

BAB III

KONSEP PEMBUATAN KARYA FILM

A. Konsep Naratif

Sutradara menerapkan gaya penyutradaraan berdasarkan teori *Laissez Faire* dalam pengkaryaan ini. Dijelaskan bahwa sutradara sebagai interpretator karena dianggap tidak membatasi ruang gerak aktor. Lebih lanjut, sutradara bertugas membantu pemain untuk mengekspresikan dirinya dan mengembangkan perannya semaksimal mungkin. Selain terhadap aktor, teori ini juga berlaku terhadap setiap departemen kreatif yang dinaungi oleh sutradara. Kelebihan dari gaya penyutradaraan ini adalah kemungkinan untuk menimbulkan ide-ide kreatif baru yang memiliki tujuan untuk membawa karya film ini ke batas maksimalnya. Dalam film ini sutradara mengharapkan kepada actor untuk bisa mendalami karakter berdasarkan postur tubuh, aktivitas dan gestur tubuh, mengingat cerita yang akan diangkat berupa *based on true story* sehingga diharapkan memiliki pendalaman karakter dan cerita yang mendalam.

1. Identitas Film

Judul	: “Dudung & Maman <i>Just Being a Man</i> ”
Jenis Film	: Fiksi (<i>Based on True Story</i>)
Tema	: Persahabatan Usia Lanjut
Isu	: Sosial, Disabilitas Intelektual
Genre	: Drama
Durasi	: 24 Menit

Aspek Rasio	: Anamorpich (2.35 : 1)
Resolusi	: 3840 x 2160 (4K UHD)
Frame Rate	: 24Fps
Bahasa	: Indonesia
Subtitle	: Indonesia dan Inggris

2. Judul

Judul Dudung dan Maman *Just Being a Man* mencerminkan bagaimana kedua karakter tersebut tetap menjadi manusia seutuhnya *just being a man* dengan menerima kehidupan apa adanya sambil menghadapi kenyataan hidup di usia senja.

Frasa "*Just Being a Man*" membawa makna bahwa kehidupan Dudung dan Maman tidak diwarnai oleh pencapaian besar atau ambisi megah, melainkan oleh nilai-nilai kemanusiaan seperti kejujuran, kehangatan, dan solidaritas. Mereka adalah dua individu biasa yang berusaha menjalani hidup dengan sederhana, saling mendukung satu sama lain dalam kebersamaan yang tulus. Dalam keseharian mereka, persahabatan menjadi fondasi yang memberikan arti pada hidup, meskipun dunia di sekitar mereka mungkin tidak selalu ramah.

Nama Dudung dan Maman, yang memiliki nuansa lokal, menghadirkan keakraban dan humor khas yang menjadi elemen penting dalam cerita. Humor ini muncul secara natural dari interaksi mereka kesalahpahaman kecil, percakapan lucu, hingga situasi tak terduga yang terjadi di panti jompo. Hal ini tidak hanya menjadikan cerita menghibur, tetapi juga menggugah hati, karena di

balik tawa terdapat refleksi mendalam tentang apa artinya menjadi manusia yang hidup apa adanya.

Judul ini juga mengandung pesan universal: bahwa menjadi manusia berarti menerima diri sendiri, berbagi dengan orang lain, dan menemukan kebahagiaan dalam hal-hal kecil. Dudung dan Maman adalah representasi dari bagaimana kehidupan sederhana dapat memiliki makna yang besar ketika diwarnai oleh hubungan yang tulus dan empati. Mereka tidak mencoba menjadi sesuatu yang luar biasa, tetapi justru dalam kesederhanaan itulah mereka menunjukkan keindahan kemanusiaan.

Melalui Dudung & Maman *Just Being a Man*, cerita ini mengajak penonton untuk merenungkan nilai-nilai kehidupan yang sering kali terlupakan, seperti persahabatan, penerimaan, dan humor dalam menghadapi realitas. Judul ini merangkum inti cerita dengan cara yang hangat dan mengundang, sekaligus menjadi pengingat bahwa pada akhirnya, menjadi manusia berarti menjalani hidup dengan apa adanya dan menemukan kebahagiaan di dalamnya

3. Target Penonton

Usia : Remaja (13+)

SES : B (Menengah)

Gender : Perempuan dan Laki-laki

4. Premis

Dua orang lansia penyandang Disabilitas Intelektual yang menjalin persahabatan luar biasa, Dituntut untuk menghadapi keterasingan dunia luar, yang kadang tidak memahami keberadaan mereka.

5. Sinopsis

Disebuah panti jompo, Dudung (70) dan Maman (69) dua sahabat senja, yang menjalani kesehariannya dengan penuh warna. Kehidupan mereka dipenuhi oleh aktivitas-aktivitas sehari-hari dan selalu diwarnai oleh kehangatan atas persahabatan mereka. Ketika perbedaan cara pandang dan kerinduan pada masa lalu mulai menggoyahkan hubungan mereka, Dudung dan Maman menghadapi perjalanan emosional sebagai kontemplasi betapa rapuhnya kehidupan di usia tua dengan kesendirian.

6. Logline

Ketika dua sahabat lansia dengan disabilitas intelektual, Dudung yang mandiri dan Maman yang bergantung sepenuhnya pada kursi roda, menjalani keseharian mereka di panti lansia, dengan berbagai kekonyolan dan ambisi dalam menciptakan dunia mereka sendiri.

7. Film Statement

Dudung dan Maman *Just Being a Man* adalah sebuah karya perenungan tentang kehidupan dan nilai-nilai kemanusiaan, di mana persahabatan dan ketulusan menjadi benang merah yang mengalir pada setiap adegannya. Dalam film ini, penikmatnya akan banyak menemukan kebahagiaan dalam hal-hal kecil yang sering kali terabaikan. film ini menjadi cermin untuk melihat sisi manusiawi dalam diri kita, mengajarkan bahwa di balik setiap tawa ada kesedihan yang dipeluk, dan di balik setiap kesulitan ada cinta yang bertahan. Dudung dan Maman, dua sahabat senja, mengajarkan bahwa menjadi manusia

sejati adalah tentang saling menjaga, menerima, dan menghargai hidup apa adanya.

8. *Director Statement*

Dalam dunia yang bergerak cepat dan sering kali melupakan mereka yang ada di pinggiran, kisah dua lansia yang menghadapi kehidupan di panti jompo ini adalah sebuah pengingat akan pentingnya menghargai hubungan manusiawi dan menemukan kebahagiaan dalam hal-hal kecil. Melalui film ini menjadi kesempatan sutradara untuk menyuarakan mereka yang jarang terlihat, lansia yang tinggal di panti jompo, yang mungkin hidup tanpa keluarga, tetapi tidak kehilangan harapan, tawa, cinta dan kasih, meski tak perlu sedarah.

9. Treatment (Per Babak)

a. Babak I

Cerita dimulai dengan memperlihatkan suasana di dalam kamar panti begitu hidup dengan suara tawa dan sorak sorai anak-anak yang tengah asyik berkarya. Di antara mereka, Dudung (70) dan Maman (69) tampak larut dalam aktivitas menggambar. Dengan seragam panti yang sudah penuh noda makanan dan coretan, keduanya berdiri berdampingan di dekat dinding kamar, menorehkan kisah hidup mereka dalam bentuk gambar.

Dudung menggambar sebuah rumah kecil yang dikelilingi balon-balon berwarna-warni, melayang tinggi menuju angkasa, seolah melambangkan impiannya yang bebas dan penuh harapan. Sementara itu, Maman menggambar dua sosok yang saling berpegangan tangan, menggambarkan kebersamaan dan kehangatan yang ia rindukan.

Ekspresi bahagia terpancar jelas dari wajah mereka, senyum tulus menghiasi raut yang mulai menua. Namun, kebahagiaan itu seketika terhenti saat seorang petugas memanggil nama mereka. Dudung dan Maman saling menatap sejenak sebelum perlahan-lahan meletakkan alat gambar mereka, menyadari bahwa momen kecil penuh kebebasan ini harus berakhir.

Dudung dan Maman mulai menjalani rutinitas panti lansia, termasuk makan siang, kegiatan sosial, dan aktivitas harian lainnya. Mereka menghadapi momen-momen canggung, seperti melihat lansia lain dipindahkan ke ambulans, yang memicu diskusi mereka tentang keberadaan mereka di tempat itu. Seiring waktu, mereka mulai mengenal ritme kehidupan panti dengan senam pagi, keterampilan kerajinan, dan kegiatan lainnya, meskipun sesekali muncul keluhan dan ketidakpuasan, terutama dari Maman.

b. Babak II

Keinginan Maman untuk pulang menciptakan konflik antara keduanya. Maman mengamuk, menyebabkan Dudung secara tidak sengaja menjatuhkannya hingga terluka. Petugas panti membawa Maman ke rumah sakit, meninggalkan Dudung dalam perasaan bersalah yang mendalam.

c. Babak III

Dudung menjalani hari-hari penuh penyesalan di panti, hingga akhirnya ia memutuskan untuk pulang dan berharap bisa bertemu kembali dengan Maman. Pertemuan mereka diakhiri dengan kehangatan dan rekonsiliasi, mengembalikan keseimbangan persahabatan yang telah lama mereka bangun.

10. Identifikasi Ruang dan Waktu

Dalam film ini menunjukkan latar tempat di panti lansia, dengan set jalanan kota sebagai proses perubahan emosional karakter, set kamar panti lansia tipe barak yang sederhana dan penuh kehangatan, serta area sekitar panti sebagai penunjang cerita, seperti halaman depan, lorong, serta ruang makan. Waktu dalam film ini berlatar dari pagi hingga sore hari, dimana aktivitas panti sedang berlangsung.

11. Karakteristik

a. Dudung



Gambar 5. Referensi Tokoh Dudung

(Sumber: <https://youtu.be/OutF1x6-5uQ?si=6DEcDtYWQDrLjrJv>
Diunduh 5 Desember 2024)

Dudung adalah pria lansia berusia 70 tahun dengan tubuh yang kurus dan tinggi, berukuran 151 cm dan berat 42 kg. Meskipun tubuhnya sedikit bungkuk akibat osteoporosis, ia tetap terlihat bugar dibandingkan sebagian besar penghuni panti lainnya. Mobilitasnya cukup baik, memungkinkan Dudung untuk berjalan dan beraktivitas tanpa bantuan. Postur tubuhnya yang lebih tinggi dibandingkan sahabatnya, Maman, mencerminkan sosok yang lebih tangguh secara fisik.

Secara sosiologis, Dudung adalah individu yang ramah dan mudah bergaul. Ia mampu menjalin hubungan baik dengan penghuni panti lainnya serta aktif dalam berbagai kegiatan sosial. Sikap pemaafnya membuatnya disukai oleh orang-orang di sekitarnya, menciptakan atmosfer positif dalam kesehariannya.

Sisi psikologis, Dudung menunjukkan kematangan emosional yang meningkat. Ia mampu mengendalikan emosinya dengan baik dalam berbagai situasi, meskipun sesekali masih reaktif jika kebutuhannya tidak terpenuhi. Hal ini mencerminkan karakter yang terus belajar dan berkembang dalam menghadapi tantangan hidup di panti.

Secara antropologis, Dudung tidak rutin menjalankan ibadah sehari-hari. Namun, ia tetap menunjukkan minat terhadap kegiatan keagamaan tertentu, terutama yang berkaitan dengan tradisi dan momen penting, seperti shalat jenazah atau upacara pemakaman. Minat ini menunjukkan bahwa Dudung memiliki keterikatan emosional dengan nilai-nilai budaya dan spiritual, meskipun tidak sepenuhnya menjadikannya sebagai rutinitas.

b. Maman



Gambar 6. Referensi Tokoh Maman

(Sumber: <https://youtu.be/OutF1x6-5uQ?si=6DEcDtYWQDrLjrJv>
Diunduh 5 Desember 2024)

Maman adalah seorang pria lansia berusia 69 tahun dengan tubuh kecil dan lemah, tinggi 151 cm, berat 53 kg. Ia tergolong non-potensial, yang berarti membutuhkan bantuan intensif untuk menjalani aktivitas sehari-hari. Kondisi fisiknya dipengaruhi oleh *Cerebral Palsy* (CP) yang menyebabkan gangguan motorik pada kaki, sehingga Maman mengandalkan kursi roda untuk mobilitas. Ia cenderung lebih lambat dalam respon sensorik dan motorik dibandingkan lansia lainnya, menjadikan Dudung, sahabatnya, sebagai tumpuan utama dalam berbagai aspek kehidupannya.

Secara sosial, Maman adalah pribadi yang ramah dan ceria, meskipun ia memiliki lingkaran kepercayaan yang sangat terbatas, hanya bergantung pada Dudung. Ia cenderung menuruti apa pun yang disarankan Dudung, mencerminkan hubungan persahabatan yang erat sekaligus ketergantungannya. Di sisi lain, Maman memiliki karakter emosional yang kompleks. Ia sering kali manja, sensitif, dan kesulitan mengelola emosi, yang dapat terlihat dari perilaku seperti memukul atau berteriak saat suasana hatinya tidak stabil. Ketidakmampuannya untuk berpikir rasional atau mengingat dengan baik sering kali menambah tantangan dalam kesehariannya.

Dalam aspek antropologis, Maman memiliki pemahaman yang sangat minim tentang agama dan kurang aktif dalam menjalankan rutinitas ibadah. Meskipun berada di lingkungan yang mendukung, kebiasaan

spiritual tidak menjadi bagian signifikan dari hidupnya, baik karena keterbatasan fisik maupun kurangnya motivasi pribadi.

c. Kepala Panti



Gambar 7. Referensi Tokoh Kepala Panti

(Sumber: https://cdn.rri.co.id/berita/Purwokerto/o/1717476679951-WhatsApp_Image_2024-06-04_at_11.51.10/50hykikbkhilvdj.jpeg
Diunduh 5 Desember 2024)

Ibu Nia, kepala petugas panti lansia, adalah seorang wanita berusia 45 tahun yang memiliki penampilan rapi dan profesional. Dengan jilbab yang sering ditata rapih dan seragam petugas panti yang selalu dikenakan dengan baik, ia memancarkan kewibawaan namun tetap ramah. Ibu Ratna adalah sosok yang sabar dan penuh empati, memahami dinamika emosional para penghuni panti yang sering kali sulit diatur.

B. Konsep Sinematik

Ada beberapa element pokok seperti *mise en scene* dalam konsep ini yang penulis jabarkan dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Setting



Gambar 8. Set Lorong Panti
(Foto: Dandi Lesmana Pada 22 Desember 2024)

Setting merujuk pada elemen-elemen fisik dan lingkungan di mana cerita atau adegan terjadi. Setting mencakup latar tempat (misalnya, ruangan, luar ruangan, atau lokasi tertentu), waktu (seperti siang atau malam hari), serta periode waktu atau sejarah (misalnya, masa lalu, masa depan, atau zaman tertentu). Penempatan setting dalam film adalah hal yang sangat penting karena dapat menjadi sebuah gambaran bagi karakter, latar belakangnya, hingga isu atau permasalahan dalam film.

Konsep setting yang digunakan dalam film “Dudung dan Maman *Just Being a Man*” ini mencakup latar tempat di panti jompo dan jalanan kota, dengan rentang waktu dari pagi hingga sore hari, waktu paling produktif dalam menjalankan berbagai kegiatan di panti. Dalam film ini periode waktu terjadi dalam 2 minggu, dimulai dengan proses pengenalan, adaptasi hingga penerimaan.



Gambar 9. Referensi Set Kolam Hidroterapi
(Sumber: <https://shorturl.at/Dic1G> Diunduh 5 Februari 2024)

Dalam film *Dudung dan Maman Just Being a Man*, kolam hidroterapi menjadi salah satu lokasi penting yang menggambarkan proses penyembuhan dan pemulihan fisik karakter Maman. Set kolam hidroterapi dirancang untuk menciptakan suasana yang menenangkan dan mendukung terapi bagi tubuh serta pikiran, yang mencerminkan perjalanan Maman dalam menghadapi tantangan kesehatan yang dihadapinya.

Kolam hidroterapi ini dikelilingi oleh suasana yang tenang, dengan pencahayaan lembut yang memancar dari lampu-lampu tersembunyi dan bayangan yang menambah kesan intim dan relaksasi. Air yang jernih, berpadu dengan suara aliran yang menenangkan, menciptakan lingkungan yang sangat mendukung proses terapi. Set ini dilengkapi dengan beberapa fitur modern yang menandakan kolam hidroterapi yang profesional, seperti kursi pijat air, sistem pemijatan otomatis, dan ruang yang cukup luas agar Maman bisa bergerak bebas.

Di balik estetika yang menenangkan, kolam ini juga memvisualisasikan keseimbangan antara kekuatan fisik dan mental yang harus Maman hadapi. Dalam konteks film, kolam hidroterapi menjadi simbol dari upaya Maman untuk pulih secara fisik dan emosional. Ketika Maman berendam di kolam, adegan ini digunakan untuk menunjukkan transisi dalam karakternya dari ketegangan dan kesulitan menuju ketenangan dan penyembuhan.



Gambar 10. Referensi Set Lapangan Tenis

(Sumber: <https://shorturl.at/avl7k> Diunduh 5 Februari 2024)

Set lapangan tenis dalam *Dudung* dan Maman *Just Being a Man* berfungsi sebagai ruang kontemplasi bagi Dudung, tempat di mana ia merenung dan mengingat kembali kenangan masa mudanya. Lapangan tenis ini memiliki makna yang mendalam, menggambarkan nostalgia dan kebebasan yang ia rasakan di masa kecil. Meskipun saat ini tampak sedikit terabaikan, lapangan ini menjadi saksi bisu perjalanan hidup Dudung, di mana kenangan indah itu tetap hidup dalam dirinya.

Lapangan tenis yang terbuka dan luas ini dipenuhi dengan suara alam yang tenang, memberikan kesan ruang yang lapang dan bebas. Garis-garis putih yang memisahkan area permainan masih terlihat jelas, menandakan bahwa tempat ini dulunya sering digunakan untuk bermain. Namun, seiring berjalannya waktu, lapangan ini kini terasa lebih sepi dan sedikit terlupakan, seolah mencerminkan perubahan dalam hidup Dudung, yang kini merenung sendirian di tempat itu.

Bola tenis yang sering kali terjatuh di masa muda Dudung menjadi simbol penting dalam kenangan-kenangan tersebut. Setiap kali ia mengingat bagaimana ia dulu sering mengambil bola tenis yang jatuh dan menggunakannya untuk membeli jajanan bersama teman-temannya, itu adalah momen kebebasan tanpa beban. Di lapangan tenis ini, Dudung bisa merasakan kembali keceriaan dan kesederhanaan masa kecilnya, tanpa harus menghadapi tekanan hidup yang lebih berat di masa kini.

2. Pendekatan Realisme

Gaya penyutradaraan melalui pendekatan realisme sebagai penguatan karakter tokoh adalah suatu gaya yang pengkarya terapkan untuk mengarahkan pemain atau tokoh yang bermain dalam film agar dapat menghayati dan menguatkan karakter dari tokoh yang dimainkan secara realistis. Karakter sebagai pondasi tokoh untuk menghayati perannya dalam film. Tokoh mempunyai karakter yang berbeda-beda. Untuk menguatkan tokoh perlu adanya pendalaman peran sesuai pembagian karakternya. Dimensi karakter tokoh terbagi menjadi tiga, yaitu fisiologis, psikologis dan sosiologis. Namun yang

akan dikuatkan yaitu dimensi psikologis tokoh. Selain itu, penggunaan unsur sinematik diharapkan mampu menunjang kekuatan tokoh untuk memahami karakter dan penerapan realisme.

3. Kostum dan Make Up



Gambar 11. Referensi Penggunaan Kostum dan *Make Up*
(Foto: Dandi Lesmana Pada 22 Desember 2024)

Untuk penggunaan kostum dan *make up* pada film ini akan dibuat menggambarkan suasana panti lansia dan karakter kakek-kakek yang sederhana, hangat, serta nyaman. Sedangkan untuk make-up akan terfokuskan pada kealamian dan detail yang halus. Tanda-tanda penuaan seperti garis-garis halus, kerutan di sekitar mata dan mulut, atau bintik-bintik penuaan dapat ditonjolkan menggunakan sedikit teknik *make up* karakter, ditambah *shading* lembut untuk menonjolkan tulang pipi atau cekungan wajah. Kulit yang terlihat kering atau bertekstur dapat diciptakan dengan penggunaan powder atau krim khusus, tetapi harus tetap terlihat natural.

4. Sinematografi/Pergerakan Kamera

Dalam sinematografi, pergerakan kamera menjadi salah satu elemen penting untuk menangkap, memperkuat, dan bahkan memperluas makna yang

ingin disampaikan melalui gerakan tokoh-tokohnya. Kamera yang bergerak dinamis memiliki peran untuk mengikuti ritme cerita, menggambarkan kedalaman emosi, dan memberikan perspektif yang lebih intim atau dramatis.

Penggunaan Teknik Dinamis memiliki kekuatan untuk mencerminkan perubahan emosi yang dialami para tokoh. Namun tidak sepenuhnya dinamis, ada beberapa *scene* yang mengharuskan juga menggunakan statis agar bisa menggambarkan karakter ketika berada dalam situasi tertentu. Dengan cara ini, diharapkan ritme emosional dalam film menjadi lebih terasa. Komposisi dari gambar akan disesuaikan dengan adegan-adegan yang ada, namun lebih memprioritaskan mengenai penekanan emosi karakter di adegan tersebut. Sebagai contoh dari beberapa komposisi yang kemungkinan akan dipakai di dalam film nanti:



Gambar 12. Referensi Kamera *Deep of Field*
(Foto: Dandi Lesmana Pada 22 Desember 2024)

Penggunaan *deep of field* dalam film ini berfungsi untuk mengarahkan fokus penonton secara emosional, terutama pada ekspresi dan gestur tokoh utama. *deep of field* digunakan untuk menegaskan kesendirian dan isolasi batin tokoh, sedangkan deep focus dimanfaatkan untuk menunjukkan hubungan sosial

antar karakter dalam ruang yang sama. Teknik ini mendukung pendekatan realisme dalam penyutradaraan serta memperkuat keterlibatan visual penonton terhadap cerita dan karakter.



Gambar 13. Referensi Komposisi *Rule Of Third*

(Foto: Dandi Lesmana Pada 22 Desember 2024)

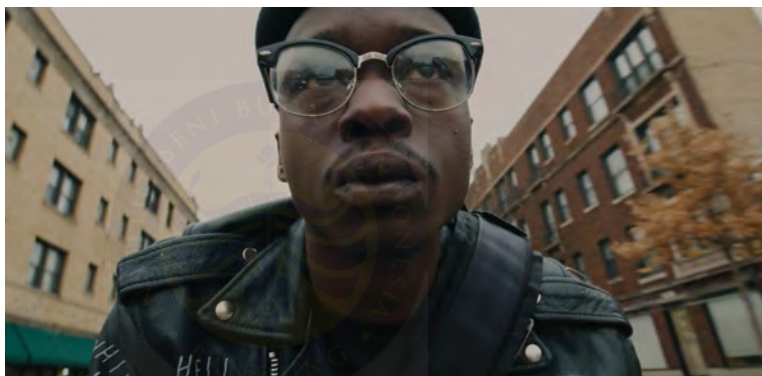
Penggunaan *rule of thirds* membantu menciptakan komposisi gambar yang seimbang dan emosional. Teknik ini menekankan ekspresi tokoh, memperkuat kesan kesendirian, serta menggambarkan relasi antar karakter dengan ruang. *Rule of thirds* mendukung pendekatan realisme film dan memperkuat narasi secara visual tanpa harus bergantung pada dialog.



Gambar 14. Referensi *Center of Interest*

(Foto: Dandi Lesmana Pada 22 Desember 2024)

Untuk meningkatkan kedalaman emosional penonton, film ini menggunakan teknik sinematografi "Distorsi," di mana lensa kamera terlihat cembung. Tujuan Teknik ini untuk memperkuat perasaan karakter, misalnya ketegangan atau kebingungannya, sehingga bisa memberikan kesan bahwa dunia sekitar karakter menjadi terdistorsi, mencerminkan keadaan pikiran mereka. Teknik ini memungkinkan penonton untuk secara langsung terlibat dalam dunia kedua karakter dan merasakan pengalaman mereka dari sudut pandang yang lebih intim.



Gambar 15. Potongan Adegan Film *Native Son* Sebagai Referensi Distorsi
(Sumber: <https://shotdeck.com/browse/stills#/movie/4591~Native%20Son>
Diunduh Februari 2024)

Melalui penggunaan teknik ini, penonton seakan- akan menjadi "saksi" langsung dari kehidupan sehari-hari Dudung dan Maman, sehingga mampu merasakan emosi dan kesendirian yang mereka alami. Teknik "distorsi" ini telah banyak digunakan dalam film-film dengan pendekatan realisme, karena mampu menciptakan kesan kedekatan emosional antara karakter dan penonton, jenis distorsi yang digunakan dalam pembuatan film ini adalah barrel distorsi. untuk menciptakan efek visual tertentu yang mempengaruhi persepsi ruang dan

objek dalam gambar. Distorsi barrel terjadi ketika garis lurus yang sejatinya harusnya datar, terlihat melengkung ke arah luar, membentuk pola seperti tong atau *barrel*.

5. Tata Cahaya

Konsep Tata cahaya akan dibuat kehijauan mengejar warna *cold*, dengan menggunakan *artificial light* (cahaya buatan) untuk mendukung cerita serta visual. Namun di beberapa scene eksterior. Film ini tidak akan menggunakan cahaya yang begitu nyala dan *saturated* karena kembali lagi untuk menunjang realisme dari film ini, rasa yang ingin ditimbulkan pun lebih lembut dan natural

6. Akting dan pergerakan Pemain

Dalam konteks film yang menggambarkan kehidupan di panti lansia, pendekatan yang digunakan adalah teori *laissez-faire* dalam akting dan pergerakan pemain memberikan kebebasan penuh kepada talent untuk mengekspresikan karakter mereka tanpa arahan ketat dari sutradara. Dalam konteks film ini, memungkinkan talent untuk menggunakan pengalaman pribadi dalam menciptakan gestur dan ekspresi. Pergerakan seperti berjalan perlahan atau berbicara dengan jeda alami muncul secara organik, mencerminkan usia atau kondisi karakter mereka.

Interaksi antar pemain/para penghuni panti akan terasa hidup karena akan diberi kebebasan dalam berimprovisasi, sehingga menciptakan momen spontan yang menambah keaslian cerita. Meski minim arahan, sutradara tetap memandu suasana besar adegan, memastikan konsistensi cerita.

7. Audio

Audio merupakan unsur penting untuk membangun suasana film dan menguatkan arti dari sebuah gambar dan cerita. Konsep audio dalam film ini menggunakan element *atmosfer ambience*, *sound effect* (SFX) digunakan untuk menggambarkan suasana, mensimulasikan kenyataan atau bahkan menciptakan ilusi dalam film. Serta penggunaan *background music* juga cukup diperhatikan untuk menunjang suasana, film ini akan diisi oleh musik-musik dengan instrumental seperti piano yang melodi.

Selain itu, penggunaan musik sebagai *soundtrack* dalam Dudung dan Maman *Just Being a Man* sangat berperan penting dalam menguatkan atmosfer dan emosi yang ingin disampaikan oleh film ini. Musik dalam film ini tidak hanya menjadi latar belakang, tetapi juga mendalamkan pesan dan memberikan nuansa yang sesuai dengan perjalanan emosional karakter, terutama untuk karakter Dudung.

8. Editing

Konsep editing menggunakan *cross cut* salah satu dari *cutting* dalam konsep utama editing pada film ini. Teknik ini digunakan untuk adegan yang berlangsung secara simultan dan terjadi pada saat yang bersamaan. Tujuan *cross cutting* untuk menciptakan hubungan antara dua *scene*. *Cross cutting* sering digunakan dalam adegan klimaks untuk menciptakan ketegangan atau *suspense*. Hal tersebut terjadi karena pergantian *shot* menciptakan disparitas pengetahuan dengan memberi penonton jangkauan pengetahuan yang lebih luas daripada yang dimiliki karakter dalam film. Ketika penonton lebih tahu daripada karakter,

maka terciptalah ketegangan atau *suspense*. *Cross cutting* sangat efektif digunakan untuk menggambarkan informasi cerita jika terdapat dua tokoh atau lebih.

