

OPTIMALISASI ELEMEN VISUAL UNTUK TRANSFORMASI PSIKOLOGIS TOKOH UTAMA PADA PENYUTRADARAAN FILM BATAPATIH

Willy Furqan¹⁾, Adry Andi²⁾, Nitasri Murawaty Girsang³⁾

1, 2,3 Program Studi Televisi dan Film

ARTICLE INFORMATION

KEYWORDS:

Batapatih, Psychological Transformation, visual element

CORRESPONDENCE

Phone: +62 821-7634-9085

E-mail: nitasrigirsang@isi-padangpanjang.ac.id

A B S T R A C T

Batapatih is a drama genre film that tells the story of a child born in Minang named Ryan who has long lived in Jakarta with his father who is busy working and his mother who has long died, this makes Ryan feel no love from his parents. This situation makes Ryan trapped in bad company. His father, Ridwan, who is suffering from a chronic disease, makes him worried about Ryan's future, so his father invites Ryan to return to Minangkabau.

The fictional film Batapatih was worked on by taking visual elements into the concept used in making the film because the background of this Batapatih scenario is to tell the story of teenagers who do not get love from their parents because their fathers are busy working and their mothers have died, when Ryan was brought to the village. by his father Ryan began to understand what the meaning of a life. So to show the change in Ryan's character, this concept is used so that the information to be conveyed can be visualized properly, information is not only conveyed through dialogue but also by visualization of Ryan's attitude, the movements he makes and also his response to the environment. The concept of visual elements can visualize dramatic as well as emotional situations.

PENDAHULUAN

Lingkungan sosial menjadi faktor penentu terhadap perubahan-perubahan perilaku yang terjadi pada setiap individu dan kelompok. Kepribadian yang terbentuk pada anak dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sosialnya serta didasari oleh berbagai faktor berlangsungnya interaksi sosial. Faktor keluarga sangat berpengaruh pada pertumbuhan fisik dan juga psikologis seorang anak. Pada saat ini banyak terdapat orang tua sibuk dengan urusan mencari uang sehingga luput dengan pertumbuhan anaknya, membuat anak akan merasa kurang kasih sayang. Hal itu juga akan membuat anak mencari tempat pelampiasan yang membuat anak terjerumus pada perilaku yang tidak baik. Salah satu lingkungan masyarakat yang mempunyai filosofi yang terstruktur adalah Minangkabau.

Minangkabau merupakan suku yang berada di Sumatera Barat. Suku ini yang memegang prinsip “adat basandi syarak, syarak basandi

kitabullah” prinsip ini merupakan filosofi hidup yang dipegang dalam masyarakat Minangkabau, yang menjadikan ajaran islam sebagai satu-satunya landasan atau pedoman tata pola perilaku dalam berkehidupan. Minangkabau mengajarkan bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain atau dikenal dengan istilah “kato nan ampek” hal ini juga menentukan cara berbicara, minangkabau mempunyai sikap hidup yang sesuai dengan perintah-perintah agama seperti solat dan mengaji, semua itu dilakukan pada satu tempat yaitu surau.

Dalam penggarapan karya film ini, skenario yang ditulis oleh Reski Wahyudi yang berjudul Batapatih menceritakan tentang seorang anak kelahiran Minang 2 bernama Ryan yang telah lama menetap di Jakarta bersama ayahnya yang sibuk bekerja dan ibunya yang telah lama meninggal, hal ini membuat Ryan tidak merasakan kasih sayang dari orang tua. Keadaan ini membuat Ryan terjebak dalam pergaulan yang tidak baik. Ayahnya yang bernama Ridwan

yang sedang mengidap penyakit kronis, membuatnya khawatir dengan masa depan Ryan, oleh karena itu ayahnya mengajak Ryan untuk pulang ke Minangkabau.

Skenario ini penulis pilih karena pesan yang disampaikan pada film ini yakni peran orang tua sangat penting dalam pertumbuhan anak, pergaulan dan lingkungan sangat berpengaruh, dan juga skenario ini membahas tentang bagaimana filosofi yang ada di Minangkabau, cara mendidik anak khususnya laki-laki untuk tidak manja dan taat dengan agama dan semua itu dilakukan dilingkungan surau, meskipun pada masa sekarang budaya surau sudah jarang sekali ditemukan, namun kebiasaan surau seperti solat berjamaah, membaca al-qur'an dan berlatih silat masih tertanam pada beberapa individu yang ada di Minangkabau.

Pada skenario yang bergenre drama ini penulis akan mewujudkannya dengan mengoptimalkan elemen visual untuk memperlihatkan perubahan karakter psikologis tokoh utama. Respon Ryan terhadap ayahnya akan berbeda dengan respon Ryan terhadap orang-orang yang ditemuinya di kampung, penulis menggambarkan melalui elemen visual yaitu sikap, gerakan anggota badan, perpindahan tempat, tindakan tertentu, ekspresi wajah serta hubungan pandang. Dari keenam elemen visual tersebut penulis akan lebih berfokus pada dua element yaitu gerakan anggota badan dan juga tindakan tertentu agar tercapainya dramatik dari cerita yang akan penulis buat.

Penulis akan menghadirkan sebuah konsep elemen visual dimana karakter yang penulis buat dalam berkomunikasi dengan lawan main tidak hanya menggunakan bahasa verbal seperti dialog tetapi juga menggunakan akting pemain. Semua itu dilakukan oleh tokoh secara jelas, logis, menarik, bertujuan dan benar, dengan penghayatan bentuk, tempo dan rasa dengan bantuan penulis. Menurut (Hude, 2006: 18) emosi sebagai suatu gejala psikologis dan fisiologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap dan tingkah laku, serta memberi jawaban melalui ekspresi tertentu.

Penerapan elemen visual ini dipilih karena dirasa dapat memperlihatkan perubahan emosi tokoh utama disepanjang cerita film dan dapat memvisualisasikan situasi yang dramatis serta emosional. Dengan konsep ini emosi atau perasaan pemain tidak hanya disampaikan

melalui dialog, tetapi dengan sikap tubuhnya, gerakan atau tindakan yang dilakukan serta ekspresi dari wajahnya dapat menyampaikan pesan yang ingin penulis sampaikan.

Tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah untuk menyampaikan pendapat penulis tentang bagaimana filosofi yang ada di Minangkabau dapat merubah karakter psikologi dari seorang remaja menjadi lebih baik. Adapun tujuan Khusus dari penciptaan karya seni ini adalah untuk mengoptimalkan elemen visual sehingga tokoh dalam film dapat menjiwei dan mendalami perannya dengan lebih detail dan dapat menginterpretasikannya sesuai dengan kemauan sutradara.

Manfaat teoritis dari penciptaan adalah Terciptanya sebuah cerita yang direpresentasikan kedalam bentuk audio visual, agar menjadi sebuah referensi bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Padangpanjang dalam membuat film menggunakan elemen visual untuk memperlihatkan perubahan karakter psikologis tokoh utama. Manfaat praktisnya adalah penciptaan karya film ini dapat menjadi salah satu aplikasi ilmu dalam metode penyutradaraan bagi pengkarya. Bertambahnya pengalaman dalam menyutradarai film fiksi, terutama bertemakan budaya masyarakat. Terciptanya sebuah film fiksi bertema tentang budaya masyarakat bertujuan untuk para orang tua lebih memperhatikan pendidikan non formal pada anak menjadi lebih baik. Terciptanya sebuah film fiksi Batapatih sebagai sebuah film dengan tema budaya masyarakat.

Film pada dasarnya terkait dengan unsur pengadeganan yang erat hubungannya dengan gerakan anggota tubuh dan tindakan tertentu dari tokoh yang memerankan suatu karakter dalam film. Banyak cara yang bisa dilakukan seorang sutradara dalam membangun cerita. Salah satunya dengan membuat background karakter supaya menghadirkan cerita yang dapat dipahami dan dirasakan oleh penonton. Beberapa teori yang menjadi tolak ukur dan pengaplikasian dari pada konsep penyutradaraan dalam film ini diantaranya: (1) Elemen visual, yaitu dalam produksi sebagai seorang sutradara, penulis telah menerapkan unsurunsur visual untuk memperkuat akting pemain, yang meliputi yaitu sikap pose (posture), gerakan anggota badan untuk memperjelas gestur, perpindahan tempat (movement), tindakan atau perbuatan tertentu

(purpose action), ekspresi wajah 9 (facial expression), dan hubungan pandang (eye contact). (Baksin, 2003: 23).

Seperti yang dikatakan oleh Askurifai Baksin sebagai berikut: (a) Sikap/pose Sikap pemain sangat erat kaitannya dengan penampilan pemain didepan kamera. Untuk itu sutradara harus mampu memperhatikan pose pemainnya secara wajar dan memenuhi kaidah dramaturgi. (b) Gerakan Anggota Badan Seorang sutradara harus mampu membentuk gestur yang dimainkan pemain harus betul-betul kontekstual. Artinya, harus betul-betul berkesinambungan dengan gerakan anggota tubuh sebelumnya. Misalnya, setelah seorang pemain minum air dari gelas tentunya gerakan berikutnya mengembalikan gelas tersebut dengan baik. Jangan sampai ada geraka-gerakan tubuh yang secara filmis dapat menimbulkan kejanggalan. (c) Perpindahan Tempat Sutradara harus memperhatikan dan mengarahkan setiap perpindahan pemain. Disini, sutradara yang baik harus mampu mengarahkan pemainnya dengan melaksanakan perpindahan secara wajar dan tidak dibuat-buat. (d) Tindakan Tertentu Aspek ini tentunya dikaitkan dengan casting yang diberikan kepada seseorang. Seorang tokoh dalam film harus diarahkan sutradara agar melakukan tindakan sesuai dengan tuntunan skenario. (e) Ekspresi Wajah Karena unsur ini sering berkaitan dengan penjiwaan terhadap naskah. Wajah merupakan cermin bagi seseorang. Konsep inilah yang mendasari aspek ini harus diperhatikan betul oleh sutradara. Unsur ekspresi wajah memegang peran penting. Shot Close Up yang indah dan pas dapat mewakili perasaan sang tokoh dalam sebuah film. (f) Hubungan Pandang Hubungan pandang disini diartikan adanya kaitan psikologis antara penonton dengan yang ditonton. Untuk membuat shot nya, biasanya sutradara selalu memberikan arahan kepada pemain film agar menganggap kamera sebagai mata penonton.

Tetapi pada film Batapatih ini penulis hanya menekankan dua elemen visual untuk mencapai nilai analogis tertinggi ketika mengekspresikan perubahan karakter tokoh. Adapun kedua elemen yaitu gerakan anggota badan dan tindakan tertentu. Penulis mengambil elemen visual menjadi konsep yang penulis gunakan dalam pembuatan film nantinya karena latar belakang dari skenario Batapatih ini adalah menceritakan

seorang remaja bernama Ryan yang awalnya tinggal di kota bersama ayahnya hidup dengan kemewahan dan juga kebebasan sehingga Ryan terpengaruh oleh kebiasaan buruk yang ada di kota besar, hal ini akan berpengaruh kepada bagaimana Ryan melakukan tindakan. Seperti yang dikatakan Nicholas T. Proferes yaitu: 11 “An acting beat is a unit of action committed by a character” (Proferes, 2004: 19) Ketukan akting adalah tindakan yang dilakukan oleh karakter. Dimana tindakan ini dipengaruhi oleh kejadian masa lalu yang membuat tokoh melakukan tindakan tersebut. (Terjemahan Bahasa Inggris). Penulis menerapkan teori ini pada cara tokoh utama dalam bersikap. Hal ini disebabkan oleh tokoh yang kurang mendapatkan kasih sayang orang tua mengekspresikan dirinya dengan memakai obat terlarang dan juga mabukmabukan, ini akan berpengaruh pada tindakan seorang tokoh yang lambat, seperti cara bicara yang lambat dan jalan yang lambat. Cara Ryan dalam merespon sikap dari orang lain akan penulis buat berbeda-beda seperti yang dikatakan Nicholas T. Proferes yakni: “Drama is told through the actions of your characters. These actions must be conveyed to an audience in order for them fully appreciate, as well as understand, the story” (Proferes, 2004: 19) Terbentuknya sebuah cerita dipengaruhi oleh tindakan karakter anda, supaya apa yang dirasakan tokoh juga akan dirasakan oleh penonton dan memahami apa isi dari cerita tersebut. (Terjemahan Bahasa Inggris).

Penulis membuat perbedaan antara gerakan yang dilakukan ketika bersama ayahnya dengan gerakan yang dilakukan ketika bersama keluarga di kampung. Kedua elemen visual ini penulis rasa dapat memaksimalkan karakter Ryan yang ingin penulis buat. Karena Ryan yang awalnya berinteraksi lambat akan berbeda ketika Ryan mendapatkan ajaran yang ada dikampung, dan gerakan Ryan akan terlihat jelas perbedaannya ketika bersama ayahnya dengan ketika bersama keluarganya di kampung. (2) Psikologis karakter, yaitu karakter seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, Karakter disini adalah tokoh yang hidup, bukan mati; dia adalah boneka ditangan kita. Karena karakter ini berpribadi, berwatak, dia memiliki sifat-sifat karakteristik yang tiga dimensional diantaranya; dimensi fisiologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis (Harymawan, 1988: 25). Faktor

pengalaman hidup, ekonomi dan juga latar belakang keluarga. Faktor-faktor tersebut akan berpengaruh kepada bagaimana seseorang dalam merespon interaksi sosial yang dihadapinya. Seperti yang dikemukakan oleh Nicholas T. Proferes yakni: "Character is everything that has gone into the making of our characters before they stepped into our film: genetic inheritance, family influence, socioeconomic conditions, life experience, and on and on" (Proferes, 2004: 16) Karakter diciptakan oleh masa lalu, karakter terbentuk karena adanya beberapa faktor yakni warisan genetik, pengaruh keluarga, kondisi sosial ekonomi, pengalaman hidup dan lain sebagainya. (Terjemahan Bahasa Inggris).

Pada teori ini penulis menerapkan kepada tokoh utama yang kurang mendapatkan kasih sayang orang tua yang sibuk bekerja membuat tokoh akan mencari pelampiasan, dalam hal ini meminum minuman beralkohol yang akan membuat respon tokoh terhadap lingkungan akan berbeda dengan orang pada umumnya. Karakter psikologi juga terindikasi pada cara seseorang berinteraksi dengan individu lain, cara interaksi dengan orang tua akan berbeda dengan cara berinteraksi dengan teman. Cara seseorang dalam merespon individu lain dipengaruhi oleh 13 bagaimana orang lain bersikap kepada orang tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Nicholas T. Proferes yakni: "Husband/wife, boyfriend/girlfriend, father/son, mother/daughter, and so on. These static relationships are facts of the story and will come out in exposition" (Proferes, 2004: 17). Suami/Istri, pacar/pacar, ayah/anak, ibu/anak dan lain sebagainya. Ini akan terlihat jelas bagaimana hubungan ini akan berbeda pada setiap orang. (Terjemahan Bahasa Inggris).

Penulis menerapkan bagaimana hubungan sosial ini akan berpengaruh pada respon tokoh terhadap perlakuan orang lain. Tokoh akan merasa tidak bahagia ketika makan bersama ayahnya karena tidak merasakan kehangatan, namun akan berbeda ketika tokoh makan bersama keluarganya dikampung karena tokoh lebih merasakan kehangatan keluarga. Kedua teori ini akan membantu sutradara untuk menyampaikan pesan dari cerita sehingga penonton dapat merasakan hal yang sama. (3) Teori penyutradaraan, yaitu Penciptaan film fiksi tidak lepas dari proses kreatif yang menjadi dasar dalam pembentukan sebuah karya. Artinya

pembuatan film drama membutuhkan sentuhan kreatif dari seorang sutradara. Tugas sutradara adalah menginterpretasikan skenario ke dalam bentuk audio visual. Peran sutradara yang paling besar adalah bagaimana merancang dan membuat unsur-unsur film fiksi secara baik. Tanggung jawab ini lah yang dipegang oleh sutradara.

Seperti yang dikatakan oleh Darwanto Sastro Subroto sebagai berikut: Bahwa seorang sutradara yang bertugas menginterpretasikan naskah seorang produser, menjadi suatu bentuk susunan gambar dan suara, dan menginterpretasikan harus selalu mengingat akan kepentingan penonton, agar hasil karyanya menjadi tontonan yang benar-benar 14 dapat dinikmati dan diminati. Dan terakhir tidak kalah penting agar dapat menjadi tuntunan baginya. (Darwanto, 1992: 18).

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki penulis yaitu mempunyai jiwa kepemimpinan. Seperti yang dikatakan oleh Naratama bahwa peran sutradara yaitu: Director Artist (Sutradara sebagai seniman), Director As Psychologist (Sutradara sebagai psikolog), Director As Technical Adviser (Sutradara sebagai penasehat teknik), dan Director As Coordinator (Director sebagai koordinator. (Naratama, 2008: 8) Pendapat diatas juga sama seperti yang dikatakan oleh Don Living Stone bahwa: Seorang sutradara terlibat dalam hampir semua tahap produksi film yang rumit dan terdiri dari berbagai macam. Dia adalah orang yang mengkoordinir semua usaha yang menterjemahkan cerita film yang tertulis ke dalam gambar yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar pada film yang terselesaikan. (Stone, 1984: 1).

Untuk itu penulis harus mampu memimpin seluruh aspek yang berada dalam sebuah tim produksi, agar tim kerja dapat membantu mewujudkan visi dari sutradara terhadap film tersebut. Dalam proses memproduksi sebuah film dilakukan dengan pendekatan metode yang bersifat kerja kolaboratif. Sistem kerja yang melibatkan sejumlah tenaga kerja yang dapat mendukung dalam mewujudkan sebuah karya audio visual yang meliputi: Penulis skenario, penata kamera, penata artistik, penata rias dan kostum, penata suara, editor dan kerabat kerja lainnya.

Elemen visual adalah unsur-unsur visual yang terdapat dalam sebuah film dimana elemen visual

tersebut dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Konsep yang penulis ambil yaitu elemen visual akan memperlihatkan bagaimana perubahan karakter psikologis pemain. Seorang sutradara harus memahami unsur-unsur visual yang sangat penting dalam mengarahkan pemainnya. Naskah yang penulis garap nantinya bercerita tentang seorang remaja bernama Ryan yang terpengaruh kebiasaan buruk yang ada di kota, Ryan tinggal bersama ayahnya yang mempunyai perusahaan besar. Ayah Ryan khawatir dengan perilaku Ryan yang tidak baik karenanya ayah Ryan berencana untuk membawa Ryan ke kampung dimana di kampung Ryan akan berubah dari perilaku yang buruk menjadi lebih baik.

Penulis mengambil elemen visual menjadi konsep yang penulis gunakan dalam pembuatan film karena latar belakang dari skenario Batapatih ini adalah menceritakan tentang perubahan karakter psikologis dari sosok Ryan. Ryan yang awalnya mempunyai perilaku yang tidak baik menjadi lebih baik, jadi untuk mewujudkan perubahan karakter psikologis penulis menggunakan konsep ini agar informasi yang ingin penulis sampaikan dapat divisualkan dengan baik. Penulis menyampaikan informasi tidak hanya dengan dialog tetapi juga dengan visualisasi dari sikap Ryan, dan juga respon Ryan terhadap orang lain akan berbeda-beda. Konsep elemen visual dapat divisualisasikan perubahan karakter psikologis dari tokoh utama. Penulis menerapkan elemen visual untuk memperlihatkan perubahan karakter psikologis dari tokoh Ryan. Ryan yang awalnya seorang yang kecanduan alkohol membuat setiap gerakan Ryan menjadi lambat dan tidak ada semangat dan dengan adanya didikan selama di kampung membuat Ryan lebih semangat dan tidak kecanduan alkohol lagi. Penulis juga memperlihatkan perbedaan interaksi Ryan dengan orang lain. Semua itu dilakukan tokoh secara jelas, logis, menarik, bertujuan dan benar, dengan penghayatan bentuk, tempo dan rasa dengan bantuan penulis.

METODE

Penciptaan karya ini menggunakan metode penciptaan film yang sudah lazim dan disesuaikan dengan metode yang dianjurkan dalam panduan tugas akhir program studi Televisi dan Film ISI Padangpanjang. Metode yang akan

dipakai pada buku *Producing and Directing The Short Film and Video* yang membagi proses penciptaan film dalam lima tahap kerja, yaitu *Script Development, Preproduction, Production, Postproduction* dan *Distribution/Exhibition* (Rea dan Irving, 2010: xviii). Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. *Script Development*

Pada tahap awal pembuatan film penulis membuat ide cerita sesuai dengan penulis rasakan, dan dilanjutkan dengan pembuatan skenario, metode ini biasa disebut juga tahap persiapan. Tugas sutradara adalah membawa visi pribadi ke materi dengan menulis naskah sendiri atau berkolaborasi dengan penulis naskah sampai naskah sesuai dengan produksi yang sesuai dengan desainnya (Rea dan Irving, 2010: 1).

2. *Preproduction*

Tahap ini disebut sebagai tahap perancangan, sebagai sutradara penulis melakukan *casting* pemain yang sesuai dengan penulis inginkan dan juga mencari lokasi yang cocok dengan naskah. Penulis juga melakukan pemilihan *crew* yang bisa menjalankan visi yang penulis punya. Pada tahap ini penulis juga melakukan *recce* dimana akan memudahkan dalam proses pengambilan gambar.

3. *Production*

Pada tahap ini semua rancangan dan rencana yang sudah disusun akan diwujudkan didepan kamera dimana penulis akan mengingatkan kembali para pemain untuk memerankan sesuai dengan apa yang penulis inginkan. Aktor adalah kendaraan utama sutradara. Aktor yang baik dapat menghembuskan kehidupan kedalam karakter dan naskah (Rea dan Irving, 2010: 243). Dengan kata lain tugas seorang sutradara adalah membantu dan membimbing aktor sesuai dengan naskah.

4. *Postproduction*

Pada tahap ini penulis sebagai sutradara memantau jalannya proses *editing* dimana sutradara akan mengarahkan *editor* untuk menyusun gambar demi gambar sesuai dengan naskah. Sutradara ada dalam proses *editing* supaya sutradara dapat mengetahui apakah rencana visualnya memadai untuk menceritakan kisahnya (Rea dan Irving, 2010: 257).

5. *Distribution/Exhibition*

Sebagai seorang sutradara penulis menyajikan hasil karya yang telah melalui proses yang rumit dengan *screening*. Pada tahap akhir penulis mengikuti festival-festival film. Alat penjualan terbaik adalah gambar itu sendiri, dari mulut ke mulut, dan juga festival (Rea dan Irving, 2010: 330).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film yang penulis ciptakan dengan judul *Batapatih* merupakan film fiksi yang bergenre drama. Genre drama merupakan genre film yang menengahkan aspek-aspek human interest, yang menjadi sasarannya adalah perasaan penonton untuk meresapi kejadian yang menimpa tokohnya. Sebagai seorang yang bertugas sebagai sutradara pada film *Batapatih* ini penulis memulainya dengan menulis gagasan kreatif agar dapat terfokus pada konsep karakter elemen visual untuk transformasi psikologis dari tokoh Ryan yang penulis wujudkan dalam bentuk audio visual.

Penulis menekankan 2 elemen visual yaitu gerakan anggota tubuh dan tindakan tertentu untuk mewujudkan bagaimana transformasi psikologis dari tokoh utama Ryan. Pergerakan dan setiap tindakan Ryan mendukung komunikasi lisan, orang lain dapat mengetahui apa yang ingin ia sampaikan tanpa ia berdialog. Penulis mewujudkan elemen visual pada film ini sebanyak 10 scene dari 24 scene yang ada.

Sebagai sutradara penulis ingin memperlihatkan bagaimana transformasi psikologis Ryan saat ia berbicara melalui elemen visual, diantaranya gerakan anggota tubuh dan tindakan tertentu. Transformasi psikologis yang penulis hadirkan adalah transformasi psikologis yang mana dalam hal ini terjadi karena kejadian masa lalu dan juga kebiasaan hidup yang membuat Ryan awalnya kurang peduli dengan lingkungan menjadi sebaliknya.

Film *Batapatih* ini memiliki durasi kurang lebih 20 menit, film ini menceritakan tentang remaja yang memiliki kecanduan terhadap alkohol karena kurang mendapat kasih sayang dari orang tua dan ketika dikampung ia mengetahui apa artinya kehangatan dalam keluarga. Penulis menjadikan ini sebagai sebuah ide cerita agar pembaca dapat lebih peka lagi terhadap perkembangan anak.

Film ini menceritakan Ryan 18 tahun, remaja yang tinggal di kota. Ryan yang kecanduan alkohol karena kurang mendapat kasih sayang dari orang tua karena ibu yang telah meninggal dan ayah yang sibuk dengan pekerjaannya. Ayah yang bernama Ridwan merasa bersalah karena kesibukannya yang tidak bisa mendidik Ryan dengan baik membuat Ridwan berpikir untuk membawa Ryan pulang kampung.

Pada saat di kampung Ryan bertemu dengan Tek Roih dan Pak Zalman yang menunjukkan kasih sayang seorang ibu dan ayah yang tidak Ryan dapatkan ketika di kota. Ryan juga bertemu dengan Malik yang mengajarkannya tentang ilmu-ilmu agama dan juga mengajarkannya silat. Selama di kampung Ryan mulai merasakan kehangatan keluarga dari kegiatan-kegiatan yang ia kerjakan. Dan Ryan pun mulai menyadari bahwa ayahnya juga menyayanginya.

Film *Batapatih* menggunakan 2 setting lokasi yaitu Jakarta dan juga di Tanah Datar. Setting sendiri berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu serta berperan juga untuk memberikan informasi yang kuat agar mendukung cerita filmnya. Adapun setting waktu berlangsungnya cerita dalam skenario ini adalah pada tahun dua ribuan. Pada proses produksi penulis mengakali setting Jakarta dengan hanya melakukan take didalam ruangan sehingga produksi yang dilakukan tidak perlu di Jakarta itu sendiri.

Film *Batapatih* menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia yang tidak baku dan juga bahasa Minang. Dialog merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah film cerita. Bahasa bicara tidak lepas dari aksent, aksent sendiri dapat meyakinkan penonton bahwa cerita tersebut sungguh-sungguh terjadi di wilayah tertentu. Pada film ini menggunakan aksent bicara anak Jakarta jaman sekarang dan juga aksent minang pada umumnya.

1.1. Sebelum Fase Transformasi Karakter

Scene 4

Pada scene ini penulis menghadirkan 2 elemen visual, yang pertama gerakan anggota tubuh dimana sikap Ryan terhadap ayahnya sangatlah kaku dan Ryan tidak sekalipun menatap wajah ayahnya dan selalu mengalihkan pandangannya.



Ryan mengalihkan pandangan terhadap ayahnya
(Sumber: Film *Batapatih*, 2022)

Hal ini terjadi karena kejadian masa lalu, dimana Ryan kurang mendapatkan kasih sayang dari ayahnya yang sibuk bekerja dan ibu yang sudah meninggal, ini membuat Ryan beranggapan bahwa Ayahnya tidak peduli terhadapnya, kejadian masa lalu berhubungan dengan gerakan anggota tubuh yang Ryan hadirkan ketika bersama ayahnya yakni dengan tidak menatap ayahnya ketika ayahnya berbicara kepada Ryan. Disini penulis juga menghadirkan tanggapan Ryan terhadap ajakan ayahnya untuk pulang kampung, Ryan juga tampak tidak peduli dan masih mengalihkan pandangannya.



Ekspresi Ryan ketika diajak pulang kampung
(Sumber: Film *Batapatih* 2022)

Penulis juga menghadirkan respon Ryan terhadap makanan yang dibeli oleh ayahnya dimana Ryan mendorong makanan itu karena beranggapan bahwa ayahnya tidak sayang dengannya. Ini masih berhubungan dengan salah satu elemen visual yakni gerakan anggota tubuh dimana Ryan akan melakukan gerakan yang berbeda-beda sesuai dengan siapa ia berinteraksi, disini penulis membuat gerakan dimana Ryan mendorong makanan yang diberikan oleh ayahnya dengan alasan selama ini Ryan dan ayahnya hanya makan dengan makanan pesanan dimana hal tersebut membuat Ryan tidak bahagia.



Ryan mendorong makanan yang dibelikan ayahnya
(Sumber: Film *Batapatih* 2022)

1.2. Fase Tranformasi Karakter *Scene* 17D, 17J, dan 21

Pada beberapa *scene* ini penulis menghadirkan perubahan yang mulai tampak dari Ryan yang awalnya menjadi anak yang pemurung disini sudah mulai bisa tertawa dan bahagia ini juga berhubungan dengan siapa Ryan berinteraksi yaitu dengan Tek Roih dan juga Zalman.



Kebersamaan Ryan dengan Tek Roih dan Zalman
(Sumber: Film *Batapatih* 2022)



Kebersamaan Ryan dengan Tek Roih dan Zalman
(Sumber: Film *Batapatih* 2022)



Tek Roih mengajarkan cara memasak kepada Ryan
(Sumber: Film *Batapatih* 2022)



Zalman mengajak Ryan pergi ke sawah
(Sumber: Film *Batapatih* 2022)

Penulis menghardirkan perubahan dari elemen visual yaitu tindakan tertentu, dimana pada *scene-scene* diatas penulis memperlihatkan hubungan Ryan bersama Tek Roih dan Zalman sudah mulai hangat, dimana itu terjadi karena waktu yang mereka habiskan bersama, tindakan tertentu yang awalnya Ryan dengan tatapan yang lesu berubah menjadi tatapan yang bahagia.

1.3. Setelah Fase Tranformasi Karakter *Scene 24*

Pada *scene* ini penulis menghadirkan kebersamaan Ryan dan ayahnya di meja makan, dimana Ryan yang awalnya tidak peduli sekalipun dengan ayahnya sekarang penulis membuat kehangatan antara ayah dan anak jadi lebih terlihat. Hal ini berhubungan dengan dua elemen visual dimana pada gerakan anggota tubuh Ryan dengan ayahnya terlihat sudah berubah, ini terjadi karena kegiatan-kegiatan Ryan selama dikampung yang mengajak Ryan arti kehidupan dimana Ryan memahami kasih sayang seorang ayah tidak harus seperti apa yang kita inginkan, disini penulis membuat Ryan mengambil nasi untuk ayahnya menandakan gerakan anggota tubuh dari Ryan menjadi indikasi hubungan baik antara ayah dan anak.



Kebersamaan Ryan dan ayahnya
(Sumber: Film *Batapatih* 2022)

Elemen visual tindakan tertentu juga penulis hadirkan disini yaitu pada awalnya Ryan tidak pernah tersenyum ketika bersama ayahnya, pada *scene* ini penulis membuat Ryan tersenyum dan bersemangat ketika bersama ayahnya, dimana hal ini terjadi karena pelajaran-pelajaran yang Ryan dapatkan selama di kampung yang

membuat elemen visual dari tindakan tertentu akan terlihat.

SIMPULAN

Film fiksi *Batapatih* menceritakan tentang seorang anak kelahiran Minang bernama Ryan yang telah lama menetap di Jakarta bersama ayahnya yang sibuk bekerja dan Ibu yang telah lama meninggal, membuat Ryan tidak merasakan kasih sayang dari orang tua. Keadaan ini membuat Ryan terjebak dalam pergaulan yang tidak baik. Ridwan yang sedang mengidap penyakit kronis, membuatnya khawatir dengan masa depan Ryan, oleh karena itu ayahnya membawa Ryan untuk pulang kampung ke Minangkabau. Selama menetap di Minangkabau, perubahan-perubahan perilaku Ryan yang dari keras hati dan keras kepala mulai berubah. Melalui proses bedah naskah, penulis selaku sutradara menerapkan elemen visual untuk memperlihatkan perubahan pada tokoh Ryan.

Elemen visual mampu memperlihatkan perubahan dengan apa yang tokoh lakukan sehingga pesan yang ingin penulis sampaikan dapat dipahami oleh penonton. Dalam pengalaman penulis temukan dalam film *Batapatih* ini yaitu, ketika Ryan diajak oleh ayahnya untuk pulang kampung, Ryan hanya merespon dengan mengangguk kepala, menandakan bahwa Ryan tidak peduli dengan apa yang dikatakan ataupun yang dilakukan ayahnya. Pada saat Ryan berada di kampung Ryan merasakan kasih sayang dari Tek Roih dimana hal tersebut tidak ia dapatkan ketika berada di kota, penulis membuat tokoh Ryan yang awalnya tidak bersemangat menjadi bersemangat. Pada saat Ryan telah kembali ke kota untuk bertemu ayahnya Ryan memperlihatkan perubahan-perubahan karena ajaran-ajaran yang ia dapatkan selama di kampung, penulis membuat Ryan yang awalnya berbicara dengan ayahnya tidak melihat mata dan gestur tubuh yang tidak bersemangat menjadi menunjukkan rasa kasih sayang terhadap ayahnya. Elemen visual dapat memperlihatkan bagaimana perubahan-perubahan sikap yang terjadi pada tokoh. Penonton akan mudah memahami kondisi yang dirasakan tokoh pada setiap peristiwa yang dihadapinya.

Sebagai seorang yang mengikuti proses penciptaan karya, khususnya dalam bidang penyutradaraan terdapat beberapa masalah dan

kendala dalam menerapkan elemen visual. Sehingga bagi mahasiswa yang khususnya mengambil minat penyutradaraan dan menerapkan elemen visual sebaiknya benar-benar memahami naskah, sehingga mampu menginterpretasikan naskah kepada pemain dengan baik. Pada konsep ini membutuhkan casting yang benar-benar tepat dan reading yang benar-benar matang. Selain itu bisa lebih memahami sebaik mungkin tentang elemen visual dengan membaca buku dan menonton film.

Pengalaman penulis dalam proses penciptaan karya menggunakan konsep ini adalah materi yang tersedia tidak begitu cukup, sehingga penulis kekurangan dalam ketersediaan materi baik dari menjelaskan ke pemain dan menjelaskan kepada penata kamera. Ada beberapa kendala yang menyebabkan beberapa konsep yang penulis terapkan kurang maksimal dalam pelaksanaannya. Sehingga penulis mencoba mengakalinya dengan shot, sehingga kurang tersebut tidak begitu terlihat.

Konsep akan lebih tercapai jika pada tahap pra produksi sebagai sutradara paham dengan naskah dan melakukan analisis setiap scene yang nantinya akan 48 penulis interpretasikan kepada pemain. Casting dan reading adalah kunci dari bagus atau tidaknya hasil di lapangan dimana dua proses tersebut harus dijalankan dengan persiapan yang matang sehingga tidak ada lagi keraguan yang dirasakan oleh pemain ataupun oleh penulis sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Baksin, Askurifai. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Yogyakarta: Katarsis.

Hude, Darwis. 2006. *Emosi/Penjelajahan Relegio-Psikologis Tentang Emosi*

Manusia di dalam Al-Qur'an. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Proferes, Nicholas T. 2004. *Film Directing Fundamentals*. Oxford: Focal Press.

Rea, Peter W & David K. Irving. 2010. *Producing and Directing The Short Film and Video Fourth Edition*. Oxford: Focal Press.

RMA, Harymawan. 1988. *Dramaturgi*. Bandung: Rosda Offset.