!* ini bertutur secara linier bagaimana seorang anak menjadi korban keteledoran orang tuanya dalam memberikan sebuah alat komunikasi

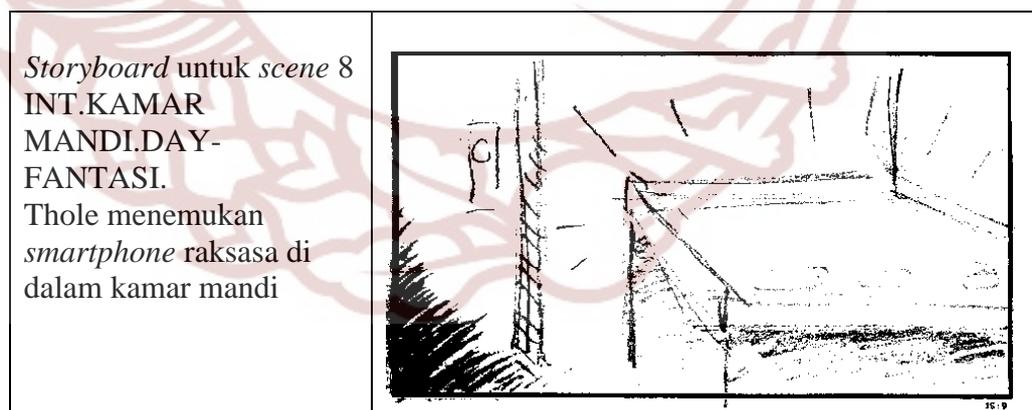
bernama *smartphone*. Melalui *smartphone* inilah tokoh utama film ini menerima dampak psikologis penggunaan *smartphone*. Penggunaan animasi sebagai visualisasi fantasi tokoh utama bertujuan untuk memperkuat cerita pada film ini.

Konsep fantasi melalui aspek visual direncanakan dengan penambahan karakter animasi pada tahap pascaproduksi untuk masing-masing adegan. Target dan sasaran film *THOLE!* ditujukan kepada orang tua dan masyarakat umum. Pesan yang ingin disampaikan dalam film ini bahwa *smartphone* dapat membawa dampak negatif terutama jika diberikan kepada anak-anak tanpa pengawasan yang baik oleh orang tua. Melalui cara bertutur yang ringan, eksplorasi pada aspek naratif dan visual diharapkan menjadi daya tarik tersendiri film ini untuk ditonton.

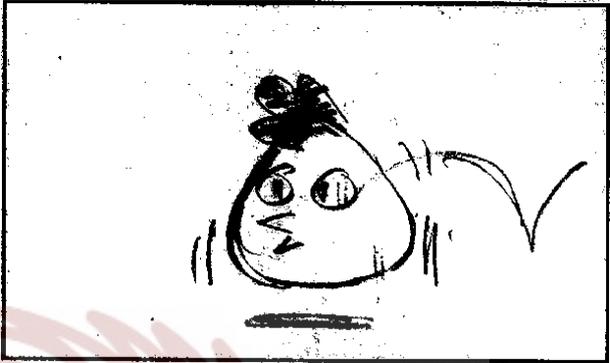
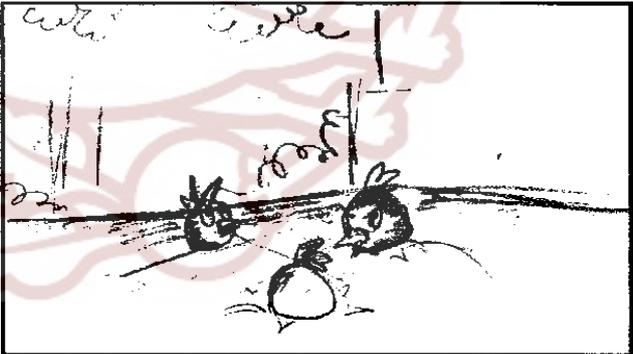
Produksi film *THOLE!* direncanakan menggunakan kamera tipe *Mirrorless SONY A7S* yang sudah dilengkapi fitur perekaman video dalam format *full HD*. Salah satu keuntungan lainnya yakni mampu menghasilkan gambar yang bersih dalam kondisi pencahayaan yang sedikit sehingga dapat menghemat biaya untuk penggunaan lampu. Pada proses produksi film *THOLE!* menggunakan format aspek rasio *widescreen / 16:9*. Pemilihan format 16:9 dirasa tepat karena dapat mengakomodir banyaknya komposisi pengambilan gambar yang padat serta keperluan untuk proyeksi ke layar lebar.

4. Pembuatan *storyboard*

Storyboard merupakan visualisasi rekaan yang berbentuk sketsa gambar seperti komik atau perkiraan gambar yang nantinya dijadikan pedoman pengambilan gambar.²⁰ Sutradara dan *director of photography* membahas sebuah adegan kemudian bertemu dengan *storyboarder* untuk diterjemahkan kedalam bentuk gambar. *Storyboard* juga berfungsi dalam penentuan konsep pengambilan gambar yang harus diambil oleh seorang *director of photography*. Pembuatan *storyboard* dapat membantu memecahkan kerumitan pada saat produksi, terutama pada adegan-adegan fantasi yang menggunakan animasi. Adanya *storyboard* juga dapat memperkirakan *budget* produksi serta memudahkan dalam pencarian lokasi yang sesuai. Berikut ini adalah *storyboard* adegan fantasi dari beberapa *scene* film *THOLE!*.



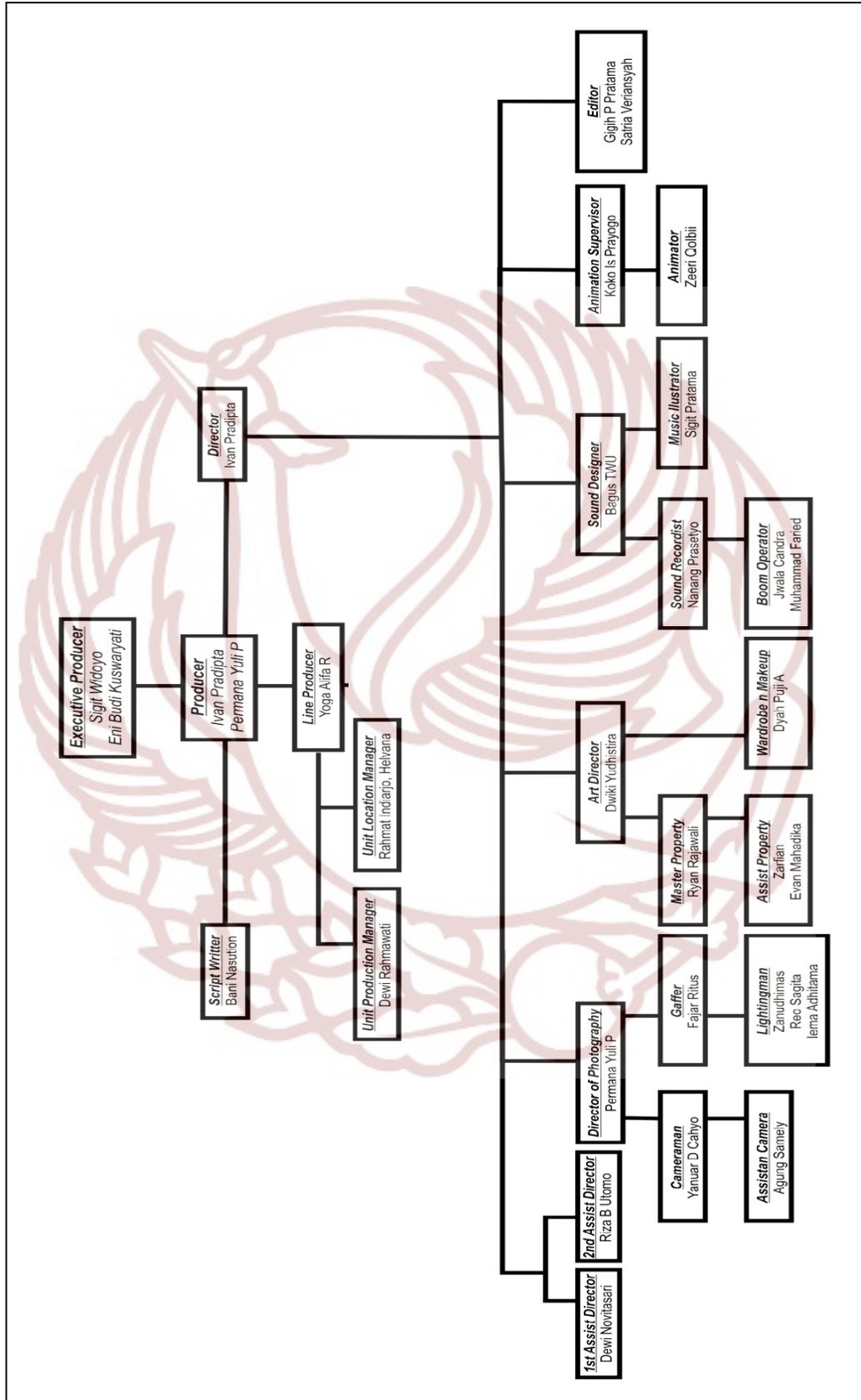
²⁰ M. Bayu Widagdo, *Bikin Film Indie itu Mudah!*. Penerbit Andi : Yogyakarta, 2007. 92

<p><i>Storyboard</i> untuk <i>scene</i> 11 EXT. SUDUT KANTIN SEKOLAH. DAY-FANTASI. Munculnya karakter ayam animasi.</p>	
<p><i>Storyboard</i> untuk <i>scene</i> 4 EXT.SUDUT KANTIN SEKOLAH.DAY-FANTASI. Fantasi Thole ditarik oleh kedua temannya.</p>	
<p><i>Storyboard</i> untuk <i>scene</i> 18 EXT.HALAMAN RUMAH.DAY-FANTASI. Fantasi ayam-ayam bermain <i>engklek</i>.</p>	

Tabel 3. *Storyboard* beberapa *scene*adegan fantasi film *THOLE!*
(Sumber: Koko, 2015)

5. Perekrutan kru

Perekrutan kru produksi harus benar-benar matang dengan tahap seleksi yang disesuaikan dengan kebutuhan penggarapan sebuah film. Hal tersebut penting karena dalam produksi sebuah film, masing-masing kru diharapkan dapat bekerja secara profesional dan dapat mengatasi permasalahan ketika produksi berlangsung. Sutradara berdiskusi dengan produser tentang konsep penciptaan film *THOLE!* kemudian mulai menentukan kru sesuai dengan bidang dan keahlian yang dikuasainya. Pelaksanaan kerja masing-masing kru dilakukan berdasarkan konsep yang telah disepakati oleh sutradara dengan masing-masing kepala divisi. Setiap kepala divisi harus bertanggung jawab atas semua konsep yang dikerjakan kru di setiap divisinya. Komunikasi antar divisi dan antar kru dalam satu divisi sangat diperlukan untuk menjaga kenyamanan dan kelancaran produksi.



Gambar 4. Struktur pembagian kru pada film *THOLE!*
Sumber : Ivan, 2016

Perekrutan kru dibagi menjadi dua, sutradara merekrut kru divisi kreatif sedangkan produser secara penuh merekrut kru produksi. Divisi kreatif meliputi departemen penyutradaraan, departemen kamera, departemen suara, departemen artistik dan departemen editing. Untuk departemen produksi meliputi *line-producer*, *unit production manager* dan *unit location manager*. Beberapa divisi produksi dalam perencanaannya di antaranya sebagai berikut:

a. Departemen Produksi

1) *Producer*

Producer merupakan orang yang bertanggungjawab mengelola tiap aspek film mulai dari proses praproduksi, produksi, pascaproduksi hingga distribusi film. *Producer* memiliki wewenang untuk memilih tim yang akan terlibat. Untuk masalah ini, sering kali *producer* akan bekerja sama dengan sutradara. *Producer* juga bertanggungjawab untuk menyediakan dana yang akan dibutuhkan saat memproduksi dan setelah proses produksi selesai. Pada saat produksi, *producer* wajib untuk memastikan bahwa seluruh kegiatan produksi berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan. Baik dari segi waktu, maupun dari segi biaya. Ketika terjadi suatu hal yang diluar rencana hingga mengganggu proses produksi, maka *producer* lah yang bertugas mencari jalan keluarnya.

2) *Line Producer*

Peran *Line Producer* yaitu mengepalai departemen produksi dan mengatur semua proses pelaksanaan produksi. *Line Producer* mengatur

pengeluaran anggaran dan bertanggung jawab mencari solusi atas permasalahan pada saat produksi. Departemen ini juga mempunyai kontrol atas semua kegiatan dan sumber daya akan kebutuhan kru pada saat produksi berlangsung.

3) *Unit Production Manager*

Unit Production Manager merupakan orang yang paling bertanggungjawab atas pelaksanaan harian sebuah produksi film. Tugas-tugasnya sangat terkait erat pada saat praproduksi dan produksi serta mengelola semua pengaturan pada saat *shooting*. Mengatur pemesanan penyewaan peralatan yang dibutuhkan di tiap-tiap divisi, mengakomodir akomodasi, restoran dan fasilitas toilet di setiap lokasi, membuat pengaturan konsumsi, *travel* dan penginapan, membantu membuat jadwal *shooting* dan perubahannya ketika pada saat produksi menemukan kendala dibantu oleh Asisten Sutradara 1. Pemantauan arus kas dan membayar tagihan, memutuskan rencana kontingensi dalam kasus cuaca buruk atau kontingensi lainnya ketika saatnya *shooting*, atau kendala-kendala pada saat *shooting* dan menjadi penghubung bagi dunia luar.

b. Departemen Penyutradaraan

1) Sutradara



Gambar 5. Doa bersama sebelum produksi hari pertama dipimpin oleh Sutradara.
(Sumber : Fikri, 2015)

Pada proses produksi, komunikasi antar divisi sangat dibutuhkan. Semua bekerja sama dan bertugas sesuai dengan diskripsi kerjanya masing-masing. Keinginan sutradara dan perwujudannya harus dipahami oleh setiap kepala divisi. Komunikasi ini bertujuan untuk memperlancar proses produksi agar tidak ada kesalahpahaman dalam pelaksanaannya. Pada tahap produksi ini kepemimpinan sutradara juga diperlukan dalam mengelola produksi.

Sutradara harus mampu menjaga kerjasama yang baik antar pemain dan semua kru. Pada waktu produksi berlangsung sutradara harus jeli melihat pengambilan gambar agar tidak *jumping*. Selain itu sutradara harus memperhatikan dialog pemain untuk menghasilkan adegan yang benar sesuai naskah. Sutradara juga memberikan pengarahan kepada

pemain untuk beradegan sesuai dengan dimensi karakteristik yang ingin diciptakan.

Sutradara memberikan pengarahan kepada pemeran utama.



Sutradara dan *director of photography* melihat dari monitor *preview*.



Sutradara memberikan arahan khusus kepada pemeran utama untuk adegan fantasi.



Sutradara memberikan arahan kepada pemeran utama dan tim artistik untuk adegan fantasi.



Tabel 4. Kerja sutradara pada saat proses *shooting* film *THOLE!*
(Sumber : Fikri, 2015)

2) Asisten Sutradara 1

Sebagai jawaban untuk *Unit Production Manager*, *line producer* atau sutradara, tergantung fungsi utama asisten sutradara. Pada proses produksi film *THOLE!* sutradara merekrut dua orang asisten sutradara. Asisten sutradara 1 bekerja bersama *unit production manager* dan *line producer* dalam perencanaan logistik, mengakomodir kru dan pemain, membuat *workflow* kerja harian, mengarahkan orang banyak, kemudian menyampaikan perintah dengan tegas lanjutan dari sutradara. Sedangkan asisten sutradara 2 bekerja bersama sutradara yang berkonsentrasi pada pemain dalam pengadeganan pemain.

3) Asisten Sutradara 2

Pada proses produksi, sutradara dibantu oleh seorang asisten sutradara 2 yang bekerja untuk sutradara secara langsung. Asisten sutradara 2 bekerja dalam pengadeganan pada pemain utama maupun pemain pembantu.



Gambar 6. Asisten sutradara 2 sedang memberikan pengarahan kepada pemain.
(Sumber : Fikri, 2015)

4) Pencatat Adegan

Pencatat adegan dalam pembuatan film adalah bagian yang krusial untuk meminimalisir kesalahan atau detail dari suatu adegan yang meliputi catatan-catatan *slate*, *scene*, *shot*, *take*, *setting*, *sound*, kondisi, kostum, detail *blocking*, *make-up*, artistik. Dalam proses pembuatan film ini kerja pencatat adegan yaitu mencatat adegan dari keputusan sutradara atas bagus tidak adegan menurut sutradara. Selain itu pencatat adegan pada produksi film ini juga menggunakan *clapperboard* untuk menandakan adegan apa yang sedang diambil.

c. Departemen Kamera

1) *Director of Photography*



Gambar 7. *Director of photography* memberikan arahan kepada *cameraman*.
(Sumber : Fikri, 2015)

Pada proses produksi seorang *director of photography* harus berkomunikasi dengan sutradara tentang pengkomposisian gambar dengan panduan *shotlist*. Proses pengambilan gambar tetap disesuaikan dengan *shotlist* walaupun perubahan-perubahan kecil masih bisa terjadi karena penyesuaian dengan situasi, lokasi dan adegan yang akan direkam.

Director of photography bertanggung jawab atas semua aspek dalam sinematografi. Bekerja bersama-sama sutradara untuk tampilan visual film, dan berhak atas keputusan-keputusan untuk menentukan pencahayaan dan peralatan kamera, lensa serta peralatan *lighting* yang nantinya dibantu oleh seorang *gaffer*. Produksi film *THOLE!* menggunakan kamera *SONY A7S* yang sudah mampu merekam

gambar dengan kualitas *Full HD*. Selain fleksibel, jenis kamera ini dapat menghasilkan gambar yang bagus sehingga menjawab keperluan *shooting* dengan kemampuan *budget* yang terbatas.

2) *Cameraman*

Tugas *cameraman* adalah mengaplikasikan konsep yang telah dirancang oleh *director of photography*. Kerja seorang *cameraman* juga dibantu oleh *cameramen asisstant*. Seorang *cameramen asisstant* harus mampu menguasai teknik dalam mengoperasikan kamera, mengoperasikan grip-grip sesuai kebutuhan *director of photography* seperti *dollytrack*, *crane* dan pemasangan *rig*, penggantian kartu memori, lensa, menjaga kebersihan lensa, hingga pendistribusian kartu *memory* hasil rekaman.



Gambar 8. Asisten penata kamera sedang membantu penggantian lensa.
(Sumber : Fikri, 2015)

3) Gaffer



Gambar 9. Penataan cahaya pada set dapur siang hari.
(Sumber : Fikri, 2015)

Gaffer atau penata cahayaberada di bawah komando *director of photography*. Tugas seorang *gaffer* adalah merancang *floorplan* untuk keperluan *blocking* lampu. Seorang *gaffer* harus cakap dalam mengatur mekanik tata lampu, *riging* pencahayaan, dengan kata lain *gaffer* mempunyai kecakapan dan mampu bekerjasama mengkomunikasikan secara teknis tugasnya dengan *director of photography*.

d. Departemen Suara

Tugas penata suara/*sound designer* dalam film *THOLE!* adalah membuat desain penataan suara pada saat *shooting* di lokasi dengan mengatur kualitas perekaman suara. Departemen penata suara bertanggung jawab atas sesuatu yang berhubungan dengan perekaman suara, baik dari dialog dan *ambient sound*.



Gambar 10. *Sound recordist* dan *boom operator* pada set *outdoor* malam hari.
(Sumber : Fikri, 2015)

Tim penata suara menggunakan alat khusus seperti *clip on* agar suaranya lebih terdengar jelas. Untuk pengambilan *ambience* dan dapat merekam suara lawan pemain menggunakan *boom mic*. Pada saat produksi sistem audionya menggunakan dua *channel* langsung yaitu *clip on* dan *boom mic*. Untuk lokasi di dalam ruangan lebih banyak menggunakan *boom mic*. Pada produksi ini ada beberapa efek suara yang harus diambil. Penata suara dan sutradara berdiskusi untuk pengambilan efek suara yang akan digunakan pada tahap pascaproduksi.

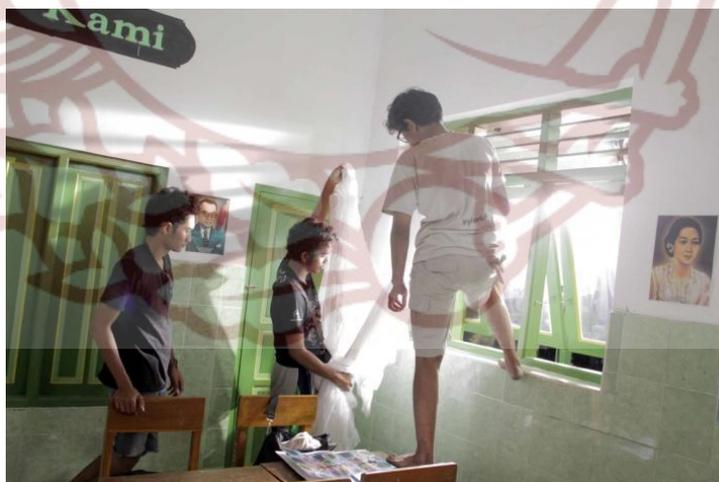
e. Departemen Artistik

1) *Art Director*

Seorang *art director* bertanggung jawab untuk merancang sebuah desain artistik yang diterjemahkan dari sebuah naskah film. *Art director* dan tim penata artistik harus selalu berkomunikasi dengan

sutradara dalam menciptakan *setting*, kostum dan properti. Hal ini bertujuan untuk menunjang pembangunan suasana dan penyampaian pesan sesuai keinginan sutradara. Desain artistik film *THOLE!* memiliki *setting* natural dan lokasi yang terlihat apa adanya seperti kondisi rumah atau set lingkungan daerah pinggiran kota pada umumnya.

Proses kerja *art director* dibantu oleh *master property* yang bertugas mendata keperluan properti kostum yang digunakan pemain untuk proses *continuity* dalam *scene* satu ke *scene* berikutnya yang memiliki keterikatan. Sutradara, *director of photography* dan *art director* harus selalu berkomunikasi, mengingatkan, mengevaluasi kekurangan-kekurangan, agar tidak ada kesalahpahaman sehingga mendapatkan hasil perekaman gambar dengan maksimal.



Gambar 11. *Art Director* beserta asisten set up adegan ruang kelas.
(Sumber : Fikri, 2015)

2) *Wardrobe* dan *make-up*

Tim *wardrobe* dan *make-up* menjadi satu bagian yang tidak dapat dipisahkan. Tim *wardrobe* dan *make-up* di bawah komando *art director* untuk bertugas mengurus masalah pakaian dan *make-up* pada pemain. *Wardrobe* mempunyai catatan sendiri baju-baju setiap pemainnya. Tim *wardrobe* juga harus teliti dalam mencatat baju yang akan digunakan disetiap adegannya. *Scene-scene* yang sifatnya berkesinambungan diperhatikan secara khusus dan teliti oleh tim *wardrobe* agar tidak *jumping*. Pemilihan warna-warna sederhana yang tidak mencolok sangat penting, mengingat *setting* secara sosiologis dalam karakter film ini adalah karakter menengah ke bawah.



Gambar12. Tim *Make-up* sedang merias salah seorang pemain.
(Sumber : Fikri, 2015)

6. Pemilihan lokasi

Pemilihan lokasi dilakukan oleh sutradara kemudian dibantu oleh *unit production manager*. Sutradara melakukan pencarian beberapa alternatif

tempat yang nantinya akan dijadikan lokasi *shooting* berdasarkan kebutuhan naskah. Pemilihan lokasi film *THOLE!* diutamakan pada *setting* dapur dalam rumah. Pencarian diutamakan pada *setting* dapur yang dianggap mirip atau mendekati cerita yang sesungguhnya. Tujuannya yaitu agar biaya produksi lebih murah karena tidak perlu membangun dari awal. Tim artistik juga hanya perlu sedikit membenahi dan menambahkan properti-properti yang dibutuhkan dalam film. Efek realis yang dicapai juga jauh lebih meyakinkan karena diambil di lokasi sesungguhnya.



Gambar 13. Alternatif lokasi setting dapur rumah pak Panjul
(Sumber : Ivan, 2015)



Gambar 14. Lokasi nomer 3 dipilih sebagai *setting* dapur rumah pak Panjul beralamat di Klaseman, RT. 02/RW 02, Gatak, Sukoharjo.
(Sumber : Ivan, 2015)

Pada tahap pemilihan lokasi juga dipertimbangan hal yang ingin dicapai melalui sebuah lokasi tersebut seperti lokasi *basecamp* untuk menginap, tempat parkir kendaraan kru, posisi peletakan genset yang aman untuk meminimalisir kebocoran audio pada saat *shooting*. Mengetahui latar belakang penghuni, kegiatan warga masyarakat yang tinggal di area lokasi *shooting*, hingga kesesuaian pendanaan yang dianggarkan dalam *budgeting* produksi.

Setelah didapatkan lokasi dengan *setting* yang sesuai, selanjutnya dibuatlah laporan hasil survei lokasi berupa foto dan data tertulis yang berisi alamat, nomor telepon beserta nama pemilik lokasi. Pemilihan lokasi pada film *THOLE!* hanya berada dalam satu kawasan yaitu di daerah Klaseman, Gatak, Sukoharjo. Pemilihan lokasi tersebut merupakan lokasi-lokasi pilihan sutradara yang dianggap sesuai kebutuhan cerita dalam film. Sesuai dengan arahan sutradara maka didapatkan lokasi sebagai berikut:

<p>Sekolah Dasar</p>	
<p>Rumah, <i>Setting</i> Dapur</p>	
<p>Konter <i>Smartphone</i></p>	
<p>Sawah</p>	

Tabel 5. *Setting* dan Lokasi pada film *THOLE!*
(Sumber : Ivan, 2015)

7. Casting

Casting atau pencarian pemain dilakukan untuk memperoleh karakter pemain yang diinginkan. Pencarian pemain dilakukan melalui jalinan kerja sama dengan beberapa komunitas seni, media sosial dan melalui beberapa Sekolah Dasar di kota Solo. Sutradara memperhitungkan akan pemilihan karakter yang akan bermain sebagai pemeran utama pada film ini. Pencarian calon pemain utama menjadi prioritas dalam proses seleksi. Metode yang digunakan *Casting to Type* yaitu pemilihan berdasarkan fisik pemain. Beberapa pemeran yang terseleksi sebagai calon tokoh utama kemudian diseleksi ulang agar mendapatkan karakter yang diinginkan sutradara sesuai dengan naskah. Tokoh utama dalam film *THOLE!* adalah seorang anak laki-laki usia 10-12 tahun, kurus, kulit sawo matang mampu memerankan karakter nakal, lucu, enerjik dan pemberani.



Gambar 15. Calon pemeran utama film *THOLE!*.
(Sumber : Ivan, 2015)



Gambar 16. Antonius Fausta, terpilih sebagai tokoh utama film *THOLE!* yang memenuhi kriteria.
(Sumber : Ivan, 2015)

Setelah mendapatkan tokoh utama, sutradara dibantu oleh asisten sutradara 2 untuk mencari pemain-pemain pendukung dalam film ini. Berdasarkan naskah dan arahan sutradara, semua calon pemain diseleksi sesuai dengan karakter yang akandiperankan. Karakter-karakter pendukung yang dibutuhkan pada dalam film *THOLE!* adalah sebagai berikut :

- a) Berperan sebagai Bu Lastri, Ibu Thole. 3D karakter yang dicari adalah wanita, usia 30-32 tahun, kurus, kulit sawo matang, wanita Jawa, berambut panjang. Psikologi : tenang, percaya diri, cerewet dan galak. Sosiologi : ibu rumah tangga yang galak, mudah bergaul.



Gambar 17. Dwi Windarti, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter Bu lastri, Ibu Thole.
(Sumber : Ivan, 2015)

- b) Berperan sebagai Pak Panjul, ayah Thole. 3D karakter yang dicari adalah pria, usia 35-40 tahun, kulit gelap, rambut pendek acak-acakan, penampilan tidak menarik. Psikologi : sosok yang pendiam, baik, humoris. Sosiologi : seorang bapak muda, mudah beradaptasi dengan lingkungan, mudah bergaul.



Gambar 18. Arum Setiadi, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter PakPanjul, Bapak Thole.
(Sumber : Ivan, 2015)

- c) Berperan sebagai tetangga Bu lastri. 3D karakter yang dicari adalah wanita, usia 30-35 tahun, berbadan gemuk, kulit gelap, berambut panjang, berwajah judes. Psikologi : cerewet, memiliki rasa ingin tahu. Sosiologi : ibu rumah tangga yang judes, mudah bergaul.



Gambar 19. Ajeng, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter tetangga Bu Lastri.

(Sumber : Ivan, 2015)

- d) Berperan sebagai mandor proyek, bos Pak Panjul. 3D karakter yang dicari adalah pria, usia 40-45 tahun, berbadan gemuk, berjenggot, berwajah galak, bersuara besar. Psikologi : humoris, baik, tegas, lucu. Sosiologi : sudah berkeluarga dan memiliki seorang anak.



Gambar 20. Dwi Suryanto, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter Pak Mandor, bos Pak Panjul.

(Sumber : Ivan, 2015)

- e) Berperan sebagai anak mandor, sahabat Thole di sekolah. 3D karakter yang dicari adalah seorang anak laki-laki, usia 10-12 tahun, berkulit putih, berbadan gemuk, memakai kacamata. Psikologi : pendiam, pemalu, galak dan egois. Sosiologi : tinggal dengan orangtuanya, suka bermain *game smartphone*, penyendiri.



Gambar 21. Reza, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter sahabat Thole di sekolah.
(Sumber : Ivan, 2015)

- f) Berperan sebagai kepala sekolah di sekolah Thole. 3D karakter yang dicari adalah pria, usia 40-45 tahun, berbadan besar, berkacamata, berkumis dan jenggot. Psikologi : tegas, disiplin dan tanggung jawab. Sosiologi : seorang ayah yang tegas, sosok pemimpin yang kuat.



Gambar 22. Zaenal Huda, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter kepala sekolah.

(Sumber : Ivan, 2015)

- g) Berperan sebagai guru kesenian di sekolah Thole. 3D karakter yang dicari adalah wanita, usia 27-30 tahun, berkulit putih, berambut panjang, penampilan menarik. Psikologi : baik, ramah, perhatian dan penuh semangat. Sosiologi : belum menikah, wanita muda sedang menata karir, mudah bergaul.



Gambar 23. Widya Marlina, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter guru kesenian.

(Sumber : Ivan, 2015)

- h) Berperan sebagai penjual *smartphone*. 3D karakter yang dicari adalah pria, usia 27-30 tahun, berbadan kurus, rambut pendek. Psikologi :

sopan, sabar, ramah dan baik. Sosiologi : pemuda yang sehari-hari bekerja sebagai pedagang, lancar berkomunikasi, mudah bergaul.



Gambar 24. Desthian Yoga, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter penjual *smartphone*.
(Sumber : Ivan, 2015)

- i) Berperan sebagai seorang seniman lukis dalam fantasi Thole. 3D karakter yang dicari adalah pria, usia 25-27 tahun, berambut gondrong acak-acakan, kurus, tinggi, kulit gelap. Psikologi : fokus, pintar, baik dan sabar. Sosiologi : seniman muda yang semangat berkarya.



Gambar 25. Dhawa, terpilih berdasarkan kecocokan 3D karakter seniman lukis.
(Sumber : Ivan, 2015)

8. *Reading* dan *rehearsal*

Tahapan setelah penentuan pemain dalam *casting* adalah pengarahan dan pelatihan keaktoran kepada para pemain yang belum punya latar belakang bermain film. Tahap *reading* atau simulasi membaca naskah bertujuan untuk melafalkan dialog sesuai dengan naskah. Pelafalan dialog seperti dialek dan intonasi diarahkan agar sesuai karakter seperti yang terdapat dalam naskah cerita. *Reading* dilakukan berkali-kali sesuai dengan perannya masing-masing.

Pada kesempatan ini semua pemain bisa berkenalan sehingga tidak ada rasa canggung diantara pemain nantinya saat produksi berlangsung. Setelah *reading* dilakukan tahap selanjutnya adalah *rehearsal*. *Rehearsal* dilakukan bersamaan dengan *reading*, penataan gerak, mimik dan gestur tubuh. Selain bertujuan untuk mengatur ruang gerak, juga bermanfaat membangun kepercayaan diri para pemeran.



Gambar 26. Suasana pada saat *reading* dan *rehearsal*.
(Sumber : Ivan, 2015)

Pada proses ini, sutradara dibantu oleh asisten sutradara 2, yang berperan sebagai asisten untuk olah akting dan pengadeganan pemain. Sutradara

bekerja bersama untuk merumuskan pengadeganan pada saat produksi. Membangun kedekatan antar pemain satu dengan pemain yang lain juga ditentukan dalam *rehearsal* ini. Kejelian seorang sutradara diuji di sini dalam mengarahkan para pemain agar mampu menjadi tokoh-tokoh yang diperankannya.

9. *Recce*

Pada tahap praproduksi biasanya sutradara dan tim produksi akan meninjau lokasi *shooting*, yang sering kali disebut *recce*. *Recce* adalah salah satu proses penting dalam tahapan praproduksi pada pembuatan film, dari sinilah kematangan produksi dapat diukur dari kesiapan kesiapan masing-masing divisi. Setelah mendapatkan data dari *unit production manager* yang berupa foto-foto lokasi dan perijinan kemudian *unit location manager* melaporkan pada rapat praproduksi.

Unit location manager menceritakan bagaimana kronologi dan gambaran *setting*. Setelah itu divisi kreatif, yakni sutradara, *director of photography*, *gaffer*, *art director*, *sound recordist*, dan beberapa tim produksi berkunjung ke tiap-tiap lokasi untuk bekerja bersama-sama, mengukur, menentukan titik kamera untuk penataan kamera, mendata kebutuhan artistik dan untuk *sound recordist* mengukur jarak lokasi *shooting* dengan tempat-tempat yang dikhawatirkan menimbulkan sumber suara lain ketika pelaksanaan *shooting*.



Gambar 27. Penentuan *blocking* untuk adegan dapur rumah Pak Panjul.
(Sumber : Fikri, 2015)

Pada saat *recce*, sutradara dibantu asisten sutradara 1 dan 2 mengatur bayangan *workflow* pada saat *shooting*, dari mengukur durasi waktu *shooting* disetiap lokasi, *blocking* pemain juga dirancang setelah mengetahui seperti apa *setting* lokasi yang ditunjuk oleh sutradara. Setelah mendapat hasil dari tahap ini, *director of photography*, tim artistik, *gaffer*, *sound recordist* serta *unit manager* menyusun laporan yang harus dirapatkan dalam rapat praproduksi. Untuk *director of photography* sudah bisa menyusun gambaran *shotlist* atau dalam proses pembuatan film *THOLE!* menggunakan hasil foto pada saat *recce* untuk penentuan *angle* kamera, titik kamera, serta daftar *equipment* kamera dan lensa apa saja yang akan digunakan pada saat *shooting*. Untuk *gaffer* sudah dapat mendata kebutuhan jenis lampu apa saja yang akan diajukan dalam rapat untuk pendataan yang disesuaikan *budgeting* produksi film ini.

<p>Penentuan <i>shot</i> dan <i>blocking</i> untuk <i>scene</i> dapur rumah Pak Panjul.</p>	
<p>Penentuan <i>shot</i> dan <i>blocking</i> untuk adegan fantasi pada <i>setting</i> kamar mandi.</p>	
<p>Penentuan <i>shot</i> dan <i>blocking</i> untuk adegan di toko jual beli <i>smartphone</i>. Menggunakan pemeran pengganti.</p>	

Tabel 6. Proses pelaksanaan *recce* film *THOLE!*.
(Sumber : Ivan, 2015)

10. Rapat praproduksi awal

Rapat praproduksi awal film *THOLE!* dilaksanakan tiga minggu sebelum produksi. Pada rapat praproduksi, tim produksi menyusun berkas-berkas hasil

dari *recce*, yang selanjutnya disusun dalam desain produksi dan yang paling penting adalah penetapan jadwal produksi. Setelah menerima laporan dari setiap divisi, asisten sutradara 1 memimpin jalannya rapat praproduksi untuk penetapan jadwal produksi dalam *shooting time table* produksi. Asisten sutradara 1 juga melaporkan *master breakdown sheet* berdasarkan final *recce* dan naskah kepada semua divisi.

11. Rapat praproduksi akhir

Rapat praproduksi akhir, dilakukan untuk mengkoordinasikan kru dan pemain. Pada rapat praproduksi akhir semua divisi harus melaporkan perkembangan kerja dari waktu ke waktu. Kesulitan yang dihadapi oleh salah satu divisi dapat diatasi bersama dengan masukan-masukan divisi lainnya. Rapat praproduksi akhir ini sangat berfungsi untuk meminimalisir kesulitan atau hambatan dan kemungkinan permasalahan yang terjadi pada saat *shooting*. Dalam rapat akhir ini kru dan pemain mengambil sikap saling percaya pada tiap-tiap divisi dapat berjalan selaras. Pada kesempatan ini sutradara dituntut mampu memimpin kesiapan tim dalam produksi film *THOLE!*.

12. Pembuatan jadwal produksi

Pembuatan jadwal produksi berfungsi sebagai pedoman kerja semua pihak yang terlibat. Semua kru diharuskan memiliki jadwal produksi sebagai acuan pelaksanaan kerja produksi. Apabila terjadi perubahan jadwal produksi, pimpinan produksi harus segera member informasi kepada masing-masing

kepala divisi. Pembuatan jadwal produksi dilakukan berdasarkan pengelompokan lokasi untuk efektifitas waktu. Prioritas pengambilan gambar dilakukan seperti adegan yang berada dalam satu lokasi yang sama. Pengambilan adegan diluar ruangan juga dilakukan terlebih dahulu kemudian disusul adegan di dalam ruangan.



<p style="text-align: center;">JADWAL PRODUKSI FILM "THOLE!"</p>										
<p>DATE : Kamis, 27 Agustus 2015 CREW CALL : 05.00 WIB TALENT CALL : 06.00 WIB SET : Dapur Rumah Pak Panjul – Halaman Rumah – Kamar HP</p>			<p>DAY : 1 of 4 SHOOTING DAYS LOCATION : Desa Gawok 1st CAM ROLL : 07.00 WIB</p>							
NO	TIME ROLL	SC	I/E	D/N	SET	DESCRIPTION	CAST	EXTRAS	PROPS	REMARKS
BREAKFAST @RUMAH BU MENEK (SETTING DAPUR) // 06.00 – 06.30										
SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 06.00 – 07.00										
1	07.00 – 08.00	6A	I	D	Dapur Rumah Pak Panjul	Bu Lastri memanggil lele// Seorang tetangga datang sambil membunyikan lagu dangdut dari smartphonanya// Telephone Bu Lastri berdering, pertanda telephone masuk, Bu Lastri mengangkatnya//	Bu Lastri, Perempuan, Tetangga	-	Pelengkapannya, dapur, dan meja makan.	Take adegan bu lastri memanggil lele, tetangga datang sambil membunyikan lagu dangdut, sambil Bu Lastri mengangkat telepon
2	08.15 – 09.15	9	I	D		Thole memainkan bola dengan lesu// Bu Lastri membereskan peralatan dapur// Pak Panjul menawarkan Thole untuk mengganti honya dengan smartphone yang baru// Thole bergegas mandi	Thole, Bu Lastri, Pak Panjul	-		Take scene full
3	09.30 – 10.30	20	I	D		Sambil membuat sambal Bu Lastri berdialog dengan Pak Panjul tentang penolakan bu Lastri terhadap perlakuan Pak Panjul yang membelikan Thole smartphone.	Bu Lastri, Pak Panjul, Thole	-		
4	10.45 – 11.45	21	I	D		Bu Lastri memberikan smartphone pada Thole	Thole, Bu Lastri	-		
ISOMA // 11.45 – 12.30										
SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 12.15 – 12.45										

Gambar 28. Contoh jadwal produksi film *THOLE!*
Sumber : Ivan, 2015

B. Produksi

Pelaksanaan produksi dilakukan sesuai dengan jangka waktu yang sudah ditetapkan yaitu tanggal 27-30 Agustus 2015. Pada tahap ini semua kru bekerja menurut divisinya masing-masing sesuai komando pimpinan produksi. Sutradara memegang tanggung jawab yang cukup besar dalam sebuah produksi film. Sutradara dituntut untuk kreatif agar bisa menghasilkan visualisasi film dari naskah yang sebelumnya telah dibuat. Selain mengatur dan mengarahkan acting pemain, tugas sutradara pada produksi film *THOLE!* yaitu memvisualkan naskah adegan fantasi yang pada proses selanjutnya akan dikombinasikan dengan animasi untuk memperkuat cerita dalam film ini. Berikut kegiatan sutradara selama produksi film *THOLE!* berlangsung.

1) Kamis, 27 Agustus 2015.

Produksi hari pertamafilm *THOLE!* dilaksanakan sesuai dengan jadwal produksi yang telah dibuat. Dimulai pada pukul 07.00 dan berakhir pada pukul 22.00 WIB. Semua kru berkumpul melakukan *briefing* di *basecamp* sebelum proses pengambilan gambar dimulai. *Briefing* dilakukan oleh sutradara dan asisten sutradara 1 untuk mengingatkan agar melakukan *equipment check* kepada semua kru sebelum berangkat. Produksi pada hari pertama ini direncanakan sebanyak lima *scene* termasuk satu *scene* adegan fantasi.

Hari pertama pengambilan gambar yang dijadwalkan oleh asistensutradara 1 adalah *scene* 7, 9,16, 17 dan 18. Adegan fantasi yang terletak pada *scene* 18 telah diterjemahkan kedalam bentuk *storyboard* oleh *storyboard artist*.

Kemudian digunakan oleh sutradara, *director of photography*, tim artistik dan *animator supervisor* sebagai panduan ketika pengambilan gambar.

Scene 18.EXT.HALAMAN RUMAH-DAY 2-FANTASI
Cast; Thole; Ekstras Anak Kampung

"Teman-temannya tampak sedang asik bermain. Wajah Thole tampak ceria melihat kearah teman-temannya. Tiba-tiba beberapa karakter kartun khayalan thole bermain di halaman rumahnya".

Gambar 29. Cuplikan adegan fantasi *scene 18* pada naskah film *THOLE!*.
(Sumber : Ivan, 2016)



Gambar 30. *Storyboard* untuk adegan fantasi *scene 18*
(Sumber : Koko, 2015)

Sutradara memberi arahan khusus kepada seluruh tim produksi agar visualisasi adegan fantasi dapat terwujud sesuai rencana awal. Dalam proses produksinya, sutradara dibantu asisten sutradara 2 untuk mengarahkan ekstras anak-anak pada adegan fantasi ini. *Cameraman* yang bertugas selalu dalam pendampingan sutradara dan *director of photography* agar tercipta visualisasi sesuai desain produksi. Sutradara juga memperhatikan setiap detail gambar

yang tercipta. Kendala yang dialami pada saat hari pertama produksi ialah pada penataan lampu yang melebihi durasi yang disepakati, meskipun demikian dimaklumi agar teknis tata lampu dapat maksimal. Kendala yang terjadi tersebut menjadi bahan evaluasi bagi kerja produksi di hari selanjutnya.



Gambar 31. Proses pengambilan gambar sesuai dengan panduan *storyboard*.
(Sumber : Fikri, 2015)

2) Jumat, 28 Agustus 2015.

Hari kedua produksi film *THOLE!* dilaksanakan tidak sesuai dengan jadwal produksi yang telah dibuat. Dimulai pada pukul 07.00 dan namun berakhir pada pukul 24.00 WIB. Hari kedua pengambilan gambar yang dijadwalkan oleh asistensutradara 1 adalah *scene* 3, 5, 8, 10, 12, 14 dan 22. Jumlah *scene* yang dikerjakan pada hari kedua ini sebanyak tujuh *scene* termasuk dua *scene* adegan fantasi. Pada pengambilan gambar atau produksi hari kedua, kendala yang ditemui saat itu, yakni banyak *scene out door* yang berbeda tempat, sehingga membuat kerja produksi berpindah-pindah tempat pula dan banyak waktu yang terbuang.

Kendala diatas berdampak pada proses pengambilan adegan fantasi *scene* 14 yang menggunakan *setting outdoor*. Namun hal ini dapat diatasi dengan baik karena kamera yang digunakan mampu memaksimalkan kondisi pencahayaan yang sedikit. Adegan fantasi yang terletak pada *scene* 8 dan *scene* 14 telah diterjemahkan ke dalam bentuk *storyboard* oleh *storyboard artist*. Kemudian digunakan oleh sutradara, *director of photography*, tim artistik dan *animator supervisor* sebagai panduan ketika pengambilan gambar.

Scene 14.EXT.SAWAH-DAY 2-FANTASI

Thole; Pelukis

Terlihat seorang pelukis sedang berada di depan sebuah area persawahan yang luas. Thole masuk berjalan menemui pelukis itu. Ia mengamati apa yang sedang dikerjakan oleh si pelukis. Namun pelukis itu tidak merespon keberadaan Thole.

THOLE

Nggambar opo toh mas? (Sambil melihat kanvas si pelukis dan sawah)
(beat)

Wah apik nho mas gambaranmu ?mbok aku diajari ben isoh nggambar ngono kui.
(beat)

Mas ? (menepuk pundak pelukis)

PELUKIS

(lepas dari konsentrasinya) Opo toh ?Pengen tak ajari?

Ngene le. Nek pengen nggambar, sing pertama kudu mbok lakoni iki... (sambilmengarahkan kedua tangannya ke depan) fokus!

Ning ojo lali, nganggo iki barang (menunjuk dadanya). Iki sing luwih

penting. Perasaan.. Piling.
Thole tersenyum dan menganggukan kepala.

Gambar 32. Cuplikan adegan fantasi *scene* 14 pada naskah film *THOLE!*.
(Sumber : Ivan, 2016)



Gambar 33. *Storyboard* untuk adegan fantasi *scene* 14.
(Sumber : Koko, 2015)



Gambar 34. Proses pengambilan gambar adegan fantasi untuk *scene* 14.
(Sumber : Fikri, 2015)

Adegan fantasi berikutnya yaitu pada *scene* 8. Karena menggunakan *setting indoor* proses pengambilan gambar dapat dilakukan malam hari. Pada

scene8 menggunakan *green screen* yang nantinya akan diubah menjadi *smartphone* yang sangat besar. Sutradara berkoordinasi langsung dengan *animatorsupervisor* dan tim artistik dalam penggunaan media *green screen*. Pengaplikasian *greenscreen* tersebut juga membutuhkan pencahayaan yang banyak agar menghasilkan cahaya yang merata sehingga memudahkan dalam pascaproduksi.

Scene 8.INT.KAMAR MANDI-DAY 1-FANTASI

Cast; Thole

Thole terdiam di depan sebuah bak mandi persegi panjang. Tiba-tiba bak mandi tersebut berubah menjadi *smartphone* yang sangat besar.

Wajah Thole tampak senang mendapati *smartphone* yang sangat besar ada dalam kamar mandinya. Kemudian Ia menghampiri *smartphone* yang sangat besar itu dan mulai memainkan permukaan *smartphone* tersebut.

Ia mengambil gayung lalu mengambil air yang berada dalam *smartphone*. Air tersebut membasahi muka Thole yang tersenyum bahagia.

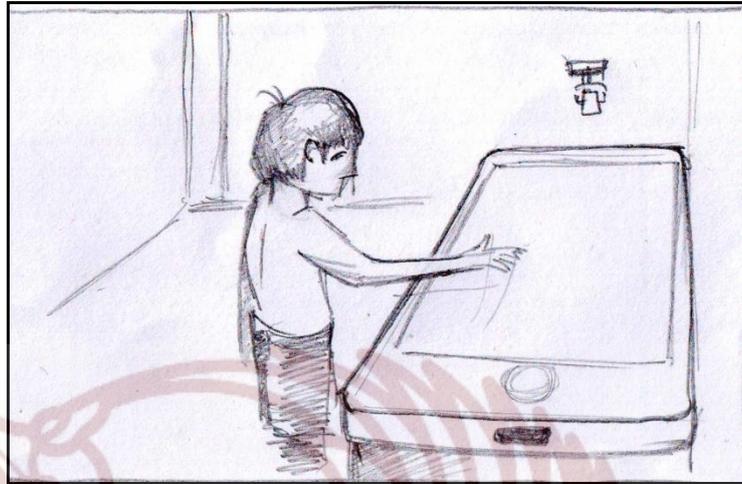
Terdengar pintu kamar mandi digedor.

BU LASTRI (O.S.)

Ra sue-sue le!

Thole buyar dari lamunan. Tubuh telanjangnya masih kering. Ia menggenggam gayung dan sikat gigi. Gayung tersebut jatuh ke lantai.

Gambar 35. Cuplikan adegan fantasi *scene 8* pada naskah film *THOLE!*.
(Sumber : Ivan, 2016)



Gambar 36. *Storyboard* untuk adegan fantasi *scene 8*
(Sumber : Koko, 2015)



Gambar 37. *Animator supervisor* memberi arahan pada tim artistik agar penggunaan media *green screen* dapat maksimal
(Sumber : Fikri, 2015)

3) Sabtu, 29 Agustus 2015.

Hari ketiga produksi film *THOLE!* dilaksanakan tidak sesuai dengan jadwal produksi yang telah dibuat. Dimulai pada pukul 07.00 dan berakhir pada pukul 24.00 WIB. Pada hari ketiga pengambilan gambar yang dijadwalkan oleh asisten sutradara 1 adalah *scene 2, 4, 7, 20, 11, 13* dan

15. Jumlah *scene* yang dikerjakan pada hari ketiga sebanyak tujuh *scene* termasuk dua *scene* adegan fantasi.

Kendala yang dialami pada produksi hari ketiga yakni karena pengambilan berada di lokasi sekolah, maka membutuhkan banyak ekstras anak SD. Sutradara dibantu oleh asisten sutradara 2 beserta kru yang lain dalam mengatur tingkah laku anak-anak tersebut. Kendala lainnya yaitu semua *scene in door* yang seharusnya siang hari, justru dikerjakan pada malam hari karena waktu yang tidak dapat diprediksi. Pada intinya kendala teknis hari ketiga produksi adalah tentang waktu produksi tidak sesuai jadwal yang ditargetkan.

Adegan fantasi yang terletak pada *scene* 4 dan *scene* 11 telah diterjemahkan ke dalam bentuk *storyboard* oleh *storyboard artist*. Kemudian digunakan oleh sutradara, *director of photography*, tim artistik dan *animator supervisor* sebagai panduan ketika pengambilan gambar. Pada *scene* 4 sutradara dibantu asisten sutradara 2 dalam pengaturan *blocking* pemain. Sutradara juga memberi arahan kepada tim penata artistik agar visualisasi adegan fantasi dapat terwujud sesuai rencana awal.

Scene 4.EXT.SUDUT KANTIN SEKOLAH-DAY 1

Thole; Anak Mandor

Thole menunggu Anak Mandor selesai memainkan permainan tersebut dengan wajah lesu. Ia melihat bola plastik berwarna merah yang berada tidak jauh di sampingnya. Ia menatapnya sebentar dan tak berapa lama, ia mendekati bola merah tersebut.

THOLE

Ayo...!(sambil memainkan bola)

Thole berkostum ayam ditarik oleh anak mandor yang juga berkostum ayam, menggunakan ketapel besar hingga melewati frame. Terdengar suara kaca pecah.

Gambar 38. Cuplikan adegan fantasi *scene 4* pada naskah film *THOLE!*.
(Sumber : Ivan, 2016)



Gambar 39. *Storyboard* untuk adegan fantasi *scene 4*
(Sumber : Koko, 2015)

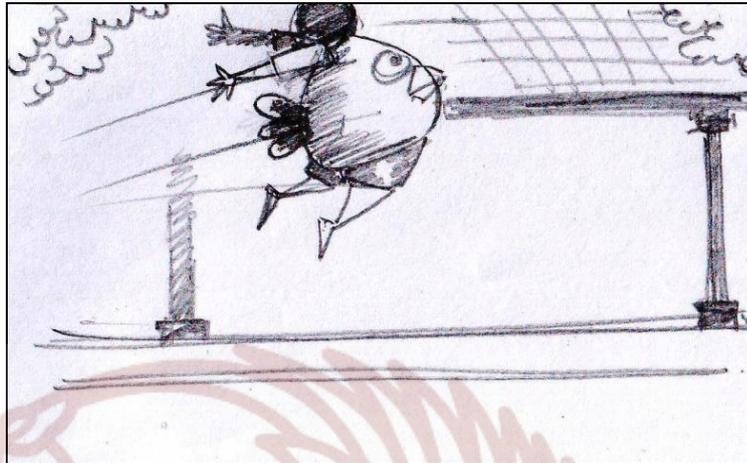


Gambar 40. Proses produksi adegan fantasi untuk *scene 4*
(Sumber : Fikri, 2015)

Adegan fantasi berikutnya yaitu pada *scene* 11. Pada proses produksinya menggunakan *green screen* yang bertujuan untuk dapat memisahkan objek agar dapat digabungkan pada adegan fantasi. Sutradara berkoordinasi langsung dengan *animator supervisor* dan tim artistik dalam penggunaan media *green screen*. Pengaplikasian *green screen* tersebut juga membutuhkan pencahayaan merata sehingga memudahkan dalam pascaproduksi.

Scene 11.EXT. SUDUT KANTIN SEKOLAH-DAY2
<u>FANTASI</u>
Thole; Anak Mandor
Thole meninggalkan Anak Mandor sendirian di Kantin sekolah. Tiba-tiba langkahnya terhenti. Ia melihat bola berwarna merah di hadapannya. Bola tersebut berubah menjadi sosok ayam khayalan Thole. Tampak wajah licik Thole. Anak Mandor menggunakan kostum ayam berteriak ketakutan ditarik oleh Thole menggunakan ketapel besar. Anak Mandor terlontar hingga melewati frame. Terdengar suara kaca jendela pecah.

Gambar 41. Cuplikan adegan fantasi *scene* 11 pada naskah film *THOLE!*.
(Sumber : Ivan, 2016)



Gambar 42. *Storyboard* untuk adegan fantasi *scene* 11.
(Sumber : Koko, 2015)



Gambar 43. Penggunaan *green screen* pada proses produksi adegan fantasi untuk *scene* 11.
(Sumber : Fikri, 2015)

4) Minggu, 30 Agustus 2015.

Pada hari keempat, produksi film *THOLE!* dilaksanakan sesuai dengan jadwal produksi yang telah dibuat. Dimulai pada pukul 07.00 dan berakhir pada pukul 22.00 WIB. Produksi pada hari keempat jadwal yang ditentukan mengambil *scene* 1, 19, 21, 23, 24 Jumlah *scene* yang

dikerjakan pada hari keempat sebanyak lima *scene* termasuk satu *scene* adegan fantasi. Kendala dihari keempat yaitu terletak pada keterlambatan salah satu pemain. Sutradara berkomunikasi dengan asisten sutradara 1 untuk mengatur ulang urutan *scene* pada jadwal produksi. Hal ini dilakukan agar waktu produksi dapat dimaksimalkan dan tidak ada hutang *scene* dikemudian hari. Adegan fantasi yang terletak pada *scene* 24 telah diterjemahkan ke dalam bentuk *storyboard* oleh *storyboard artist*. Kemudian digunakan oleh sutradara, *director of photography*, tim artistik dan *animation supervisor* sebagai panduan ketika pengambilan gambar.

Scene 24.EXT.DEPAN RUANG KEPALA SEKOLAH-DAY 3
Thole

Tak berapa lama, sebuah bola plastik merah menggelinding ke arahnya dan berhenti di depannya.

Wajah Thole terlihat kaget melihat bola tersebut.

Tampak karakter ayam yang seolah mengajaknya bermain.

Wajah thole tampak kesal.

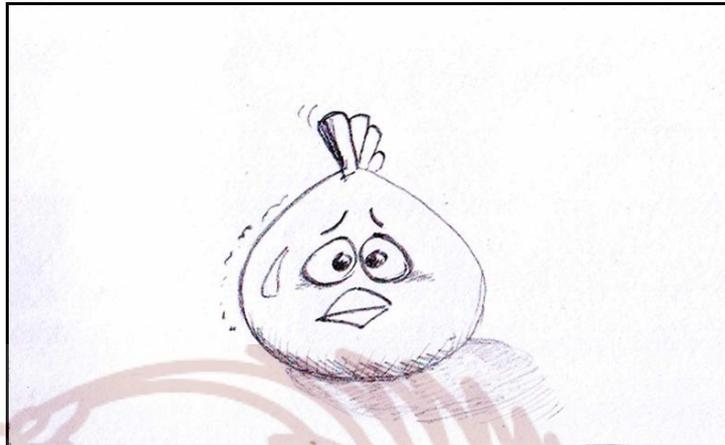
Karakter Ayam mulai menjauhi Thole dan Thole dengan sekuat tenaga menendang karakter ayam tersebut.

BLACK OUT.

THOLE (O.S)

Ra Hape Hape nan !!!!

Gambar 44. Cuplikan adegan fantasi *scene* 11 pada naskah film *THOLE!*.
(Sumber : Ivan, 2016)



Gambar 45. *Storyboard* karakter ayam untuk adegan fantasi *scene* 11.
(Sumber : Koko, 2015)



Gambar 46. Proses produksi adegan fantasi untuk *scene* 24.
(Sumber : Fikri, 2015)

C. Pascaproduksi

1. *Editing offline*

Editing offline merupakan sebuah proses menata gambar sesuai dengan skenario dan urutan *shot* yang telah ditentukan oleh sutradara. Pada tahap ini, tugas seorang sutradara adalah mendampingi seorang editor yang ditunjuk untuk menyelesaikan hasil produksi. Editor akan selalu banyak

berkonsultasi kepada sutradara agar hasil video yang disunting sesuai dengan keinginan sutradara. Adapun tahapan kerja sutradara dalam proses editing *offline* film *THOLE!* adalah sebagai berikut:

- a) Sutradara melihat dan mengevaluasi hasil shooting atau materi editing kemudian editor membuat urutan *file* berdasarkan prioritas gambar dan suara yang bagus.
- b) Editor membuat *rough cut* kemudian sutradara melihat dan mendiskusikan dengan editor hasil *rough cut*.
- c) Sutradara melihat dan memutuskan pemilihan materi video yang siap digunakan untuk pengisian animasi.

2. Pembuatan animasi

Tahap pembuatan animasi pada film *THOLE!* melewati beberapa proses yaitu : (a) *modeling*, (b) *animating*, (c) *rendering* kemudian (d) *compositing*. Pada tahap ini animator mulai membuat animasi 3D yang sudah dibuat pada praproduksi. Sutradara memberikan arahan kepada animator untuk membuat gerakan pada tiap *shot*. Keseluruhan proses animasi pada film menggunakan *software autodesk 3ds max*.

(a) *Modeling* adalah sebuah tahapan penting dalam pembuatan unsur visual sebuah film animasi. Segala sesuatu yang perlu dilihat pada layar harus dimodelkan. Sebuah 3D model adalah representasi

permukaan geometris dari suatu objek yang bisa diputar dan dilihat dalam sebuah perangkat lunak 3D-animasi.²¹

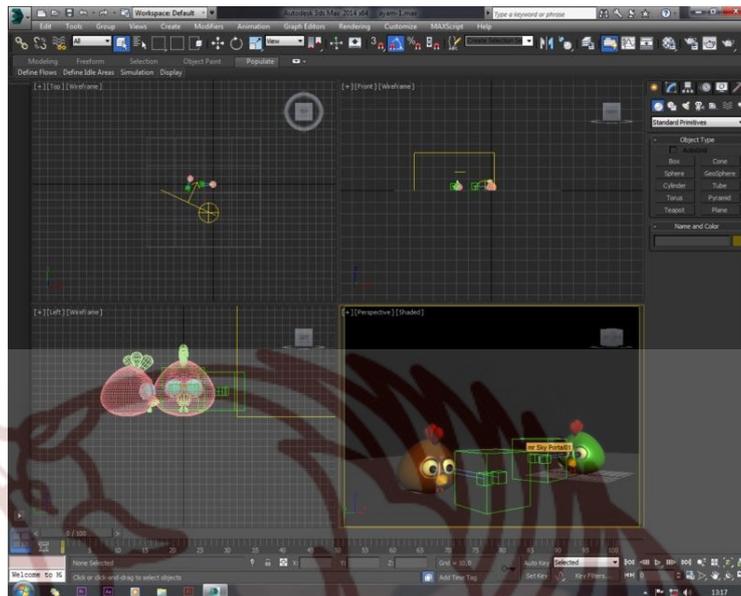
(b) *Animating* adalah proses membuat gerakan *3D object*. Animator menggunakan file *layout* untuk mulai menempatkan posisi karakter, kamera dan mengatur gerakannya. Sutradara selalu berkomunikasi dengan *animator supervisor* untuk memastikan proses ini sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses ini *environment* dan karakter yang telah digerakkan mulai digabungkan menjadi satu kesatuan. Dalam proses ini akan dihasilkan satu *file* kerja untuk satu *shot*.

(c) *Rendering* adalah tahapan terakhir dari proses produksi unsur visual. Proses ini adalah proses komputerisasi untuk mengubah sebuah *file* kerja menjadi *file* gambar yang utuh dengan perbandingan 25 gambar untuk sebuah *shot* berdurasi 1 detik. *File* gambar yang dihasilkan dari proses ini berformat *JPG*.

(d) *Compositing* adalah tahap dalam pascaproduksi dimana tiap *layer* hasil *rendering* diolah menjadi final video.²² Ribuan gambar yang dihasilkan pada proses *rendering* di-*layout* menjadi *file* video pada tahap ini. Dalam proses ini juga dilakukan penambahan unsur-unsur visual yang lain.

²¹Andy Beane, *3D Animation Essentials*, John Wiley & Sons, Inc, Canada, hal. 37.

²²Andy Beane, *3D Animation Essentials*, John Wiley & Sons, Inc, Canada, 2012, hal. 44



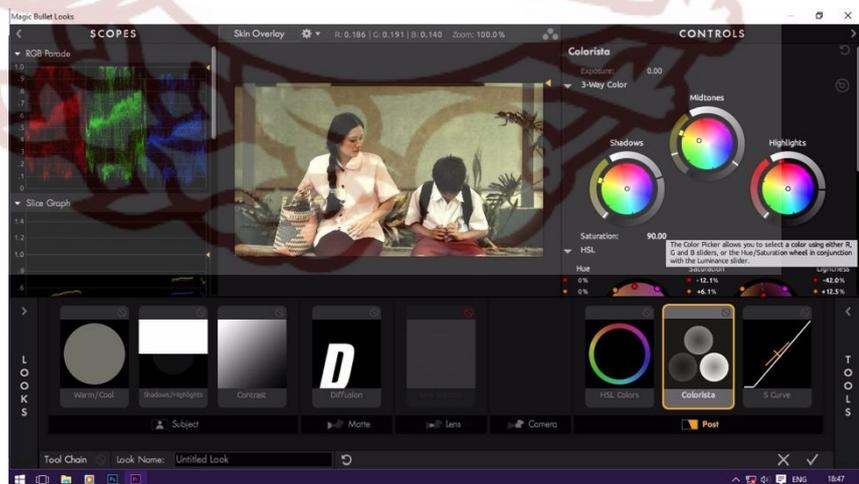
Gambar 47. Proses *animating* pada salah satu adegan fantasi dalam film *THOLE!* (Sumber : Dzeeri, 2016)

3. Editing *online*

Editing *online* adalah proses editing ketika seorang editor mulai memperhalus hasil *offline*, memperbaiki kualitas dan memberikan tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan. Pada tahap ini, tugas seorang sutradara adalah mendampingi seorang editor yang ditunjuk untuk menyelesaikan hasil produksi. Editor akan selalu banyak berkonsultasi kepada sutradara agar hasil video yang disunting sesuai dengan keinginan sutradara. Adapun tahapan dalam editing *online* film *THOLE!* adalah sebagai berikut:

- a) Memperhalus *shot-shot* yang masih kasar dengan memotong atau menambah beberapa *freme* dari tiap shotnya.

- b) Pemberian efek visual dan pewarnaan sesuai dengan referensi yang diberikan sutradara.
- c) Menambahkan efek transisi sebagai penghubung pada *scene-scene* tertentu.
- d) Penyusunan *title* atau teks judul utama dalam pembuatan *opening title*, selanjutnya mencantumkan identitas karya beserta pembuatnya. Penyusunan *subtitle* atau terjemahan agar penonton mengerti apa yang dibicarakan dalam film ini. Selain itu, disusun pula *credit title* yang berisi tim produksi dan semua yang terlibat dalam proses pembuatannya.
- e) Sutradara melihat dan mengevaluasi hasil kerja editor untuk dikoreksi dan diberi masukan.
- f) Tahapan akhir yakni proses *final*, *color grading* dan proses *rendering* hingga hasil jadi.



Gambar 48. Proses *color grading* pada salah satu adegan dalam film *THOLE!*.

(Sumber : Satria, 2017)

4. *Mixing* dan *scoring*

Setelah editing *offline* dan *online* selesai, pada tahap berikutnya adalah *mixing* dan *scoring*. Pada tahap ini sutradara melakukan evaluasi dan diskusi dengan penata musik tentang ilustrasi musik yang telah dikonsepsikan terlebih dulu pada saat praproduksi. *Mixing* diperlukan untuk mensinergikan antara gambar dan suara. *Scoring* diperlukan untuk mengisi *sound effect* pendukung animasinya. Kemudian membuat ilustrasi musik untuk membawa suasana serta menguatkan kesan maupun emosi pada film *THOLE!*.



Gambar 49. Proses *mixing* dan *scoring* dalam film *THOLE!*
(Sumber :Ivan, 2016)

BAB III

DESKRIPSI KARYA

A. Identitas Karya

- 1) Judul karya : *THOLE!*
- 2) Format : *Full HD* (1920 X 1280)
- 3) Aspek Rasio : *Widescreen* (16:9)
- 4) Durasi : 24 menit
- 5) Sasaran : Orang tua dan anak-anak
- 6) Tema : Dampak kecanggihan *smartphone*
- 7) Bahasa : Jawa dan Indonesia
- 8) *Subtitle* : Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris
- 9) *Logline* : Seorang anak menjadi korban keteledoran orang tuanya lalu membuka aplikasi *smartphone* pada jam sekolah namun tertangkap basah oleh gurunya.
- 10) Pesan : *Smartphone* dapat membawa dampak negatif terutama jika diberikan kepada anak-anak tanpa pengawasan yang baik oleh orang tua.
- 11) Sinopsis :

Thole, seorang siswa SD senang memainkan aplikasi *game* pada *smartphonenya*. Ia berharap bisa memainkan aplikasi *game* dari *smartphone* seperti milik temannya. Pada suatu hari, ia menendang bola hingga memecahkan kaca jendela kelas. Bu Lastri, ibu Thole dipanggil ke sekolah dan marah pada Thole. Pak Panjul membutuhkan *smartphone* guna komunikasi. Selain itu Ia juga ingin memberikan Thole sebuah *smartphone*. Bu Lastri kesal dengan Pak Panjul karena membeli *smartphone*.

Keesokan harinya, Pak Panjul membawa *smartphone* tersebut ke tempat kerja. Ia diberi video porno yang dikirimkan ke *smartphonenya* oleh mandor. Thole tidak sabar untuk segera pulang ke rumah dan menyambut ayahnya untuk memainkan *smartphone*. Di rumah, Bu Lastri dan Pak Panjul terlibat perdebatan. Bu Lastri mengambil *smartphone* lalu memberi kuasa pada Thole untuk menggunakan *smartphone*.

Keesokan harinya, Thole membawa *smartphone* tersebut ke sekolah namun dirampas oleh Kepala Sekolah karena memainkan *smartphone* pada jam pelajaran. Thole dibawa ke ruang Kepala Sekolah dan Kepala Sekolah menemukan sebuah video porno di *smartphone* Thole. Pak Panjul dan Bu Lastri disidang di dalam ruang Kepala Sekolah. Di luar ruang Kepala Sekolah, Thole sangat kecewa dan melampiaskan kekesalannya pada seekor ayam.

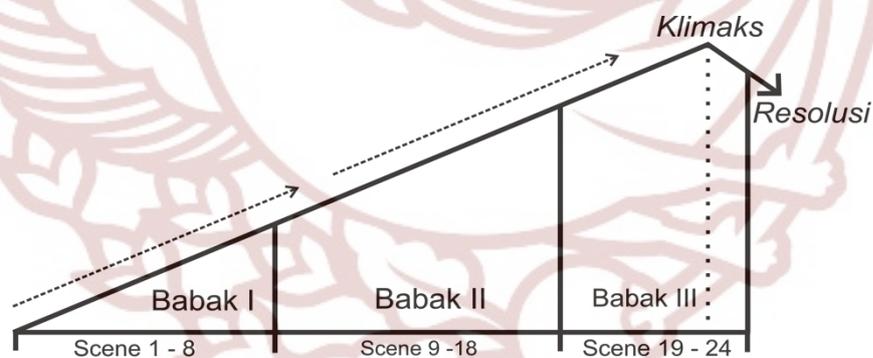
B. Deskripsi Penyutradaraan

Pada penciptaan karya film *THOLE!* penyutradaraan dilakukan dengan menggunakan kombinasi pengadeganan dan dramatisasi pada *mise-en-scene* diantaranya akting, *blocking*, *setting*, kostum, tata rias, dan pencahayaan. Penempatan kamera juga dibuat melalui gambaran *storyboard* sebagai acuan untuk penentuan pengambilan gambar adegan fantasi berupa penambahan karakter animasi dan sampai pada proses edit yang mendramatisasi gabungan-gabungan gambar menjadi susunan cerita sesuai naskah. Bagian ini akan dibagi menjadi dua aspek yakni aspek naratif dan aspek sinematik yang merupakan aspek-aspek pembentuk pada film *THOLE!*

1. Penyutradaraan pada aspek naratif

Setiap cerita memiliki elemen pembentuk cerita berupa tokoh, konflik, lokasi, waktu, dan lain-lain. Secara keseluruhan, elemen-elemen tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh peristiwa tersebut terikat sebuah aturan, yakni hukum kausalitas (sebab akibat).

Film *THOLE!* menggunakan gaya bercerita secara naratif linier dalam pembuatan struktur pembabakannya. Tangga dramatik dalam film ini menggunakan struktur tiga babak yaitu permulaan, pertengahan, dan penutup. Melalui tiga tahapan inilah karakter, masalah, tujuan, aspek ruang, dan waktu berkembang menjadi alur cerita secara keseluruhan. Dari unsur naratif inilah kita bisa melihat alur cerita dan juga karakter-karakter yang memainkan sebuah film.



Gambar 50. Grafik Struktur tiga babak dalam film *THOLE!*
(Sumber : Ivan, 2016)

Plot merupakan sebuah struktur rangkaian kejadian dalam sebuah cerita yang disusun dengan secara kronologis. Plot mengatur bagaimana suatu tindakan-tindakan yang terdapat dalam cerita harus berkaitan dengan satu sama lain. Sebuah film bisa memanipulasi cerita melalui plot. Satu *shot* bisa mewakili suatu

kejadian atau peristiwa, sehingga tidak perlu menghadirkan sebuah urutan peristiwa yang utuh seperti kejadian nyatanya. Pola plot linier pada film ini terbagi menjadi tiga babak :

a. Permulaan

Pembagian babak awal ini dimulai dari *scene* 1 sampai *scene* 8. Babak permulaan ini berisi tentang informasi awal berupa pengenalan tiap-tiap tokoh dan karakternya, *setting* lokasi dalam film, status ekonomi, relasi antar tokoh, hingga kondisi psikologis tokoh utama. Kemudian permasalahan dalam cerita film *THOLE!* mulai diperlihatkan.



Gambar 51. *Opening scene* pengenalan tokoh Thole.
(*Timecode* :0:00:12 – 0:00:50)

Tokoh utama bernama Thole, seorang anak dari keluarga dengan perekonomian menengah kebawah yang berkeinginan memiliki sebuah *smartphone*. Sosok anak yang sering menyusahkan orangtuanya karena kecerobohnya di sekolah. Tahap permulaan diperkenalkan melalui adegan dalam ruang kepala sekolah bersama ibunya. Pengenalan awal berupa sebuah

properti bola dan pecahan kaca diatas meja sebagai pengantar permasalahan yang disebabkan tokoh utama dalam film ini.

Tahap pengenalan awal pada film ini kemudian dilanjutkan dengan kegiatan sehari-hari Thole ketika disekolah. Pada jam istirahat sekolah Thole suka bermain *smartphone* bersama temannya. Namun kali ini Thole sedang menunggu temannya asik memainkan *game* pada *smartphonenya*. Keinginan Thole untuk memainkan sebuah *game* pada *smartphone* ditunjukkan pada saat bermain bola. Pada adegan menendang bola dengan visual Thole berkostum ayam sedang ditarik dan terlempar oleh sebuah ketapel. Adegan ini sebagai pengenalan kondisi psikologis Thole ketika berfantasi.

Pada gambar 52 dibawah diperkenalkan tokoh Pak Panjul sebagai ayah Thole dan suaminya bu Lastri. Pak Panjul adalah sosok ayah pekerja keras dan sederhana, sosok santai dan ramah, yang bekerja sebagai tukang bangunan. Pengenalan tokoh Panjul dimulai pada adegan dalam sebuah angkringan dekat proyek pembangunan. Identifikasi lokasi proyek pembangunan ditunjukkan pada suara/*ambient* palu dan gergaji sedang bekerja. Suara motor lalu lalang di sekitar angkringan juga menambah kesan natural pada film ini. Selain itu, pada *scene* ini juga diperkenalkan mandor beserta kegemarannya, yaitu menonton video porno. Hadirnya mandor dalam adegan ini juga menjadi pemicu keinginan Pak Panjul untuk membeli sebuah *smartphone*.



Gambar 52. Pengenalan tokoh Pak Panjul serta pemicu keinginannya membelis *smartphone*.
(Timecode :0:01:39 – 0:02:15)

Tokoh Lastri sebagai ibu Thole dan istri Pak Panjul diperkenalkan pada adegan menggoreng lele di dapur rumah. Sosok seorang istri yang galak pada suaminya dan tegas kepada anaknya. Rutinitasnya sehari-hari sebagai ibu rumah tangga, mengurus rumah, suami dan anaknya. Lastri juga mempunyai pekerjaan sampingan sebagai penjual makanan. Pada cerita film ini Lastri memiliki keinginan yang bertolak belakang dengan Pak Panjul dan Thole. Ia lebih memilih uang dipergunakan untuk keperluan sehari-hari daripada digunakan untuk membeli *smartphone*.



Gambar 53. Adegan pengenalan bu Lastri sedang menggoreng lele ditemani tetangganya.
(Timecode :0:03:35 – 0:04:10)

Awal permasalahan dihadirkan pada adegan dapur rumah ketika mereka bertiga bertemu. Pak Panjul memutuskan untuk membeli sebuah *smartphone* dan Thole pun tampak senang dengan keputusan ayahnya tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan adegan pengenalan kondisi psikologis Thole pada adegan di dalam kamar mandi. Adegan fantasi divisualkan dengan hadirnya sebuah *smartphone* raksasa yang menutupi area bak mandi. Thole kemudian memainkan *game* pada *smartphone* dan tak lama kemudian fantasinya terhenti oleh suara ibunya. Tujuan adanya adegan ini adalah untuk menggambarkan betapa bahagianya Thole yang akan memiliki sebuah *smartphone*.



Gambar 54. Pengenalan kondisi psikologis Thole sedang berfantasi.
(Timecode :0:06:20 – 0:06:55)

b. Pertengahan

Pembagian babak II atau pertengahan dalam film ini dimulai pada *scene* 9 sampai *scene* 18. Pada babak ini mulai diperlihatkan bagaimana mereka mempunyai hubungan sebab akibat, bisa berupa konflik, konfrontasi ataupun pengembangan masalah. Pada babak ini juga diperlihatkan masalah yang semakin membesar serta perubahan karakter tokoh pada keluarga ini. Tahap pengembangan masalah dimunculkan pada adegan dengan lokasi toko jual/beli *smartphone* tempat Pak Panjul membeli sebuah *smartphone*.



Gambar 55. Pak Panjul, Thole dan bu Lastri berada di sebuah toko jual/beli *smartphone* (Timecode :0:07:10 – 0:08:24)

Gambar 55 diatas adalah *capture* adegan film pada *scene9* yang mengawali babak II, yaitu pengembangan masalah. Tergambar jelas ekspresi Bu Lastri yang tidak setuju akan keputusan Pak Panjul dan Thole yang sangat bersemangat mendapatkan barang yang diinginkannya.

Pengembangan masalah berikutnya terjadi pada adegan angkringan. Pak Panjul bertemu dengan Pak Mandor yang sedang asik melihat video pada *smartphonenya*. Pak Panjul yang penasaran lalu menengok ke arah *smartphone* Pak Mandor. Karena merasa risih Pak Mandor mengirimkan video tersebut kepada Pak Panjul yang awalnya malu kini tampak asik melihat video tersebut. Pengembangan masalah dalam adegan ini terdapat pada video yang dikirimkan oleh Pak Mandor yang nantinya berujung pada puncak permasalahan pada babak III.



Gambar 56. Pak Panjul sedang melihat video porno yang dikirimkan oleh pak Mandor
(Timecode : 0:10:17 – 0:11:27)

Pengembangan masalah selanjutnya terletak pada adegan sesampainya Pak Panjul dirumah. Pak Panjul masuk ke area dapur dan mendapati Bu Lastri yang masih marah karena keputusannya membeli *smartphone*. Raut wajah Bu Lastri yang masih kesal dan suara saat menumbuk cabai yang tidak beraturan mempertegas suasana pada saat itu. Kemudian terjadilah perdebatan yang mengakibatkan keteledoran Bu Lastri yang mengambil *smartphone* Pak Panjul lalu memberikannya kepada Thole. Pada adegan ini juga diperlihatkan perubahan karakter Bu Lastri. Ia yang awalnya tidak setuju kini justru memberikan *smartphone* tersebut kepada Thole.

16.INT.DAPUR RUMAH-DAY 2

Bu Lastri; Pak Panjul; Thole

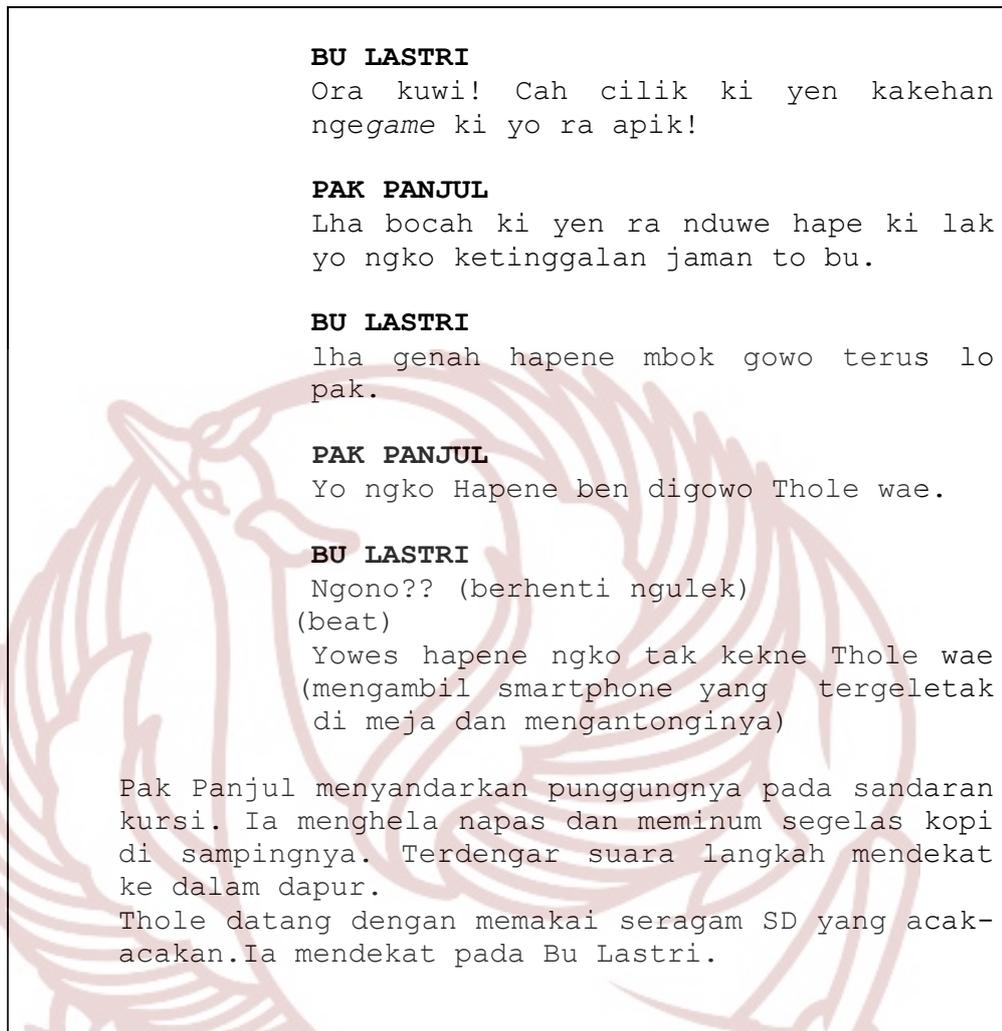
Bu Lastri sedang membuat sambal. Pak Panjul duduk di pojok ruangan dan memperhatikan Bu Lastri.

PAK PANJUL

Mbok uwis to buk.

(beat)

Wong yo duit e wingi wes tak ijoli lo.



Gambar 57. Cuplikan naskah cerita yang berisiperdebatan Pak Panjul dan Bu Lastri pada naskah *THOLE!*.
(Sumber : Ivan, 2016)

c. Penutup

Pembagian babak III atau penutupan dimulai dari *scene* 19 sampai *scene* 24. Tahap penutupan merupakan puncak dari konflik cerita ini. Keadaan diperkuat ke permasalahan dan kemudian pemecahan dari konflik itu sendiri dalam bentuk pencapaian akhir/klimaks yang emosional.

Pada babak ini semua masalah yang disebabkan oleh keputusan Pak Panjul dan keteledoran Bu Lastri menuju titik akhir/klimaks. Terletak pada adegan Thole yang diberi kuasa oleh ibunya membawa *smartphone* kemudian memainkan *smartphonena* pada jam sekolah lalu ketahuan oleh kepala sekolah. Kejadian tersebut berujung pada pemanggilan Pak Panjul dan Bu Lastri.

Kepala sekolah menyodorkan sebuah *smartphone* dan memutar sebuah video porno dari *smartphone* tersebut. Pak Panjul kebingungan dengan keberadaan *smartphone* dan video porno di *smartphonena*. Sedangkan Bu Lastri menyesali keteledorannya yang membiarkan Thole membawa *smartphone*. Ia tampak sangat malu hingga tak bisa berbuat apa-apa selain menangis.



Gambar 58. Pak Panjul kebingungan dan Bu Lastri tampak sedih sambil menatap kearah *smartphone*.
(Timecode : 0:20:06 – 0:21:57)



Gambar 59. Thole mengejar ayam merah dan menendangnya.
(Timecode : 0:22:20 – 0:22:34)

Adegan berikutnya, Thole yang sedang sial berhadapan dengan bola yang berubah menjadi sosok ayam berwarna merah yang lucu. Thole menatap tajam ke arah ayam merah tersebut lalu menendangnya. Pada akhir adegan menendang ayam tersebut terdengar teriakan “*Ra Hape-Hapenan!*” yang sekaligus menutup permasalahan pada film ini. Akhir cerita pada film ini dibuat jelas agar penonton benar-benar memahami isi keseluruhan cerita.

2. Penyutradaraan pada aspek sinematik

a. Fantasi

Pada aspek sinematik film *THOLE!*, visualisasi adegan fantasi diperkuat menggunakan animasi yang bertujuan untuk menggambarkan dampak psikologis yang disebabkan oleh *smartphone*. Fantasi menurut Bimo Walgito dibedakan menjadi dua, yaitu fantasi yang menciptakan dan fantasi yang dipimpin. Jenis fantasi yang menjadi konsep visualisasi pada film *THOLE!*

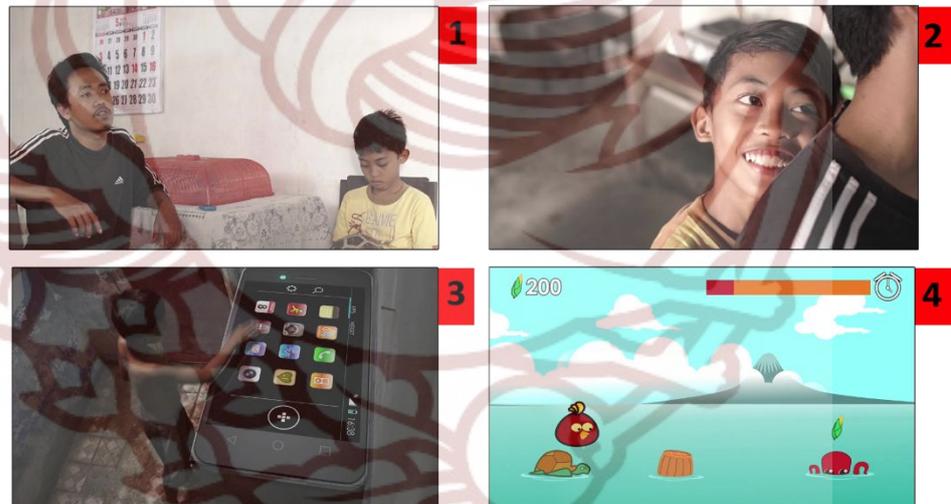
yaitu fantasi yang dipimpin. Pada film *THOLE!* fantasi dipimpin melalui interaksi tokoh utama dengan *smartphone*. Berikut beberapa visualisasi adegan fantasi yang menggunakan animasi dalam film *THOLE!*:

- 1) Visualisasi adegan fantasi yang pertama terletak pada *scene* 4 yaitu adegan di sekolah. Visualisasi fantasi berupa Thole berkostum ayam berwarna merah ditarik oleh dua temannya yang berkostum ayam dan terlempar kemudian terdengar suara kaca pecah. Fantasi ini muncul karena dipicu oleh keinginan Thole untuk bermain *game* kesukaannya. Sebelum memasuki adegan fantasi, Thole sedang menunggu temannya bermain *game* kemudian ia melihat bola plastik berwarna merah. Penyebab fantasi Thole juga diperkuat oleh bentuk bola bundar dan berwarna merah yang sama dengan karakter *game* pada *smartphone*. Melalui tuntunan tersebut membawa psikologis Thole berfantasi membayangkan dirinya berperan menjadi karakter *game* tersebut.



Gambar 60. Adegan fantasi pertama.
Thole melihat bola warna merah kemudian berfantasi menjadi ayam
berwarnamerah yang ditarik ketapel.
(*Timecode*: 0:02:19 - 0:03:21)

- 2) Visualisasi adegan fantasi yang kedua terletak pada *scene* 8 adegan kamar mandi. Thole masuk kedalam kamar mandi dan terkejut melihat *smartphone* yang sangat besar di atas bak mandinya. Seperti terlihat pada Gambar 61 dibawah, Thole menghampiri *smartphone* besar tersebut lalu memainkan sebuah *game*. Pada gambar di bawah, fantasi Thole dituntun oleh keinginan Thole untuk memiliki *smartphone*. Tuntunan tersebut membawa psikologis Thole membayangkan sebuah bak mandi berubah menjadi *smartphone* yang sangat besar. Thole membayangkan betapa bahagia dirinya ketika memiliki sebuah *smartphone*.

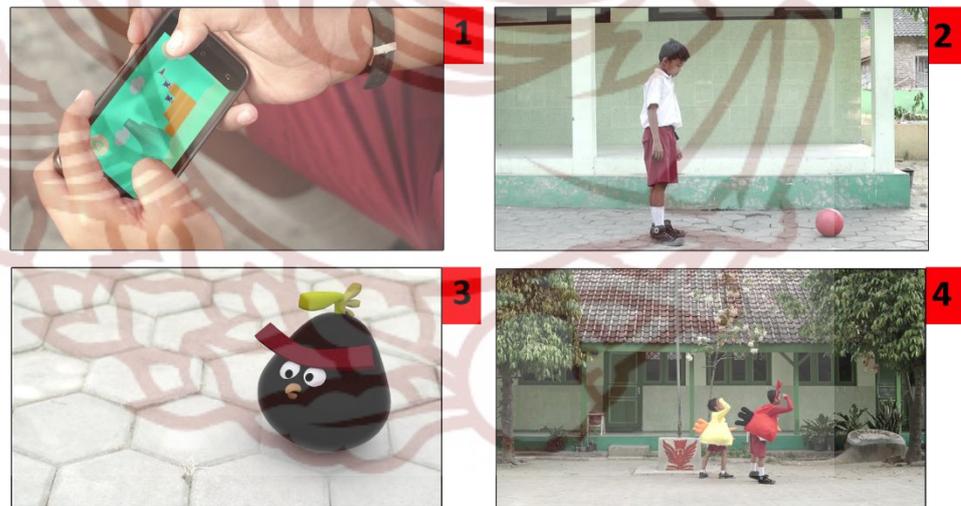


Gambar 61. Adegan fantasi kedua.
Thole sedang memainkan *smartphone* yang sangat besar di dalam kamar mandi.
(*Timecode*: 0:05:24 - 0:07:07)

- 3) Visualisasi adegan fantasi yang ketiga terletak pada *scene* 11 adegan di sekolah hari berikutnya. Thole yang kesal karena tidak dipinjamkan *smartphone* kemudian meninggalkan temannya bermain

sendiri. Dalam perjalanan langkah kaki Thole terhenti oleh sebuah bola dihadapannya. Ia menatapnya sesaat lalu muncul karakter animasi ayam berwarna hitam menggantikan bola tersebut.

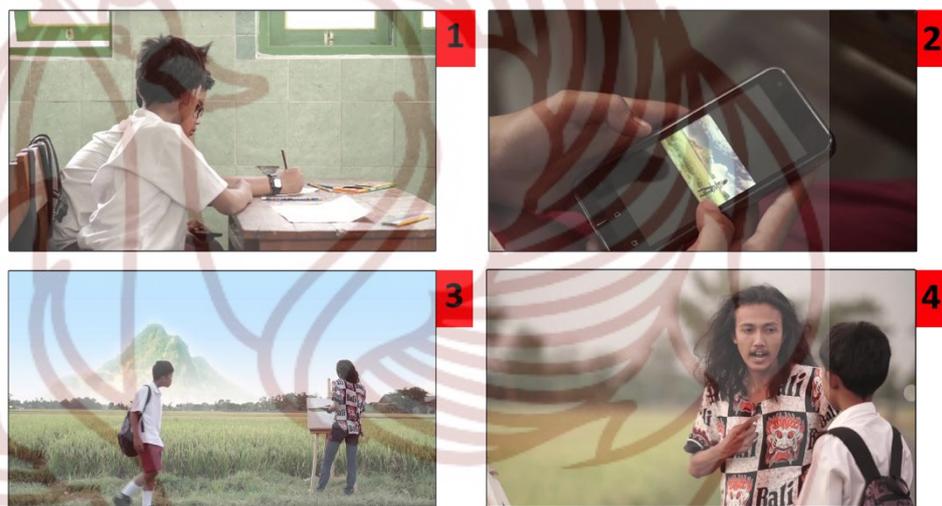
Pada gambar 62 dibawah, temannya yang memakai kostum ayam hitam besar terlempar lalu diikuti oleh Thole berkostum ayam merah dan satu ayam lainnya. Fantasi dihadirkan untuk menunjukkan keinginannya memainkan dan rasa kesal pada temannya. Tuntunan tersebut membawa psikologis Thole berfantasi membayangkan dirinya menarik temannya lalu melemparkannya jauh-jauh. Penyebab fantasi Thole juga diperkuat oleh bentuk bola yang bundar mirip dengan karakter *game* pada *smartphone*.



Gambar 62. Adegan fantasi ketiga
Thole berkostum ayam merah menarik temannya lalu
melemparkannya jauh-jauh.
(*Timecode*: 0:09:07 - 0:10:15)

- 4) Visualisasi adegan fantasi keempat terletak pada *scene* 14 adegan kelas saat pelajaran menggambar. Sebelum memasuki adegan fantasi,

Thole meminjam *smartphone* temannya untuk mencari contoh gambar. Lalu perhatian Thole terpaku pada sebuah gambar pemandangan sawah. Tiba-tiba Thole sudah berfantasi di sebuah area persawahan yang luas. Ia melihat seorang pelukis yang berada di area sawah tersebut lalu menghampirinya. Thole mengagumi gambar si pelukis dan meminta kepadanya untuk diajarkan melukis.



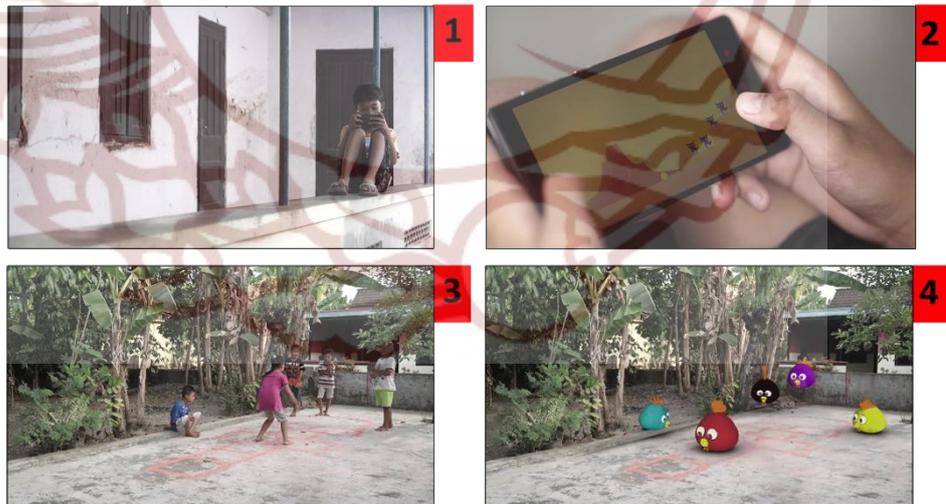
Gambar 63. Adegan fantasi keempat.
Thole sedang berada di area persawahan dengan seorang pelukis.
(*Timecode*: 0:12:27 - 0:13:47)

Adegan fantasi ini, dituntun oleh sebuah gambar di *smartphone* temannya. Pada gambar 63 diatas, fantasi dihadirkan untuk menunjukkan keinginan Thole menggambar bagus dan segera pulang kerumah. Melalui tuntunan tersebut membawa psikologis Thole membayangkan dirinya berada dalam gambar yang dibuka dalam *smartphone*. Kemudian penggunaan teknik *compositing* penambahan

gunung sebagai *background* berfungsi untuk memperkuat kesan fantasi pada adegan ini.

- 5) Visualisasi adegan fantasi yang kelima terletak pada *scene* 18 adegan sore hari di halaman rumah. Thole sedang memainkan *games martphone* di halaman rumahnya. Pada saat yang bersamaan teman-temannya sedang bermain *engklek* di halaman rumahnya. Tak berapa lama, Ia melihat teman-temannya berubah menjadi sosok karakter ayam animasi yang lucu sedang bermain *engklek*.

Pada gambar 64 dibawah, fantasi Thole dituntun oleh *game* pada *smartphonenya*. Berdasarkan tuntunan tersebut, psikologis Thole membayangkan teman-temannya berubah menjadi karakter ayam yang mirip dengan karakter pada *game* di *smartphonenya*.



Gambar 64. Adegan fantasi kelima
Teman-teman thole yang bermain *engklek* berubah menjadi
ayam-ayam lucu.
(*Timecode* : 0:16:43 - 0:17:12)

- 6) Visualisasi adegan fantasi yang keenam terletak pada *scene* 24 adegan Thole duduk di depan ruang kepala sekolah. Bola berwarna merah yang dimainkan teman-temannya muncul dihadapannya. Tiba-tiba bola warna merah tersebut berubah menjadi karakter ayam animasi warna merah yang lucu. Sosok ayam yang ingin menghibur Thole kaget melihat ekspresi wajah Thole yang tampak marah. Kemudian karakter ayam tersebut lari namun Thole mengejanya lalu menendang ayam merah tersebut.

Pada adegan tersebut, visualisasi fantasi dihadirkan untuk menunjukkan kekesalan pada peristiwa yang dialaminya. Melalui tuntunan tersebut, psikologis Thole membayangkan dirinya bertemu dengan karakter ayam yang membuatnya terlibat masalah lalu melampiaskan kekesalannya pada ayam tersebut.



Gambar65. Adegan fantasi keenam.
Thole kesal akan melampiaskan emosinya pada ayam tersebut.
(*Timecode*: 0:22:21 - 0:22:35)

b. *Setting*

Karakter film terbentuk juga bagaimana memilih *setting* untuk set lokasi pada film sehingga *mood* yang dibangun dapat tercapai sesuai gambaran cerita dalam skenario. *Setting* adalah salah satu hal utama dalam mendukung naratif filmnya. Fungsi *setting* selain untuk membangun suasana dan karakter cerita, *setting* juga berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam suatu cerita.

Pada sebuah film cerita biasanya pengambilan gambar dilakukan dengan lokasi yang nyata. Lokasi dengan dimensi ruang yang jelas bertujuan menunjukkan latar setiap tokoh yang dihadirkan. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Pada film ini ruang tidak hanya menjadi tempat melakukan aksi saja melainkan juga memperkuat karakternya.

Pada adegan pembuka, terlihat Bu Lastri dan Thole berada di ruangan kepala sekolah. Dihadapannya terdapat sebuah bola dan pecahan kaca, ini bertujuan untuk memperkuat karakter Thole yang nakal. Film *THOLE!* mengambil *setting* sebuah daerah pinggiran perkotaan yang dalam film ini menggunakan *setting* dapur di sebuah rumah. Fungsi penggunaan *setting* dapur dalam film ini sebagai ruang keluarga. Beragam interaksi dan komunikasi keluarga Pak Panjul sering dilakukan di ruang ini. Pada ruang inilah berbagai perbincangan mengenai pekerjaan, masalah-masalah dan solusi pada film ini terjadi.

c. *Blocking* dan Pergerakan pemain

Blocking pada film *THOLE!* adalah bagian penting dari pembentukan dramaturgi dari karakter-karakter yang ada dalam film ini. Pada karakter Thole yang menjadi tokoh utama pada film ini dan untuk semua karakter dalam film ini menggunakan pola pergerakan pemain yang natural, pemanfaatan ruang dari *setting* yang telah ditentukan sejak saat *rehearsal*.

Pembangunan karakter pemain serta pergerakannya disesuaikan dengan karakter tokoh utama yang diperankan. Pembentukan karakter dan pergerakan tokoh dibangun melalui pendekatan secara fisiologi, sosiologi dan psikologi. Aktng pemain dalam film ini terfokus pada gerak tubuh, ekspresi wajah serta suara pemain yang realistik. Pada beberapa *scenedibutuhkan* latihan yang intens karena berkaitan erat dengan sinkronisasi antara pergerakan pemain dan penempatan kamera. Pada penjabaran diatas sangat jelas *blocking* merupakan relasi dari gerak pemain dan kamera atau keduanya ke dalam sebuah set. Pergerakan pemain juga disesuaikan dengan penempatan dan pergerakan kamera.

d. Sinematografi

Sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. Tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton. Pengkomposisian gambar disesuaikan dengan penempatan kamera yaitu kamera yang mengarah kepada suatu objek dengan tujuan tertentu. Penempatan kamera bertujuan untuk memberikan informasi tertentu untuk membangun karakter dan aksi atau tindakan. Penempatan kamera juga

digunakan untuk menciptakan emosi, kekuatan, kegelisahan serta pengenalan karakternya. Penempatan kamera dalam film ini terbagi menjadi dua, yaitu :

1. *Objective Shot*

Pada film ini sebagian besar penempatan kamera menggunakan *objective shot*. Pengambilan *objective shot* pada film ini bertujuan untuk mengajak penonton melihat secara dekat kejadian setiap ceritanya. Penonton melihat keadaan secara psikologis cerita yang dihadirkan tanpa menggunakan sudut pandang tertentu. Penonton diajak untuk melihat aksi masing-masing karakter yang dihadirkan secara leluasa.



Gambar 66. Salah satu adegan yang menggunakan pengambilan gambar *objective shot* (Timecode :0:07:34)

2. *Subjective Shot*

Subjective shot merupakan pengambilan gambar yang dilakukan untuk menciptakan suasana dramatik. Kamera *subjective* membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton diajak berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikan serta dilibatkan ke dalam film. Salah satu adegan pada film *THOLE!* yang menggunakan teknik *subjective shot* terletak pada adegan

puncak permasalahan babak III yaitu saat Pak Panjul dan Bu Lastri berhadapan dengan kepala sekolah. Dramatisasi juga dikombinasikan dengan rangkaian satu *shot* panjang tanpa interupsi *cutting*/pemotongan gambar sehingga menciptakan kesan yang mendalam pada adegan ini.



Gambar 67. Adegan yang menggunakan pengambilan gambar *subjectiveshot* (Timecode : 0:20:33)

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Fantasi adalah yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam pikiran saja. Fantasi dalam ilmu psikologi diartikan sebagai kemampuan jiwa untuk membentuk bayangan-bayangan baru atau menghasilkan khayalan. Film *THOLE!* mengisahkan tentang seorang anak yang terkena dampak penggunaan *smartphone* secara berlebihan kemudian mempengaruhi kondisi psikologisnya. Cerita dalam naskah *THOLE!* memiliki adegan fantasi sebagai dampak psikologis yang tidak terlihat dari penggunaan *smartphone*. Karena fantasi adalah suatu hal tidak dapat dilihat, maka perlu adanya cara untuk menghadirkannya ke dalam bentuk yang lain yaitu audio visual.

Perwujudan naskah ke dalam bentuk film mempunyai interpretasi yang berbeda oleh setiap sutradara. Film *THOLE!* merupakan hasil dari pemikiran sutradara yang diwujudkan secara audio-visual berdasarkan pengalaman nyata yang dialami oleh sutradara. Pada film ini sutradara memvisualkan fantasi menggunakan animasi untuk menggambarkan dampak psikologis yang disebabkan oleh *smartphone*. Animasi mempunyai peranan penting yaitu menciptakan visualisasi yang sulit dibuat oleh aktor atau aktris melalui teknik *live action*. Penggunaan animasi juga sebagai penguat cerita pada film ini. Tujuannya untuk menuntun perhatian penonton agar lebih mudah menangkap tiap-tiap

adegan yang terjadi. Sehingga isi cerita bisa tersampaikan, dimaknai dan diresapi pesan filmnya oleh penonton, khususnya anak-anak.

Penggarapan film ini meliputi tahapan-tahapan yang berurutan yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Sutradara melaksanakan ketiga tahapan tersebut secara terperinci karena sutradara membuat konsep film dari awal hingga akhir. Penggunaan animasi sangat tepat untuk memvisualkan adegan fantasi pada film ini. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan pada penggarapan animasinya yaitu kurangnya variasi karakter animasi dan efek-efek visual yang masih belum maksimal. Akibat dari kekurangan tersebut menjadikan adegan fantasi pada film ini masih jauh dari kata sempurna. Walaupun demikian penggunaan animasi tetap dikatakan berhasil karena mampu menyampaikan gagasan sutradara ke dalam bentuk visual.

B. SARAN

Dalam suatu proses produksi banyak sekali ide dan gagasan tentang bagaimana mewujudkan sebuah karya film yang bagus. Ide-ide seorang sutradara berkembang tidak hanya berdasarkan sebuah penalaran atau kebetulan. Seorang sutradara harus mempunyai banyak referensi tentang bagaimana memahami kemudian menerjemahkan sebuah naskah ke dalam bentuk audio visual. Pemahaman serta cara eksekusi yang berbeda menjadi ciri khas tersendiri seorang sutradara dalam mewujudkan sebuah karya film.

Karya film berjudul *THOLE!* ini masih belum sempurna. Masih banyak dibutuhkan acuan referensi yang harus dikuasai oleh seorang sutradara. Sutradara

harus benar-benar menguasai pemahaman tentang konsep fantasi dan bagaimana memvisualkan fantasi tersebut. Penggunaan animasi untuk memvisualkan adegan fantasi pada film *THOLE!* masih merupakan suatu cara yang mudah untuk dilakukan. Sutradara lain diharapkan lebih kreatif dalam mengemas dan merealisasikan film fantasi atau yang memiliki adegan fantasi dengan cara yang berbeda. Oleh karena itu perlu adanya saran sutradara kepada sutradara lainnya agar mengembangkan lebih jauh tema-tema film yang berkaitan dengan fantasi.

Dalam proses penciptaan karya film ini, pembuatan animasi menjadi salah satu kendala dan memakan banyak waktu pada proses pascaproduksinya. Pada proses pembuatan animasi dibutuhkan kesabaran dan ketelitian. Hal yang sering menjadi masalah pada proses ini adalah minimnya spesifikasi perangkat komputer yang digunakan. Hal ini membuat proses pembuatan animasi menjadi lebih lama. Bagi sutradara dan pencipta film yang ingin menggunakan animasi sebaiknya proses pembuatannya dilakukan pada komputer berspesifikasi tinggi.

Bagi para pekerja seni disarankan dapat menjadikan karya ini sebagai sebuah pendorong kreatifitas pada penciptaan karya lainnya. Pengembangan tema dan eksplorasi harus terus berkembang sehingga meningkatkan keragaman genre film dan memberikan kontribusi yang baik dalam dunia perfilman tanah air. Para penonton karya ini disarankan dapat mengambil manfaat yang sebesar-besarnya dari beragam hal yang ditampilkan melalui sudut pandang masing-masing.

DAFTAR ACUAN

Pustaka

- Al-Ansory, Zen. 2013. *Membangun Dramaturgi Melalui Pengambilan Gambar Long-Take Pada Film Cerita "Tauhid dalam Hati"*. Laporan Kekaryaannya S-1 Prodi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Biosa, Sito Fosy. 2015. *Penyutradaraan Fiksi Fantasi Pada Film ILUSI*. Laporan Kekaryaannya S-1 Prodi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Beane, Andy. 2012. *3D Animation Essentials*. Canada. John Wiley & Sons, Inc.
- Dancyger, Ken. 2006. *The Director's Idea*. New York : Focal press.
- Gotot, Prakosa. 2010. *Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta : Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Fred, Suban. 2009. *Skenario Sinetron*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Himawan, Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian pustaka.
- M.Boggs, Joseph. 1992. *The Art of Watching Film (Cara Menilai Sebuah Film)*. Terjemahan Drs.Asrul Sani. Jakarta : Yayasan Citra.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta : Grasindo.
- Nugraheni, Dwi Putri. 2012. *Eksplorasi Gaya Penyutradaraan Multi-Plot (Penciptaan Program Drama Lepas "Kaca")*, Laporan Kekaryaannya S-1 Prodi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Rabiger, Michael. 2008. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. New York : Focal Press.
- Walgito, Bimo. 2005. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta : Penerbit Andi.

Internet

<https://psikotikafif.wordpress.com/2009/09/14/imajinasi-dan-pengetahuan/>

http://id.wikipedia.org/wiki/Dampak_smartphone_terhadap_kehidupan_manusia/

<http://kbbi.web.id/>

<https://play.google.com/>

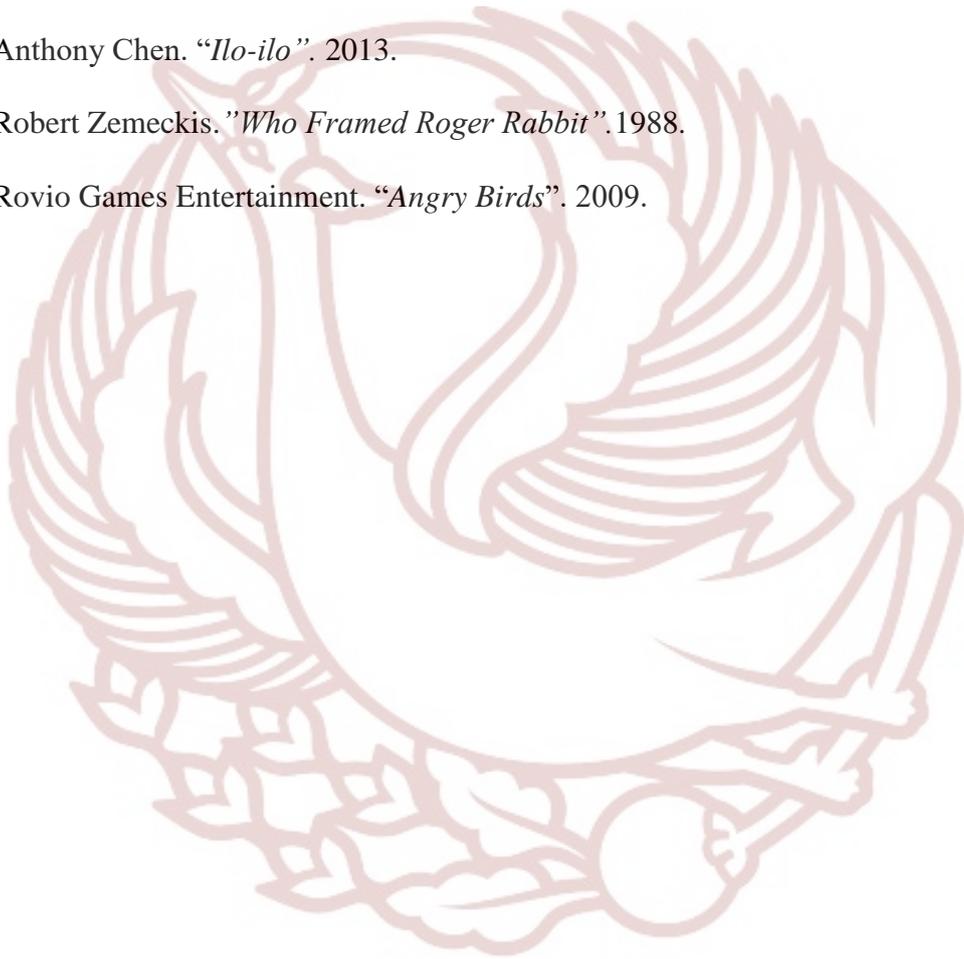
Diskografi

Amir Khan. "*Taare Zameen Par*". 2007.

Anthony Chen. "*Ilo-ilo*". 2013.

Robert Zemeckis. "*Who Framed Roger Rabbit*". 1988.

Rovio Games Entertainment. "*Angry Birds*". 2009.



GLOSARIUM

A.

- Action* : Perintah sutradara terhadap pemain agar mulai beracting.
- Ambient Sound* : Suara latar yang hadir dalam sebuah scene atau lokasi. Misalnya suara angin, air, suara burung, kerumunan orang, suara mesin kendaraan bermotor dan lainnya.
- Animating* : Proses menghidupkan atau menggerakkan suatu objek agar terlihat hidup.
- Animator* : Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai pembuat animasi.
- Animator Supervisor* : Sebutan bagi seseorang yang bertugas mengatur tim animator, mengoreksi hasil kerja, memberikan masukan dan pembagian tugas untuk tim animator.
- Angkringan* : Sejenis dagangan kaki lima yang berupa warung tenda yang biasanya menjual aneka makanan dan minuman. Biasanya tersebar di daerah Yogyakarta maupun Jawa Tengah .

B.

- Bumper In* : Animasi grafis sebagai penanda suatu program acara televisi akan dimulai.
- Bumper Out* : Animasi grafis sebagai penanda suatu program acara televisi akan berakhir.
- Blocking* : Penempatan obyek yang sesuai dengan kebutuhan gambar.

C.

- Capture* : Proses memindahkan gambar dari kaset ke komputer.
- Casting* : Proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang diperlukan dalam sebuah cerita.
- Casting To Type* : Pemilihan pemain berdasarkan kecocokan fisik pemain (tinggi badan, berat badan, bentuk tubuh, dll.)
- Cut* : Perintah sutradara agar adegan dihentikan karena pengambilan gambar pada adegan tersebut dianggap sudah cukup atau terjadi suatu kesalahan.
- Color Grading* : Proses mengubah dan meningkatkan warna dari gambar gerak, gambar televisi, atau gambar diam.
- Compositing* : Penggabungan elemen-elemen visual dari sumber-sumber terpisah sehingga menjadi satu gambar dengan menggunakan perangkat lunak.
- Close Up* : Pengambilan gambar dari jarak dekat untuk menunjukkan detail misalnya wajah seseorang.
- Clapper Board* : Sepasang papan berengsel yang diketukkan saat syuting sebagai sistem penanda. Papan ini berisi sejumlah informasi antara lain judul produksi, nomor adegan (scene), produser, sutradara, penata kamera dan tanggal pengambilan gambar.
- Credit Title* : Urutan nama-nama tim dan pendukung produksi, biasanya muncul di awal atau akhir program televisi atau film.

E.

- Environment* : Lingkungan virtual yang dibuat didalam perangkat komputer.
- Engklek* : Berjalan dengan satu kaki, permainan tradisional

lompat-lompatan pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

F.

Floorplan : Sebuah gambaran pola lantai dari atas yang memperlihatkan gambaran gerak artis, penempatan posisi dan gerak kamera, tata lampu dan tata artistik.

G.

Genre : Bentuk, kategori atau klasifikasi tertentu dari beberapa film yang memiliki kesamaan bentuk, latar, tema, suasana dan lainnya.

Green Screen : Proses pengambilan gambar ketika pemain berakting dengan latar belakang bidang *monochrome* (biasanya berwarna hijau atau biru). Selanjutnya warna green tersebut dihilangkan dan diganti dengan *background* yang lain pada proses editing.

J.

Jumping : Kesalahan kontinuitas, perpindahan gambar yang kurang berhubungan, dalam dunia sinematografi.

L.

Lighting : Pencahayaan, penataan cahaya.

Live Action : Pengambilan gambar dengan manusia sungguhan, pemain nyata.

Logline : Ringkasan cerita film yang sangat pendek, sebuah pancingan yang menarik dari sebuah cerita.

M.

Mise-En-Scene : Berasal dari bahasa Perancis (dibaca: mis ong sen), berarti meletakkan satu subjek dalam adegan. Jika diaplikasikan dalam film, mise en scene mengacu pada segala aspek visual yang muncul pada film, seperti setting, aktor, latar, kostum, pencahayaan dan lain sebagainya.

Mixing : Proses penggabungan semua *track audio* menjadi satu, setelah dilakukan berbagai penyesuaian untuk menyeimbangkan volume dan semua efek suaranya yang diperlukan.

Music Scoring : Musik yang memang dibuat untuk mengiringi gambar atau visual dari sebuah film. Bentuknya bisa berupa *soundtrack*, dialog, *sound effects*, atau bahkan hanya berupa potongan perpaduan suara instrumental yang dapat meningkatkan dramatisasi suatu adegan.

Modeling : Proses pembuatan objek 3 dimensi dengan perangkat lunak dan unit komputer.

S.

Subtitle : Teks yang ditampilkan dibagian bawah layar, terdiri satu atau dua baris. Berfungsi sebagai teks terjemahan bahasa dalam film ke bahasa lainnya.

Sound Recordist : Orang yang bertanggungjawab terhadap perekaman suara langsung di lapangan dan hasil rekamannya.

Scene : Adegan tunggal yang terjadi di sebuah lokasi pada

suatu waktu. Terdiri dari rangkaian beberapa shot.

Shot : Unit visual terkecil berupa potongan film yang merupakan hasil suatu pengambilan gambar.

Shotlist : Daftar dari semua shot yang ingin disertakan dalam film. Mencakup kolom untuk jumlah scene, jumlah shot, lokasi, deskripsi, tindakan / dialog, aktor yang terlibat, alat peraga yang dibutuhkan, dan catatan tambahan.

Storyboard : Sketsa gambar bercerita yang disusun berurutan sesuai dengan naskah.

Storyboard Artist : Sebuah profesi yang membutuhkan keahlian dalam menggambar. Gambar yang dibuat oleh storyboard artist berdasarkan arahan seorang sutradara film atau sutradara iklan, dan merupakan representasi ide-ide dari sang sutradara tersebut sehingga bisa dimengerti oleh tim kerja maupun oleh client.

T.

Take : Pengambilan gambar

Timecode : Nomor kode yang berupa digit frame, detik, menit, dan jam dimunculkan dalam gambar.

U.

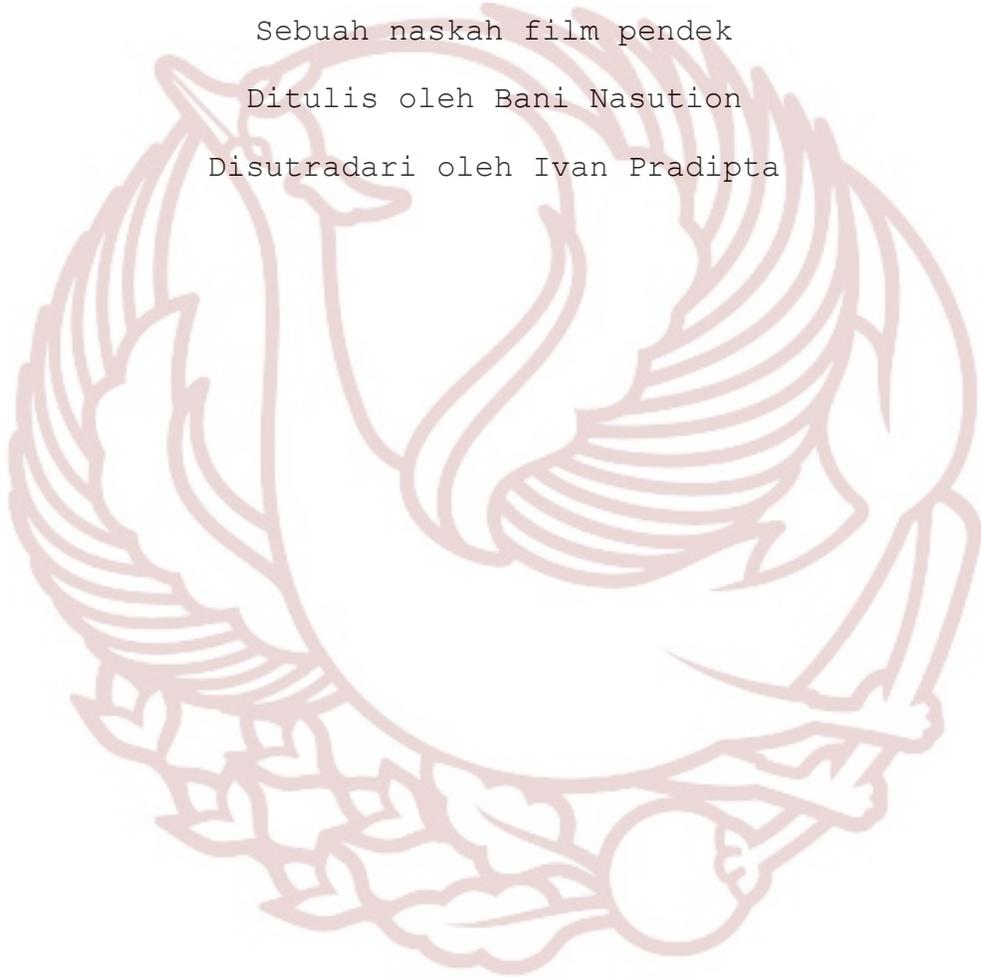
Unit Production Manager : Seseorang yang paling bertanggung jawab atas pelaksanaan harian sebuah produksi film. Bertanggung jawab kepada produser, pengelolaan budget serta aneka persoalan administratif.

Unit Location Manager : Seseorang yang menangani berbagai hal sehubungan dengan pengambilan gambar di suatu lokasi, misalnya masalah perijinan.



THOLE !

Sebuah naskah film pendek
Ditulis oleh Bani Nasution
Disutradari oleh Ivan Pradipta



LOGLINE :

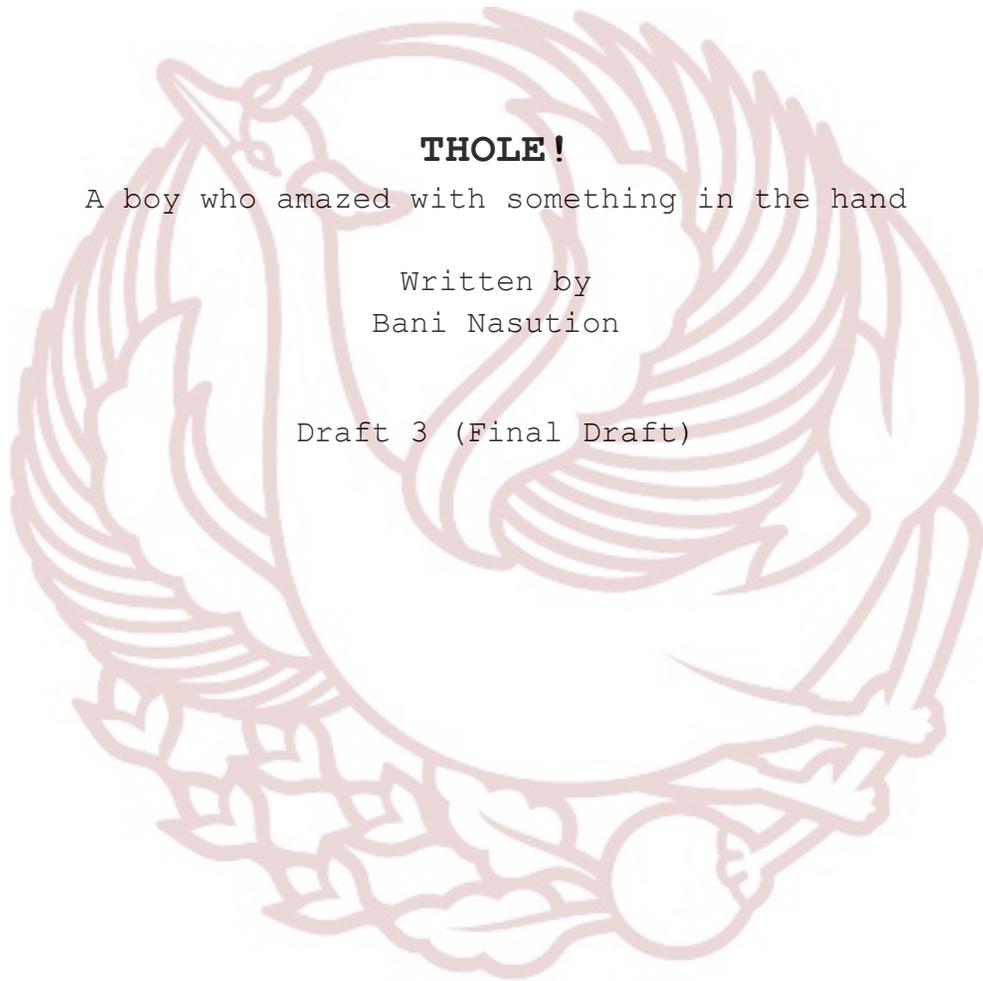
Seorang anak menjadi korban keteledoran orang tuanya membuka aplikasi smartphone pada jam sekolah lalu ketahuan dan disidang Kepala Sekolah.

SINOPSIS :

Thole, seorang siswa SD senang memainkan aplikasi permainan di ponselnya. Ia berharap bisa memainkan aplikasi permainan dari smartphone seperti milik temannya. Pada suatu hari, ia menendang bola hingga memecahkan kaca jendela kelas. Bu Lastri, ibu Thole dipanggil ke sekolah. Ia marah pada Thole dan menelfon Pak Panjul, ayah Thole yang diberi uang oleh Mandor untuk membeli smartphone. Pak Panjul membutuhkan smartphone guna komunikasi antar jemput Anak Mandor. Bu Lastri kesal dengan Pak Panjul karena membeli smartphone.

Keesokan harinya, Pak Panjul membawa smartphone tersebut ke tempat kerja. Ia diberi video porno ke dalam smartphonenya oleh mandor. Thole tidak sabar untuk segera pulang ke rumah dan menyambut ayahnya untuk memainkan smartphone. Di rumah, Bu Lastri dan Pak Panjul terlibat perdebatan. Bu Lastri memberi kuasa pada Thole untuk membawa smartphone ke sekolah.

Keesokan harinya, Thole membawa smartphone tersebut ke sekolah namun dirampas oleh Kepala Sekolah. Thole dibawa ke ruang Kepala Sekolah dan Kepala Sekolah menemukan sebuah video porno di smartphone Thole. Pak Panjul dan Bu Lastri disidang di dalam ruang BP. Di luar ruang Kepala Sekolah, Thole sangat kecewa dan melampiaskan kekesalannya pada..???



THOLE!

A boy who amazed with something in the hand

Written by
Bani Nasution

Draft 3 (Final Draft)

Sayangan Wetan no.20 I/II Laweyan Solo
08995280462 | liarliarsolo@gmail.com

1. INT.RUANG KEPALA SEKOLAH-DAY 1

Bu Lastri; Thole; Pak Kepala Sekolah

Bu Lastri(30) dan Thole(10), sedang duduk dengan ekspresi muka yang tegang. Di depannya terdapat sebuah meja lengkap dengan peralatan kantor.

Nampak sebuah tangan *in frame* meletakkan sebuah bola karet berwarna hijau dan pecahan kaca di atas meja.

Bu Lastri dan Thole fokus mengarahkan perhatian pada kamera.

PAK KEPALA SEKOLAH(O.S.)

Selamat siang bu Lastri.

(beat)

Sudah tau kenapa saya undang kesini?

BU LASTRI

Iya pak (menghela nafas dan melirik ke arah keranjang gorengan)

(beat)

Monggo dicicipin pak, masih anget lo ini (membuka keranjang gorengan)

PAK KEPALA SEKOLAH(O.S.)

hmm, terima kasih. (nada datar)

Bu Lastri menghela nafas lalu menatap Thole yang sedang menunduk sambil memainkan kancing bajunya.

Thole melihat ke arah ke arah ibunya kemudian menatap kamera. Tampak wajah Thole tegang.

CUT TO:

TITLE

THOLE!

Terdengar suara bel berdering dan anak-anak SD bermain di halaman sekolah.

CUT TO:

2. EXT.SUDUT KANTIN SEKOLAH-DAY 1

Thole; Anak Mandor

Thole mengamati Anak Mandor(10) asyik memainkan permainan dalam sebuah smartphone. Tak lama, Ia mendekatkan kepalanya di sela tangan dan dada temannya untuk melihat permainan tersebut lebih dekat.

Anak Mandor merasa risih dan mengganti posisinya.

ANAK MANDOR

Kowe ngopo toh!

Sebuah layar berisi gerakan-gerakan lucu dan berwarna-warni. Sebuah karakter berwarna warni terlempar dari ketapel dan menghancurkan kotak-kotak kayu. Terdengar suara-suara lucu yang melatari pemainan tersebut. Tiba-tiba muncul nama "PAPA" di layar.

ANAK MANDOR (O.S.)

Hah, ngopo iki. (menggerutu dan mengangkat telfon)

(beat)

Halo.

Thole duduk di sebelah Anak Mandor sedang asik memainkan handphone.

Nampak layar berisi permainan ular yang memakan kotak-kotak hingga menabrak dinding layar.

ANAK MANDOR (O.S.)

iyu, opo pa?

CUT TO:

3. INT.ANGKRINGAN-DAY 1

Mandor; Pak Panjul

Terlihat sebuah pohon talok yang dibawahnya nampak angkringan.

MANDOR (O.S.)

Dik, sisuk papa ora iso ngeterne adik sekolah.

Koe diterne Pak Panjul ora popo to?

(beat)

Yo, beres dik. Gek ndang mlebu kelas. Dah.

Di dalam angkringan, nampak Pak Panjul(35) sedang mengipasi tubuhnya bertelanjang dada. Ia sedang menikmati makanan yang berada di depannya.

Mandor menutup telfonnya dan asik memainkan smartphonenya.

Pak Panjul menunduk untuk mengambil kuas cat di bawah kursi.

MANDOR

Rasah ngoyo, Njul. Kene lo segeran sik.

(beat)

tak duduhi aku nduwe koleksi anyar.

(memberi kode cabul)

PAK PANJUL

Ndi (tertawa dan menghampiri Mandor)

CUT TO:

4. EXT.SUDUT KANTIN SEKOLAH-DAY 1

Thole; Anak Mandor

Anak Mandor tertawa melihat layar smartphone yang memenangkan permainan tersebut dengan skor tertinggi.

THOLE

Wah, menang koe?(menarik badan Thole)

(beat)

Ndi aku njilih genti.

ANAK MANDOR

Sik, dilit.

(beat)

Ki jik kurang loro.

(beat)

Tak rampungke sik.

Thole menunggu Anak Mandor selesai memainkan permainan tersebut dengan wajah lesu. Ia melihat bola plastik berwarna merah yang berada tidak jauh di sampingnya. Ia

menatapnya sebentar dan tak berapa lama, ia mendekati bola merah tersebut.

THOLE

Ayo..!(sambil memainkan bola)

Anak Mandor melihat Thole. Anak Mandor dalam fantasinya berkostum ayam ditarik oleh Thole yang juga berkostum ayam menggunakan ketapel besar melewati frame. Terdengar suara kaca pecah.

CUT TO:

5. INT.DAPUR RUMAH-DAY 1

Bu Lastri; Perempuan Tetangga

Sebuah tangan memasukkan ikan ke wajan yang sudah diisi dengan minyak mendidih.

Terdengar suara lagu dangdut semakin mendekat.

Bu Lastri (30) menggoreng ikan dan tak berapa lama, Perempuan Tetangga Bu Lastri berdiri di pintu dapur membawa smartphone yang sedang memutar lagu dangdut tersebut dan keranjang gorengan.

Bu Lastri menoleh dan tersenyum kepada Perempuan Tetangga Bu Lastri (45).

BU LASTRI

Nah, nek ngene keno nggo hiburan.

(menggoyangkan pinggulnya sedikit)

PEREMPUAN TETANGGA BU LASTRI (O.S.)

Mbak, Ki bakwanmu jik turah akeh.

(beat)

Mau esuk ki sepi.

(beat)

Nggoreng opo koe?

BU LASTRI

Lele. (menggoyangkan kepala mengikuti irama lagu)

(beat)

Dinggo suguhan PKK.

PEREMPUAN TETANGGA BU LASTRI

Aku ki kok durung tau ya dipeseni Bu Lurah?

Terdengar suara dering telfon. Bu Lastrri mengecilkan gas dan mengangkat telfon yang diletakkan di meja makan samping kompor.

BU LASTRI

Iya, halo.

(beat)

Saya sendiri.

(beat)

Oh Ibu Guru. Iya, kenapa anak saya bu?

(beat)

Iya, saya segera kesana bu.

(beat)

Walaikum salam.

PEREMPUAN TETANGGA BU LASTRI

Ngopo anakmu?

BU LASTRI

Yo biasa, bu.

(beat)

Berprestasi. (tersenyum)

Bu Lastrri mengentas ikan kemudian membereskan peralatan dapur.

Perempuan Tetangga Bu Lastrri pamit dan keluar dari dapur.

Bu Lastrri keluar dari pintu dapur dengan membawa tas keranjang berisi gorengan.

PEREMPUAN TETANGGA BU LASTRI (O.S.)

wah, nggowo dagangan sisan to mbak?

Bu Lastrri tersenyum dan berjalan ke luar rumah dengan tergesa.

CUT TO:

6. EXT.TAMAN SEKOLAH-DAY 1-CONT TEASER

Thole; Bu Lastri

Bu Lastri duduk di kursi dengan Thole. Mereka terdiam dengan wajah lesu. Sinar matahari menyilaukan penglihatan mereka.

THOLE

La aku mau anu og buk..

BU LASTRI

Anu opo..

THOLE

Anu...

BU LASTRI

Ona anu ona anu...

(beat)

Dolanan ki oleh, Neng yo ati-ati!

(beat)

wes ayo gek mulih.

Bu Lastri dan Thole beranjak dari bangku taman sekolah.

CUT TO:

7. INT.DAPUR RUMAH-DAY 1

Thole; Bu Lastri; Pak Panjul

Thole duduk di kursi meja makan sambil memainkan bola futsal miliknya dengan wajah lesu.

Bu Lastri sedang membereskan peralatan memasak.

Terdengar suara motor masuk ke dalam halaman rumah.

Thole menghentikan permainannya dan menyambut Pak Panjul di pintu dapur. Pak Panjul masuk ke dalam dapur. Thole duduk di kursi lagi dan memainkan bolanya.

Bu Lastri menengok ke arah Pak Panjul. Pak Panjul menyerahkan sejumlah uang kepada Bu Lastri. Ia kemudian duduk di kursi bersama Thole yang berada di samping kompor.

Bu Lastri masuk ke dalam kamar untuk menaruh uang.

Pak Panjul menatap Thole yang sedang duduk di kursi meja makan.

PAK PANJUL

Le, gelem ra hapemu diganti anyar?
Sing model saiki!

BU LASTRI (O.S.)

Pak! Ngerti ra to mau bar ngganti koco ning
sekolahan? (nada sewot)

Bu Lastri keluar dari dalam kamar dengan muka sewot. Ia melanjutkan membereskan rak piring.

PAK PANJUL

(melihat ke arah Bu Lastri) Lha mulane kui,
(beat)
mending tak tukokne hape to, daripada mecahne
koco neh.
(beat)
Wes to, bar iki adus gek melu aku.

Pak Panjul beranjak dari kursi dan menuju ke kamar arah kamar mandi. Thole tersenyum kegirangan, menjatuhkan bolanya dan memeluk Pak Panjul dari belakang.

THOLE

Aku sik pak, sing adus.

BU LASTRI

Nek ngono wae, sregep le.
(tidak mengalihkan perhatian dari rak piring)

Pak Panjul tersenyum menatap Bu Lastri.

CUT TO:

8. INT.KAMAR MANDI-DAY 1-FANTASI

Thole

Thole terdiam di depan sebuah bak mandi persegi panjang. Tiba-tiba bak mandi tersebut berubah menjadi smartphone yang sangat besar.

Wajah Thole tampak senang mendapati smartphone yang sangat besar ada dalam kamar mandinya. Kemudian Ia menghampiri smartphone yang sangat besar itu dan mulai memainkan permukaan smartphone tersebut.

Ia mengambil gayung lalu mengambil air yang berada dalam smartphopne. Air tersebut membasahi muka Thole yang tersenyum bahagia.

Terdengar pintu kamar mandi digedor.

BU LASTRI (O.S.)

Ra sue-sue le!

Thole buyar dari lamunan. Tubuh telanjangnya masih kering. Ia menggenggam gayung dan sikat gigi. Gayung tersebut jatuh ke lantai.

CUT TO:

9. INT.KONTER HANDPHONE-NIGHT 1

Pak Panjul; Bu Lastri; Thole; Pelayan Toko Pria

Pak Panjul, Bu Lastri dan Thole masuk dalam toko yang bertuliskan "JUAL-BELI HAPE BEKAS" mereka melihat-lihat smartphone di etalase toko.

Pak Panjul memanggil Pelayan Toko Pria dan mengeluarkan handphone.

PAK PANJUL

Mas, nek hape niki (menyodorkan handphonenya)

Ditukar tambah kalih sing niki? (menunjuk smartphone dalam etalase)

Tambah e pinten ?

Pelayan Toko Pria mengambil handphone tersebut dan menanyakan pada Pemilik toko.

Pak Panjul, Bu Lastri dan Thole menungu dengan cemas.

PELAYAN TOKO PRIA

Wah, tesih kurang kathah mas.

Pak Panjul menghela napas dan menatap Thole dengan muka datar. Ia memberi kode pada Thole untuk mengeluarkan handphone.

Bu Lastri menatap muka Pak Panjul dengan kesal.

PAK PANJUL

Nek tambah niki mas? (meletakkan handphone Thole di meja)

(beat)

Piye le? Seneng ra sing iki? (menunjuk smartphone di etalase)

PELAYAN TOKO PRIA

Sekedap nggih mas..

Bu Lastri tambah kesal.

PELAYAN TOKO PRIA

Saget pak. (berjalan menghampiri meja etalase)

(beat)

Ning tesih nambah satus.(menggambil handphone Thole)

(beat)

Pripun?

Pak Panjul memberi kode pada Bu Lastri untuk mengeluarkan uang.

Bu Lastri merogoh dompetnya kemudian menatap Thole yang tersenyum.

PAK PANJUL (O.S.)

Tulung mang benakne niki sisan mas, pin anak e mandor kulo.

THOLE

Karo dileboni dolanan, mas. Miniyon, Engri Labet, Bal-balan, trus opo neh ya?

(menghentikan pembicaraan)

Pelayan Toko Pria mengangguk dan memegang smartphone tersebut.

CUT TO :

10. EXT. JALANAN SAWAH-DAY 2

Anak Mandor; Thole; Pak Panjul; Ekstras Anak SD

Establish sawah pagi hari beserta kegiatan masyarakatnya. Terlihat ekspresi Anak Mandor sedang membonceng Pak Panjul mengendarai sepeda motor. Terlihat kaki Thole sedang mengayuh pedal. Thole mengayuh sepeda dengan penuh semangat.

Dari ujung jalan nampak Pak Panjul memboncengkan anak mandor dengan gunung sebagai latar belakangnya.

Lanskap Anak SD di depan sekolah.

Terdengar suara anak SD yang gaduh. Terlihat gerbang sekolah dan seorang guru piket sedang menyalami anak-anak SD. Pak Panjul mengantar Anak Mandor sampai gerbang sekolah. Anak Mandor turun dari motor.

ANAK MANDOR

Pak, mengko nek wis tak PING!!! langsung pethuk ya.

PAK PANJUL

Oke siap.

(beat)

Eh, PING Kui opo to?

Anak mandor melengos lalu pergi masuk ke dalam gerbang sekolah. Ia bertemu dengan Thole yang bersepeda masuk ke dalam gerbang sekolah.

Thole tersenyum lebar waktu berpapasan dengan Anak Mandor.

Pak Panjul melihat kedua anak tersebut masuk dan menghilang di gerbang sekolah. Ia mengeluarkan smartphone dan tampak serius menatap layar.

CUT TO:

11. EXT. SUDUT KANTIN SEKOLAH-DAY 2

Thole; Anak Mandor

Terlihat layar smartphone yang berwarna putih. Terlihat jari-jari yang menunggu dengan tidak sabar pada layar putih tersebut. Perlahan-lahan layar putih tersebut muncul karakter-karakter lucu.

Anak Mandor asik memainkan permainan di smartphone.

Thole duduk dan melihat Anak Mandor yang nampak serius.

Terdengar suara-suara lucu dari permainan smartphone tersebut.

ANAK MANDOR

Wah, kalah.

THOLE

Ndi aq njilih.

ANAK MANDOR

Sik toh.

Thole meninggalkan Anak Mandor sendirian di Kantin sekolah. Tiba-tiba langkahnya terhenti. Ia melihat bola berwarna merah di hadapannya. Bola tersebut berubah menjadi sosok ayam khayalan Thole. Tampak wajah licik Thole.

Anak Mandor menggunakan kostum ayam berteriak ketakutan ditarik oleh Thole menggunakan ketapel besar. Anak Mandor terlontar hingga melewati frame.

Terdengar suara kaca jendela pecah.

CUT TO:

12. INT.ANGKRINGAN-DAY 2

Pak Panjul; Mandor

Pak Panjul masuk ke dalam tenda angkringan yang di dalamnya nampak mandor sedang menelpon. Pak Panjul memesan es teh dan duduk dengan santai.

Penjual Angkringan membuatkan dan menyodorinya es teh. Ia kemudian mengipasi makanan yang dihinggapi lalat.

Mandor selesai menelpon dan menepuk pundak Pak Panjul.

MANDOR

Piye mau ra telat to anaku?

PAK PANJUL

Yo ora lah. (sambil makan gorengan)
(beat)
Piye proyek anyar sidone kapan?

MANDOR

Minggu ngarep lagi cetho.
(beat)
Ning nggone rodo adoh rapopo to? (membuka
smartphone)

Pak Panjul duduk termangu dan nampak melamun. Ia tidak menggubris segelas es teh di depannya. Wajahnya nampak gelisah dan memikirkan sesuatu. Terdengar suara Penjual Angkringan menyalakan radio dan mengalun musik dangdut koplo. Mandor menyeruput es jeruk di hadapannya. Ia bersiul melihat layar smartphonenya. Pak Panjul terpancing oleh Mandor dan melirik ke arah smartphone yang dipegang oleh Mandor. Ia menjadi sangat antusias dan melihat ke arah smartphone tanpa berkedip. Mandor merasa risih dan mengambil smartphone Pak Panjul yang tergeletak di meja. Ia mengirim video dari smartphonenya ke smartphone Pak Panjul. Tampak layar smartphone berisi nama file video porno.

MANDOR

Wes kui tontonon dewe. Wes tak bluetooth.

Pak Panjul ragu-ragu untuk mengambil smartphone-nya namun akhirnya ia tetap mengambil dan memutar sebuah video dari smartphone-nya. Ia terpaku dengan layar smartphone. Tak lama, Pak Panjul mengerjapkan mata dan meletakkan smartphone di meja. Subyektif Shot mata Pak Panjul merasa kabur dan nampak bayangan putih.

CUT TO:

13. INT.RUANG KELAS-DAY 2

Thole; Anak Mandor; Bu. Guru; Ekstras Anak SD

Terlihat kertas putih.

Terdengar suasana sepi.

Thole sedang menatap kertas gambarnya yang masih kosong. Pensil warnanya masih tertata rapi pada tempatnya. Ia tampak bingung akan menggambar pemandangan apa.

BU GURU

Menggambar hari ini temanya pemandangan anak-anak.

(beat)

Yang sudah selesai boleh dikumpulkan dan pulang duluan.

(beat)

Tapi jangan asal-asalan ya.

Thole nampak sudah tidak sabar ingin segera pulang ke rumah. Ia mengemasi buku-bukunya dalam laci dan meresletingkan tasnya.

Terdengar kelas agak gaduh oleh anak-anak yang sedang menggambar.

Anak mandor diam-diam mengeluarkan smartphone dan membuka aplikasi google images.

Thole meminjam smartphonenya lalu melihat gambar-gambar yang dibuka oleh anak mandor.

Thole menemukan sebuah gambar yang menyita perhatiannya.

CUT TO:

14. EXT.SAWAH-DAY 2-FANTASI

Thole; Pelukis

Terlihat seorang pelukis sedang berada di depan sebuah area persawahan yang luas.

Thole masuk berjalan menemui pelukis itu. Ia mengamati apa yang sedang dikerjakan oleh si pelukis. Namun pelukis itu tidak merespon keberadaan Thole.

THOLE

Nggambar opo toh mas? (Sambil melihat kanvas si pelukis dan sawah)

(beat)

Wah apik nho mas gambaranmu ? mbok aku diajari ben isoh nggambar ngono kui.

(beat)
Mas ? (menepuk pundak pelukis)

PELUKIS

(lepas dari konsentrasinya) Opo toh ? Pngen tak ajari?

Ngene le. Nek pngen nggambar, sing pertama kudu mbok lakoni iki... (sambil mengarahkan kedua tangannya ke depan) fokus!

Ning ojo lali, nganggo iki barang (menunjuk dadanya). Iki sing luwih penting. Perasaan.. Piling.

Thole tersenyum dan menganggukan kepala.

CUT TO:

15. INT.RUANG KELAS-DAY 2

Thole; Anak Mandor; Bu. Guru; Ekstras Anak SD

Wajah Thole nampak senang. Ia merasa sudah selesai menggambar. Kemudian dengan tergesa-gesa ia membawa kertas gambar ke depan kelas dan mengumpulkan pada Bu Guru.

BU GURU

Iki tenan koe wis rampung? (mengangkat dan membolak-balikan kertas gambar Thole)
(beat)

Lho kok raono gambare?

Thole kaget dan bingung mengetahui kertasnya masih kosong. Lalu Ia menggaruk-garuk kepalanya yang tidak gatal. Thole kemudian langsung mencium tangan Bu Guru dan keluar dari kelas dengan berlari.

CUT TO:

16. INT.DAPUR RUMAH-DAY 2

Bu Lastri; Pak Panjul; Thole

Bu Lastri sedang membuat sambal. Pak Panjul duduk di pojok ruangan dan memperhatikan Bu Lastri.

PAK PANJUL

Mbok uwis to buk.

(beat)

Wong yo duit e wingi wes tak ijoli lo.

BU LASTRI

Ora kui! Cah cilik ki yen kakean ngegame ki yo ra apik!

PAK PANJUL

Lha bocah ki yen ra nduwe Hape ki lak yo ngko ketinggalan jaman to bu.

BU LASTRI

Lha genah Hapene mbok gowo terus lo pak.

PAK PANJUL

Yo ngko Hapene ben digowo Thole wae.

BU LASTRI

Ngono?? (berhenti ngulek)

(beat)

Yowes Hapene ngko tak kekne Thole wae (mengambil smartphone yang tergeletak di meja dan mengantonginya)

Pak Panjul menyandarkan punggungnya pada sandaran kursi. Ia menghela napas dan meminum segelas kopi di samping nya. Terdengar suara langkah mendekat ke dalam dapur. Thole datang dengan memakai seragam SD yang acak-acakan. Ia mendekat pada Bu Lastri.

PAK PANJUL

Loh le. Koe kok wis bali? We ladalah. (berkemas dan berlari ke pintu keluar)

(beat)

Bocah ki kok ora nge-ping to?

THOLE

Pak, ndi? Aku meh dolanan. (memberi kode isyarat

tangan memegang smartphone)

PAK PANJUL (O.S.)

Digowo ibumu.

Thole mendekat pada Bu Lastri yang sedang mengambil piring.

BU LASTRI

Maem sik lagi dolanan. (tegas)

Terdengar suara motor keluar dan menjauh.

CUT TO:

17. INT.DAPUR RUMAH-DAY 2

Thole; Bu Lastri

Thole terlihat sudah selesai makan.

Bu Lastri mendekat kepada Thole dan membawakan smartphone.

BU LASTRI

Nyo le, Gowonen. (menyodorkan smartphone)
(beat)

Ngonen dolanan sak senengmu.

Thole mengalihkan pandangan dari piringnya dan menatap Bu Lastri dengan wajah yang berbinar.

THOLE

Tenanan buk?

BU LASTRI

Iyo. (menatap Thole dengan sengit)

Bu Lastri mengambil piring dan mencucinya.

Thole berlari dengan riang gembira keluar dari dapur rumah.

CUT TO:

18. EXT.HALAMAN RUMAH-DAY 2-FANTASI

Thole; Ekstras Anak Kampung

Thole sedang duduk di depan rumahnya. Ia mengeluarkan smartphone dari sakunya, Ia membenarkan posisi duduknya lalu memulai permainan di smartphonenya.

Ia melihat teman-teman seusianya sedang bermain di sekitar rumahnya.

Temannya tampak sedang asik bermain. Wajah Thole tampak ceria melihat kearah teman-temannya. Tiba-tiba beberapa karakter kartun khayalan thole bermain di halaman rumahnya.

CUT TO:

19. EXT.LORONG DEPAN KELAS-DAY 3

Thole; Anak Mandor; Pak Guru

Thole berpapasan dengan Anak Mandor dan berhenti di depan ruang kelas. Ia memamerkan sebuah smartphone. Anak Mandor terkejut dan memberi kode kepada Thole untuk menyembunyikannya.

Nampak Pak Guru yang sedang berjalan menuju kearah mereka. Thole dan Anak Mandor menyembunyikan smartphone di dalam saku celana lalu bersalaman dan mencium tangan Pak Guru kemudian masuk ke dalam kelas.

CUT TO:

20. EXT.SUDUT KANTIN SEKOLAH-DAY 3

Penjual Kantin; Thole; Anak Mandor; Pak Kepala Sekolah

Terlihat Penjual Kantin sedang melayani anak-anak SD jajan. Disebelahnya nampak Thole dan Anak Mandor sedang memainkan permainan dari smartphone mereka masing-masing. Anak-anak SD memenuhi halaman sekolah dan sedang bermain permainan tradisional dengan berlari-larian.

Tampak seorang guru memukul lonceng tanda masuk kelas. Anak-anak SD berhamburan menuju kelas dari halaman sekolahan.

Thole dan Anak Mandor nampak asyik dan tidak menghiraukan yang terjadi di sekitar mereka. Sekeliling mereka nampak sepi.

Tak berapa lama, Anak Mandor nampak kecewa dengan permainannya dan mengajak Thole masuk kelas.

Thole menepisnya dan kembali terpaku pada layar smartphome di depannya.

Anak Mandor meninggalkan Thole sendirian.

Terdengar penjual kantin meneriaki Thole untuk segera masuk kelas.

Thole diam saja dan tak berapa lama, nampak sebuah tangan menjewer kuping Thole dari belakang. Thole kesakitan dan berusaha menepis tangan tersebut.

Tangan tersebut semakin kuat menjewer kuping Thole hingga ia terpaksa meletakkan smartphome dan menengok ke belakang.

Nampak wajah Pak Kepala Sekolah memelototinya dari belakang.

CUT TO:

21. INT.RUANG TAMU SEKOLAH-DAY 3

Thole; Pak Kepala Sekolah

Thole duduk sendirian di dalam ruangan. Ia menunduk dengan lesu.

Pak Kepala Sekolah mengutak atik smartphome Thole. Ia kaget ketika menemukan sesuatu di smartphome tersebut.

PAK KEPALA SEKOLAH
Iki nggone sopo le?

THOLE

Nggene kulo pak.(menunduk dan sesekali melihat kearah pak kepala sekolah)

PAK KEPALA SEKOLAH
Tenan nggonmu?

THOLE

Nggih pak.

Pak Kepala Sekolah mengambil handphome dan menelpon Bu lastri.

PAK KEPALA SEKOLAH
Halo, ini saya Pak Kepala Sekolah.
(beat)

Bisa ke sekolah sekarang?
(beat)
Iya, saya tunggu.
Terimakasih.

Pak Kepala Sekolah meletakkan handphone dan menyandarkan punggungnya pada sandaran kursi.
Thole melihat ke jendela.

CUT TO:

22. INT.KAMAR RUMAH-DAY 3

Bu Lastri; Pak Panjul

Bu Lastri meletakkan handphone. Ia duduk bersebelahan di kasur dengan pak Panjul. Mereka saling tatap.

PAK PANJUL

Thole ngopo buk? (sedikit membenarkan posisi tidurnya)

BU LASTRI

Paling entuk beasiswa, Pak.

PAK PANJUL

Tenanan buk? (memposisikan badan dari tidur menjadi duduk)

Bu Lastri beranjak dari kasur dan membuka lemari. Pak Panjul menggaruk-garuk rambutnya yang tidak gatal.

CUT TO:

23. INT.RUANG KEPALA SEKOLAH-DAY 3

Thole; Bu Lastri; Pak Panjul; Pak Kepala Sekolah

Thole, Bu Lasri dan Pak Panjul sedang duduk di depan meja. Mereka menyembunyikan tangan yang basah oleh keringat dingin di bawah meja.

Thole menatap ke arah kamera dengan muka yang polos namun merasa disudutkan oleh keadaan itu.

Bu Lastri menatap ke arah kamera dengan sesekali menoleh dengan kesal ke arah Thole.

Pak Panjul menunduk dan sesekali melihat ke arah Bu Lastri dengan kesal.

Pak Kepala Sekolah masuk ke dalam ruangan dan menyuruh Thole untuk keluar.

Thole berjalan keluar ruangan dengan santai.

Pak Kepala Sekolah membawa smartphone milik Thole dan memutar sebuah video porno.

Pak Panjul menunduk lesu dan sangat malu hingga tidak berani menatap ke arah Pak Kepala Sekolah ataupun Bu Lastri.

Bu Lastri menahan tangis dan mengusap-usap tangannya yang keluar keringat dingin.

CUT TO:

24. EXT. DEPAN RUANG KEPALA SEKOLAH-DAY 3

Thole

Thole duduk di depan pintu ruang Kepala Sekolah. Ia termangu dan melihat ke arah anak-anak yang sedang bermain sepakbola di halaman sekolah.

Ia lesu dan bingung.

Tampak anak-anak SD sedang bermain bola di halaman.

Tak berapa lama, sebuah bola plastik merah menggelinding ke arahnya dan berhenti di depannya.

Wajah Thole terlihat kaget melihat bola tersebut.

Tampak karakter ayam yang seolah mengajaknya bermain.

Wajah thole tampak kesal.

Karakter Ayam mulai menjauhi Thole dan Thole dengan sekuat tenaga menendang karakter ayam tersebut.

BLACK OUT.

THOLE (O.S)

Ra Hape Hape nan !!!!

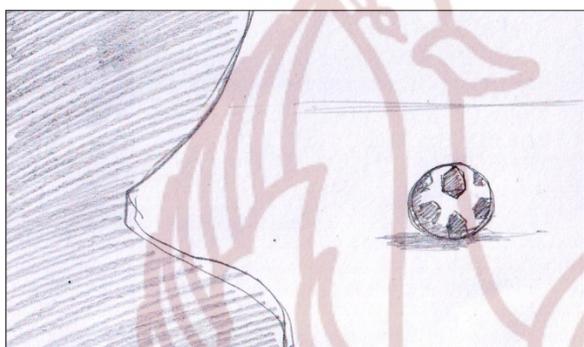
CREDIT TITLE

STORYBOARD



Scene : 4 Shot : 2

Keterangan : Thole menunggu Anak Mandor selesai memainkan permainan



Scene : 4 Shot : 4

Keterangan : Thole melihat sebuah bola disampingnya



Scene : 4 Shot : 8

Keterangan : Thole berkostum burung ditarik oleh anak mandor yang juga berkostum burung



Scene : 4 Shot : 9

Keterangan : Anak Mandor menarik Thole menggunakan ketapel besar

STORYBOARD



Scene : 7 Shot : 2

Keterangan : Pak Panjul menatap Thole yang sedang bermain smartphone



Scene : 7 Shot : 4

Keterangan : Thole memeluk pak Panjul dari belakang



Scene : 8 Shot : 5

Keterangan : Thole memainkan smartphone yang sangat besar di dalam kamar mandi



Scene : 8 Shot : 8

Keterangan : Permainan smartphone dalam fantasi Thole

STORYBOARD



Scene : 11 Shot : 2

Keterangan : Anak mandor bermain game pada smartphonanya



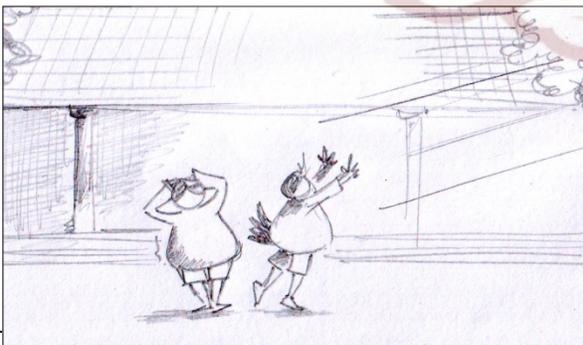
Scene : 11 Shot : 5

Keterangan : Karakter animasi ayam fantasi Thole



Scene : 11 Shot : 7

Keterangan : Thole meninggalkan anak mandor dan menghampiri sebuah bola



Scene : 11 Shot : 9

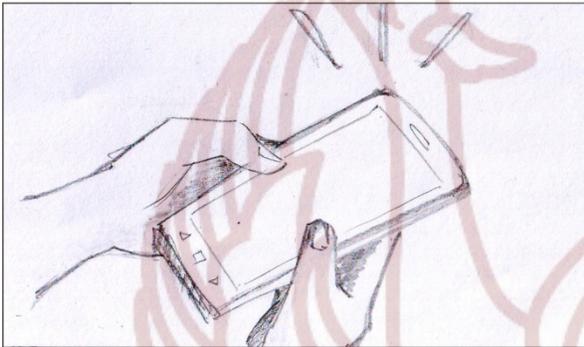
Keterangan : Anak mandor ditarik menggunakan ketapel Thole

STORYBOARD



Scene : 13 Shot : 6

Keterangan : Thole meminjam smartphone yang dibawa anak mandor



Scene : 13 Shot : 7

Keterangan : Thole membuka aplikasi dan melihat sebuah gambar



Scene : 14 Shot : 1

Keterangan : Thole berada disebuah area persawahan dan bertemu dengan seorang pelukis



Scene : 14 Shot : 3

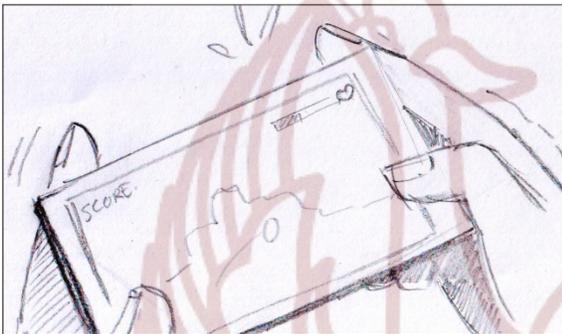
Keterangan : Thole berbincang dengan pelukis di sawah

STORYBOARD



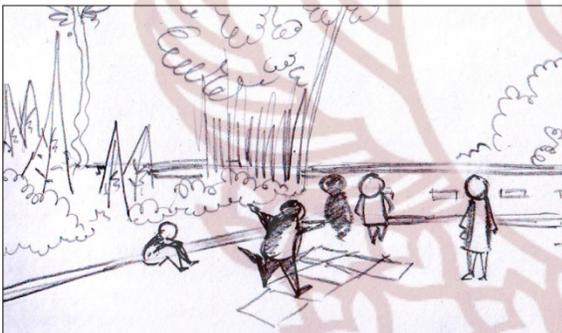
Scene : 18 Shot : 1

Keterangan : Thole bermain smartphone di halaman rumahnya



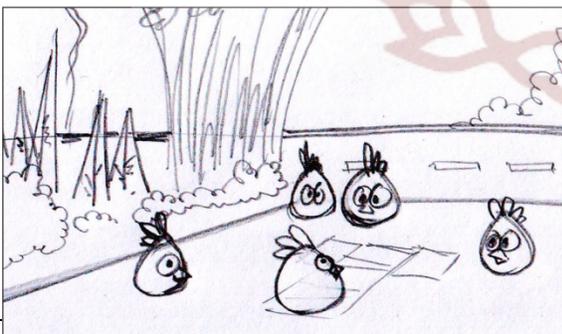
Scene : 18 Shot : 7

Keterangan : Game yang dimainkan pada smartphone Thole



Scene : 18 Shot : 2

Keterangan : Teman-teman Thole sedang bermain engklek di halaman rumah Thole



Scene : 18 Shot : 4

Keterangan : Teman-teman Thole berubah menjadi karakter animasi ayam

STORYBOARD



Scene : 24 Shot : 3

Keterangan : Thole duduk didepan kelas kemudian sebuah bola menghampirinya



Scene : 24 Shot : 4

Keterangan : Thole melihat bola tersebut dengan wajah kesal



Scene : 24 Shot : 6

Keterangan : Sosok karakter animasi ayam muncul dan mencoba menghibur Thole



Scene : 24 Shot : 8

Keterangan : Thole marah kemudian mengejar karakter animasi ayam dan menendangnya

**JADWAL PRODUKSI
FILM "THOLE!"**

DATE : Kamis, 27 Agustus 2015
 CREW CALL : 05.00 WIB
 TALENT CALL : 06.00 WIB
 SET : DapurRumah Pak Panjul – HalamanRumah – Konter HP

DAY : 1 of 4 SHOOTING DAYS
 LOCATION : DesaGawok
 1st CAM ROLL : 07.00 WIB

NO	TIME ROLL	SC	I/E	D/N	SET	DESCRIPTION	CAST	EXTRAS	PROPS	REMAKS
BREAKFAST @RUMAH BU MENUK (SETTING DAPUR) // 06.00 – 06.30 SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 06.00 – 07.00										
1	07.00 – 08.00	6A	I	D	DapurRumah Pak Panjul	Bu LastrimengorengikanLele// Seorangtetangdatangsambilmembunyikanlagudangdut darismartphoneya// Telephone Bu Lastriberdering, pertanda telephone masuk, Bu Lastrimengangkatnya//	Bu Lastri, PerempuanTetangga	-	Perlengkapan dapur, danmejamakan	Take adeganbulastrimengorenglele, tetangdatangsambilmembunyikanlagudangdut, sampai BuLastrimengangkatTelpon
2	08.15 – 09.15	9	I	D		Tholememainkan bola denganlesu// Bu Lastrimembereskanperalatandapur// Pak PanjulmenawariTholeuntukmenggantiHpnyadengan smartphone yang baru// Tholebergegasmandi	Thole, Bu Lastri, Pak Panjul	-		Take scene full
3	09.30 – 10.30	20	I	D		Sambilmembuatsambal Bu Lastriberdialogdengan Pak PanjultentangpenolakanbuLastriterhadapperlakuan Pak Panjul yang membelikanThole smartphone	Bu Lastri, Pak Panjul, Thole	-		
4	10.45 – 11.45	21	I	D		Bu Lastrimemberikan smartphone padaThole	Thole, Bu Lastri	-		
ISOMA // 11.45 – 12.30 SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 12.15 – 12.45										
5	13.00 – 14.00	24	I	D	RuangCucipiring	Sambilterusmencucipiring, Bu Lastritidakmenghiraukankehadiran Pak Panjul	Bu Lastri, Pak Panjul	-	Bakcucipiring, sabun, piring-piringkotor yang sedang di cuci	Take scene full
6	14.15 – 15.15	6B	I-E	D	Dapurmenujuhalaman	Bu LastribergegasmenujusekolahTholeiikutiperempuantetangga yang hendakpulangdarirumahnyanya	Bu Lastri, PerempuanTetangga	-	Keranjanggorengan	Bu Lastrikeluaridarirumahsambilmembawakeranjanggorengan, diikutiolehperempu

**JADWAL PRODUKSI
FILM "THOLE!"**

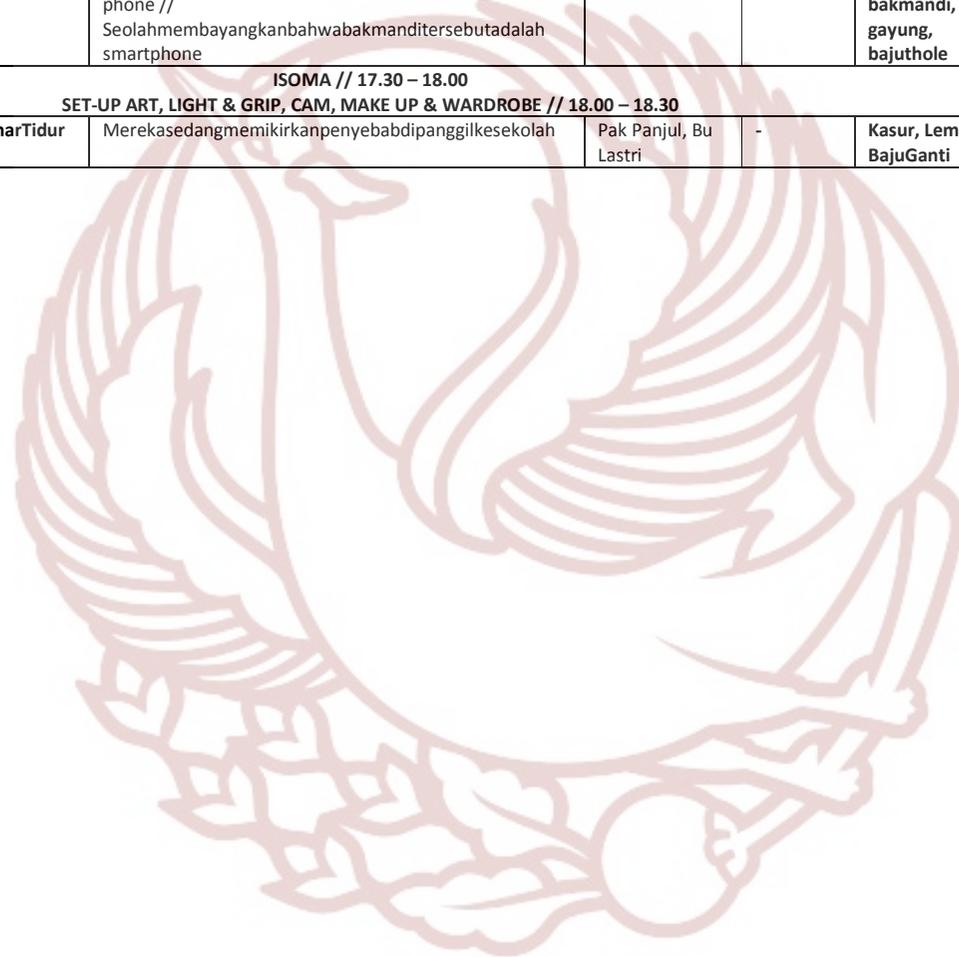
DATE : Jum'at, 28 Agustus 2015
 CREW CALL : 05.00 WIB
 TALENT CALL : 06.00 WIB
 SET : Sawah, JalananSawah, Angkringan, ProyekPerumahan, KamarMandi, KamarTidur

DAY : 2 of 4 SHOOTING DAYS
 LOCATION : DesaGawok
 1st CAM ROLL : 07.00 WIB

NO	TIME ROLL	SC	I/E	D/N	SET	DESCRIPTION	CAST	EXTRAS	PROPS	REMAKS
BREAKFAST @BASECAMP/ SAWAH (SETTING DAPUR) // 06.00 – 06.30 SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 06.00 – 07.00										
1	07.00 – 08.00	18	E	D	Sawah	ImajinasiTholemenghampiriseorangpelukis yang tengahasikmelukis di pinggirsawah	Thole, Pelukis	-	Perlengkapan melukis	Take scene full (adeganfantasi)
MOVE TO JALANAN SAWAH // 08.00 – 08.15 SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 08.15 – 08.35										
2	08.45 – 09.30	13	E	D	JalananSawah	Suasanapagihariketikaanak-anaksedangberangkatkesekolah	Thole, Pak Panjul, AnakMandor, Ekstrasanak SD berangkatsekolah	Ekstrasanak SD berangkatsekolah	Motor Pak Panjul, SepedaTholedanekstrasana kesekolah. TasSekolah.	Take scene full
MOVE TO ANGKRINGAN // 09.30 – 10.00 SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 09.45 – 10.15										
3	10.30 – 11.15	4	E	D	Angkringan	Mandorsedangmenelphoneanaknyaa// Mandormenegur Pak PanjuldandanmenyodoriSmarphonedengantampangcabul	Pak Panjul, Mandor, Penjualangkringan	3 Pembeliangkringan	Makananangkringan, es the, esjeruk, kipas	Take scene full
ISOMA // 11.30 – 12.15										
4	12.30 – 13.15	16	E	D	Ankringan	Pak Panjulmasukkeangkringandanmemesanes the // Pak Mandorsedangmenelphone// Pak PanjulGelisahmemirkkansesuatu// Mandormengirim video darismartphoneyake smartphone Pak Panjul	Pak Panjul, Mandor, Penjualangkringan	3 Pembeliangkringan	Makananangkringan, es the, esjeruk, kipas	Take Scene Full
MOVE TO RUMAH KAWASAN PROYEK // 13.15 – 13.45 SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 13.45 – 14.10										
5	14.15 – 15.15	8	E	D	RumahKawasanProyek	Di telpon Bu LastrikarenaTholememecahkankaca// Mandormemberikansejumlahuangpada Pak Panjul	Pak Panjul, Mandor	3 Pegawaiproyek	Cat tembok, Smartphone, sejumlahuang	Take scene full
MOVE TO RUMAH PAK JAUHARI (KAMAR MANDI & KAMAR TIDUR) // 15.15 – 16.15 SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 16.15 – 16.35										

6	16.35 – 17.30	10	I	D	KamarMandi	ImajinasiTholemengarahpadabayangannyatentangsmart phone // Seolahmembayangkanbahwabakmanditersebutadalah smartphone	Thole	-	Green screen bakmandi, gayung, bajuthole	Take scene full, OS Bu Lastri, (adeganfantasi)
ISOMA // 17.30 – 18.00										
SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 18.00 – 18.30										
7	18.45 – 19.30	27	I	D	KamarTidur	Merekasedangmemikirkanpenyebabdipanggilkesekolah	Pak Panjul, Bu Lastri	-	Kasur, Lemari, BajuGanti	Take scene full (night for day)

1ST.AD: Dewi Brown | 085749025535



**JADWAL PRODUKSI
FILM "THOLE!"**

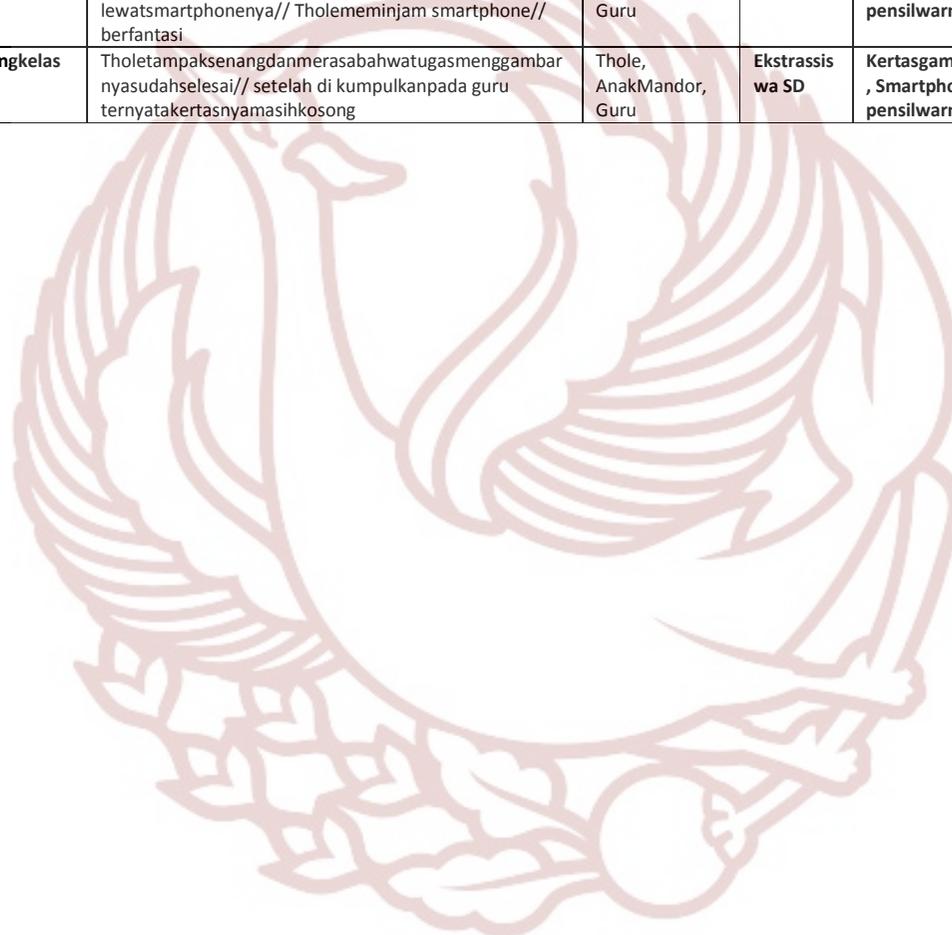
DATE : Sabtu, 29 Agustus 2015
 CREW CALL : 05.00 WIB
 TALENT CALL : 06.00 WIB
 SET : Gerbang – Kantin – Halaman – Taman – Lorong – Kelas

DAY : 3 of 4 SHOOTING DAYS
 LOCATION : SD Klaseman
 1st CAM ROLL : 07.00 WIB

NO	TIME ROLL	SC	I/E	D/N	SET	DESCRIPTION	CAST	EXTRAS	PROPS	REMAKS
BREAKFAST @SD KLASEMAN/ SAWAH (SETTING DAPUR) // 06.00 – 06.30 SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 06.00 – 07.00										
1	07.00 – 08.00	14	E	D	Gerbang Sekolah	Pak Panjul Mengantar anak Mandor berangkat sekolah // Tholedan Anak Mandor berpasanan bersamaan memas ukisekolah	Pak Panjul, Anak Mandor, Thole	10 siswa SD 1 Guru Piket	Motor, Sepeda Thole	Take Scene Full
2	08.15 – 09.00	3	E	D	Kantin Sekolah	Thole mengamati anak Mador yang sedang syik memainkan smartponenya // adatelephon masuk di smartphone anak Mando – mengangkat telephone // Thole memainkan game ular pada HP poliponiknya	Thole, Anak Mandor	3 siswa SD	Smart Phone	Take full scene
3	09.15 – 10.00	5 A	E	D	Kantin Sekolah	Anak Mandor memenangkan game di smartponenya // Thole menunggunak mandor selesai memainkan smartph onenyadengan wajah lesu // Thole melihat sebuah bola, menatapnya, lalu menghampirinya	Thole, Anak Mandor	3 Siswa SD	Smart Phone, bola	Take sebagian scene
4	10.15 – 11.00	15 A	E	D	Kantin Sekolah	Anak Mandor kalah memainkan game dari smartponenya // Thole meninggalkan anak Mandor setelah tidak di pinjami smartphone	Thole, Anak Mandor	4 siswa SD	Smartphone, bola	Take sebagian scene
5	11.15 – 12.00	5B	E	D	Halaman Sekolah	Thole memakai kostum ayam, di tarik dngan ketapel dan di luncurkan	Thole, Anak Mandor	2 Ekstras	Green Screen	Take sebagian scene (fantasi)
6	12.15 – 13.00	15 B	E	D	Halaman Sekolah	Anak Mandor memakai kostum ayam, di tarik dngan ketapel dan di luncurkan	Thole, Anak Mandor	2 Ekstras	Green Screen	Take sebagian scene (fantasi)
ISOMA // 13.00 – 13.45										
7	14.00 – 15.00	7	E	D	Taman Sekolah	Bu Lastriber tanya pada Thole tentang perbuatan Tholesampai memecah kaca	Thole, Bu Lastri	Siswa SD		Take scene full
8	15.15 – 16.00	1	E	D	Lorong kelas	Bu Lastriber jalan melewati lorong kelas // Berhenti de depan ruang kepala sekolah // Masuk ruang kepala sekolah	Bu Lastri	Siswa SD	Keranjang Gor engan	Take scene full

9	16.15 – 17.15	17	I	D	RuangKelas	Guru memberitugasmenggambar// Anakmandormenirugambar yang ada d google play lewatsmartphoneya// Tholememinjam smartphone// berfantasi	Thole, AnakMandor, Guru	Ekstrassis wa SD	Kertasgambar , Smartphone, pensilwarna	Take scene full
10	17.30 – 18.00	19	I	D	RuangKelas	Tholetampaksenangdanmerasabahwatugasmenggambar nyasudahselesai// setelah di kumpulkanpada guru ternyatakertasnyamasihkosong	Thole, AnakMandor, Guru	Ekstrassis wa SD	Kertasgambar , Smartphone, pensilwarna	Take scene full

1ST. AD: Dewi Brown | 085749025535



**JADWAL PRODUKSI
FILM "THOLE!"**

DATE : Minggu, 30 Agustus 2015
 CREW CALL : 05.00 WIB
 TALENT CALL : 06.00 WIB
 SET : Gerbang – Lorong – Lorong Depan RuangKepsek – Kantin – RuangKepsek – Ruang TamuKepsek

DAY : 4 of 4 SHOOTING DAYS
 LOCATION : SD Klaseman
 1st CAM ROLL : 07.00 WIB

NO	TIME ROLL	SC	I/E	D/N	SET	DESCRIPTION	CAST	EXTRAS	PROPS	REMAKS
BREAKFAST @SD KLASEMAN/ SAWAH (SETTING DAPUR) // 06.00 – 06.30										
SET-UP ART, LIGHT & GRIP, CAM, MAKE UP & WARDROBE // 06.00 – 07.00										
1	07.00 – 08.00	28	E	D	Gerbang Sekolah	Pak Panjul dan Bu Lastri masuk ke gerbang sekolah	Pak Panjul, Bu Lastri	-	Motor	Take Scene Full
2	08.15 – 09.15	23	E	D	Lorong Depan Kelas	Dengan senang mereka melewati lorong sampai saling memamerkan smartphone // Berpapasan dengan Pak Guru // Bersalaman // Masuk kelas	Thole, Anak Mandor, Pak Guru	siswa SD	Smartphone, tasekolah	Take scene full
3	09.30 – 10.30	30	E	D	Lorong Depan Ruang Kepala Sekolah	Thole menunggu urunya di depan ruang kepala sekolah // bola yang tiba2 berubah menjadi ayam menghampiri Thole // Sekuattenaga Thole menendang ayam tersebut	Thole	Siswa SD	Bola	Take scene full
4	10.45 – 11.45	25	E	D	Kantin	Penjual kantin sedang melayani anak SD jajan // Thole dan anak Mandor sedang memainkan game di smartphone // Anak SD bermain di halaman sekolah // Bel berbunyi anak mandor mengajak Thole masuk kelas dan Thole menolak // Kepala sekolah menghampiri Thole, menjerud dan menyita smartphonanya	Thole, Anak Mandor, Kepala Sekolah, Penjual Kantin	Siswa SD sedang jajan	Smartphone, jajan kantin	Take scene full
ISOMA // 11.45 – 12.30										
5	12.45 – 13.45	2	I	D	RuangKepsek	Bu Lastri di panggil kepala sekolah karena Thole memecahkan kaca	Thole, Bu Lastri, Kepala Sekolah	-	ATK Kepsek, Bola, Pecahan Kaca	Take scene full
6	14.00 – 15.00	29	I	D	RuangKepsek	Pak Panjul, Bu Lastri, Thole sedang dipojokkan oleh keadaan	Thole, Bu Lastri, Pak Panjul, Kepala Sekolah	-	ATK Kepsek, Smartphone	Take Scene full
7	15.15 – 16.15	26	I	D	RuangTamu Kepala Sekolah	Thole sedang di sidang	Thole, Kepala Sekolah	-	Smartphone	Take scene full

1st. AD: Dewi Brown | 085749025535