

BAB III

KONSEP PEMBUATAN KARYA FILM

A. Realisme Konstantin Stanislavski

Realisme Konstantin Stanislavski merupakan pendekatan akting yang menekankan pada penciptaan karakter yang autentik dan emosional. Dalam bukunya yang berjudul “Membangun Tokoh” yang diterjemahkan oleh Slamet Rahardjo, Stanislavski (2008:2) mengungkapkan bahwa untuk menghidupkan karakter terdapat 2 pengembangan karakter agar terlihat realistik yaitu dengan konsep “Menubuhkan Tokoh” dan “Mendandani Tokoh”. Menubuhkan tokoh berkaitan dengan psikologi dan kehidupan batin tokoh dimana dalam membangun karakter memerlukan emosi, motivasi serta latar belakangnya. Sedangkan mendandani berfokus aspek eksternal karakter. Ini mencakup penggunaan kostum, riasan, gerak tubuh, dan elemen fisik lainnya yang membantu membentuk penampilan luar tokoh. Menggabungkan kedua pendekatan ini memungkinkan sutradara membantu aktor menciptakan karakter yang autentik secara mendalam.

Realisme Stanislavski menekankan improvisasi aktor untuk menghadirkan emosi yang alami dan autentik. Meski aktor memiliki kebebasan bereksplorasi, sutradara tetap berperan penting dalam menjaga arah cerita dan memastikan interpretasi karakter sesuai dengan visi naratif. Menurut *MasterClass* (2021:5) terdapat 6 prinsip Stanislavski di antaranya:

1. Magic if

Sutradara membantu aktor membayangkan bagaimana mereka akan bertindak jika berada dalam situasi karakter. Prinsip ini menekankan pada

imajinasi seorang aktor dalam akting dengan membayangkan berada disituasi karakter dalam naskah. Hal tersebut bertujuan agar mudah memahami dan merasakan emosi karakter yang dibuat.

2. *Objective* (Tujuan)

Memberikan tujuan yang jelas pada karakter, baik tujuan besar (tujuan utama film) ataupun tujuan kecil (tujuan dalam satu adegan). Dengan mengetahui apa yang diinginkan karakter di setiap situasi, aktor dapat memainkan perannya secara lebih konsisten, emosional, dan terarah.

3. *Emotional Memory*

Hal yang dialami oleh karakter dalam film mungkin saja pernah dialami oleh aktor walau dengan kondisi yang berbeda. Prinsip *emotional memory* mendorong aktor untuk menggali pengalaman pribadi yang emosional guna memahami dan mengekspresikan perasaan karakter secara mendalam serta bertujuan untuk mengukur intensitas emosi yang di keluarkan.

4. *Rhythm and Tempo*

Tempo dalam adegan yang diatur sesuai dengan suasana yang ingin dibangun (mencerminkan emosi). Setiap tindakan dan dialog harus memiliki dasar emosional yang jujur, dan tempo menjadi alat untuk menghidupkan perasaan tersebut dalam adegan. *Rhythm and tempo* tidak hanya sebagai unsur teknis akan tetapi menjadi bagian dari ekspresi batin karakter untuk menghidupkan perjalanan emosional karakter secara lebih meyakinkan.

5. Method of Physical Action

Gestur tubuh atau ekspresi fisik berperan penting dalam memperkuat emosi karakter. Gestur tubuh merupakan cerminan dari kondisi batin yang sedang dialami karakter, sehingga aktor perlu memahami bagaimana menggunakan gestur tubuh secara tepat dan tidak terlihat dibuat-buat.

6. Subtext (Makna Tersirat)

Apa yang dikatakan bisa berbeda dari apa yang mereka rasakan (makna tersembunyi dari dialog dan ekspresi). *Subtext* menjadi elemen penting karena menggali lapisan emosional yang tidak diungkapkan secara gamblang oleh karakter.

B. Konsep Naratif

1. Deskripsi Karya

- a. Judul : *Take The Reins*
- b. Kategori : Film Fiksi Pendek
- c. Tema : Sosial
- d. *Genre* : Drama
- e. Durasi : 24 menit
- f. Aspek Rasio : 16:9
- g. Resolusi : 3840 x 2160 (4K)
- h. *Total Bitrate* : 13000 *Kbps*
- i. *Frame Rate* : 24 *Fps*

j. *Sample Rate* : 48000 KHz

k. *Bit Depth* : 32 Bit

l. *Bit Rate* : 6200 Kbps

m. Format Data : MP4

n. Bahasa : Indonesia

o. *Subtitle* : Inggris

2. Target Penonton

a. Usia : Remaja (17+)

b. SES : B - C

c. Gender : Laki-Laki dan Perempuan

3. Judul

“*Take The Reins*” diambil dari idiom bahasa Inggris yang memiliki arti sebagai pengambil alih kendali atau kontrol atas suatu hal, biasanya berhubungan dengan kepemimpinan. Frasa tersebut berasal dari dunia berkuda yakni “*Reins*” berarti kendali kuda. Judul tersebut berkesinambungan dengan cerita, yaitu seorang bapak yang memiliki sifat memimpin dan mengatur atas keputusan hidup anaknya.

4. *Film Statement*

Pola asuh otoriter banyak berkembang di masyarakat yang berpeluang dilakukan secara turun temurun. Biasanya terjadi karena beberapa alasan salah satunya harapan dan ekspektasi orang tua khususnya tentang masa depan sang anak, sehingga berdampak negatif bagi keduanya yakni keharmonisan keluarga karena kurangnya komunikasi yang baik. Film

ini mengajak penonton untuk ikut serta melihat kondisi keluarga dari pola asuh otoriter yang mengakibatkan kecanggungan orang tua dan anak.

5. *Director Statement*

Pada dasarnya, setiap pola asuh lahir dari niat yang baik dan cinta orang tua pada anaknya, walau cara penyampaianya berbeda-beda. Namun perbedaan pandangan, ekspektasi dan jalan yang hidup dipilih antara ayah dan anak seringkali menjadi pemicu rusaknya harmonisasi di dalam keluarga. Padahal perbedaan bukanlah hal yang harus disalahkan melainkan sebuah kesempatan untuk lebih saling memahami.

6. Premis

Seorang anak laki-laki hidup bersama kakek dan bapaknya yang otoriter, berusaha untuk memberitahu bahwa dirinya memiliki pilihan hidup sendiri. Tetapi hal tersebut tidak disukai sang bapak karena didikannya yang tegas demi kebaikan masa depan dianggap tidak dihargai..

7. Sinopsis

Damar selalu dididik oleh bapaknya dengan pola asuh yang otoriter untuk menjadi orang yang bertanggung jawab terhadap segala hal termasuk masa depan, hingga soal pekerjaan pun selalu diatur agar sukses dan bekerja di bawah pemerintahan. Damar yang lebih dekat dengan kakeknya, merasa lelah dengan segala tuntutan, berusaha memberanikan diri untuk menolak dan melawan bapaknya. Tetapi keputusan tersebut menjadikan konflik di hubungan mereka.

8. Treatment Per-Babak

a. Babak Pertama

Perkenalan tokoh mulai dari karakter utama yaitu Damar dengan pekerjaan yang sedang ditekuninya, Teguh sebagai pensiunan tentara, hingga pengenalan karakter Hendra yang paling kuat yaitu sebagai PNS. Di babak ini diperlihatkan perbedaan hubungan dari ketiga karakter, Damar yang lebih dekat dan terbuka dengan Teguh, serta lebih canggung dengan Hendra. Otoriter seorang bapak juga diperlihatkan secara bertahap agar menunjukkan keberlangsungan cerita.

b. Babak Kedua

Otoriter yang ditekankan Hendra pada Damar semakin memuncak, Damar yang lelah dengan tekanan khususnya soal pekerjaan memberanikan diri untuk berpendapat karena diberi penyemangat oleh Teguh. Namun cara yang digunakan tidak sesuai strategi dan kondisi, sehingga menyebabkan konflik di keluarga yang membuat masa lalu dibahas, bahwa pola asuh yang diterapkan Hendra kepada Damar adalah temurun dari sang kakek yaitu Teguh.

c. Babak Ketiga

Ketiga karakter merasakan dampak yang terjadi, sehingga saling intropesi diri. Damar menenangkan diri dengan cara keluar rumah, Hendra dan Teguh yang membutuhkan waktu sendiri. Sehingga dari konflik itu lah menyadarkan semua karakter bahwa komunikasi yang menjadi utama, serta keutuhan keluarga sebagai tujuan yang baik.

9. Karakterisasi Tokoh

a. Damar Pratama Wijaya



Gambar 4. Chicco Kurniawan sebagai referensi pemeran Damar
(Sumber:
<https://www.imdb.com/title/tt2331143/>, diunduh 8 Februari 2025)

1) Fisiologis

- a) Usia : 25 Tahun
- b) Jenis Kelamin : Laki – Laki
- c) Tinggi Badan : 167 cm
- d) Berat Badan : 65 kg
- e) Jenis Kulit : Sawo Matang
- f) Jenis Rambut : Lurus

2) Sosiologis

- a) Pekerjaan : *Freelance Data Analysis*
- b) Pendidikan : S1 Jurusan Ilmu Politik

- c) Kelas Ekonomi : Kelas Menengah
- d) Asal Tinggal : Bandung
- e) Hobi : Mendengarkan Musik, Bermain *Game*

3) Psikologis

Damar sering merasa kesepian, terbebani oleh ekspektasi tinggi dari sang ayah, dan mengalami tekanan yang sulit diungkapkan. Perasaannya terhadap ayahnya pun penuh kecanggungan, membuatnya kesulitan untuk menyatakan apa yang sebenarnya ia rasakan. Sebaliknya, ia justru merasa lebih nyaman dan terbuka kepada kakeknya, yang menjadi tempatnya berbagi pikiran dan perasaan. Sebagai pribadi yang sensitif dan introspektif, ia kerap merenung serta memikirkan makna dari setiap hal yang ia lakukan dalam hidup. Meskipun tampak tenang di luar, dalam dirinya tersimpan banyak emosi yang tidak pernah ia ungkapkan. Ia juga memiliki sifat yang sopan dan berusaha untuk selalu mengendalikan amarahnya. Sebagai seorang *introvert*, ia lebih menikmati waktu sendiri dan cenderung fokus pada hal-hal yang menarik minatnya.

4) Latar Belakang Kisah Tokoh

Damar Pratama Wijaya lahir pada 26 Oktober 1999 merupakan anak laki-laki tunggal berusia 25 tahun dari pasangan Hendra Pratama dan Diah Puspitasari. Damar merupakan sarjana ilmu politik dan tumbuh dalam keluarga yang secara material selalu tercukupi, Namun, di balik semua itu ada kekosongan yang Damar

rasakan yaitu keluarganya, meskipun terlihat sempurna dari luar, tidak memiliki kehangatan emosional yang dia dambakan khususnya dari sosok bapak yang otoriter.

Semasa kecil Damar lebih dekat dengan kakeknya Teguh Pratama yang kini tinggal bersama. Dengan Teguh, Damar merasa lebih terbuka karena sifatnya yang lebih pengertian dibanding Hendra, meskipun Damar tahu kakeknya pensiunan tentara yang mana dulu sama tegasnya dengan sang bapak. Ketika Hendra ada di rumah, interaksi mereka sering kali dingin dan formal. Setiap pembicaraan lebih banyak berisi instruksi atau diskusi mengenai harapan-harapan sang bapak yang membuat Damar tidak pernah merasa cukup nyaman untuk mencerahkan perasaannya.

Sang bapak yang menaruh harapan besar kepada Damar untuk menjadi PNS atau kerja di bawah pemerintahan membuat Damar merasa tertekan. Dia tidak memiliki keinginan untuk menjadi seorang PNS karena ia memiliki mimpi yang berbeda dan ingin mengejar sesuatu yang sesuai dengan hatinya. Namun, setiap kali dia mencoba membicarakannya dengan sang bapak, keberaniannya selalu runtuh di hadapan tatapan tegas Hendra. Rasa canggung yang telah terbangun sejak kecil kini semakin menguat, membuatnya hanya mampu memendam perasaannya dalam diam.

5) Penerapan Prinsip Stanislavski

a) *Magic if*

Prinsip *magic if* dari pendekatan Stanislavski digunakan sebagai salah metode eksplorasi emosi karakter, dimana sutradara membantu aktor untuk membayangkan jika berada di posisi karakter Damar sebagai seorang anak laki-laki yang tumbuh dalam bayang-bayang figur ayah otoriter dan menuntutnya dengan memiliki perkerjaan sesuai dengan capaian sang bapak. Melalui pertanyaan reflektif seperti “Bagaimana jika aku hidup dalam keluarga yang tidak pernah mendengarkan keinginanku?” aktor diajak untuk menggali pengalaman pribadi atau imajinatif yang sejalan dengan kondisi batin karakter.)

b) *Objective* (Tujuan Karakter)

Prinsip *objective* diterapkan agar aktor memahami apa yang ingin dicapai oleh karakter dalam adegan. Prinsip ini diterapkan pada *scene 8*, Damar memiliki tujuan dalam memilih pekerjaannya sendiri.

8 INT. RUANG MAKAN/DAPUR - DAY

CAST : DAMAR, HENDRA

Damar duduk di kursi, menikmati makanan dengan pelan dan perasaan gundah.

Hendra berjalan pergi ke dapur, Damar memperhatikan langkahnya dengan sembunyi.

HENDRA
Bapak itu tugasnya ngatur, anak ya
tinggal nurut aja. Bapak juga
begini demi kebaikan kamu Mar.

Hendra di dapur mengaduk gelas berisi kopi, Damar menghentikan makannya.

DAMAR
Tapi aku juga punya pilihan
sendiri--

HENDRA
Kamu itu satu-satunya anak yang
bisa bapak harapkan. Masa iya punya
masa depan gak terjamin. Selagi
kamu mampu kenapa engga?
(beat)
Gak lama lagi pendaftaran CPNS
dibuka, siapin diri. Ini udah jalan
yang terbaik buat kamu.

Damar terdiam dan menghentikan makannya, raut wajahnya penuh kekesalan.

Gambar 5. Penerapan prinsip *objective* karakter Damar pada *scene* 6
(Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, 22 Februari 2025)

c) *Emotional Memory*

Prinsip *emotional memory* diterapkan pada *scene* 12, ketika Damar mengendarai motornya dengan cepat setelah bertengkar dengan Hendra dan mengetahui bahwa sikap yang selama ini ia terima dari Hendra akibat dari didikan kakeknya Teguh di masa lalu. Dalam adegan ini, Damar meluapkan kemarahan dan kekecewaannya hingga akhirnya berteriak sebagai bentuk pelepasan emosi.

12 EXT. JALAN - AFTERNOON
 CAST : DAMAR

12A. EXT. JALAN SEPI - AFTERNOON

Damar mendengarkan musik dari earphone. Sorot matanya fokus melihat ke depan, mengendarai motor dengan kencang. Raut wajahnya kecewa menahan kesal. Terlihat sepanjang jalan sepi minim kendaraan.

12B. EXT. PEPOHONAN - AFTERNOON

Terlihat dari kejauhan, motor melaju cukup cepat. Damar pun menghentikan lajunya di dekat pepohonan. Melamun dan manahan tangis. Berteriak sekencang mungkin.

CUT TO.

Gambar 6. Prinsip *emotional memory* pada *scene 12* untuk karakter Damar
 (Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, 22 Februari 2025)

d) *Rhythm and Tempo*

Pada *scene 11* Damar dan Hendra terlibat konflik. Emosi dalam adegan ini berkembang dari awal yang terkendali hingga memuncak saat Damar meluapkan rasa frustrasi dan ketidakpuasannya terhadap ekspektasi ayahnya. Prinsip *Rhythm and tempo* dapat diterapkan dalam membangun karakter Damar dengan mengatur intensitas emosi dan dinamika penyampaian dialog yang tadinya mencoba menjelaskan dengan tenang berubah dengan nada semakin meninggi.

CONTINUED:

11.

HENDRA (CONT'D)
(Membentak)
KEMANA?

Damar menghentikan langkahnya.

DAMAR
Aku keluar dulu, Pak.

HENDRA
Gak usah kemana-mana!

Damar masih menundukkan wajahnya, menahan kesal.

DAMAR
Sebentar aja Pak.

Hendra bangun dari duduknya.

HENDRA (CONT'D)
(membentak)
Emangnya mau kemana? Keluyuran?
Main gak jelas? Gak usah
buang-buang waktu!!

DAMAR
Emang kapan sih Pak terakhir kali
aku keluar? Selama ini aku gak
pernah kemana-mana.

HENDRA
Justru itu, ini waktunya kamu
siapin diri buat masa depan. PAHAM?

Damar terdiam tidak menjawab Hendra.

HENDRA (CONT'D)
(memegang pundak Damar)
Fokus dong, Mar. Dengerin bapak!

Damar memberanikan diri melawan dan menatap Hendra.

DAMAR
Kenapa sih Pak, selama ini selalu
bahas tentang keinginan bapak?.
Bahkan bapak aja gak tau apa yang
aku mau.

HENDRA
Bapak cuma mau kamu punya masa
depan yang cerah!

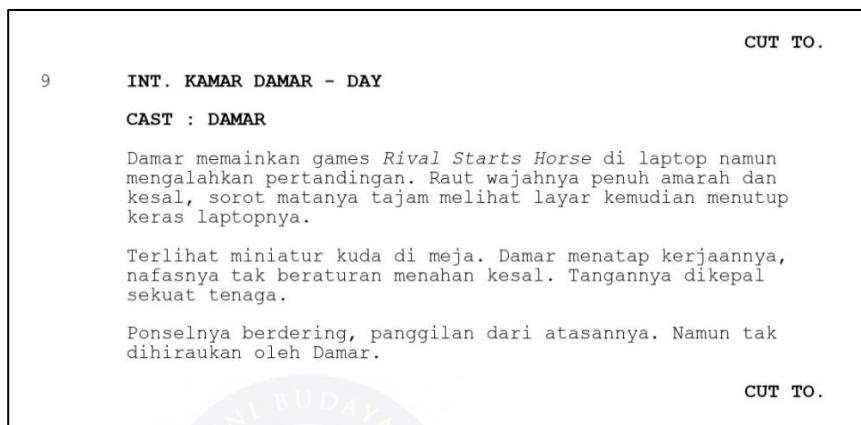
(CONTINUED)

Gambar 7. Naskah *Scene 11* diterapkan prinsip *rhythm and tempo* Damar
(Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, 22 Februari 2025)

e) *Method of Physical Action*

Pada *scene 9* prinsip *Method of Physical Action* dari Stanislavski diterapkan melalui ekspresi fisik dan gerakan tubuh Damar ketika menutup laptop nya dengan kencang, lalu mengepalkan tangan sambil meremas kertas hasil pekerjaannya,

yang menjadi simbol dari luapan emosi serta kekesalan yang sedang ia alami. Gestur Damar pada *scene* ini menjadi perantara antara tubuh dan perasaan sehingga memungkinkan penonton merasakan konflik batin tokoh tanpa perlu kata-kata.



Gambar 8. Diterapkan prinsip *method of physical action* Damar di *scene* 9
(Sumber: Tangkapan Layar Akmal Dhiya Ulhaq, 22 Februari 2025)

b. Hendra Pratama



Gambar 9. Lukman Sardi sebagai referensi karakter Hendra Pratama
(Sumber:
<https://image.popbela.com/>, diunduh
23 Januari 2025)

1) Fisiologis

- a) Usia : 55 Tahun
- b) Jenis Kelamin : Laki – Laki
- c) Tinggi Badan : 168 cm
- d) Berat Badan : 65 kg
- e) Jenis Kulit : Sawo Matang
- f) Jenis Rambut : Lurus Pendek

2) Sosiologis

- a) Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil - Lurah
- b) Pendidikan : SMA
- c) Kelas Ekonomi : Kelas Menengah
- d) Asal Tinggal : Bandung
- e) Hobi : Menonton Sepakbola

3) Psikologis

Sosok yang disiplin, tegas, dan cenderung keras kepala dalam menjalani kehidupannya. Pola asuh yang ia terapkan terhadap anaknya bersifat otoriter, sebuah pendekatan yang dipengaruhi oleh pengalaman masa kecilnya sendiri ketika dibesarkan oleh Teguh Pratama dengan cara serupa. Pengalaman tersebut membentuk pandangannya tentang bagaimana mendidik anak, meskipun tanpa disadari, hal itu justru menciptakan jarak dalam hubungan mereka. Ia juga kurang ekspresif dalam mengungkapkan perasaannya kepada sang anak, baik secara *verbal* maupun *nonverbal*, sehingga interaksi di

antara mereka terasa kaku dan formal. Hal ini membuat kedekatannya dengan Damar terkesan lebih didasarkan pada aturan daripada ikatan emosional yang hangat.

4) Latar Belakang Kisah Tokoh

Hendra Pratama merupakan seorang pria berusia 55 tahun yang lahir pada 2 November 1969. Hendra tumbuh dan berkembang dari keluarga sederhana di sebuah kota kecil dengan Teguh Pratama, seorang pensiunan tentara dengan sosok pekerja keras yang menjalani hidup dengan penuh kedisiplinan, sementara ibunya seorang ibu rumah tangga yang selalu mematuhi keputusan suaminya. Dalam keluarga ini pola asuh yang diterapkan kepada Hendra yakni otoriter dimana kepatuhan kepada orang tua adalah segalanya dan tidak memiliki banyak kebebasan untuk memilih apa yang ia inginkan. Kerja keras, disiplin dan patuh kepada kedua orangtua merupakan nilai nilai yang diajarkan kepadanya.

Di masa kecil Hendra sering membantu perekonomian keluarga dengan cara menjual koran sepulang sekolah. Meskipun merasa lelah, Hendra memahami bahwa usahanya adalah bentuk tanggung jawab kepada keluarganya. Setelah menyelesaikan SMA Hendra disuruh oleh bapaknya mengikuti ujian CPNS karena menurut bapaknya menjadi seorang PNS merupakan salah satu cara untuk menstabilkan ekonomi mereka dan pekerjaan yang paling aman pada saat itu. Hendra akhirnya menjadi PNS dan naik jabatan menjadi lurah

setelah bertahun-tahun mengikuti jalur yang ditentukan orang tuanya meskipun bukan itu profesi yang ia inginkan

Di usia 28 tahun Hendra menikah dengan seorang wanita bernama Diah Puspitasari dan di karunia satu orang anak bernama Damar Pratama Wijaya. Sebagai seorang ayah, Hendra menerapkan pola asuh yang ia warisi dari orang tuanya, yaitu tegas, disiplin, dan otoriter. Dia percaya bahwa cara ini adalah bentuk cinta yang terbaik untuk memastikan masa depan Damar tetap aman, mapan dan stabil. Hendra mendorong Damar, anak laki-laki satu-satunya, untuk bekerja menjadi PNS atau dibawah pemerintahan, dan sukses melebihi dia. Namun, pola komunikasi Hendra dengan Damar sering kali terasa canggung. Ia tidak terbiasa membuka ruang diskusi atau mendengarkan pendapat anaknya. Hubungan mereka lebih didominasi oleh perintah dan harapan sepihak dari Hendra. Meski Hendra menyadari bahwa zaman telah berubah dan pilihan karier kini lebih beragam, ia tetap sulit melepaskan pola pikirnya yang kaku. Hendra takut Damar akan gagal jika tidak mengikuti jalur yang dianggap "aman atau sudah terjamin."

5) Penerapan Prinsip Stanislavski

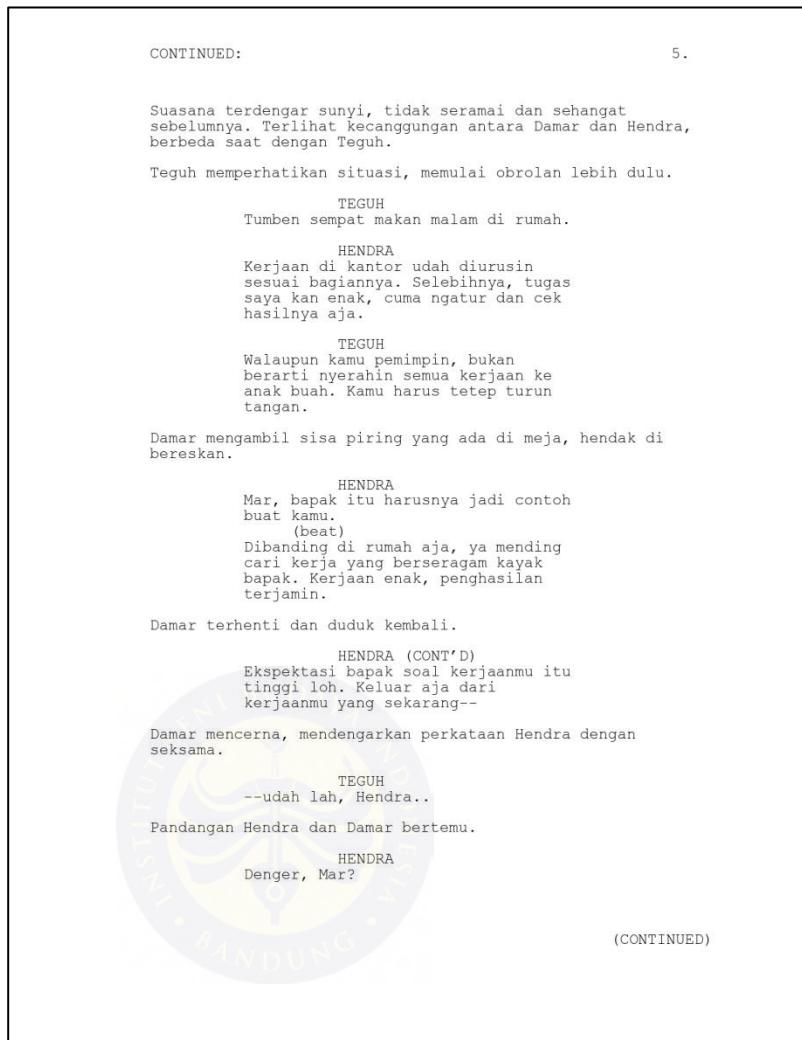
a) *Magic If*

Prinsip ini diterapkan dengan sutradara mengarahkan aktor untuk membayangkan diri sebagai seorang ayah yang merasa bertanggung jawab penuh atas masa depan anaknya dan yakin

bahwa pilihannya adalah yang terbaik. Pertanyaan reflektif seperti “Bagaimana jika aku gagal sebagai ayah jika anakku tidak mengikuti jalan yang aku pilihkan?”. Pendekatan ini membantu aktor memahami dorongan batin karakter secara lebih mendalam dan membangun reaksi yang autentik dalam adegan.

b) *Objective* (Tujuan Karakter)

Terdapat pada *scene 3* dengan Hendra menekan Damar mendapatkan pekerjaan yang berseragam seperti Hendra. Tujuan ini muncul dari latar belakang Hendra sebagai sosok ayah yang merasa bertanggung jawab atas keberhasilan anaknya, serta keinginannya untuk memastikan masa depan Damar sesuai dengan harapan yang ia yakini benar.



Gambar 10. Naskah *scene* 3 diterapkan prinsip *objective* Hendra
(Sumber: Tangkapan Layar Akmal Dhiya Ulhaq, 22 Februari 2025)

c) *Emotional Memory*

Terdapat pada *scene* 13 ketika Hendra mulai merenung dan menyadari bahwa dia menerapkan didikan yang diberikan Teguh di masa lalu. Prinsip *emotional memory* dapat diterapkan dengan sutradara membantu aktor untuk menggali pengalaman pribadi tentang penyesalan atau kesadaran akan kesalahan di masa lalu.

13 INT. RUANG TELEVISI - AFTERNOON
 BACK TO SCENE 11
 CAST : TEGUH, HENDRA
 Teguh dan Hendra duduk berjarak, mereka tidak memulai interaksi dalam beberapa waktu. Raut wajah keduanya menyimpan rasa bersalah.
 TEGUH
 Semua permasalahannya cuma ada di bapak, ternyata sikap bapak sangat mempengaruhi sikapmu.
 (beat)
 Maaf, Hendra..
 Hendra masih tertegun diam, mencerna apa yang terjadi.
 TEGUH (CONT'D)
 Selesaikan urusanmu dengan Damar.
 Tatapan mereka bertemu. Hendra merenung, menahan kesal.

Gambar 11. Prinsip *emotional memory* diterapkan pada *scene 13*
karakter Hendra

(Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, diambil pada 22 Februari 2025)

d) *Method of Physical Action*

Prinsip *method of physical action* diterapkan di *scene 15* dengan Hendra memegang pundak Damar sebagai bentuk meyakinkan diri Damar. Gestur yang serupa juga diterapkan pada *scene 11* ketika Hendra berkonflik dengan Damar memperlihatkan bahwa meski dalam tekanan emosi, bahasa tubuh tetap menjadi cara Hendra dalam mengekspresikan kuasanya sebagai orang tua. Gestur tersebut merupakan bentuk warisan pola komunikasi yang dulu juga diterima Hendra dari Teguh.

15 EXT/INT. KAMAR DAMAR - NIGHT
CAST : DAMAR, HENDRA

15A. Hendra duduk di kursi, menatap kondisi kamar Damar.
 15B. Damar pulang dan mendapati Hendra ada di kamarnya, masuk dan duduk di kasur dengan tatapan kosong.
 Mereka tidak memulai obrolan beberapa waktu, suasana terdengar hening.

HENDRA
 Dari mana?

DAMAR
 Cuma jalan-jalan.

HENDRA
 (melirik sekitar)
 Bapak baru ke kamarmu sekarang.
 Berantakan..

Damar masih diam mendengarkan. Hendra mengelus pelan pundak Damar.

HENDRA (CONT'D)
 Jadi, kerjamu itu apa? Bapak mau tau. Ceritakan..

Damar terdiam karena kaget. Pandangan mereka bertemu.

HENDRA (CONT'D)
 Ayo ceritakan, bapak mau dengar.

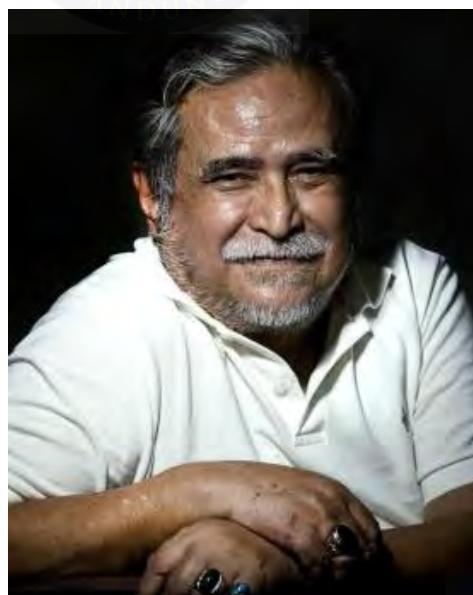
Damar sotak menatap dalam mata Hendra, lalu menjelaskan keseluruhan isi kamarnya, mulai dari pekerjaan hingga hal yang disukai. Suasana masih canggung.

CUT TO.

Gambar 12. Prinsip *method of physical action* pada scene 15 untuk karakter Hendra

(Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, pada 22 Februari 2025)

c. Teguh Pratama



Gambar 13. Slamet Rahardjo sebagai referensi Teguh Pratama
<https://images.app.goo.gl/o3xkiXzjMBqZGC9w9>, diunduh 5 Februari 2025)

1) Fisiologis

- a) Usia : 70 Tahun
- b) Jenis Kelamin : Laki – Laki
- c) Tinggi Badan : 168 cm
- d) Berat Badan : 65 kg
- e) Jenis Kulit : Sawo Matang
- f) Jenis Rambut : Lurus Pendek

2) Sosiologis

- a) Pekerjaan : Pensiunan Tentara
- b) Pendidikan : SMP
- c) Kelas Ekonomi : Kelas Menengah
- d) Asal Tinggal : Bandung
- e) Hobi : Mendengarkan Radio

3) Psikologis

Dulu, Teguh dikenal sebagai sosok yang disiplin, tegas, dan menerapkan pola asuh yang otoriter, terutama kepada Hendra. Sikap tersebut dipengaruhi oleh tuntutan pekerjaannya yang keras, sehingga tanpa disadari, hal itu juga berdampak pada cara ia mendidik anaknya. Namun, seiring berjalannya waktu, ia berubah menjadi pribadi yang lebih pendiam dan bijaksana. Kini, ia lebih banyak mengamati keadaan di sekitarnya dan hanya bertindak ketika situasi benar-benar membutuhkan. Berbeda dengan hubungannya dengan Hendra di masa lalu, ia kini lebih terbuka dan penuh kasih sayang terhadap cucunya,

Damar Pratama, yang membuat hubungan mereka terasa lebih hangat dan dekat.

4) Latar Belakang Kisah Tokoh

Teguh Pratama adalah seorang kakek berusia 70 tahun, pensiunan tentara yang hidupnya ditempa oleh kedisiplinan dan aturan yang keras. Semasa muda ia memiliki prinsip hidup bahwa keberhasilan dapat diperoleh dengan cara keras, disiplin dan perintah yang keluar adalah mutlak layaknya perintah atasan dalam kemiliteran. Prinsip hidup itu lah yang ia terapkan semasa mendidik Hendra agar hendra bisa lebih sukses dan melebihi dirinya. Namun atas pola asuh itu lah Teguh tidak mengetahui apa yang sebenarnya dirasakan dalam diri Hendra.

Setelah sang istri meninggal di masa pensiunnya Teguh merasakan kesendirian dan merasa bosan hidup seorang diri sehingga ia memutuskan untuk tinggal bersama Hendra dan Damar. Namun disana Teguh menyaksikan sebuah kenyataan pahit Hendra kini mendidik anaknya, Damar, dengan cara yang sama keras dan otoriter seperti yang pernah Teguh lakukan padanya. Hal ini menimbulkan rasa bersalah yang mendalam dalam hati Teguh. Teguh yang sudah melewati fase dimana yang Hendra alami kini bersikap lebih bijak dan cenderung memperhatikan kondisi ketika bertindak. Ia akan bertindak jika merasa apa yang dilakukan Hendra pada cucu kesayangannya Damar terlalu berlebihan.

5) Penerapan Prinsip Stanislavski

a) *Magic if*

Prinsip ini diterapkan dalam pembangunan karakter Teguh dimana sutradara membantu aktor untuk memahami bagaimana menjadi sosok kakek yang sayang kepada Damar sang cucu, namun tanpa disadari mewariskan pola asuh otoriter yang di terapkan kepada sang anak yaitu Hendra dan akhirnya berdampak pada ketidakharmonisan hubungan diantara Hendra dan Damar. Melalui pendekatan ini sutradara mengarahkan aktor untuk menggali permasalahan emosional yang kompleks dalam diri Teguh antara kasih sayang, penyesalan serta sosok yang berada di tengah pusaran konflik antargenerasi untuk memperbaiki keadaan.

b) *Objective* (Tujuan Karakter)

Prinsip *objective* Stanislavski ini diterapkan pada *scene 5* dimana Teguh sebagai sosok kakek yang bijak mendorong Damar untuk tidak memendam dan menyampaikan pilihan hidupnya kepada Hendra.

TEGUH (CONT'D)
Soal kerjaanmu yang kemarin, kenapa
gak diceritain ke bapakmu, Mar?

DAMAR
Maunya sih gitu, tapi kayaknya aku
nyerita juga gak akan didengerin
gak sih, Kek?

TEGUH
Tapi kamu nyaman kan sama
kerjaannya? Itu kerjaan yang kamu
mau?

DAMAR
(ragu)
I...iya. Aku udah enak juga kok
kerja disitu.

TEGUH
Kenapa gak mau kerja di bidang yang
sama kayak bapakmu? Sangat
berhubungan kan sama kuliahmu?
(beat)
Sikap bapakmu begitu demi
kebaikanmu juga.

DAMAR
Aku ngerasa kerjaan sekarang juga
udah yang terbaik buat aku.

Teguh menatap dalam Damar, mengelus pundaknya pelan.

TEGUH
Yaudah, tapi harus tetap diobrolin,
biar kamu gak didesak soal kerjaan
terus. Pasti bapakmu paham.

Damar mencerna saran dari Teguh.

CUT TO.

Gambar 14. Prinsip *objectice* pada naskah *scene 5* untuk karakter Teguh
(Sumber: Tangkapan Layar Akmal Dhiya Ulhaq, 22 Februari 2025)

c) *Emotional Memory*

Prinzip ini diterapkan pada scene 13 ketika Teguh berbicara dengan Hendra dan mengungkapkan penyesalannya, bahwa segala kekacauan yang terjadi antara Damar dan Hendra karena kesalahan sikapnya di masa lalu. Untuk mendapatkan rasa penyesalan yang nyata dan jujur sutradara membantu aktor menggali kembali pengalaman pribadi atau emosi masa lalu yang serupa namun tetap tidak menghilangkan karakter asli tokoh Teguh dalam film.

13 INT. RUANG TELEVISI - AFTERNOON
 BACK TO SCENE 11
 CAST : TEGUH, HENDRA

Teguh dan Hendra duduk berjarak, mereka tidak memulai interaksi dalam beberapa waktu. Raut wajah keduanya menyimpan rasa bersalah.

TEGUH
 Semua permasalahannya cuma ada di bapak, ternyata sikap bapak sangat mempengaruhi sikapmu.
 (beat)
 Maaf, Hendra..

Hendra masih tertegun diam, mencerna apa yang terjadi.

TEGUH (CONT'D)
 Selesaikan urusanmu dengan Damar.

Tatapan mereka bertemu. Hendra merenung, menahan kesal.

Gambar 15. Pada *scene 13* diterapkan prinsip *emotional memory* Teguh
 (Sumber: Tangkapan Layar Akmal Dhiya Ulhaq, 22 Februari 2025)

d) *Method of Physical Action*

Diterapkan pada *scene 2* ketika Teguh di kerok oleh Damar dan ia merasa kesakitan dan hanya menunjukkan gestur tubuh tanpa berdialog. Selain itu, prinsip ini juga di terapkan pada *scene 5* ini ketika Teguh memegang pundak Damar dengan tujuan meyakinkan Damar untuk berbicara kepada Damar perihal kerjaannya agar tidak dituntut oleh Hendra.

#VO masih berjalan, radio terdengar samar dan tidak jelas.
 Damar masih mengerok punggung Teguh dengan minyak pijit.

DAMAR
 Kalau tidur jendela nya ditutup.
 Biar gak masuk angin.

TEGUH
 Tidur tuh enaknya gitu, Mar.
 Angin sepoi-sepoi.

Sesekali Teguh merintih kesakitan, kerokan Damar terlalu keras.

Gambar 16. Prinsip *method of physical action* pada naskah *scene 5* untuk karakter Teguh
 (Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, 22 Februari 2025)

e) *Subtext*

Diterapkan pada *scene 13* pada dialog "Selesaikan urusanmu dengan Damar." Kalimat ini secara eksplisit terdengar

seperti permintaan biasa, namun mengandung makna tersirat yang lebih dalam. mencerminkan refleksi dan penyesalan atas pola asuhnya di masa lalu. Selain itu, kalimat tersebut dapat dimaknai sebagai harapan agar Hendra tidak mengulangi kesalahan yang dilakukan tergahul terhadap Damar dan juga menggambarkan sisi otoriter Teguh.



C. Konsep Sinematik

1. *Setting*



Gambar 17. Referensi *setting* rumah untuk film
“Take The Reins”
(Sumber:
<https://id.pinterest.com/search/pins/?q,d>,
diunduh 24 Januari 2025)

Setting merupakan latar tempat terjadinya adegan dalam film. Penempatan *setting* yang tepat sangat penting karena dapat menggambarkan karakter, latar belakang, dan isu yang diangkat dalam film. Selain itu, *setting* juga menentukan penggunaan alat untuk mendukung aspek teknis dalam film.

Konsep *setting* dalam film “Take The Reins” ini mencakup latar tempat rumah serta jalanan. Rumah yang menjadi referensi dari film *Take The Reins* yaitu rumah dengan gaya semi klasik yang ditampilkan melalui detail *interior*. Untuk *setting* rumah menggunakan beberapa ruangan diantaranya kamar Damar, ruang televisi, ruang tengah, serta ruang makan.

Setting pada ruang kamar Damar di dukung dengan beberapa properti yang merepresentasikan kepribadian dan kesukaan karakter Damar. Penggunaan properti seperti meja kerja, poster di dinding, buku yang terpajang di rak akan ditambahkan pada ruang kamar Damar.



Gambar 18. Ruang kamar untuk referensi dalam film “*Take The Reins*”
(Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, 5 Februari 2025)

Konsep ruang makan pada film “*Take The Reins*” menggunakan meja makan berbentuk persegi panjang yang diisi oleh tiga kursi yang saling berhadapan. Secara simbolis, penggunaan properti seperti ini memiliki makna melambangkan garis batas dan jarak emosional antar karakter. Kursi-kursi yang saling berhadapan memperkuat kesan konfrontasi atau ketegangan, di mana masing-masing karakter seolah memiliki posisi atau sikap yang berbeda.



Gambar 19. Referensi *setting* ruang makan pada film “*Take The Reins*”

(Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, 5 Februari 2025)

Set ruang televisi dalam film “*Take The Reins*”, dirancang sebagai ruang yang dapat merepresentasikan latar belakang para karakter secara visual. Setiap properti yang ditata di ruang ini mulai dari piagam, figura, hingga foto keluarga memiliki nilai simbolis yang mencerminkan masa lalu, pencapaian, dan hubungan antar tokoh. Selain itu, penggunaan beberapa properti dengan aksen kayu dalam film ini juga ditambahkan.



Gambar 20. *Look* Referensi ruang TV film “*Take The Reins*”

(Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, 5 Februari 2025)



Gambar 21. *Setting* jalanan yang menjadi referensi film “*Take The Reins*”
(Sumber: <https://id.pinterest.com/search/pins/>, diunduh 24 Januari 2025)

Setting jalanan pada film “*Take The Reins*” memiliki peranan penting bagi Damar untuk berkontemplasi dan meluapkan amarahnya yang sudah memuncak. Jalanan yang sepi, terbuka serta dihiasi dengan *landscape* pepohonan menjadi latar tempat yang memungkinkan bagi damar untuk mengekspresikan pergulatan batinnya secara bebas, jauh dari tekanan.

2. *Makeup & Wardrobe*

Makeup pada film “*Take The Reins*” dibuat terlihat sealmi mungkin dan menyesuaikan dengan konteks adegan. Penggunaan *make up* yang terlalu tebal dan berlebihan di hindari pada film ini untuk menjaga kesan realistik dalam penampilan karakter. Selain itu beberapa detail seperti garis kerutan dan kontur pada wajah akan ditambahkan secara halus untuk menegaskan hubungan kekerabatan antar tokoh. Sedangkan penggunaan *wardrobe* dalam film *Take The Reins* menggunakan pakaian sehari-hari yang biasa dikenakan saat beraktivitas di rumah.



Gambar 22. *Make Up* natural bagi para karakter film “*Take The Reins*”
(Sumber: Tangkapan Layar Akmal Dhiya Ulhaq, 5 Februari 2025)

3. Tata Cahaya

Konsep tata cahaya untuk *scene interior* dalam film *Take The Reins* yaitu dengan menerapkan teknik pencahayaan *low key*. Dengan pendekatan ini, sumber cahaya yang digunakan dalam adegan terlihat seolah-olah berasal langsung dari elemen alami seperti sinar matahari, lampu ruangan, atau pantulan cahaya di sekitar lokasi. Selain itu, teknik pencahayaan *low key* pun digunakan untuk membentuk suasana dan emosi.



Gambar 23. Pencahayaan *low key* untuk film “*Take The Reins*”
(Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, 11 Februari 2025)

Sedangkan pada *scene exterior* mengusung gaya naturalis dengan matahari dijadikan sebagai *key light*. Teknik ini menghasilkan pencahayaan yang tampak natural dan sesuai dengan pola cahaya alami di lingkungan sebenarnya, tanpa penggunaan efek buatan yang berlebihan.



Gambar 24. Referensi pencahayaan *scene outdoor* film “*Take The Reins*”
(Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, 11 Februari 2025)

4. Sinematografi

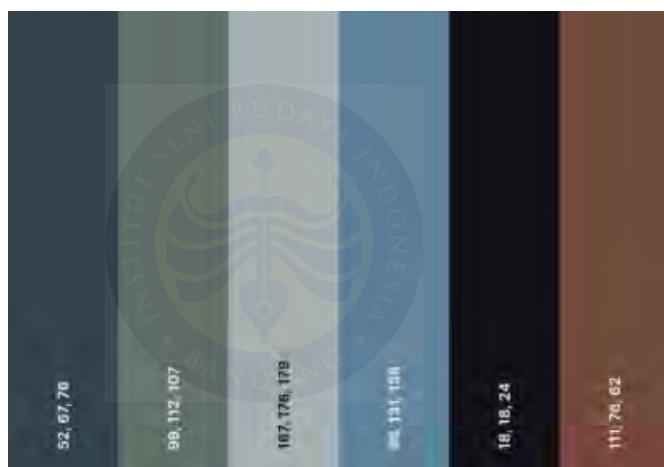
Pengambilan gambar di film ini dirancang secara kontras untuk mendukung dinamika hubungan antar karakter. Dalam adegan antara Damar dan kakeknya, *framing* dibuat lebih nyaman dengan komposisi seimbang dan sudut pandang yang bersifat humanis, mencerminkan kehangatan serta rasa aman. Sebaliknya, dalam adegan bersama Hendra, komposisi gambar justru menonjolkan perbedaan status dan kekuasaan.

Konsep film ini juga menggunakan pengambilan gambar secara dinamis dengan teknik kamera *handheld* dengan tujuan memberikan kesan tidak nyaman sekaligus mendekatkan penonton dengan realitas karakter. Namun tak sepenuhnya pengambilan gambar diambil secara dramatis,

beberapa adegan diambil secara statis agar bisa menggambarkan karakter ketika berada dalam situasi tertentu.

5. Warna

Warna dalam sebuah film mampu untuk mempengaruhi psikologi penonton. Wahyuni & Heryanto (2022:4) mengungkapkan bahwa warna memiliki peranan penting bagi penonton mendapatkan persepsi atau merasakan perasaan karakter di film. Berikut referensi palet warna dari film “*Take The Reins*”.



Gambar 25. Palet warna film “*Take The Reins*”
(Sumber: <https://colors.co/image-picker>, di unduh
8 Januari 2025)

Pemilihan warna dengan nuansa dingin dan redup pada film “*Take The Reins*” dipilih karena dirasa dapat merepresentasikan apa yang dirasakan karakter utama seperti keterasingan dan kecanggungan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yanaayuri & Agung (2022:3) yang mengungkapkan bahwa penerapan warna dengan nuansa dingin dapat menciptakan perasaan kesedihan, kesendirian dan refleksi sebuah kesunyian.



Gambar 26. Referensi palet warna nuansa dingin untuk film “*Take The Reins*”
(Sumber: Tangkapan layar Akmal Dhiya Ulhaq, 8 Februari 2025)

6. Suara

Suara memiliki peranan penting dalam membangun suasana dan menciptakan pengalaman menonton yang lebih menarik. Teknik suara yang diterapkan dalam film ini yaitu teknik suara *diegetic* dan *non diegetic*. Konsep suara dalam film ini yaitu dengan menggunakan perekaman suara secara langsung untuk dialog antar karakter agar suara yang dihasilkan oleh aktor terasa lebih alami dan autentik sesuai dengan ekspresi serta emosi yang ditampilkan. Selanjutnya untuk konsep penyuntingan suara film ini, akan menambahkan *ambience* agar atmosfer yang ingin disampaikan dapat dirasakan dan efek suara untuk menekankan aksi dalam *frame*. Instrument musik dari piano serta gitar akan digunakan untuk memperkuat emosi karakter dalam film.

7. *Editing*

Konsep *editing* dalam film ini berfokus pada ritme penyuntingan yang dirancang secara dinamis. Ritme lambat digunakan untuk memberikan ruang bagi penonton dalam memahami emosi karakter dan merenungi makna dari adegan yang ditampilkan, terutama dalam momen-momen

reflektif dan dramatis. Pendekatan ini membantu menciptakan suasana yang intens dan mendalam. Selain itu, teknik *J-cut* dan *L-cut* diterapkan guna memastikan transisi antar adegan berlangsung secara halus dan alami.

