

### BAB III

#### KONSEP PEMBUATAN FILM

##### A. Konsep Naratif

###### 1. Deskripsi karya

Judul	: Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan
Jenis Film	: Film Fiksi
Tema	: Obsesi
Genre	: Drama
Durasi Film	: 26 Menit
Bahasa Primer	: Indonesia
Bahasa <i>Subtitle</i>	: Inggris
Format Data	: 1080P
Aspek Rasio	: 2.35.1
Target Penonton	: Mahasiswa dan Penikmat Film
Umur	: 17+

###### 2. Judul

Judul “Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan” berangkat dari pesan yang ingin disampaikan dan juga bagaimana penggambaran film yang dibuat melalui serangkaian kata. Judul yang dipilih dengan sengaja dibuat sangat frontal guna memperjelas dan memberikan bayangan akan seperti apa film yang dibuat. Selain itu, ketertarikan penulis sebagai sutradara akan judul-judul pertunjukan teater yang eksentrik menjadi unsur referensi, seperti salah satu teks dramatik narasumber utama untuk film ini, Harris Priadie

Bah yang berjudul “Fragmentasi Suatu Bencana Yang Diandaikan” dan judul dari seorang dramawan Amerika, “*We Are Proud to Present a Presentation About the Herero of Namibia, Formerly Known as South West Africa, From the German Sudwestafrika, Between the Years 1884–1915*”. Penggunaan judul seperti ini tidak hanya ditemukan dalam teater, film karya Mouly Surya yang berjudul “Yang Tidak Dibicarakan Ketika Membicarakan Cinta” juga memiliki struktur yang serupa. Ketiga referensi judul di atas untuk film ini disusun dengan puitis dan juga berbelit, guna mengekspresikan kompleksitas ataupun paradoks yang terdapat dalam cerita.

Pemilihan judul dalam film ini mengandung beberapa elemen menarik yang bertujuan memancing rasa penasaran penonton melalui permainan kata yang repetitif, paradoks, dan ironis. Pengulangan kata “Bencana” dan “Direncanakan” mencerminkan tema obsesi dalam film, di mana sifat obsesif sering kali dikaitkan dengan repetisi. Selain itu, kedua kata tersebut juga membentuk paradoks. Kata “bencana” dalam judul merujuk pada naskah “*Catastrophe*” karya Samuel Beckett yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan direncanakan untuk dipentaskan oleh karakter utama. Namun, ironisnya, justru proses menuju pementasan tersebut menciptakan bencana yang tidak ia rencanakan. Selain itu, pemilihan kata “bencana” juga penting sebagai refleksi akan tema besar yang diangkat pada film ini.

### 3. Director Statement

Proses di balik sebuah pertunjukan teater selalu menjadi panggung bagi drama yang tidak terlihat. Dalam ruang yang dipenuhi ambisi dan idealisme, obsesi sering kali menjadi kekuatan pendorong yang menarik sekaligus merusak. Film ini terinspirasi oleh dinamika kompleks yang muncul dari kekuatan obsesif, dipadukan dengan bumbu otoritarianisme dalam naskah *Catastrophe* karya Samuel Beckett. Film ini menjadi lensa untuk mengupas bagaimana kontrol mutlak dan obsesi terhadap kesempurnaan dapat menjadi bencana yang tidak direncanakan.

#### 4. Film *Statement*

Film ini menggali dinamika yang sangat relevan dengan tantangan yang dihadapi oleh banyak orang dalam dunia seni dan kehidupan sehari-hari. Obsesi seorang seniman terhadap karyanya, perasaan kontrol atas proses kreatif, dan pencarian kebebasan dalam karya seni.

Selain itu, film ini memiliki dampak budaya dan sosial, karena film ini bertujuan untuk memberi pencerahan tentang betapa rumitnya hubungan antara seni dan kehidupan. Dalam penggambaran dinamika ini, penonton akan dihadapkan pada realitas tentang bagaimana proses kreatif dapat membentuk dan mengubah kehidupan seseorang. Karakter sutradara yang digerakkan oleh ambisi, memperlihatkan bagaimana seseorang yang terjebak dalam pencarian akan kesempurnaan bisa menjadi kekuatan yang menghancurkan, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang-orang yang bergantung padanya. Film ini bukan hanya tentang teater, tetapi tentang bagaimana obsesi kita bisa merusak segala yang kita cintai, dan bagaimana

bencana bisa datang dari dalam diri kita sendiri, bahkan ketika kita berusaha untuk menciptakan sesuatu yang indah.

## 5. Premis

Seorang sutradara teater yang obsesif bertekad menyempurnakan pementasan *Catastrophe* karya Samuel Beckett, tetapi obsesinya justru memicu perpecahan dan berujung pada bencana di hari pertunjukan.

## 6. Sinopsis

Sirrah (38), seorang sutradara teater ambisius, mempersiapkan pementasannya yang dimainkan dari naskah seorang penulis drama terkenal, Samuel Beckett yang berjudul *Catastrophe*. Obsesi Sirrah terhadap teater dan kesempurnaan membuat proses latihan di dalam gedung teater penuh tekanan. Dengan sikapnya yang otoriter seperti dalam naskah Beckett, ia menuntut kepatuhan total dari para aktor, terutama Abi, seorang aktor yang menjadi pusat dari pementasan ini.

Namun, di balik layar, konflik internal Sirrah mulai menguasai dirinya, memperburuk hubungannya dengan tim dan mengganggu jalannya produksi. Ketika hari pertunjukan tiba, sesuatu yang tidak direncanakan terjadi. Hal tersebut menjadi titik balik yang tidak hanya menghancurkan pementasan, tetapi juga mengungkap dinamika relasi antar-karakter dan dampak obsesi Sirrah pada dirinya dan orang-orang di sekitarnya yang kini telah menjadi bencana.

## 7. *Treatment* (Per-Babak)

Dalam pembuatan *treatment*, film ini menggunakan struktur tiga babak, di antaranya:

### a. Babak Pertama

Pada babak pertama ini, alur penceritaan disusun sebagai pengenalan dunia cerita, karakter, dan juga pengenalan akan konflik permasalahan.

Terdapat Sirrah, sutradara dari pemanggungan, duduk di barisan depan gedung teater yang kosong. Panggung di hadapannya terang, para aktor bergerak mengikuti naskah yang ia pilih untuk dipentaskan. Seharusnya semuanya berjalan sesuai rencana. Namun, semakin lama ia memperhatikan, ia menyadari kesalahan-kesalahan kecil yang tidak bisa ia biarkan begitu saja.

Ia bangkit dari duduknya, berjalan menuju panggung dengan langkah tergesa. Para aktor menghentikan gerakan mereka begitu ia berdiri di tepi panggung. Sirrah menunjuk ke beberapa posisi, mengoreksi *blocking*, memberi instruksi yang lebih tegas kepada pemeran utama, memastikan bahwa setiap detail di panggung sesuai dengan visinya.

Latihan terus berjalan, tetapi kekesalannya tidak berkurang. Ia kembali meminta pengulangan adegan, mengkritisi emosi yang belum cukup kuat, cara bicara yang kurang menekan, hingga penempatan properti yang baginya masih belum sempurna. Setelah

sekian lama, ia meninggalkan latihan sebentar, berjalan ke luar gedung melalui pintu belakang yang menuju ke *loading dock*. Ia mengeluarkan ponselnya, membuka artikel tentang pertunjukan yang akan digelar besok, tetapi yang paling ia rasakan adalah tekanan yang semakin berat di pundaknya.

Malam semakin larut ketika ia kembali masuk ke teater. Tapi ia belum selesai.

b. Babak Kedua

Pada babak kedua, cerita difokuskan pada pengembangan konflik, ketegangan dan tantangan yang semakin besar, Peristiwa besar yang mengubah arah cerita, hingga Momen kritis yang mendorong protagonis untuk mengambil tindakan drastis guna menyelesaikan konflik.

Latihan berlanjut hingga tengah malam. Setiap pergerakan para aktor semakin kaku, tetapi Sirrah tidak peduli. Ia tahu mereka lelah, tetapi baginya itu bukan alasan untuk berhenti. Pementasan semakin dekat, dan apa yang ia lihat di panggung masih jauh dari harapannya.

Ketika ia kembali melihat pemeran utama, Abi, lupa akan dialognya, kesabarannya habis. Ia langsung naik ke panggung, menghampiri aktor itu, berbicara dengan cepat dan tajam. Ia tahu tekanannya besar, tapi baginya, ini bukan hanya sekadar pentas. Ini adalah bentuk totalitas, sesuatu yang tidak bisa ditawar.

Suasana latihan semakin tegang. Tidak ada yang berbicara ketika ia turun dari panggung dan kembali ke tempat duduknya di barisan depan. Para kru bekerja lebih cepat, mengatur ulang properti yang ia minta. Setiap kali ia memberikan instruksi baru, mereka mengangguk tanpa banyak komentar. Latihan terus diulang, hingga akhirnya *stage manager* pertunjukkan ini mengingatkan bahwa gedung akan segera dikunci. Mereka akhirnya mengulang adegan sekali lagi sebelum pulang.

Keesokan harinya, persiapan berjalan seperti biasa. Kru mulai berdatangan, properti diatur ulang, lampu panggung dicek ulang. Namun, ada satu masalah yang segera terasa lebih besar dari apa pun. Abi tidak ada. Tidak ada jawaban dari ponselnya. Tidak ada tanda-tanda keberadaannya di kost. Beberapa kru mencoba mencari, bertanya kepada teman-temannya, tetapi tidak ada yang tahu di mana dia. Sirrah mulai gelisah, tetapi ia tidak bisa membiarkan itu menghambat segalanya. Pentas harus tetap berjalan. Ia meminta semua orang tetap mengikuti jadwal, memastikan semua elemen pertunjukan berjalan seperti yang telah direncanakan. Ia masuk ke ruang rias dan duduk diam. Suasana di luar semakin ramai, suara-suara dari *lobby* mulai terdengar.

Gong pertama dipukul. Sirrah menatap bayangannya di cermin, tetapi pikirannya ada di tempat lain. Gong kedua dipukul. *Stage manager* menghampirinya, menanyakan bagaimana kelanjutan

pementasan tanpa Abi. Ia tidak menjawab, hanya mengangguk pelan.

c. Babak Ketiga

Pada babak terakhir, cerita difokuskan untuk memperlihatkan klimaks, *falling action*, dan resolusi, penyelesaian konflik dari karakter utama dan dampaknya terhadap karakter.

Penonton mulai masuk ke dalam gedung pertunjukan. Suara mereka memenuhi ruangan. Lampu perlahan diredupkan, menandakan bahwa pertunjukan akan segera dimulai. MC mulai berbicara, mengumumkan bahwa pementasan akan dimulai.

Di panggung, tirai mulai terbuka perlahan. Terlihat panggung dengan *set* yang sudah diatur sesuai rencana, hanya saja, saat seharusnya Abi yang masuk melalui sisi kiri panggung, Sirrah perlahan masuk ke dalam panggung, mengenakan kostum yang seharusnya Abi kenakan. Ia berdiri dalam diam, menatap ke arah kursi penonton yang penuh. Semua orang menunggu. Tidak ada yang tahu apa yang sebenarnya terjadi.

8. *Breakdown Skenario*

Tabel 3.1 *Breakdown Skenario*

<i>Scene</i>	<i>I/ E</i>	<i>Location</i>	<i>D/ N</i>	<i>Cast</i>	<i>Description</i>	<i>Props</i>
1	I	Panggung Pertunjukan	N	Sirrah, Abi, Piala,	Satu hari sebelum pertunjukan. Sirrah sedang	Kursi, tangga, level, korek

				Ragil, Patung, Pekerja Panggung	melatih para aktornya untuk mementaskan pertunjukan yang ia sutradarai.	zippo, rokok, gantungan baju.
2	E	Pintu Masuk Loading Dock	N	Sirrah, Yanto	Sirrah sedang merokok dan bertemu Yanto.	Korek, rokok, handphone.
3	I	Lorong Loading Dock	N	Sirrah, Pekerja Panggung	Sirrah mengingatkan properti kepada pekerja panggung	Properti set panggung
4	I	Panggung Pertunjukan	N	Sirrah, Abi, Piala, Ragil, Patung, Pekerja Panggung	Sirrah memulai latihan kembali, hingga waktunya gedung untuk dikunci.	Kursi, tangga, level, korek zippo, rokok, gantungan baju.
5	I	Lorong Loading Dock	D	Sirrah, Pekerja Panggung	Hari pertunjukan telah tiba.	Properti set panggung
6	I	Panggung Pertunjukan	D	Sirrah, Ragil, Egi	Abi tidak bisa dihubungi.	Kursi, tangga, level, korek zippo, rokok, gantungan baju.
7	I	Lobby Gedung	N	Sirrah, extras penonton	Memperlihatkan penonton yang menunggu pertunjukan dimulai.	<i>Standing banner</i> , poster, meja, kursi.

					Sirrah keluar dan kemudian masuk kembali kedalam gedung.	
8	I	Ruang Make Up	N	Sirrah, Ragil, Piala, Patung	Sirrah duduk termenung di ruang make up. Ragil masuk untuk memberitahu Sirrah akan dipukulnya gong berikutnya.	Gelas aqua, tas, alat make up.
9	I	Gedung pertunjukan	N	Sirrah, Patung, Extras penonton	Pertunjukan dimulai, Sirrah menggantikan peran Abi.	Kursi, tangga, level, korek zippo, rokok, gantungan baju.

## 9. Breakdown Karakter

### a. Sirrah Renjani



Gambar 3.1 Foto Atiqah Hasiholan Pemeran Sirrah Renjani  
(Sumber: kapanlagi.com)

Tokoh ini akan diperankan oleh Atiqah Hasiholan, seorang aktris berkebangsaan Indonesia. Ia akan memerankan tokoh Sirrah Renjani, seorang sutradara teater berpengalaman yang ambisius dan

perfeksionis. Ia adalah orang yang dingin, tegas, dan memiliki gaya kepemimpinan yang keras dan tidak toleran terhadap kritik atau penolakan, sering kali memaksakan kehendaknya pada para aktor. Namun di balik sikap tegasnya, Sirrah menyimpan ketakutan akan kegagalan dan rasa tidak cukup baik.

Nama Lengkap : Sirrah Renjani  
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 22 September 1981  
Umur : 44 Tahun

b. Abi Putra Raka



*Gambar 3.2 Foto Abbi Koes Pemeran Abi*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Abbi Koes yang Dikirim Melalui WhatsApp)

Tokoh yang bernama Abi Putra Raka, adalah seorang aktor muda yang baru mulai dikenal dalam dunia teater. Abi memiliki jiwa yang peka dan mudah terpengaruh oleh lingkungan emosional di sekitarnya. Meskipun terlihat pendiam dan lugu, ia adalah orang berani mengambil keputusan. Dalam pementasan ini, merupakan kali pertama Abi bekerjasama dengan Sirrah dalam pementasannya.

Nama Lengkap : Abi Putra Raka

Tempat, Tanggal Lahir : Bandung, 17 Maret 1988.  
Umur : 37 Tahun

c. Ragil Solihin



Gambar 3.3 Foto Ragil Solihin Sidiq Pemeran Ragil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Ragil yang Dikirim Melalui WhatsApp)

Tokoh ini diperankan oleh Ragil Solihin Sidiq, ia adalah seorang *stage manager* sekaligus aktor di Kelompok Teater Kami. Peran yang ia mainkan bernama Ragil Solihin, seorang *stage manager* yang sudah cukup sering bekerja bersama Sirrah. Ia adalah orang yang logis, tegas, namun juga “tidak enakan” atau peduli terhadap perasaan orang lain.

Nama Lengkap : Ragil Solihin  
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 2 Agustus 1984.  
Umur : 41 Tahun

d. Piala Lolita



*Gambar 3.4 Foto Piala Dewi Lolita Pemeran Piala*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Piala)

Tokoh ini diperankan oleh Piala Dewi Lolita. Ia adalah seorang aktor yang berasal dari Jakarta dan kerap menjadi aktor di Kelompok Teater Kami. Ia akan memerankan tokoh Piala Lolita, seorang aktor yang berpengalaman dan cukup dikenal. Ia cukup sering bekerja bersama Sirrah dalam pementasannya. Ia dikenal sebagai orang yang cair, humoris, dan juga serius akan apa yang ia kerjakan.

Nama Lengkap	: Piala Lolita
Tempat, Tanggal Lahir	: Jakarta, 6 Juli 1979.
Umur	: 46 Tahun

## **B. Konsep Sinematik**

### **1. Akting**

Untuk mewujudkan penggunaan gaya realis pada film ini, akting menjadi peran penting. Akting realis mengacu pada pemeranan para aktor yang berusaha memerankan karakter mereka dengan cara yang terasa alami,

meyakinkan, dan sesuai dengan realitas atau kehidupan nyata. Tujuan dari gaya akting realis ini adalah membuat penonton merasa dekat dan terlibat secara emosional dengan cerita dan karakter, dan juga menciptakan pengalaman yang mendalam, juga autentik. Maka dari itu, gaya akting realis yang dikembangkan oleh Konstantin Stanislavsky, seorang teoritikus teater dan bapak akting realis, menjadi sangat penting.

Sistem dari Stanislavsky terhadap akting realis adalah penekanannya pada kejujuran emosi dan pemahaman psikologi karakter. Aktor harus memahami latar belakang, situasi, dan kondisi karakter dalam naskah, kemudian mengikatnya dengan menarik pengalaman emosional pribadi untuk membangun ekspresi yang autentik. Tidak hanya itu, aktor juga harus masuk kedalam pola pikir peran yang dimainkan, seperti cara pikirnya, emosi, hingga pertanyaan “bagaimana jika saya benar-benar berada dalam posisi ini?.”

## 2. *Mood and Look*



Gambar 3.5 *Mood and Look Grabstill Dummy Malam Bencana*  
(Sumber: Dummy Malam Bencana)



Gambar 3.6 Mood and Look Grabstill Dummy Malam Bencana  
(Sumber: Dummy Malam Bencana)

Dalam pewujudan pengalaman sinematik yang kuat, *mood and look* merupakan salah alat representasi naratif yang penting. Dalam film “Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan”, *mood and look* yang akan diterapkan berpacu pada warna hangat dan realistis, dengan menggunakan lampu panggung yang *bold* untuk menciptakan suasana tegang di atas panggung. Berikut warna-warna acuan untuk film ini:



Gambar 3.7 Palet Warna

### 3. Blocking

*Blocking* dalam film merujuk pada pengaturan terhadap pergerakan aktor, kamera, dan juga objek dalam suatu adegan. *Blocking* dapat digunakan

untuk mengarahkan perhatian penonton dan menyampaikan pesan tertentu secara visual. Penerapannya dalam film “Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemangggungan Bencana yang Direncanakan” akan mengarah pada pergerakan aktor yang terkesan spontan dan tidak dipaksakan, penggunaan ruang panggung yang natural, dan komposisi kamera yang fleksibel. Untuk menangkap pergerakan aktor agar lebih maksimal, digunakan juga pergerakan kamera yang tidak terputus atau *long take*, guna memberikan perasaan terhadap penonton akan apa yang sebenarnya terjadi, dengan memperlihatkan keseluruhan pergerakan aktor.



Gambar 3.8 Grabstill Blocking Dummy Malam Bencana  
(Sumber: Dummy Malam Bencana)



Gambar 3.9 Grabstill Blocking Dogville  
(Sumber: film-grab.com)

Dalam film *Dogville* (2003), karya Lars von Trier, menampilkan pendekatan *blocking* yang unik dengan latar minimalis berupa garis kapur yang menggambarkan tata ruang kota tanpa set fisik. Dengan ruang yang "terbuka" namun tetap membatasi, *blocking* dalam film ini berfungsi untuk mengungkap hierarki sosial dan tekanan psikologis terhadap tokoh utama. Karakter sering ditempatkan dalam pola yang mencerminkan dominasi dan penindasan, di mana penduduk desa mengelilingi atau membatasi pergerakan karakter utama. Selain itu, von Trier menggunakan teknik *long take* untuk menangkap interaksi secara utuh, memperkuat kesan dokumentatif sekaligus membiarkan ketegangan berkembang secara organik dalam satu ruang yang terasa tertutup meski secara fisik terbuka.

Dalam film yang akan penulis buat, pergerakan kamera *long take* akan berfokus pada karakter utama dengan mengikuti gerak langkahnya kemanapun ia pergi untuk memberikan kesan dokumentatif. Kemudian, secara simbolik, karakter utama yang obsesif diperlihatkan dengan tata letak ia bergerak yang repetitif.

#### 4. Sinematografi

Sinematografi dalam film “Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan” menjadikan *long take* sebagai fokus utama, didukung oleh penggunaan kamera *handheld* untuk menciptakan gerakan yang lebih organik dan dinamis, sekaligus memperkuat komposisi yang merepresentasikan ketegangan. Pendekatan ini dirancang untuk

membawa penonton lebih dekat dengan kondisi psikologis karakter utama, khususnya dalam menggambarkan obsesinya, sehingga atmosfer yang dihasilkan terasa lebih reflektif dan intens.

Penggunaan *long take* dalam film ini menjadi penting ketika membahas gaya realis. Dalam bukunya “*What is Cinema? 2*”, Andre Bazin mengatakan bahwa pendekatan baru dalam *editing* dan *mise-en-scene*, terutama *long take* dan *depth of field* dapat membuat *filmmaker* menghargai integritas ruang-waktu dalam film. Selain itu, gerak kamera yang lebih observasional dan minim intervensi memungkinkan penonton untuk secara aktif mengamati ekspresi, gestur, dan interaksi karakter tanpa gangguan penyuntingan yang manipulatif.

Penggunaan *long take*, digunakan pada saat karakter sedang tergesa atau sedang mengeluarkan sisi “obsesif”nya pada saat latihan. Begitupun dengan teknik *handheld* yang digunakan setiap pergerakan *long take* mengikuti karakter.

Selain pergerakan kamera *long take* dan *handheld*, peran rasio dalam format dan komposisi film ini juga tidak kalah penting. Dengan menggunakan rasio 2.35:1 saat karakter utama berada di dalam panggung, penonton diajak untuk merasakan betapa luasnya dunia teater bagi karakter utama. Rasio yang luas digunakan sebagai bentuk taman bermain karakter utama, di mana ia dapat mengutarakan obsesinya. Di sisi lain, perubahan rasio ke 4:3 saat karakter utama berada di luar panggung digunakan sebagai bentuk representasi dari sempitnya dunia luar bagi karakter utama. Perubahan rasio ini menjadi bumbu dalam film ini dikarenakan penggunaannya yang hanya digunakan dalam 1

*scene*, hal tersebut dilakukan guna memberikan perasaan menonton yang kaget akan perubahan tersebut, dan akhirnya tidak menjadi berlebihan digunakan. Terlepas dari itu, pada 1 *scene* tersebut, perubahan rasio juga menjadi tanda bahwa itu satu satunya momentum dimana Sirrah tidak dapat mengeluarkan obsesinya pada teater ataupun hal yang berhubungan dengan apa yang ia cintai. Perubahan rasio tersebut juga digunakan untuk menciptakan perasaan ironis terhadap apa yang dirasakan oleh karakter.



Gambar 3.10 Grabstill Sinematografi Dummy Malam Bencana  
(Sumber: Dummy Malam Bencana)



Gambar 3.11 Grabstill Perubahan Rasio Dummy Malam Bencana  
(Sumber: Dummy Malam Bencana)

## 5. Lighting

Penggunaan cahaya alami atau realis dalam film ini menyesuaikan dengan suasana di atas panggung, membiarkan siraman cahaya yang tajam, pencahayaan redup (*low light*), dan tampilan yang tidak terkesan diatur untuk kebutuhan film, melainkan untuk merefleksikan atmosfer teater dalam pementasan yang sedang dipersiapkan oleh karakter utama. Pendekatan ini bertujuan menciptakan suasana yang intim sekaligus mencekam, memperkuat ketegangan yang terjadi di atas panggung.



Gambar 3.12 Grabstill Lighting Film Whiplash  
(Sumber: film-grab.com)

## 6. Tata Rias dan Busana

Penggunaan busana dalam film ini mengikuti gaya realis dengan menekankan keaslian dan kedekatan dengan kehidupan sehari-hari. Setiap kostum dirancang agar sesuai dengan profesi para karakter sebagai aktor, mencerminkan realitas dunia teater. Pakaian yang dikenakan, seperti kaos oblong yang sedikit lusuh, celana jeans, celana pendek, hingga sandal, dipilih untuk mencerminkan kenyamanan dan kesederhanaan, mengingat para karakter menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk berlatih. Hanya akan ada satu adegan di mana karakter utama mengenakan jubah

panjang, di saat ia harus berperan menjadi karakter dalam pementasannya itu. Kemudian, terkhusus untuk karakter utama, aksesoris pada penataan busana yaitu kalung *pearl* dan juga kaos yang bagian lengannya dipotong menjadi ciri khas karakter utama, guna menciptakan kesan bahwa memang karakter yang obsesif kerap memiliki satu kebiasaan atau ciri khas pada gaya busananya.

Sama halnya dengan penataan busana, tata rias pada setiap aktor juga akan sangat alami, dengan menghindari penggunaan *make-up* yang terlalu tebal atau berlebihan. dengan menghindari penggunaan *make-up* yang terlalu tebal atau berlebihan. Tata rias dan tata rambut akan difokuskan pada penekanan kondisi yang dialami karakter, seperti kelelahan, ketegangan, atau kelesuan, sehingga mendukung realisme dalam penampilan mereka.

## 7. *Setting*

*Setting* tempat pada film ini akan berlokasi dan berfokus pada ruang ruang di dalam gedung teater, sesuai dengan latar cerita, di mana karakter utama akan mementaskan pertunjukan teaternya. Penggunaan *set* yang minim menjadi penting untuk memfokuskan pada peristiwa yang sedang terjadi, dan lingkungan dari karakter.

*Setting* panggung dan area lain di dalam gedung digunakan untuk merepresentasikan dunia yang diobsesikan oleh karakter utama. Sementara itu, satu set di luar gedung digunakan untuk menegaskan ironi bahwa dunia luar, yang seharusnya luas, justru terasa sempit bagi karakter utama. Hal ini

mencerminkan keterbatasannya dalam melihat kehidupan di luar teater, yang merupakan satu-satunya hal yang ia cintai.



Gambar 3.13 Auditorium Teater Kecil Taman Ismail Marzuki  
(Sumber: Kompas.com)

## 8. *Editing*

*Editing* atau penyuntingan gambar dalam film ini dirancang untuk mendukung sinematografi dan unsur realis lain dalam film ini dengan berfokus pada *editing* yang menghindari intervensi terhadap *shot-shot long take* pada sinematografi, dan pemotongan yang terlalu tajam atau dramatis yang dapat mengganggu alur cerita dan nuansa realis. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan nuansa visual yang meyakinkan dan berjalan halus, dan juga memberikan ruang bagi narasi dan visual untuk berkembang secara natural.

Dalam aspek *editing*, khususnya *color grading*, warna dalam film ini mengikuti palet yang telah ditentukan, dengan dominasi warna hangat dan *bold*.

Salah satu elemen khas dalam *color grading* adalah perubahan drastis pada *tone* warna, dari *full color* menjadi hitam putih saat karakter utama berada di luar gedung. Perubahan ini merepresentasikan bagaimana ia memandang hidupnya yang hanya terasa "berwarna" ketika berada di dalam gedung teater, dunia yang ia obsesikan, sementara di luar, segalanya tampak redup.

Hal yang dihindari dalam aspek *editing* adalah penggunaan efek visual yang berlebihan serta filter yang terlalu dramatis, yang dapat mengurangi kesan realisme dalam film. Pendekatan *editing* lebih mengutamakan transisi yang halus dan alami, tanpa manipulasi visual yang mencolok, sehingga mempertahankan keautentikan pengalaman yang dialami karakter. Dengan demikian, setiap adegan tetap terasa organik dan mendukung gaya realis yang diterapkan, memungkinkan penonton untuk lebih fokus pada emosi dan dinamika yang terjadi tanpa distraksi teknis yang tidak perlu.

## 9. Audio

Konsep *audio* atau suara dalam film ini mengikat gaya realis pada *editing*, yakni dengan membangun nuansa dramatis pada *sound design*, namun tetap berasal dari dalam dunia cerita yang dapat didengar oleh karakter-karakter di dalam film, sehingga tidak terkesan terlalu dibuat-buat atau nonrealis. *Audio* dalam film ini menghindari penggunaan *scoring* yang berlebihan, dikarenakan pada film realis, musik memang bukan menjadi penggerak utama. Musik hanya digunakan sekali pada babak akhir di mana puncak konflik memuncak untuk memperkuat adegan.

