

BAB III

KONSEP PEMBUATAN FILM

A. Gaya Penyutradaraan

Pada film ini sutradara menggunakan tanda visual metafora sebagai penguat dramatisasi dalam penyutradaraan film. Pada pembangunan metafora dalam pengadeganan film horor merupakan aspek penting yang dapat memberikan kedalaman dan makna pada narasi. Dalam konteks film horor, metafora sering digunakan untuk menyampaikan tema-tema yang lebih dalam, seperti trauma, ketakutan, dan konflik batin. Bagaimana film dapat menggunakan ruang dan elemen visual untuk menciptakan suasana yang mendukung narasi horor, serta bagaimana elemen-elemen ini berfungsi sebagai metafora untuk pengalaman manusia yang lebih luas.

B. Konsep Naratif

1. Deskripsi Karya

- a. Judul : *Switching Side*
- b. Ide : Aborsi
- c. Genre : Horor
- d. Jenis Film : Fiksi *Based On Culture*
- e. Durasi :
- f. Bahasa : Indonesia
- g. Aspek Rasio : 16:9
- h. Resolusi : 3840 x 2160 (4K UHD)

i. Target Penonton

Usia : 17+

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

SES : A-C

2. *Film Statement*

Kasih sayang dan cinta adalah sebuah hal yang indah. Namun jika kita menyikapinya terlalu liar, perasaan tersebut akan membawa kita ke dalam suatu hal yang berlebihan.

3. *Director Statement*

Aborsi dalam film ini diposisikan sebagai keputusan implusif yang berdampak buruk untuk mencari jalan pintas atas apa yang seharusnya dipertanggung jawabkan. Melalui film ini saya mencoba sedikit bercerita mengenai isu saat ini dimana pergaulan dan seks bebas sangat banyak di Indonesia. Isu mengenai kasus kehamilan di luar pernikahan sangat meningkat, namun karena tidak siap bertanggung jawab dan tidak ingin menanggung malu, akhirnya terjadilah kasus aborsi. Dalam film ini menggambarkan dampak psikologis atau konsekuensi atas keputusan aborsi.

4. Premis

Sepasang kekasih yang melakukan sebuah tindakan aborsi justru menjadi korban ritual pertukaran nyawa.

5. Sinopsis

Demi menyembunyikan aib kehamilan di luar nikah, sepasang remaja, Ramadi (24) dan Kirana (22), mendatangi seorang dukun beranak misterius di

hutan untuk menggugurkan kandungan. Tanpa mereka sadari, keputusan tersebut justru menjerumuskan mereka ke dalam sebuah ritual gelap yang mengerikan, di mana janin mereka dijadikan tumbal untuk menghidupkan anak sang dukun. Sedangkan Kirana mati dalam proses aborsi, dan Ramadi menjadi medium dalam upacara mistis untuk menghidupkan kembali anak sang dukun. Ketika menyadari kebenaran yang mengerikan ini, semua sudah terlambat mereka berdua menjadi korban dari ritual yang tak dapat dihindari.

6. *Treatment*

Babak 1

Ramadi dan Kirana mendatangi seorang dukun beranak, ia seorang perempuan yang sudah berumur yang hidup dirumah dekat hutan. Ramadi dan kirana datang untuk menggugurkan kandungan karena hamil di luar nikah, dengan alasan lainnya dimana mereka tidak ingin menanggung malu . Walaupun Ramadi sempat takut dan bimbang, proses aborsi pun berjalan dan berhasil.

Pada malam itu juga Ramadi menguburkan janinnya. Suasana hening, kabut cukup tebal membuat suasana cukup menyeramkan. Saat penguburan selesai, Ramadi dikagetkan oleh mboh yang telah berada dibelakangnya. Mboh bertanya kenapa ramadi dan kirana bisa melakukan hal seperti ini tanpa pengaman.

Saat pagi tiba, Ramadi sedang menikmati pagi sambil memijit kirana. Mboh muncul dari arah hutan dengan tangan yang kotor menghampiri Ramadi dan Kirana, mereka canggung dibuatnya. Adegan makan hampir usai, mboh tersenyum. Kirana menanyakan apakah mboh disini tinggal seorang diri, pertanyaan dari kirana membuat suasana kembali menjadi canggung, akhirnya Ramadi berinisiatif untuk

membawa kirana ke kamar. Ramadi akhirnya bersiap memakai celana panjang untuk berniat pergi meminta maaf kepada mboh.

Babak 2

Ramadi berjalan menyusuri hutan, mencari keberadaan mboh. Suasana tampak mencekam namun Ramadi terus berjalan. Hingga Ramadi berada di dekat kuburan janinnya, ia melihat Mboh mengambil kendi yang dikubur oleh Ramadi semalam dan menuju sebuah gubuk. Ramadi gelisah, merasakan bahwa ini ada yang salah. Tiba-tiba mboh keluar dari gubuk sambil menangis, mboh kembali berjalan menuju rumahnya. Ramadi bersembunyi lalu menghampiri gubuk yang telah didatangi oleh mboh. Ramadi membuka pintu yang telah dikunci oleh rantai, Ramadi melihat kebelakang, khawatir mboh ada dibelakangnya.

Saat didalam gubuk, Ramadi mendapati banyak bekas sesajen, darah yang telah mengering, dan janin-janin yang telah membusuk. Ramadi kaget dengan suasana yang ia lihat, sampai sampai ia membuat Kakek dan gadis tersadar dengan kedatangan Ramadi. Ramadi diserang oleh gadis namun bisa menghindar, lalu ia pergi kembali kerumah dengan berlari. Ia berlari sampai mendobrak pintu rumah mboh. Ramadi bingung dan mencari kirana, sampai pada satu moment dimana ia berada dikamar dan ia pun melihat Kirana yang bagian perutnya sedang dimakan oleh Gadis yang ia temui di gubuk tadi. Kemudian gadis menatap ramadi dan loncat ingin menangkapnya, namun akhirnya Ramadi terbangun dari tidurnya dan ternyata hal itu hanyalah mimpi. Ramadi sadar ada yang salah dan segera mengajak Kirana pergi dari tempat itu, namun semuanya terlambat. Ramadi berjalan menyusuri hutan, mencari keberadaan mboh.

Suasana tampak mencekam namun Ramadi terus berjalan. Hingga Ramadi berada di dekat kuburan janinnya, ia melihat Mboh mengambil kendi yang dikubur oleh Ramadi semalam dan menuju sebuah gubuk. Ramadi gelisah, merasakan bahwa ini ada yang salah. Tiba-tiba mboh keluar dari gubuk sambil menangis, mboh kembali berjalan menuju rumahnya. Ramadi bersembunyi lalu menghampiri gubuk yang telah didatangi oleh mboh. Ramadi membuka pintu yang telah dikunci oleh rantai, Ramadi melihat kebelakang, khawatir mboh ada dibelakangnya. Saat didalam gubuk, Ramadi mendapati banyak bekas sesajen, darah yang telah mengering, dan janin-janin yang telah membusuk. Ramadi kaget dengan suasana yang ia lihat, sampai sampai ia membuat Kakek dan gadis tersadar dengan kedatangan Ramadi.

Ramadi diserang oleh gadis namun bisa menghindar, lalu ia pergi kembali ke rumah dengan berlari. Ia berlari sampai mendobrak pintu rumah mboh. Ramadi bingung dan mencari kirana, sampai pada satu moment dimana ia berada dikamar dan ia pun melihat Kirana yang bagian perutnya sedang dimakan oleh Gadis yang ia temui di gubuk tadi. Kemudian gadis menatap ramadi dan loncat ingin menangkapnya, namun akhirnya Ramadi terbangun dari tidurnya dan ternyata hal itu hanyalah mimpi. Ramadi menyadari ada sesuatu yang salah. Ramadi menyiapkan pakaian Kirana, tiba tiba mboh membuka pintu dan membawa nampan berisi minuman hangat yang membuat ramadi terkejut. Mboh duduk didekat kirana memberikan sebuah minuman agar ia meminumnya, Ramadi memberikan sebuah kode agar kirana tidak meminumnya, namun kirana tidak peduli dengan Ramadi, ia tetap meminumnya.

Setelah meminum air tersebut, kirana memberikan gelas kepada mboh, dan mboh akhirnya keluar lagi dari kamar tersebut. Ramadi berbicara sambil membereskan pakaian mereka, namun suasana hening tak ada jawaban dari kirana. Saat menoleh kebelakang, ternyata kirana sudah tidak ada, ia melihat di jendela bahwa kirana telah dibawa oleh mboh menuju hutan. Saat ingin mengejar Kirana, ramadi dikagetkan oleh kakek yang ia lihat didalam gubuk, dan mencekiknya sampai pingsan.

Babak 3

Sebuah cempor menerangi wajah Ramadi dengan remang-remang, membangunkannya. Ramadi menyadari dirinya terikat dan tengah berada di gubuk yang sebelumnya ia lihat dalam mimpiya. Ada tubuh gadis dan tubuh kirana yang kepalanya berdekatan. Kirana menangis, namun Ramadi masih pusing. Terlihat kakek dan mboh yang sedang sibuk mempersiapkan sesajen untuk sejenis ritual, lalu menyalakan dupa dan menyimpan kendi berisi janin didekat kepala kirana dan gadis. Mboh menyadari bahwa kini ramadi telah terbangun, namun mboh membiarkannya saja. Mboh mengambil pisau dan mendekatkan dirinya kepada si gadis, menatap dalam dalam, lalu mendekati kirana dan menggesekan pisau ke tangan kirana dan membuat darahnya mengucur ke dalam sebuah wadah. membuat kirana menjerit kesakitan. Ramadi bingung dengan yang terjadi, mboh menjawab bahwa ia lebih bingung kepada ramadi dan kirana yang tidak menginginkan anak, padahal mboh sangat mendambakannya.

Mboh membawakan janin kepada kakek, untuk melanjutkan sebuah ritual. Kakek menerima janin tersebut dan menyimpan janin di dada Gadis. Sedangkan mboh menghampiri ramadi dan menggambar sebuah simbol di dahinya menggunakan pisau sehingga membuat ramadi kesakitan dan darah mengucur di dahinya. Mboh kemudian mendekati Kakek, siap melanjutkan ritual. Keduanya kembali duduk, memulai bacaan ritual-ritualnya. Penglihatan Ramadi mengabur sebelah, badannya tidak bisa di kontrol, seakan sesuatu mengontrol dirinya, namun ia masih bisa melihat. Meski samar. Tali yang mengikat Ramadi seketika lepas, membuatnya bergerak menuju badan Kirana, namun mimik mukanya menunjukan bahwa bukan Ramadi yang menggerakan badannya. Muka Ramadi menolak gerakan itu, namun badannya tetap bergerak menuju Kirana.

Tubuh Ramadi mengambil mangkuk darah dan beranjak mengambil janin yang terdapat di badan gadis. Lalu mengambil posisi diantara gadis dan Kirana. Memakan janin dan meminum darah seperti kesetanan, karena memang Ramadi sedang kesetanan. Matanya mengucurkan air mata karena tidak bisa menolak dorongan itu. (Ramadi kerasukan namun masih bisa melihat kejadian) Badan Kirana mulai bergetar, tersedak, seakan tersedot keluar. Kirana sesekali berteriak namun tercekat karena seperti meregang nyawanya. (Bacaan ritual terus tak henti) Di sisi lain badan gadis mulai bergerak, bergetar, seaakan ada aliran listrik yang masuk ke badannya.

Mboh dan Kakek semakin khusyuk membaca ritualnya, semakin dalam. Apalagi setelah menyadari bahwa ritualnya akan berhasil. Suasana semakin tegang, cahaya seakan tergoyang. Bahkan suasana semakin menggilir. Akhirnya gadis itu

membuka matanya dan mulai bernafas, sedangkan Kirana sudah mulai pucat menuju mati. Ramadi menangis, tapi tubuhnya bergerak liar akibat kerasukan dengan mengangkat tangannya yang penuh darah karena telah selesai memakan seluruh janin dan darah. Dunia seakan melambat, Mboh tampak berkaca melihat gadis itu akhirnya tampak hidup, sedangkan kakek masih khusyuk membaca ritualnya, Kirana meregang nyawa, Ramadi yang beraksi dengan wajah yang menangis. Dan HHHHHHHH.... tarikan nafas kencang dari gadis, dia HIDUP!. Semua terhenti. Ramadi tergeletak ke depan wajah Kirana. Dunia masih melambat, kirana berhenti bergetar dan mati. Ramadi juga tampak mati, bertatapan dengan Ramadi. Mboh dan kakek menghampiri gadis yang kini hidup, memeluknya penuh haru.



C. Konsep *Mise En Scene*

1. Akting

Dalam mewujudkan gaya penyutradaraan ala Ari Aster, diperlukan akting dari para aktor yang bersifat realis. Akting yang realistik mengacu pada gaya akting di mana seorang aktor berusaha memerankan karakter mereka dengan cara yang terasa alami, meyakinkan, dan sesuai dengan kehidupan nyata. Tujuan dari akting realistik ini adalah membuat penonton terlibat secara emosional yang nyata dengan cerita dan karakter, dan sering kali menciptakan pengalaman yang mendalam dan autentik. Dalam film “*Switching Side*” ini tidak banyak menggunakan dialog sebagai komunikasi, namun bentuk ekspresi, gerak tubuh, dan cahaya.

2. *Mood and Look*

Film *Switching Side* ini akan mengadopsi mood yang kelam dan melankolis untuk mencerminkan konflik batin dan trauma emosional karakter utama. Palet warna dominan terdiri dari nuansa biru gelap, abu-abu, dan coklat tanah untuk menciptakan suasana dingin dan menekan. Koreksi warna akan digunakan untuk meningkatkan kontras antara cahaya dan bayangan, sehingga memperkuat emosi visual.



Gambar 8 ColorPallete

(sumber: <https://images.app.goo.gl/hcWegwi6qsZqwCBc9>, diakses pada 17 Februari 2025)

Look and mood (tampilan dan suasana) memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan sebuah pengalaman sinematik yang kuat dan menggugah perasaan dalam sebuah film pendek. *Look and mood* dapat menjadi alat naratif yang kuat. Setiap keputusan visual, seperti pengaturan kamera, pencahayaan, atau desain produksi, dapat membantu pengembangan karakter, memajukan plot, atau memberikan informasi tambahan tanpa kata-kata.

3. Bloking

Bloking atau *staging* dalam konteks film merujuk pada arahan dan pengaturan pergerakan karakter, kamera, dan objek dalam suatu adegan. Blocking memainkan peran penting dalam komposisi visual dan naratif film, membantu sutradara untuk mencapai tujuan artistik dan mengarahkan perhatian penonton.

Bloking yang baik akan menyajikan arahan kamera yang baik sehingga membuat gambar lebih nyaman untuk dilihat. Secara visual pun bisa menunjukkan lingkungan sekitarnya seperti apa untuk menjadi sebuah penguatan karakter dan visual.



Gambar 9 Ramadi mencari Mboh
(sumber: Firman, 22 November 2024)



Gambar 10 Ramadi melihat Mboh

(sumber: Firman, 22 November 2024)



Gambar 11 Ramadi terjatuh

(sumber: Firman, 22 November 2024)



Gambar 12 Ramadi memegang rantai

(sumber: Firman, 22 November 2024)



Gambar 13 Ramadi masuk ke dalam Gubuk

(sumber: Firman, 22 November 2024)



Gambar 14 Ramadi melihat sesajen, janin, dan Suami Mboh
(sumber: Firman, 22 November 2024)



Gambar 15 Gadis memangsa Ramadi
(sumber: Firman, 22 November 2024)

4. Sinematografi

Sinematografi dalam film ini akan menggunakan *handheld* untuk mendukung suasana ketegangan dengan tidak terlalu shaking dengan tetap stabil ke arah karakter. Penggunaan static untuk mendukung karakter yang terjebak dalam suasana yang menegangkan sehingga mendukung kesan dramatis dalam film ini. Dalam penggunaan teknik *handheld* saat berlari, memang digunakan beberapa alat untuk membuat visual ini tidak terlalu shaking sehingga focus masih tetap pada karakter, dengan beberapa penggunaan lensa yang mendukung suasana untuk membuat film ini lebih mencekam dan menegangkan.

Pendekatan metafora juga menjadi elemen kunci dalam film ini. Simbol-simbol visual, seperti bayangan, pantulan, atau elemen alam, digunakan untuk menyampaikan pesan yang tidak selalu terucapkan. Sebagaimana dijelaskan oleh Eisenstein dalam Film Form: Essays in Film Theory, metafora dalam film dapat memperkuat narasi dengan menghubungkan emosi penonton pada tingkat bawah sadar.

Komposisi dalam film ini akan menggunakan *rule of thirds* untuk menciptakan rasa seimbang, sementara ruang negatif digunakan untuk memperkuat isolasi karakter. Dengan pemilihan aspect ratio 16:9 untuk film ini dipilih dengan tujuan untuk menciptakan komposisi visual yang lebih sinematik dan dramatis, memperluas ruang di layar dan menonjolkan elemen-elemen penting dalam cerita.

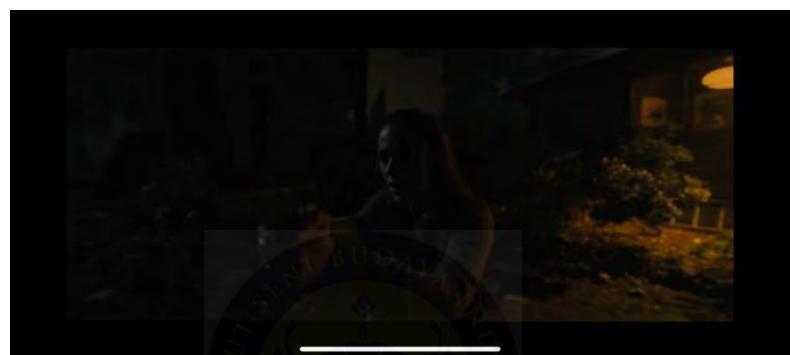
Aspek ratio ini dikenal karena memberikan kesan lebar dan memperlihatkan ruang secara lebih mendalam, yang sangat cocok untuk menggambarkan lingkungan yang luas, seperti hutan bambu, yang menjadi latar simbolis dan elemen visual utama dalam film ini. Dengan 16:9, film dapat memperlihatkan keindahan alam dan ruang yang terasa sangat besar namun juga mengisolasi karakter di tengah-tengahnya, memperkuat tema keterasingan dan perasaan terperangkap yang dialami oleh karakter utama.

5. Pencahayaan

Film ini akan memanfaatkan teknik *lowkey* untuk menggambarkan suasana emosional yang intim dan reflektif. Teknik pencahayaan redup dapat menciptakan nuansa visual yang dramatis, menggambarkan kesedihan,

kebingungan, atau harapan yang pudar.

Teknik pencahayaan yang menggunakan sedikit atau satu sumber cahaya untuk menciptakan banyak bayangan dan kontras. Penggunaan obor, lampu redup, praktikal cahaya, dan realitas cahaya bulan saja. Sehingga teknik ini dapat bertujuan untuk meningkatkan kontras antara subjek dan lingkungan, sehingga menghasilkan tampilan visual yang lebih gelap dan suara.

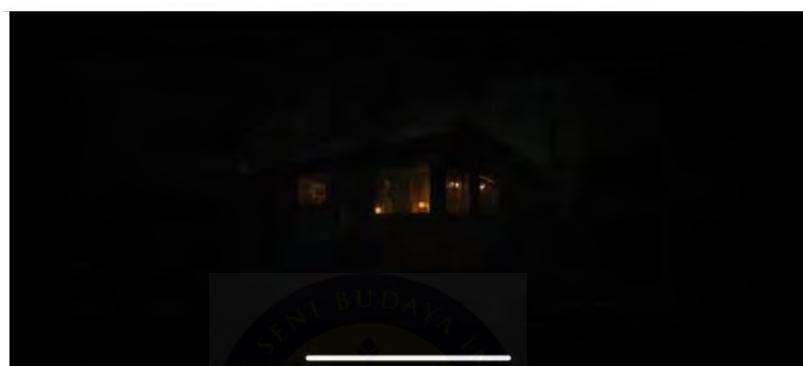


Gambar 16 Teknik Low Key dalam Film Longlegs

(sumber: Film Longlegs, 2024)

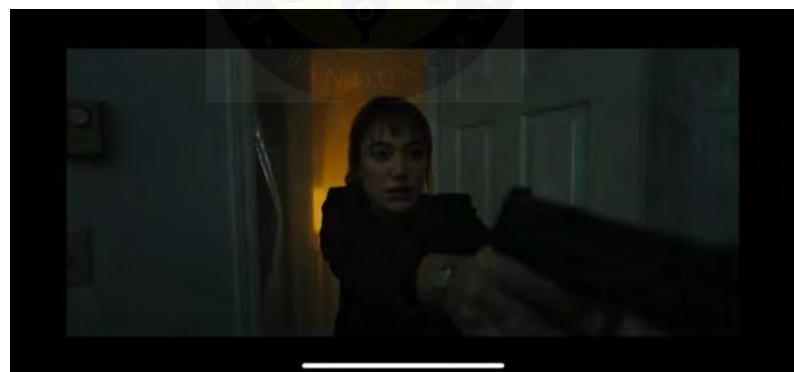


Savang? Kau masih di situ?



Gambar 17 Teknik Low Key dalam Film Longlegs

(sumber: Film Longlegs, 2024)



Gambar 18 Teknik Low Key dalam Film Longlegs

(sumber: Film Longlegs, 2024)

6. Tata Busana dan Rias

Penataan busana, rias, dan rambut memiliki peran krusial dalam menciptakan nuansa dalam film. Sehingga elemen-elemen ini harus mendukung kesan itu. Pemilihan kostum yang sesuai dengan karakter dan konteks cerita.

Busana juga dalam film ini mencerminkan kepribadian, dan kehidupan karakter. Sehingga busana yang terlihat sesuai dengan latar belakang karakter. Misalnya Ramadi menggunakan kaos dan celana pendek seperti halnya ia sedang berduaan dengan Kirana saja. Kirana yang sedang memakai daster saja karena ia sedang melakukan prosesi aborsi agar mudah dalam proses tersebut. Mboh yang menggunakan kebaya lawas dan kain samping. Suami Mboh akan menggunakan baju pangsi dan sendal, lalu Gadis memakai gaun putih polos. Riasan akan terlihat alami dan sesuai dengan situasi.

Dalam film ini mencoba untuk menghindari riasan yang terlalu tebal atau berlebihan. Fokus pada keaslian dan penekanan fitur-fitur wajah yang alami. Demikian pula dengan rambut, di mana Ramadi yang normal seperti pria memiliki gaya rambut pendek dan rapi. Kirana dengan rambut panjangnya terurai, dengan sedikit keringat di wajahnya. Penataan rambut Mboh dicepol.

7. Setting

Setting lokasi film *Switching Side* berada di dekat hutan dan hutan memiliki dampak besar terhadap pengembangan cerita, karakter, dan estetika visual. *Switching Side* secara esensial mengeksplorasi tema perjalanan fisik dan emosional. Hutan menjadi medium utama untuk menggambarkan perjalanan

karakter dalam film ini yang melakukan sebuah aborsi dan menjadikan hutan ini penghakiman bagi dirinya sendiri. Setting ini memungkinkan penyutradaraan untuk menekankan *plot rivent* sebagai plot utamanya. Dalam hutan terdapat sebuah gubuk dimana gubuk tersebut menyimpan sebuah rahasia.



Gambar 19 Jalan Hutan
(sumber: Firman, 22 November 2024)



Gambar 20 Teras Rumah Kayu
(sumber: Aditya, 12 November 2024)



Gambar 21 Rumah Kayu

(sumber: Aditya, 12 November 2024)



Gambar 22 Hutan

(sumber: Aditya, 12 November 2024)

8. Suara

Konsep suara atau audio dalam film yang mengangkat gaya penyutradaraan ini adalah suara realis. Suara tidak hanya berfungsi sebagai pendukung visual, tetapi juga dapat memperkaya nuansa realis dan mendukung kesan bahwa penonton menyaksikan kejadian yang terjadi di dunia nyata dan ikut merasakan

apa yang karakter rasakan Ketika terbawa ke dalam konflik batinnya. Suara lingkungan yang alami seperti bunyi hewan, angin, atau suara alam dapat memberikan nuansa realis dan membuat penonton merasa terlibat secara emosional dalam adegan. Sedangkan dalam posisi penghakiman, suara rintihan, tangisan, mantra ini menciptakan suasana sekitar yang meyakinkan dan membawa penonton ikut merasakan konflik batin yang dirasakan oleh Rahmadi.. Dialog antar karakter harus terdengar alami dan sesuai dengan situasi.

Menghindari dialog yang terlalu dramatis atau terlalu dipoles. Suara dialog yang natural akan meningkatkan keaslian dan keterhubungan penonton dengan karakter. Pada momen-momen tertentu, penggunaan hening atau ketiadaan suara dapat sangat efektif. Hal ini menciptakan ketegangan, penekanan emosi dan memberi penonton waktu untuk meresapi adegan dengan lebih mendalam.

9. Editing

Penyuntingan gambar atau *editing visual* sangatlah penting dalam konsep penyutradaraan dalam sebuah film. Dalam sesi penyuntingan gambar, sutradara dengan penyunting gambar akan menggunakan teknik jump cut untuk memberikan kesan dinamika cerita bagi penton. Sehingga, ketegangan yang telah dibangun saat prosesi syuting bisa di maksimalkan saat prosesi penyuntingan gambar. Proses editing memiliki peran besar dalam membentuk alur cerita, atmosfer, dan kesan visual film. Warna dan grading yang dapat menciptakan nuansa visual yang meyakinkan, pertahankan warna-warna yang terlihat alami sesuai dengan suasana adegan.

Pemotongan yang alami dan mengikuti alur cerita dapat memberikan kesan keterhubungan antar adegan. Hindari perubahan pemotongan yang terlalu tajam atau dramatis yang dapat mengganggu alur cerita dan. Hindari penggunaan efek visual yang terlalu mencolok atau berlebihan, kecuali jika memang diperlukan untuk cerita. Efek yang terlalu mencolok dapat mengurangi kesan dan memecah perhatian penonton.

