

**PENERAPAN GESTUR UNTUK
MEMPRESENTASIKAN KARAKTER TAWI
DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
*WASIAT***

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH:

AHMAD FAIZ

NIM. 16148146

**PROGRAM STUDI FILM & TELEVISI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2021

**PENERAPAN GESTUR UNTUK
MEMPRESENTASIKAN KARAKTER TAWI
DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI
*WASIAT***

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S-I

Program Studi Film dan Televisi

Jurusan Seni Media Rekam



OLEH:

AHMAD FAIZ

NIM. 16148146

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2021**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Faiz

NIM : 16148146

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (~~Skripsi~~/Karya) berjudul:

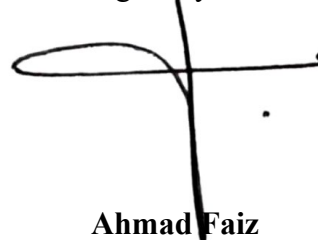
Penerapan Gestur untuk Mempresentasikan Karakter Tawi dalam Penyutradaraan Film Fiksi *Wasiat* Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai 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, November 2021

Yang menyatakan,



Ahmad Faiz

NIM. 16148146

ABSTRAK

PENERAPAN GESTUR UNTUK MEMPRESENTASIKAN KARAKTER TAWI DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI *WASIAT* (Ahmad Faiz, 16148146, hal. i-xii, 13-78) Laporan Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Film *Wasiat* bercerita tentang budaya, tradisi, dan agama dalam masyarakat lokal Madura. Pendekatan dalam film ini memang tidak lepas dari kesinambungan tiga unsur tersebut. Konstruksi cerita ini memilih elemen wasiat sebagai sub kearifan masyarakat Madura yang mewakili keterlibatan agama dalam penerapannya. Sebagaimana pula tradisi akan senantiasa berbarengan dengan konsepsi agama, lebih khusus dalam Islam, karena Islam merupakan agama yang dianut oleh mayoritas masyarakat Madura. Sementara dalam struktur masyarakat Madura, terdapat dua elite lokal: *bajing* dan kiai. Keduanya memengaruhi sistem sosial masyarakat. Film *Wasiat* mempertemukan keduanya dalam sebuah cerita yang sarat ketegangan. Dalam film ini yang menjadi fokus tematis adalah tokoh Tawi sebagai *bajing*. Secara karakter, *bajing* memang memiliki ciri-ciri identik yang membedakan daripada masyarakat pada umumnya, baik secara mental, cara berpikir dan kecenderungannya. Atas dasar demikian maka pada pembahasan tugas akhir ini yang menjadi sudut bahasan adalah gestur tokoh Tawi sebagai presentasi karakter. Penerapan yang dikemas adalah bagian reaksi fisik atas pengaruh dari luar dirinya (reaksi impulsif) menentukan terhadap bentuk-bentuk gestur. Reaksi fisik yang dipilih dalam film ini tertentu pada ekspresi/air muka (fasial), gerakan tubuh (gestural), dan posisi tubuh (postural). Ketiganya menjadi basis presentatif penguatan karakteristik tokoh Tawi dalam film ini.

Kata Kunci: Gestur, Karakter, Penyutradaraan, Wasiat.

KATA PENGANTAR

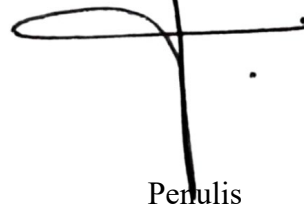
Segala puji dan syukur kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyusun laporan tugas akhir karya penyutradaraan film fiksi *Wasiat*. Selama proses penyusunan ini, penulis tentu tidak luput dari pengarahan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. St. Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya yang telah memberikan arahan, masukan, dan saran selama proses dari awal sampai dengan selesai.
2. Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji tugas akhir.
3. I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Ketua Penguji yang selalu memberikan semangat, dukungan, nasihat, dan doa selama penulis menjadi mahasiswa.
4. Kedua orang tua; Abdul Paksan & Ham Satun. Kakak kandung & kakak ipar; Moh. Anis & Siti Qamariyah. Nenek & Keponakan; Rasjeni, Anisatul Inqiyadah & Anisatun Ramadaniyah yang telah memberikan doa, harapan dan finansial yang lebih dari cukup untuk melancarkan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga besar dari Bani Sawi dan Bani Sahar, terimakasih dalam bentuk apa pun. Termasuk doanya.
6. Dewan Kesenian Jawa Timur terkhusus Departemen Film Dewan Kesenian Jawa Timur.

7. Mohammad Rafiuddin, Zen AR, Ratna Putri Wardhani & Nadia Sekar Sari yang selalu mau saya reportkan dalam banyak hal ketika melaksanakan Tugas Akhir ini.
8. Naufilul Muttaqin yang selalu setia bersaudara dengan saya. Terimakasih atas semangat dan energi positif yang selalu kamu berikan.
9. Teman-teman Film dan Televisi ISI Surakarta angkatan 2016, Sinemadura dan Marka Cinema, terimakasih karena sudah menemani proses kreatif.
10. Teman-teman kolektif; Masyarakat Seni Annuqayah (MSA), Institut Kesenian Jakarta (IKJ), Universitas Jember (UNEJ), Jogja Film Academy (JFA), Akademi Komunikasi Negeri Sumenep (AKNS), Tabun Art Educulture dan Emak Tapai Production.

Penulis menyadari penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan. Besar harapan penulis atas segala kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan penyusunan skripsi ini.

Surakarta,



Penulis

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan Karya	1
B. Rumusan Gagasan Penciptaan	4
C. Tujuan Penciptaan	4
D. Manfaat Penciptaan	5
E. Tinjauan Sumber Penciptaan	5
1. Sumber Buku	5
2. Tinjauan Audiovisual	6
F. Landasan Penciptaan	9
1. Sutradara	9
2. Gestur	11
3. Karakter	13
4. Film Fiksi	13
5. Wasiat	14
G. Metode penciptaan	14
1. Praproduksi	15
2. Produksi	20
3. Pascaproduksi	20
H. Sistematika penulisan	21
BAB II: PROSES PENCIPTAAN	
A. Praproduksi	22
1. Penemuan Ide	22
2. Skrip Cerita	22

3. Riset	24
4. Perencanaan	26
B. Produksi	33
1. Produksi Hari Pertama	34
2. Produksi Hari Kedua	35
3. Produksi Hari Ketiga	36
C. Pascaproduksi	37
1. <i>Assembly</i>	37
2. <i>Rough Cut</i>	38
3. <i>Fine Cut</i>	39
4. <i>Mixing dan Finishing</i>	40

BAB III: DESKRIPSI KARYA

A. Identitas Karya	42
B. Aspek Naratif Tiga Babak	43
1. Babak Awal	43
2. Babak Pertengahan	46
3. Babak Akhir	47
C. Film Fiksi <i>Wasiat</i>	49
D. Presentasi Gestur Karakter Utama Film <i>Wasiat</i>	53
1. Fasial	53
2. Gestural	56
3. Postural	58

BAB IV: PENUTUP

A. Kesimpulan	61
B. Saran	62

DAFTAR ACUAN	63
---------------------------	-----------

GLOSARIUM	64
------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film <i>Turah</i>	7
Gambar 2. Poster film <i>Carok</i>	8
Gambar 3. Poster film <i>Kemanten</i>	9
Gambar 4. Pertemuan pengembangan cerita.....	24
Gambar 5. Riset lokasi <i>taneyan lanjhang</i>	26
Gambar 6. Riset karakter tokoh	26
Gambar 7. PPM dan pembenahan skrip	27
Gambar 8. <i>Casting</i> tokoh Tawi	28
Gambar 9. Para pemain film	31
Gambar 10. <i>Reading</i>	32
Gambar 11. Tes <i>make up</i> dan <i>wardrobe</i>	32
Gambar 12. <i>Recce</i> bersama <i>chief</i> film <i>Wasiat</i>	33
Gambar 13. Sebelum produksi berlangsung	35
Gambar 14. Pengambilan gambar <i>scene</i> 8	36
Gambar 15. Pengambilan gambar <i>scene</i> 5A	37
Gambar 16. Proses <i>editing</i>	38
Gambar 17. Proses <i>rough cut</i>	39
Gambar 18. Proses <i>fine cut</i>	40
Gambar 19. Proses <i>mixing & finishing</i>	41
Gambar 20. Adengan <i>scene</i> 5B.....	44
Gambar 21. Adengan <i>scene</i> 1	45
Gambar 22. Adengan <i>scene</i> 2	45
Gambar 23. Adegan <i>scene</i> 4	46
Gambar 24. Adegan <i>scene</i> 7	47
Gambar 25. Adegan <i>scene</i> 8	48
Gambar 26. Adegan <i>scene</i> 8	49
Gambar 27. Karakter Tawi	50
Gambar 28. Karakter Sumrani	50
Gambar 29. Karakter Sarmadin	51

Gambar 30. Karakter Ke Dikram	52
Gambar 31. Karakter Madruki	52
Gambar 32. Karakter Ji Mai	53
Gambar 33. Adegan <i>scene</i> 5B	54
Gambar 34. Adegan <i>scene</i> 2	54
Gambar 35. Adegan <i>scene</i> 4	55
Gambar 36. Adegan <i>scene</i> 8	55
Gambar 37. Adegan <i>scene</i> 8	56
Gambar 38. Adegan <i>scene</i> 8	56
Gambar 39. Adegan <i>scene</i> 2	57
Gambar 40. Adegan <i>scene</i> 4	58
Gambar 41. Adegan <i>scene</i> 5B	59
Gambar 42. Adegan <i>scene</i> 2	59

DAFTAR ACUAN

Pustaka

- Bouvier, Hélène. 2002. *Lébur! Seni Musik dan Pertunjukan dalam Masyarakat Madura*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- FFTV IKJ, KFT, 2008. *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: FFTV IKJ Job.
- Heru, Effendy. 2014. *Mari Membuat Film*, Jakarta: PT Gramedia.
- Kuntowijoyo. 2017. *Perubahan Sosial dalam Masyarakat Agraris: Madura 1850-1940*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Saptaria, Rikrik El. 2006. *Acting Handbook: Panduan Praktis Akting untuk Film dan Teater*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Winastwan Gora S., M Bayu Widagdo. 2007. *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Zubairi, A. Dardiri. 2020. *Wajah Islam Madura*. Jakarta Barat: TareBooks.
- Zuhaili, Wahbah al-. 2008. *Al-Fiqhul Islam wa Adillatuhu*. Damaskus: Dar al-Fikr.

Jurnal

- Kosim, Muhammad. 2007. *Kiai dan Blater; Elite Lokal dalam Masyarakat Madura*. Jurnal Karsa, Vol. XII No. 2 (Oktober 2001): hal. 161—167.

Internet

- Rozaki, Abdur. “Kepemimpinan Informal di Madura”, <https://www.lontarmadura.com>, diakses 20 Juni 2021.
- Tim Penyusun KBBI Edisi Kelima Daring. 2019. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, diakses 18 Mei 2021.

GLOSARIUM

A

- Ambience : Suara alami yang melengkapi objek gambar; suasana sekitar yang turut memengaruhi nuansa.
- Antagonis : Tokoh cerita yang menentang keinginan tokoh protagonis
- Audio Dubbing : Proses perekaman suara saja tanpa mengganggu gambar.

B

- Bajing : Elite jagoan lokal dalam masyarakat Madura yang identik dengan dunia hitam, yang memiliki perangai kasar dan keras. Sebutan ini umum di daerah Pamekasan dan Sumenep.
- Blater : Elite jagoan lokal dalam masyarakat Madura yang identik dengan dunia hitam, yang memiliki perangai kasar dan keras. Sebutan ini umum di daerah Bangkalan dan Sampang.
- Blocking : Penempatan pemain sesuai dengan kebutuhan gambar.
- Breakdown Script : Upaya memilah, mekelompokkan, dan menyusun rincian bagian-bagian sebuah skrip, baik sebagian maupun secara keseluruhan yang diperlukan untuk pengambilan gambar.
- Briefing : Arahan sutradara sebelum pengambilan gambar berlangsung.

C

- Camera Report : Pencatatan setiap proses perekaman gambar.
- Casting Director : Orang yang bertugas melakukan pemilihan pemain dan pengontrakan pemain untuk memenuhi bagian yang dibutuhkan dalam sebuah skrip.
- Casting : Proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang diperlukan oleh cerita.
- Chief : Kepala bagian dalam setiap departemen.
- Colorist : Penata warna gambar selama pasca produksi agar tercapai keselarasan.
- Continuity : Kesenambungan seluruh unsur dalam setiap potongan gambar.

D

- Deutragonis : Tokoh lain yang berada di pihak protagonis

DoP	: <i>Director of Photography</i> , penata fotografi yang menjadi tangan kanan sutradara. Bersama sutradara menentukan jenis <i>shot</i> , pemingkaiian, dan pencahayaan.
E	
Editing	: Proses pemilihan, pemotongan, penggabungan gambar untuk menghasilkan rangkaian yang sesuai keinginan.
F	
Final Draft	: Tahapan akhir dalam proses penulisan skrip yang telah dinyatakan selesai tanpa kemungkinan perbaikan kembali.
Finishing	: Tahap akhir dalam proses pengeditan gambar.
Foil	: Tokoh lain yang berpihak pada tokoh antagonis.
Frame	: garis tepi layar atau gambar, menyesuaikan kamera dan lensa sehingga gambar yang akan diambil memiliki batasan yang diinginkan.
I	
Immediancy	: Respon tubuh terhadap implus dari luar, baik negatif maupun positif terhadap individu lain.
Inciting Insiden	: Sesuatu atau dorongan yang membuat pemain melakukan aksi.
J	
Jharan Kenca'	: Kesenian kuda jingkrak, diiringi tetabuhan saronen. Kesenian ini digelar pada acara ruwatan makam keramat, pernikahan, selamat sunat, maupun kegiatan hiburan.
K	
Karakter	: Watak pelaku dalam sebuah cerita.
L	
Local Patriarchy	: Patriarki dalam praktik masyarakat lokal, dalam pembagian ruang kerja dan pergerakan laki-laki—perempuan pada struktur rumah tradisional di Madura.
M	
Make Up	: Dekorasi yang dilakukan langsung pada permukaan kulit

	pemain, untuk tujuan artistik maupun kosmetik.
Medium Close Up	: Teknik pengambilan gambar dari jarak yang cukup dekat, lebih jauh dari <i>close up</i> , namun lebih dekat dari <i>close shot</i> .
Medium Long Shot	: Jenis <i>shot</i> yang diambil lebih jauh dari <i>medium shot</i> .
Medium Shot	: Jenis <i>shot</i> yang menunjukkan objek tunggal, diambil lebih dekat pada subjeknya dibanding <i>long shot</i> .
Mise En Scene	: Pengartikulasian ruang sinematis, bisa menyangkut aspek rasio <i>frame</i> , implikasi simbolis geografis <i>frame</i> , apa yang ada dalam <i>off-frame</i> , wilayah imperatif, posisi kamera terhadap objek, dsb.

P

PPM	: <i>Pre Production Meeting</i> , pertemuan setiap divisi untuk membahas segala yang dibutuhkan dalam proses produksi.
Protagonis	: Tokoh utama yang menggerakkan plot dari awal sampai akhir dan memiliki itikad, namun dihalau oleh tokoh lain. Protagonis memiliki irama tragis dan menggerakkan seluruh cerita.
Property	: Benda-benda yang ditampilkan dalam <i>frame</i> , digunakan dalam kelengkapan adegan untuk menandai sesuatu.

R

Raisonneur	: Tokoh yang dijadikan oleh pengarang sebagai perwakilan dari pikiran pengarang secara langsung.
Reading	: Proses persiapan produksi saat sutradara mempersiapkan para pemain untuk menguasai peran masing-masing dengan pas.
Rehersel	: Latihan adegan sebelum di- <i>take</i> , biasanya sutradara sudah mendesain adegan sedemikian rupa dan diarahkan kepada asisten sutradara (<i>astrada</i>). Lalu <i>astrada</i> mulai mengarahkan adegan dan <i>blocking</i> -nya. Aktor harus bisa memaksimalkan momen ini untuk berlatih dan meyakinkan sutradara agar bisa menerima aktingnya. <i>Rehersel</i> adalah ajang bagi aktor untuk menawarkan idenya lewat akting yang tentunya sesuai dengan tuntutan skrip dan keinginan sutradara.
Recce	: Tahap mempelajari langsung yang dibutuhkan produksi seluruh departemen dan pemain di lokasi syuting.
Rokat Bhuju'	: Tradisi meruwat makam leluhur.
Rokat Tase'	: Tradisi meruwat laut, istilah yang lebih populer yaitu petik

	laut.
Rotoscope	: Teknik membuat animasi dengan cara menjiplak terhadap rekaman gerakan aktor.
S	
Sapi Sono'	: Kontes kecantikan untuk sepasang sapi Madura betina, yang mana sapi dirangkai atau diapit menggunakan <i>pangonong</i> serta terampil mengikuti instruksi pawang, lalu pasangan sapi berjalan-jalan dengan langkah jalan <i>neter kolenang</i> untuk menuju atau memasuki sebuah gapura.
Scene	: Adegan dalam skrip. Satu rangkaian adegan tidak tentu panjang dan pendeknya yang tergantung konsep dramatik.
Shallow Focus	: Teknik fotografi dan sinematografi yang menggabungkan sedikit kedalaman bidang, satu bidang adegan berada dalam fokus sedangkan sisanya tidak fokus. <i>Shallow focus</i> biasanya digunakan untuk menekankan satu bagian gambar di atas yang lain.
Shooting Schedule	: Rencana pengambilan gambar.
Shooting	: Proses pengambilan gambar dengan kamera untuk menghasilkan potongan-potongan yang akan disusun pada tahap <i>editing</i> .
Sinematografi	: Bidang ilmu yang membahas teknik penangkapan gambar dan peggabungan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan.
Sound Report Sheet	: Lembar pencatatan rekaman suara.
Special Effect	: Efek buatan yang digunakan untuk menciptakan ilusi pada sebuah film.
Subtitle	: Takarir, tulisan yang berada pada bingkai bawah gambar, bisa berupa terjemahan dialog pemain.
T	
Taneyan Lanjhang	: Pola pemukiman tradisional suku Madura.
Timecode	: Merupakan <i>track</i> pemandu elektronis yang ditambahkan pada film, video, untuk dijadikan patokan saat <i>editing</i> .
Timeline	: Jadwal aktivitas berdasarkan urutan waktu.
Tongghu	: Tetua dalam suatu kelompok masyarakat.
Tracking Shot	: <i>Shot</i> yang diambil dengan cara menggerakkan kamera di atas bentangan <i>track</i> untuk mengikuti adegan yang tengah berlangsung.
Treatment	: Paparan cerita sebuah film yang belum berbentuk naskah,

Type of Shot	merupakan pengembangan dari sinopsis. : Ukuran obyek yang berada di dalam <i>frame</i> .
U	
Utility	: Tokoh pembantu atau sebagai tokoh pelengkap untuk mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dramatik.
V	
Visual Effect	: Serangkaian proses pembuatan gambar yang menyertakan proses manipulasi tertentu di luar adegan pengambilan gambar syuting asli.
W	
Wardrobe	: Kostum yang digunakan oleh pemain.

LAMPIRAN

Foto Dokumentasi

- Praproduksi



Gambar 43. *Recce*
(Foto: AF Raziqi, 2021)



Gambar 44. Selamatan dan doa bersama sebelum produksi
(Foto: AF Raziqi, 2021)

- Produksi



Gambar 45. Persiapan *take scene* 1 di hari pertama
(Foto: Bertrand Valentino, 2021)



Gambar 46. Persiapan *take scene* 4 di hari pertama
(Foto: Bertrand Valentino, 2021)



Gambar 47. *Take scene 8* di hari kedua
(Foto: AF Raziqi, 2021)



Gambar 48. Proses rekam suara *scene 8*
(Foto: AF Raziqi, 2021)



Gambar 49. Ruang rias
(Foto: AF Raziqi, 2021)



Gambar 50. Tim produksi dan pemain
(Foto: AF Raziqi, 2021)