

Kole Nak Nusa Dalam Film Pendek

I Gusti Made Aryadi¹, I Kt Suteja², I Nyoman Suardina³

^{1,2,3}Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Pascasarjana,
Institut Seni Indonesia Denpasar

¹ *aryapetandakan@gmail.com*

Nusa Penida memiliki dialek yang beragam yang merupakan sebuah keunikan yang tak ternilai harganya. Namun, bagaimana dialek tersebut dapat menjadi kebanggaan bila di sisi lain keunikan dialek tersebut dijadikan guyonan atau bahkan menjadi bahan pem-bully-an. Berdasarkan uraian di atas, muncul ketertarikan penggarap untuk menciptakan karya seni dalam bentuk film pendek berjudul "Kole Nak Nusa". Karya ini mencoba menjawab pertanyaan (1) nilai kebangsaan apakah yang diangkat, (2) teknis dan bentuk penggarapan, serta (3) apa makna film yang dapat disampaikan. Tujuan penciptaan karya film ini adalah menciptakan karya seni berdasarkan atas fenomena yang terjadi di masyarakat, khususnya terkait dengan perbedaan dialek antar daerah di Bali. Karya Film pendek "Kole Nak Nusa" mengangkat nilai kebangsaan yang bangga akan identitas diri bangsa. Proses penggarapan Karya Film pendek "Kole Nak Nusa" dimulai dari (1) mencari dan menemukan fenomena di Nusa Penida, (2) melakukan riset dan mengumpulkan bukti-bukti visual, (3) proses mengkhayal dan berimajinasi, dan bereksplorasi, (4) proses kreatif penciptaan karya, dan (5) estimasi karya. Karya Film pendek "Kole Nak Nusa" digarap dengan teknis visual neorealis dan dalam bentuk film pendek berdurasi 20 menit. Makna atau pesan yang disampaikan melalui film pendek "Kole Nak Nusa" adalah mencintai kebudayaan bangsa sendiri tanpa harus malu dikritik oleh orang lain.

Kata kunci: *dialek Nusa Penida, karya film pendek, Kole Nak Nusa, makna film*

Nusa Penida has various dialects which are incomparably unique. However, what is interesting is that a dialect can become a pride if on the other hand the uniqueness of the dialect is made into jokes or even becomes a bullying material. Based on the description above, there was an interest from the researcher to create artwork in the form of a short film entitled "Kole Nak Nusa". This work tries to answer the question (1) What is the nationality value was raised, (2) technical and form of cultivation, and (3) what is the meaning of the film that can be conveyed. The purpose of this film is to create works of art based on the phenomena that occur in the community, especially related to differences in dialect between regions in Bali. The short film "Kole Nak Nusa" raises the nationality that is proud of the national identity. The process of producing the short film "Kole Nak Nusa" starts from (1) looking for and finding phenomena in Nusa Penida, (2) researching and collecting visual evidence, (3) the process of contemplating and imagining, and exploring, (4) the creative process of works, and (5) estimation of works. The short film "Kole Nak Nusa" was worked on with visual neorealist techniques and in the form of a 25-minute short film. The meaning or message conveyed through the short film "Kole Nak Nusa" is to love the culture of the nation itself without being ashamed to be criticized by others.

Keywords: *nusa penida dialect, short film work, kole nak nusa, meaning of film*

Proses review : 2 - 30 september 2018, dinyatakan lolos 1 oktober 2018

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan ragam budaya termasuk bahasanya. Berada dalam pertemuan antara benua Asia dan Australia, menjadikan Indonesia sebagai pusat percampuran budaya yang membentuk ciri khas budaya tersendiri. Bahasa merupakan salah satu dari tujuh unsur kebudayaan dan Indonesia memiliki begitu banyak bahasa dari setiap kelompok masyarakat (suku bangsa). Selain perbedaan struktur bahasa setiap suku bangsa, tidak jarang pula ditemukan variasi intonasi suara yang dilafalkan atau diucapkan, yang dikenal dengan istilah dialek. Dialek atau *dialect* berasal dari bahasa Yunani *dialektos*. Kata *dialektos* digunakan untuk menunjuk pada keadaan bahasa di Yunani yang memperlihatkan perbedaan-perbedaan kecil dalam bahasa yang mereka gunakan (Wikipedia 2017). Dialek dibedakan berdasarkan kosa kata, tata bahasa, dan pengucapan. Jika perbedaannya hanya berdasarkan pengucapan, maka disebut aksent.

Indonesia sebagai negara kepulauan yang memiliki lebih dari 17.000 pulau yang saling terpisah satu sama lain dihuni oleh berbagai masyarakat dengan kondisi geografis, demografis dan faktor-faktor alam lain. Hal tersebut melahirkan banyak variasi budaya yang masing-masing memiliki keunikan. Hal ini dapat membuktikan bahwa sekalipun suatu pulau di Indonesia tidak terlalu besar, tetapi memiliki kemungkinan variasi budaya yang begitu banyak.

Pulau Bali secara geografis terletak di selatan Indonesia dan dari pembagian waktu Pulau Bali masuk dalam pembagian WITA (Waktu Indonesia Bagian Tengah). Lokasinya yang diapit oleh Pulau Jawa dan Lombok memberi warna tersendiri dalam akulturasi budayanya termasuk bahasa itu sendiri. Provinsi Bali memiliki 8 Kabupaten dan 1 Kota Madya dan terdiri dari 4 pulau besar yaitu: Pulau Bali (Bali daratan), Pulau Nusa Penida, Nusa Lembongan dan Nusa Ceningan. Dari keempat pulau tersebut yang menjadi pusat atau barometer adalah Pulau Bali (Bali daratan). Pulau Nusa Penida, Nusa Lembongan dan Nusa Ceningan secara administratif termasuk dari wilayah Kabupaten Klungkung.

Setiap daerah Kabupaten di Bali memiliki ciri budaya masing-masing, termasuk dari sisi dialek bahasanya. Setiap daerah di Bali memiliki aksent dialek yang bervariasi tergantung dari letak geografis dan juga kondisi sosialnya. Buleleng dengan dialeknnya yang keras, Badung dan Gianyar dengan vokal 'o' di akhir pengucapannya dan yang paling kental adalah dialek Nusa Penida di Kabupaten Klungkung dan mungkin banyak yang belum mengetahui. Gugusan pulau Nusa Penida sendiri memiliki garis pantai

yang cukup panjang, hal ini menjadikan Nusa Penida memiliki potensi wisata yang cukup baik. Ciri khas masyarakat pesisir yang senantiasa berhubungan dengan kegiatan pantai, juga membentuk ciri khas bahasanya yang sangat unik dan tidak ditemukan di tempat lain.

Apabila dicermati lebih jauh, seringkali perbedaan-perbedaan bahasa yang unik ini dijadikan sebuah *guyonan* (gurauan) antara komunitas atau kelompok masyarakat. Ironisnya *guyonan* tersebut sering berakhir dengan aktivitas perundungan (*bullying*) dengan implikasi yang sangat luas. Hal ini sering terjadi pada kelompok minoritas seperti masyarakat Nusa Penida rantau sebagai pengguna dialek Nusa Penida yang sering terkena dampaknya. Sebagai contoh, orang yang menggunakan dialek Nusa Penida tersebut akan mengalami krisis percaya diri dan merasa malu akan budaya yang dimilikinya. Hal ini bisa saja bermuara pada kenyataan bahwa mereka tidak akan mengajarkan dialek tersebut kepada generasinya karena tidak ingin anak cucunya bernasib seperti mereka yang hanya menjadi *geguyonan* diantara komunitasnya. Persoalan bahasa ini terasa sangat penting untuk disoroti. (Tika 2015 dalam kulkulbali.co).

Jika hal ini benar-benar terjadi akan sangat disayangkan karena hal-hal kecil dapat menghilangkan identitas budaya lokal. Bahkan jika implikasi masalah ini menjadi meluas bisa jadi menghilangkan nilai-nilai lokal jenius. Penggarap merasa berempati terhadap persoalan tersebut, sehingga muncul kegelisahan untuk menuangkan masalah tersebut ke dalam sebuah media audio visual. Gagasan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai penyadaran masyarakat bahwa hal-hal seperti itu dalam kehidupan berbangsa di zaman modern ini tidak harus terjadi. Namun lebih jauh masyarakat khususnya generasi muda semestinya mendapatkan pendidikan yang lebih luas untuk membangun karakter mental yang dapat menguatkan nilai kebangsaan.

Selain itu, akan ada nilai kebangsaan melalui gerakan Pramuka sebagai benang merah di dalam film ini. Mengapa gerakan Pramuka akan ditonjolkan? Karena melihat selama ini degradasi mental anak-anak bangsa tergambar melalui perilaku-perilaku buruk yang membuat generasi muda semakin terpuruk di zaman *modern* ini. Sehingga momentum gerakan Pramuka sebagai sikap pendidikan karakter mental untuk membangun nilai persatuan dalam perilaku-perilaku menyimpang oleh generasi muda. Gerakan Pramuka sebagai cermin untuk membangkitkan semangat persatuan untuk menciptakan semangat bagi generasi muda untuk selalu mencintai bangsanya.

Berdasarkan uraian di atas muncul ketertarikan penggarap untuk menciptakan karya seni audio visual dalam bentuk film pendek berdurasi 25 menit. Film ini dirancang untuk mengakomodasi tema secara singkat dan efisien yang berasal dari kejadian-kejadian yang memiliki unsur verbalitas keseharian yang mengandung *guyonan* (gurauan) tentang dialek anak Nusa Penida di tengah-tengah kegiatan komunitas. Alur cerita dalam film ini berdasarkan fiksi, sesuai dengan inspirasi penggarap untuk membangun plot cerita yang dapat membangun karakter yang diinginkan. Narasi dalam film diciptakan sealami mungkin agar memiliki kesan natural dalam pendramaan yang sederhana. Meskipun demikian penggarap berusaha agar setiap adegan dalam film ini dapat membangkitkan kenangan atau menimbulkan dejavu. Bagi masyarakat penonton yang pernah mengalaminya, boleh jadi beberapa kalimat dalam dialog dapat mengundang tawa. Meskipun demikian kualitas penggarapan tetap menjadi prioritas.

Melihat bentuk film secara keseluruhan, film ini termasuk dalam genre drama fiksi komedi. Adapun teori yang digunakan untuk melandasi film ini adalah: pertama berdasarkan bentuknya, digunakan teori Neorealisme Italia. Menurut pendapat M. Ariansah (2014:128) menjelaskan bahwa teori ini mendasarkan sebuah gerakan sinema yang berusaha memperlihatkan kenyataan yang dialami oleh masyarakat sebagaimana adanya dari sudut pandang kelas bawah. Jika dilihat secara umum teori ini mengangkat permasalahan dari sudut pandang kelas sosial yang berbeda mengenai berbagai kesulitan dalam penderitaan hidup manusia. Kedua, teori semiotika yang didasarkan pada pendapat Danesi dan Perron (1999: 23) bahwa sebagai ilmu yang merangkai tanda, semiotika melihat tanda sebagai gejala budaya, yakni sebagai suatu sistem pemaknaan. Dalam film ini pemaknaan yang akan ditunjukkan adalah dialek Nusa Penida sebagai identitas signifikan yang menjadi pokok permasalahan. Selain itu, terdapat suasana yang menyelimuti tokoh utama baik dalam suka maupun duka. Selanjutnya klimaks dan ending yang menjadi inti gagasan dimaksudkan untuk mengarahkan opini penonton dalam membangkitkan nilai kebangsaan. Ketiga, teori film menurut Rabiger (2008:16) sebuah proyek film baru harus tentang sesuatu yang bermakna bagi anda, bukan hanya sebuah latihan dalam keterampilan dasar. Film ini juga sebagai bahasa intelektual untuk mengungkap semua realita yang terjadi dalam kehidupan ini. Dengan rangkain gambar bergerak maka film ini akan memiliki visual gambar yang mengungkap suatu kejadian dan memberikan pesan kepada penonton.

Sebuah karya film tergantung dari inspirasi yang didapat oleh sang penggarap ketika mulai menga-

dakan pemikiran dan mengeksplorasi pikiran yang ada pada dirinya, untuk menciptakan suatu karya yang penuh makna. Sebuah film adalah bentuk impresi dari diri seorang pembuat film yang terbentuk dari karakternya, dimana sebuah ungkapan pada diri seorang pembuat film disampaikan melalui visualisasinya. Melalui media film, pesan yang ingin disampaikan dapat semakin mendekati keadaan yang sesungguhnya. Mengapa? karena pesan yang disampaikan dalam film disuguhkan secara audio visual. Audio visual juga harus mempunyai estetika seni. "Estetika tidak hanya membicarakan karya-karya seni yang indah, tetapi juga membicarakan masalah cita rasa dan patokan dalam membuat pertimbangan atau penilaian tentang nilai seni" (Ali, 2011: 2). Dengan kata lain penonton dapat mendengar, melihat, sekaligus merasakan secara langsung apa yang ingin disampaikan oleh si pembuat film. Dengan penyajian dan konsep yang baik, diharapkan penonton dapat terbawa secara emosional terhadap cerita film yang dibuat.

Berdasarkan tujuan untuk merangkum dan menyampaikan tema dengan singkat dan efisien, maka film ini diberi judul "*Kole Nak Nusa*". Judul ini dibuat singkat namun secara tidak langsung menyiratkan makna kepemilikan karakter yang kuat dalam gambaran penokohan, yakni sebagai seorang anak Nusa Penida yang bangga mengusung nilai kederaahannya. *Kole Nak Nusa* berasal dari kata "*Kole*" yang artinya Saya, "*Nak*" artinya Orang, dan "*Nusa*" artinya Nusa Penida. Karya ini mengangkat kearifan lokal Nusa Penida yaitu dialektanya yang sangat khas. Penggarapan film ini akan menggunakan dialek Nusa Penida dan Bahasa Bali sehingga sangat jelas perbedaan dialek para pemain di dalam film ini. Alasan penggarap mengangkat kearifan lokal karena penggarap ingin lebih mengenalkan kearifan lokal yang ada di Klungkung salah satunya adalah dialektanya.

Teknis dalam film "*Kole Nak Nusa*" digarap dengan berbagai teknis yakni: sinematografi, artistik, suara dan editing. Pertama, secara sinematografi *mood* yang dicapai adalah mood realitas tentang kehidupan anak asli Nusa penida, dengan pergerakan kamera yang tidak begitu stabil untuk memunculkan kesan yang atraktif di dalam film yang memiliki genre drama komedi fiksi. Kedua, artistik dalam film ini mengambil konsep kesederhanaan dan apa adanya, namun memiliki nuansa yang nyata. Secara keseluruhan, penggarap mencoba mewujudkan elemen-elemen visual serta warna pencahayaan yang ada dalam film ini sedekat mungkin dengan kehidupan nyata atau biasa disebut dengan realis, yaitu menciptakan citra yang dekat dengan kenyataan secara menyeluruh. Ketiga, suara dalam film "*Kole Nak Nusa*" memiliki beberapa elemen suara yakni: Per-

tama, *speech*, merupakan unsur suara yang berupa percakapan dari tokoh dalam film. Di dalam film ini, penggarap akan menggunakan *dialog* dan terdapat *voice over*. Kedua, musik, merupakan unsur suara dalam film ini, dimana musik dapat mengatur dan merangsang emosi penonton sesuai dengan kebutuhan dramatik cerita. Musik dalam film ini menggunakan musik fungsional dan musik realis. Musik fungsional adalah musik yang berasal dari luar cerita dan memiliki fungsi sebagai perangsang emosi penonton. Adapun musik realis, yaitu musik yang berasal dari dalam ruang cerita yang berfungsi menciptakan kesan realis pada cerita. Ketiga, efek suara, merupakan suara yang dihasilkan dari aktifitas tokoh ataupun benda yang terdapat di dalam *frame*. Selain itu juga terdapat efek yang berasal dari luar *frame* yang dapat berfungsi sebagai penambah unsur dramatik film. Berdasarkan berdasarkan jenisnya, efek suara dalam film dibagi menjadi dua bagian, yaitu efek suara yang berasal dari suatu sumber suara tertentu (*spot effect*) dan efek suara yang berasal dari sumber suatu tempat seperti *room tone* dan *ambience* (*general effect*). Pada film ini, kedua jenis efek suara digunakan oleh penggarap. Selanjutnya keempat, editing dalam film "*Kole Nak Nusa*" adalah *continuity editing*. hal ini dimaksudkan agar setiap *scene* dalam keseluruhan cerita mempunyai keterkaitan dan hubungan yang jelas, selain itu juga editing ini digunakan agar penonton tidak terganggu dan terinterupsi oleh *editing* itu sendiri.

Bentuk film "*Kole Nak Nusa*" ini adalah Sinema *Hollywood Klasik* yang naratif, dimana peristiwa yang ada di dalamnya memiliki hubungan kausalitas dengan sebab akibat pada tujuan tokoh utamanya untuk mencapai tujuan. Struktur film "*Kole Nak Nusa*" sendiri menggunakan pola non-linear karena ada *flashback* dalam cerita ini. Film ini memiliki realita kehidupan yang tampak di visualnya. Film ini memiliki struktur cerita tiga babak yaitu : *Opening*, *Middle* dan *Closing* sehingga struktur itu memiliki kualitas dramatik yang jelas. Melalui film "*Kole Nak Nusa*" ada niat penggarap untuk menegaskan bahwa apa yang dimiliki oleh Nusa Penida ini dengan dieleknnya yang khas, bukanlah hal yang perlu di jadikan ketidakpercayaan diri, tetapi sebaliknya mampu menjadi identitas penanda yang khas terhadap masyarakat Nusa Penida itu sendiri. Maka dari itu film ini sangat penting untuk diciptakan agar pola pikir masyarakat dan generasi muda tetap selalu bangga akan identitas dirinya.

METODE PENCIPTAAN

Karya Film Pendek "*Kole Nak Nusa*" diciptakan melalui serangkaian proses yang saling terkait satu sama lain. Konsep film dirumuskan pertama kali

kemudian dilanjutkan dengan landasan penciptaan. Landasan yang sudah mantap, kemudian dimodelkan ke dalam model penciptaan. Model tersebut kemudian dikerjakan melalui proses kreatif beserta serangkaian tahapan produksi

Konsep

Karya penciptaan seni yang akan penggarap buat nantinya adalah suatu garapan film pendek bergenre drama berdurasi kurang lebih 20 sampai 25 menit, yang mengambil *setting* di Nusa Penida Kabupaten Klungkung. Film yang mengambil latar belakang kehidupan masyarakat Nusa Penida ini memiliki beberapa tokoh anak kecil sebagai pengantar dalam film, dimana nantinya tokoh ini sebagai *point of view* penonton. Teknis dalam film ini akan menggunakan sistem riset dengan cara observasi, dimana pada tahap observasi penggarap akan langsung berada di lokasi Nusa Penida untuk memahami dan mempelajari karakteristik tempat dan kehidupan masyarakatnya. Ide dalam film ini muncul ketika beberapa tahun yang lalu dan membuat penggarap saat ini ingin mengangkat beberapa fenomena menarik seperti bahasa dan dialek Nusa Penida yang sangat kental. Dalam film ini nantinya penggarap akan mengkonsepkan sebuah alur cerita yang diawali dengan tokoh utama yang merenung karena ayahnya telah meninggal dan membuat ia sangat terpukul. Plot awal inilah yang nantinya akan menyambung kisah selanjutnya dan menjadi benang merah dalam cerita ini.

Selain itu cerita ini akan menggambarkan sebuah kebanggaan dari beberapa anak kecil yang selalu bangga terhadap tanah kelahirannya dan bahasa asli Nusa Penida. kebanggaan inilah yang akan menjadi konflik dalam film untuk mencapai tujuan dari kebanggaan itu. Konflik-konflik yang akan diciptakan adalah konflik internal dan eksternal. Film tentang Nusa Penida ini adalah sebuah film pendek yang menampilkan kejadian yang sesuai dengan keadaan sebenarnya, yaitu yang berkaitan erat dengan cerita dramatik, dan artistik, agar penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan pemain dalam cerita ini. Lalu terdapat juga *planting information* untuk memberikan informasi kepada penonton secara langsung, tetapi penonton baru merasakan di pertengahan gangguan dalam film ini. Setiap tokoh atau karakter yang bermain dalam film tentang Nusa Penida nantinya akan memerankan menggunakan bahasa daerah Bali/bahasa Nusa Penida. Hal ini digunakan untuk menunjang dan memperkuat isi dari film itu sendiri. Bahasa ini menunjukkan suatu keadan realitas dan mampu mengajak penonton untuk tetap mencintai bahasa daerah. Alasan lain penggarap memilih untuk menggunakan bahasa Bali adalah karena *setting* cerita dan tempat akan berada di Bali yaitu di Nusa Penida, karena untuk memberikan kesan mood yang

terjadi sesuai realita yang ada. Selain itu dalam cerita tentang Nusa Penida ini elemen-elemen *Mise en scene* (segala sesuatu yang tampak di layar) sangat penting di dalamnya, karena disini penggarap akan selalu berbicara dan melihat *setting, property, wardrobe, karakter, lighting dan blocking*, untuk menunjang isi dan apa yang terlihat di dalam film. Sebagai sutradara, penggarap sangat tertantang untuk semua itu, terlebih nantinya bagaimana penggarap harus mampu menimbulkan dan membentuk karakteristik dari setiap karakter dalam film ini.

Oleh karena itu, terlahirlah sebuah konsep untuk menciptakan film yang mengangkat kearifan budaya lokal dengan fenomena isu sosial yaitu dialek Nusa Penida. Pada kehidupan realita yang bisa penggarap jadikan ke dalam sebuah cerita, karakter, emosi dan kebiasaan tentunya hal tersebut sudah termasuk dalam unsur drama. Seperti yang di ungkapkan (Rabiger, 2008:21) "*Any real-life situation containing characters, events, situations, and conflicts has the elements of drama, and thus the potential to become a full-blown story*". "Setiap situasi kehidupan nyata yang mengandung karakter, peristiwa, situasi, dan konflik memiliki unsur drama, dan dengan demikian potensi untuk menjadi sebuah cerita yang begitu dramatik".

Landasan Penciptaan

Dalam sebuah karya seni sesuai kerangka ilmiah dan sistematis, diperlukan suatu pendekatan yang mampu memberi penjelasan secara logis. Penjelasan secara logis dalam sebuah karya ilmiah dibutuhkan bukan hanya sebagai sebuah karya dengan nilai ilmiah yang universal, tetapi juga sebagai sebuah pengakuan di dunia akademis. Landasan teori penciptaan yang penggarap gunakan mampu menjelaskan fenomena bahasa Nusa Penida dalam proses dinamika budaya, sekaigus memberi pemurnian terhadap bahasa Nusa Penida itu sendiri tidak dengan sudut pandang lain, tetapi sudut pandang masyarakat Nusa Penida itu sendiri dalam proses penggunaan bahasanya di kehidupan sosial. Landasan penciptaan ini akan menggunakan beberapa pendekatan teori dalam penciptaannya, antara lain: teori Neorealisme Italia, teori semiotika dan teori film.

Teori Neorealisme Italia: Menurut pendapat M. Ariansah (2014:128) menjelaskan bahwa teori ini mendasarkan sebuah gerakan sinema yang berusaha memperlihatkan kenyataan yang dialami oleh masyarakat sebagaimana adanya dari sudut pandang kelas bawah. Jika dilihat secara umum teori ini mengangkat permasalahan dari sudut pandang kelas sosial yang berbeda mengenai berbagai kesulitan dalam penderitaan hidup manusia. Film "Kole Nak Nusa" memiliki latar belakang kehidupan sosial

dari kalangan menengah kebawah, di mana tokoh utamanya memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dan selalu mendapatkan penderitaan dengan cara di olok-olok karena dialek Nusa Penidanya.

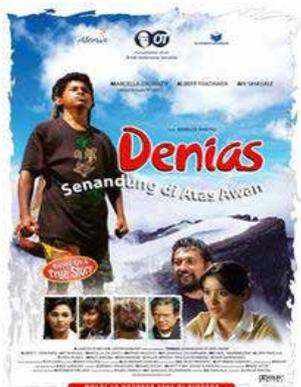
Teori Semiotika: Menurut (Danesi dan Perron 1999: 23) sebagai ilmu yang mengkai tanda, semiotik juga melihat tanda sebagai gejala budaya. Seiotik melihat kebudayaan sebagai suatu "sistem pemaknaan" (*signifying system*). Dalam film *Kole Nak Nusa* penggarap akan memberikan sebuah simbol atau tanda- tanda yang memiliki makna atau bahasa semiotika. Hal ini merupakan konsep untuk memperlihatkan sisi lain dari penggambaran sebuah film. Contoh misalnya pada saat adegan sedih, simbol yang akan diciptakan adalah suara instrumen yang melankolis untuk menunjukkan *mood* dan kesan yang berkabung

Teori Film: Film merupakan cerita yang dituturkan melalui rangkaian gambar yang bergerak. Melalui film semua mampu mengungkap visual dengan bahasa gambar. Oleh karena itu penggarap wajib menggunakan teori ini, untuk memvisualisasikan sebuah cerita yang diambil dengan rangkaian visual yang bergerak. Film juga sebagai bahasa intelektual untuk mengungkap semua realita yang terjadi dalam kehidupan ini.. Agar semua makna dalam film dapat tersampaikan dengan baik, karena "Setiap proyek film baru harus tentang sesuatu yang bermakna bagi Anda, bukan hanya sebuah latihan dalam keterampilan dasar" (Rabiger , 2008:16).

Dari kutipan di atas penggarap yakin kepada karya seni film yang akan diciptakan untuk penonton dan untuk seluruh para pembuat film . Bahwa film yang akan diciptakan dan ditampilkan adalah film yang bermakna bagi penonton. Sumber penciptaan juga bersumber dari filmmologi yang dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 1, 2, dan 3

Tabel 1. Sumber Film dari Karya Film Pendek "Kole Nak Nusa"

Judul Film	Produksi	Sutradara
Denias: Senandung di Atas Awan	Alenia Pictures	John De Rantau
Laskar Pelangi	Miles Films	Riri Riza
Di Timur Matahari	Alenia Pictures	Ari Sihasale



Gambar 1. Film *Denias: Senandung di Atas Awan*
(Sumber : Wikipedia 2017)



Gambar 2. Film *Laskar Pelangi*
(Sumber : Wikipedia 2017)

Model Penciptaan

Model penciptaan digunakan untuk memetakan alur berpikir penggarap dan secara langsung memvisualisasikan elemen-elemen yang menyusun gambaran umum (*overview*) karya film. Model penciptaan karya film pendek “*Kole Nak Nusa*” ditunjukkan pada Gambar 4

Peta pikir proses Penciptaan film pendek “*Kole Nak Nusa*” berawal dari sebuah pulau Nusa Penida dimana sebelumnya penggarap sudah pernah berkunjung dan sedikit mengetahui tentang Nusa Penida. Penggarap melihat adanya fenomena yang terjadi di masyarakat Nusa Penida. Budaya yang berbeda dan dialek yang khas menjadikan penggarap menemukan sebuah fenomena, khususnya mengenai dialek Nusa Penida. Setelah itu penggarap melakukan riset untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena tersebut. Setelah mendapatkan hasil dari riset penggarap lalu melakukan proses menghayal atau berimajinasi serta mengeksplorasi agar mendapatkan inspirasi untuk menciptakan sebuah karya. Setelah semua telah penggarap dapatkan dari proses tersebut, lalu dituangkan melalui sebuah ide dan pesan yang dikembangkan dalam plot atau alur cerita menjadi sebuah cerita dasar (*basic story*) dikemas menjadi skenario. Proses selanjutnya yaitu pembentukan, dimana terdapat proses kreatif pembuatan konsep dan tahapan-tahapan penciptaan seperti: *development*, *pra produksi*, *produksi* dan *paska produksi*. Setelah proses itu telah penggarap bentuk maka terciptalah estimasi karya berupa film pendek “*Kole Nak Nusa*”.

Proses Kreatif dan Tahapan Penciptaan

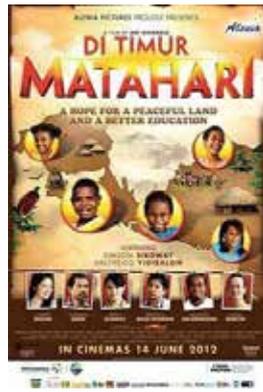
Development: Pada tahap *development* ini penggarap akan merancang sebuah cerita atau skenario untuk dijadikan film. Pada proses ini penggarap akan membuat cerita berdasarkan hasil riset yang sudah penggarap dapatkan dan dijadikan sebuah skenario. Setelah skenario jadi, penggarap akan melakukan konsultasi ke beberapa orang untuk membantu menyempurnakan skenario penulis. Proses ini akan

memakan waktu berkali-kali dalam pembedahan skenario yang akan menjadi *draft* final untuk dijadikan sebuah film. Tahap ini penggarap akan menjadikan skenario sesuai dengan cerita film yang penggarap ciptakan. Pada umumnya tahapan ini akan di diskusikan oleh produser, sutradara dan penulis skenario. Pada tahap ini penggarap sudah menemukan judul yang tepat untuk menciptakan sebuah film. Skenario yang penggarap ciptakan akan mengisahkan mengenai seorang anak Nusa Penida yang merasa minder karena dialek bahasanya dijadikan bahan lelucon oleh teman-temannya. Di balik semua itu mereka akan menemukan beberapa konflik yang akan menjadi ketergangguannya. Salah satunya adalah tokoh utama mendapatkan hal-hal yang tidak mengenakan yaitu *bullying*. Dari cerita itulah penggarap menciptakan sebuah kesan dan makna untuk memberikan solusi dalam penyelesaiannya.

PraProduksi

Pada tahap *pra produksi* penggarap akan merencanakan sebuah konsep film yang akan menjadi acuan dalam penggarapan film *Kole Nak Nusa*. Pada tahap ini semua proses harus sangat siap dan baik, karena proses ini menentukan berhasil tidaknya pada proses produksi. *Pra produksi* penggarap akan lakukan yaitu mencari kru, pemain, membuat jadwal produksi, pendalaman karakter, menentukan lokasi pembuatan film, estimasi pendanaan, persiapan properti, persiapan alat dan persiapan produksi. Setelah semua telah matang penggarap berdiskusi dengan kru untuk membahas konsep film yang telah direncanakan dan dibuat.

Produksi: Tahap produksi adalah tahap dimana proses pengambilan gambar atau pembuatan film dimulai. Pada tahap ini penggarap mengambil gambar bersama kru untuk menciptakan sebuah proses yang telah dilakukan pada tahap produksi. Dalam proses ini penggarap mengambil lokasi di Nusa Penida dan sekitarnya yang telah dijadwalkan oleh pimpinan produksi. Pada saat proses pembuatan



Gambar 3. Film *Di Timur Matahari*
(Sumber : Wikipedia 2017)

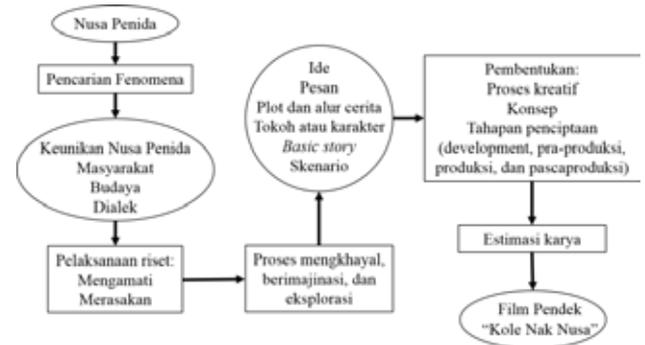
film Nusa Penida surga kecil dipesisir penggarap akan mengatur dan memimpin jalannya produksi. Pada proses ini para kru dan pemain diharapkan menjaga kedisiplinan dan tidak boleh melanggar aturan serta ketentuan dalam proses produksi.

PascaProduksi: Tahap pasca produksi merupakan proses akhir dari pembuatan film. Pada proses ini gambar yang telah diambil pada saat tahapan produksi mulai di proses. Tahapan pertama yang dilakukan adalah *editing* film untuk menyatukan semua gambar. Setelah itu proses dilanjutkan pada pengisian suara, musik, skoring dan proses pembuatan *soundtrack*. Setelah semua proses selesai penggarap melakukan review sebelum film siap ditayangkan. Jika semua review dan dianggap sudah siap tayang maka film siap untuk di distribusikan dan ditayangkan.

HASIL PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Sajian Karya

Film ini akan terbagi atas beberapa scene yang merupakan rangkaian dari cerita film ini. Di awali dengan scene 1 dan 2 dengan *setting* pelabuhan terlihat Jaya memandang lautan dengan bengong. Jaya diantarkan oleh Sadita dan Sepel. Visual memperlihatkan Jaya yang Mondar-mandir berbicara dengan Sadita dan Sepel sambil sesekali termenung dan gelisah. Pada scene 1 dan 2 ini menjelaskan tentang kegelisahan Jaya dan curahan isi hati Jaya yang baru saja ditinggal oleh ayahnya dan ia berusaha tegar untuk menerima kenyataan tersebut serta menjelaskan bahwa ia memiliki teman yang sudah dianggap seperti saudara yaitu Sadita dan Sepel. Mereka berdua selalu menemani Jaya dan menjadi tokoh refleksi dalam film ini Jayapun berangkat menggunakan *boat* menuju Klungkung daratan. Pada scene 1 dan 2 akan memperlihatkan teknis pengambilan gambar dengan *Hand Held* (pergerrakan tangan) pergerakan kamera yang mengikuti pergerakan pemain. Hal ini untuk menunjukkan kegelisahan tokoh Jaya. Selain itu ada



Gambar 4. Model Penciptaan

beberapa gambar dengan simbol- simbol seperti bayangan matahari yang memantul kelaut sebagai pembuka dalam film. Untuk menggambarkan narasi dalam pengantar film.

Selanjutnya yaitu scene 3, 4 dan 5 dengan *setting* tempat perkemahan Pramuka diceritakan suasana pembukaan kegiatan perkemahan, terlihat anggota Pramuka dengan hikmat mengikuti acara pembukaan dengan beberapa yel-yel khas Pramuka. Jaya menjadi satu kelompok dengan tim serigala dan menyiapkan diri. Setelah upacara, kakak Pembina mengajak peserta kegiatan untuk mengenalkan dirinya masing-masing. Pada situasi inilah Jaya mengenalkan dirinya kepada teman-teman barunya dengan bahasa dan dialek Nusa penida. hal tersebut membuat para teman- temannya menertawai dan mengolok- ngolok Jaya. Kondisi itu membuat jaya kesal dan kembali kebarisannya. Setelah memperkenalkan diri beberapa tim bersiap untuk penjelajahan dengan rute menggunakan tanda jejak. Situasi inilah menjadi ketergangguan Jaya lagi yang mendapatkan bullyan dari teman-temannya karena ia menggunakan baju yang berbeda. Jaya merenung sendirian dan akhirnya teman-teman dari papua yang ikut serta dalam kegiatan tersebut menyemangati Jaya dengan mengatakan Jaya harus selalu bangga menjadi anak Nusa Penida.

Semua tim mulai melakukan penjelajahan untuk mencari rute dengan tanda jejak. Pada saat sampai di pos pertama Jaya ditunjuk untuk memimpin mengucapkan Dasa Dharma pramuka, dimana Jaya tidak hafal sehingga ia kembali di olok-olok dan disalahi oleh teman-temannya. Pada saat mencari tanda jejak, Jaya sebagai seorang anggota tim serigala meminta ijin kepada ketua kelompok untuk buang air kecil. Ketua tim memberikan ijin dan berjanji untuk menunggu. Tidak lama kemudian salah satu dari mereka merubah tanda jejak dan pergi meninggalkan Jaya. Akhirnya Jaya datang dan melihat bahwa teman-temannya sudah tidak ada. Jaya bingung me-

lihat timnya tidak ada di tempat. Jaya lalu berinisiatif mengikuti jalan dengan arah tan da jejak yang salah. Suasana sorepun berganti malam, Jaya kecewa dengan sikap teman-temannya yang jahil dan mengolok-ngolok dirinya dan membuat ia ingin kembali ke Nusa Penida. pada scene 3,4 dan 5 memperlihatkan bagaimana Jaya mendapatkan hal-hal yang tidak menyenangkan dari teman-teman anggota kelompoknya yang membuat ia merasa dikucilkan. Pada scene inipun dinamika- dinamika keterpurukan generasi penerus bangsa ditunjukkan dengan suasana pem- *bullyan* terhadap tokoh Jaya. Penggarap berusaha menunjukkan konflik yang menjadi ketergang-guan tokoh utama yang merasa minder dan malu. Namun pada scene ini ada beberapa adegan yang menonjolkan sebuah nilai kebangsaan perbedaan itu indah, ketika ia disemangati oleh teman-teman dari papua untuk tetap bangga dan percaya akan sebuah perbedaan yang indah. Pada scene ini juga terlihat secara karakter Jaya yang keras dan berusaha untuk melawan perilaku-perilaku buruk temannya. namun dibalik itu semua terlihat tokoh Jaya selalu berusaha untuk tidak melawan temannya. secara sinematografi pada scene ini pergerakan kamera tidak statis karena penggarap ingin menggambarkan suasana atraktif dalam pergerakan seluruh pemain. Secara pewarnaan gambar akan menonjolkan warna coklat sebagai penghangat suasana dan menggambarkan situasi iklim tropis di Indonesia.

Scene 6 dan 7 menceritakan akhirnya membuat Jaya ngambek dan kabur menuju Nusa Penida. Terlihat Jaya semakin mengkerut karena dimarahi oleh Ibunya. Narasi yang sedari awal sebenarnya mengantarkan kisah Jaya adalah penjelasan yang akhirnya membuat Jaya diberi omongan oleh ibunya. Ibunya kecewa karena Jaya tidak mau berusaha tegar dan malah memilih kabur dari Klungkung. Sembari sedikit mengumpat, ibunya menyalahkan Jaya kenapa Jaya tidak mau bertanggung jawab sambil mengatakan bahwa Jaya membuat ibunya menjadi susah akan tindakannya. Hal ini membuat Jaya marah dan kecewa. Jaya berlari hingga dirinya sampai di Rumah Pohon Molenteng. Pada scene 6 dan 7 ini menggambarkan suasana hati Jaya yang merasa kecewa akan teman-temannya di darat dan menceritakan kepada Ibunya, namun ia mendapatkan sebuah perkataan yang tidak mengenakan dari ibunya yang membuat ia sangat sedih.

Scene 8, 9 dan 10 di sebuah pendopo diatas rumah pohon dengan suasana lautan yang membentang, Jaya merenung dengan melihat ke sekitar. Jaya yang sedang termenung kemudian mendapat *Flashback* tentang kehidupannya dengan bapaknya. Jaya mengingat kembali saat Jaya sewaktu Bapaknya Masih hidup, sesekali Jaya juga diajak berperahu bersama

Bapaknya. Suara tertawa dan suasana menyenangkan menyelimuti mereka. Jaya yang sedang merenung tiba-tiba menelungkupkan kepalanya di antara lutut. Sembari dengan mata yang berkaca-kaca Jaya meluapkan kerinduannya pada Bapaknya yang telah tiada. Ketika Jaya sedang merenung, ia pun diham-piri oleh Sadita dan Sepel. Sadita dan Sepel pun lalu menyemangati Jaya untuk selalu berusaha. Jaya yang mendengar akhirnya setuju dengan pendapat mereka dan berniat kembali ke Klungkung. Mereka bertiga pun pergi ke pantai Penida untuk menemani Jaya latihan kePramukaan sebelum Jaya kembali untuk bergabung bersama teman-temannya ke Kota Klungkung. Pada scene 8, 9 dan 10 menggambarkan Jaya yang mengingat almarhum ayahnya. Scene ini menjelaskan suasana hati Jaya dengan bahasa simbol melalui alunan instrument yang melankolis serta keadaan suasana pagi yang tidak begitu menyenangkan. Kesedihan itu terlihat dari ekspresi yang ditim-bulkan dan flashback ketika dulu masih bersama ayahnya. Penggambaran karakter Jaya yang lemah dan membutuhkan motivasi. Sadita dan Sepel menjadi penggambaran tokoh refleksi yang selalu ada untuk Jaya dan memotivasi serta menghiburnya. Pada adengan ini pula Sadita dan Sepel menuangkan bagaimana Jaya harus selalu bangga akan identitas dirinya serta kata-kata bapaknya yang menjadi sumber motivasinya. Secara sinematografi warna dalam scene ini sedikit berbeda. Karena penggarap menambahkan warna sepia sebagai pewarnaan ketiaka scene *Flashback*. Hal ini untuk menekankan perbedaan antara masa lalu dan masa sekarang. Secara alunan musik tergambar suara yang melankolis sebagai makna dari kesedihan Jaya.

Scene 11 *setting* pantai Penida terlihat suasana kece-rian Jaya, sadita dan Sepel dalam sebuah permainan dan latihan baris berbaris. Pada scene 11 ini meng-gambarkan suasana keceriaan dengan menampilkan *Soundtrack* lagu "*Kole Nak Nusa*" dan beberapa adegan sebelumnya untuk memberi kesan dan pesan bahwa Jaya sudah termotivasi dan mngerti akan tujuan sesungguhnya. Melalui penggambaran ini bahwa ia adalah orang Nusa penida dan harus selalu bangga akan identitasnya. Hal ini juga tertuang pada lirik lagu "*Kole Nak Nusa*". Secara pengambilan gambaran akan di gunakan metode *Montage* yaitu kumpulan gambar- gambar yang dirangkum dalam sebuah scene. Metode ini untuk menekankan pemaknaan dari *soundtrack* dan kejadian- kejadian yang dialami oleh Jaya.

Scene 12 Terlihat Jaya telah berada di pelabuhan untuk kembali ke Kota Klungkung. Saat di pelabuhan, Jaya telah ditunggu oleh ibunya. Jaya kaget namun ibunya memberi penjelasan bahwa sejatinya Jaya adalah orang yang bertanggung jawab walau sedik-

it membangkang. Setelah Ibunya meminta maaf karena memarahi Jaya, Jaya pun mendekati ibunya sembari menahan tangis. Sadita dan Sepel juga menyemangati Jaya. Jaya pada akhirnya mau untuk kembali untuk melanjutkan kegiatannya. Pada scene 12 menggambarkan bahwa Jaya adalah anak yang berbakti dan mau mengakui kesalahannya. Proses pendewasaan diri digambarkan dengan kesadaran atas motivasi orang-orang terdekatnya.

Scene 13 dan 14 Jaya akhirnya kembali bertemu dengan teman-temannya. Ini adalah highlight kegiatan Jaya dan kawan-kawan Pramuka. Pembina dan tim Pramuka juga ikut bersatu dengan keadaan Pramuka yang mulai kondusif. Semua tim juga ikut bahu-membahu untuk mensukseskan kegiatan Jambore. Di tengah api unggun, Pembina memimpin upacara. Jaya dan teman-temannya mengucapkan Dasa Dharma Pramuka dengan semangat menggunakan logat nusa penidanya yang khas. Penggambaran scene 13 dan 14 ini adalah menggambarkan nilai kebangsaan yang sempat pecah dan akhirnya bersatu kembali dengan pendewasaan diri Jaya yang tegar untuk menghadapi segala hal yang membuat ia terganggu. Namun dibalik itu semua bahwa ia tidak perlu malu akan kedaerahannya, tetapi tetap mengakui darimana ia berasal. Api unggun menjadi simbol bahwa ia telah bersatu dengan teman-temannya dalam sebuah perbedaan yang indah. Secara sinematografi pada scene ini mengikuti keadaan malam yang gelap dan sumber cahaya berasal dari api unggun. Secara komposisi menggunakan tipe shot medium shot, untuk memperlihatkan pergerakan pemain yang lebih medium. Aspek ratio dari film ini akan konsisten secara sinematografi yaitu 2.35:1 untuk menjelaskan dan menegaskan *framing* film yang sinematik.

Bentuk Film (film form)

Bentuk film “*Kole Nak Nusa*” ini adalah naratif, dimana peristiwa yang ada di dalamnya memiliki hubungan kausalitas dengan sebab akibat pada tujuan tokoh utamanya untuk mencapai tujuan. Jaya (tokoh utama; 13 tahun) memiliki tujuan untuk mengikuti kegiatan pelatihan Jambore daerah Pramuka se-Kabupaten Klungkung. Dalam mencapai tujuan, Jaya selalu dibantu oleh 2 tokoh yakni Sadita dan Sepel (teman Jaya atau orang terdekatnya yang jauh lebih tua darinya). Keseharian komunikasi Jaya dengan logat bahasanya yang agak “berbeda” dari teman-temannya mengakibatkan Jaya sering diolok-olok. Terlebih lagi, konflik muncul ketika anggota tim Serigala menyalahkan Jaya ketika nilai kelompok dalam kegiatan pencarian tanda jejak diturunkan oleh Pembina lantaran tidak kompak. Anggota kelompok tim Serigala secara serempak mengolok-olok Jaya karena Jaya kencing sembarangan sehingga kelompok lain melihat ilusi hantu dan akhirnya terpisah saat

pencarian jejak. Konflik ini memuncak ketika Jaya merasa malu dan kabur dari acara Jambore Pramuka menuju Nusa Penida. Konflik lain muncul ketika Jaya dimarahi oleh Ibunya karena ketahuan kabur dari acara Pramuka. Konflik mulai mereda ketika Jaya merenung di pantai Kelingking tentang perjalanan hidupnya dari kecil hingga kini. Tokoh Sadita dan Sepel juga membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh Jaya dengan senantiasa memberikan dukungan moral. Akhir cerita, Jaya pun kembali ke Klungkung dan menyelesaikan rangkaian acara Jambore Pramuka dan tokoh menutup rangkaian cerita dengan keberhasilan membacakan Dasadharma Pramuka saat acara api unggun tanpa merasa malu akan logat Nusa Penida yang ia miliki. Jaya sebagai karakter utama dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Struktur Naratif

“Dalam film Naratif ada banyak alasan untuk berbagai sudut pandang: Anda mungkin mengubah sudut untuk mengikuti subjek, menggunakan atau menyembunyikan informasi cerita, titik perubahan pandang, menyediakan berbagai grafis, membangun lokasi atau suasana hati mengembangkan”. (Katz, 1991:239). Naratif adalah rantai peristiwa dalam hubungan sebab-akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu. (Thompson, 1986 :835).

Struktur naratif yang digunakan dalam film “*Kole Nak Nusa*” adalah sinema *Hollywood* Klasik. Ada beberapa contoh film yang menggunakan struktur *Hollywood* klasik adalah *Cast Away*, *Olympus Has Fallen* dan banyak film lainnya. Struktur film “*Kole Nak Nusa*” sendiri menggunakan pola non-linear karena ada *flashback* dalam cerita ini. Film ini memiliki realita kehidupan yang tampak di visualnya. Secara pendekatan realita akan seakurat mungkin pendekatan dengan keadaan realita yang terjadi untuk ditampilkan dalam film ini yang tampak secara visual. Dalam film ini struktur cerita yang digunakan adalah tiga babak yaitu : *Opening*, *Middle* dan *Closing* sehingga struktur itu memiliki kualitas dramatik yang baik.

Karakter

Secara garis besar di dalam film “*Kole Nak Nusa*” memiliki tokoh protagonis yang ingin mencapai tujuannya, yaitu Jaya. Jaya menemukan ketergangguan dimana tokoh antagonis Darma dan anggota tim Serigala yang lain berusaha untuk menghalangi tujuannya. Film “*Kole Nak Nusa*” akan dikemas dan menggunakan tokoh-tokoh pendukung di dalamnya, seperti Ibu Jaya, Sadita, Sepel, dan kakak Pembina Pramuka. Tokoh-tokoh ini nantinya yang akan membantu Jaya untuk mencapai tujuan dari tokoh dan suasana pada film nantinya.

Mise en scene

Sebelum membahas lebih jauh mengenai konsep *mise en scene* dalam film ini di dasarkan prinsip 'kesederhanaan yang penuh' (Ali, 2011:104) 'Kesederhanaan yang penuh' ini artinya film ini secara artistik sederhana namun tidak terlihat kekurangan, bahkan terlihat baik dan proporsional, sederhana namun tidak minim, tidak kekurangan ataupun berlebihan.

Penggarap hanya mencoba untuk menampilkan elemen-elemen cerita yang ada di dalam film ini sedekat mungkin, dengan apa yang ada dalam kehidupan nyata. Film ini berbicara mengenai realita sehari-hari, dalam arti apa yang tampak di visual itulah realita yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Semua yang tampak berdasarkan kejadian yang pernah terjadi. Secara keseluruhan, penggarap mencoba mewujudkan elemen-elemen visual serta warna pencahayaan yang ada dalam film ini sedekat mungkin dengan kehidupan nyata atau biasa disebut dengan realis, yaitu menciptakan citra yang dekat dengan kenyataan secara menyeluruh. Secara keseluruhan pendekatan gaya dalam film "*Kole Nak Nusa*" adalah realis, karena sebagai sutradara penggarap ingin menceritakan sebuah cerita yang berangkat dari kehidupan sehari-hari yang memang terjadi di sekitar kita, sutradara kemudian menemukan ide yang menjadi keseluruhan cerita *Kole Nak Nusa* dan ingin mengkomunikasikannya dengan penonton. Visual yang akan ditonjolkan yaitu ketergangguan Jaya yang ingin tetap mengikuti serangkaian acara Pramuka se- Kabupaten Klungkung. Namun halangan-halangan yang di dapatkan dari permasalahan ketidakkompakan tim Serigala (tim Pramuka) yang selalu mengolok-olok Jaya karena logatnya yang "aneh" dan menyalahkan Jaya atas perbuatannya "kencing sembarangan" sehingga membuat tim terpisah dalam kegiatan pencarian jejak. Masalah tersebut membuatnya Jaya terhambat dan terganggu untuk dapat mengikuti acara Pramuka tersebut. Selain itu sutradara ingin memperlihatkan ekspresi dan karakter pada tokoh Jaya yang mengalami permasalahan dalam mewujudkan tujuannya. Sehingga keadaan yang di alaminya dapat membentuk karakterisasinya dalam menghadapi ketergangguan itu.

Setting Cerita (lokasi)

Pada setting untuk film ini mengambil tempat di Geladak Kapal (*scene 1*), Pelabuhan (*scene 2*), Laut di antara Nusa Penida dan Klungkung (*scene 3*), Tempat Pramuka (*scene 4*), Lokasi pencarian jejak (*scene 5*), Geladak kapal (*scene 6*), Rumah Jaya (*scene 7*), sebuah pantai di masa silam (*scene 8*), Rumah Pohon Molenteng di masa silam (*scene 9*), Rumah Pohon Molenteng (*scene 10*), pantai Penida (*scene 11*), Pelabuhan (*scene 12*), Tempat Pramuka (*scene 13*), dan Tempat Pramuka (*scene 14*).

Periode Setting waktu dalam film ini berlangsung pada masa kini yaitu pada tahun 2018 dan peristiwa yang terjadi dialami oleh para tokoh lebih dari satu hari.

Story time dalam film ini berlangsung dalam lebih dari satu hari. (3) Waktu dalam layar film berdurasi 15-20 menit. Lokasi cerita berlangsung di berbagai tempat yaitu, Nusa Penida dan Kabupaten Klungkung.

Level of Conflict secara internal dalam film ini membahas tentang seorang anak Nusa Penida yang bernama Jaya ingin mengikuti rangkaian acara Pramuka di Kabupaten Klungkung. Secara personal dalam film ini, tokoh utama yaitu Jaya berusaha mengatasi hambatan-hambatan yang didapatkan dan secara ekstra personal, dimana tokoh Jaya berusaha menghadapi situasi perlawanan oleh kelompok Pramuka (tim Serigala) yang mengolok-olok Jaya karena logatnya yang "aneh". Selain itu kelompok juga menyalahkan Jaya atas terpisahnya kelompok dan kenampakan hantu saat Jaya "kencing sembarangan" saat kegiatan pencarian jejak.

Tata rias dan kostum

Tata rias dan kostum dalam film *Kole Nak Nusa* natural dan realis. Ada beberapa tokoh diantara akan menggunakan make up karakter. Secara keseluruhan film ini menggunakan tata rias dan kostum yang sederhana.

Properti

Properti yang film ini akan gunakan adalah barang-barang yang ada di sekitar pelabuhan (perahu, dayung), peralatan Pramuka (tongkat, bendera, buku dasadharma Pramuka, baju Pramuka), peralatan rumah tangga di rumah Jaya (meja, kursi, tempat tidur).

Gaya Pencahayaan

Kontribusi pencahayaan dalam film memegang peranan penting, boleh dikatakan, seluruh impresi film merupakan hasil dari manipulasi cahaya (Pratista, 2008: 75). Gaya pencahayaan dalam film ini menggunakan *high key* dan *low contrast* dimana dengan perbandingan contrast ratio 4 : 1 dengan perbandingan pencahayaan antara *keylight* dan *fill light* adalah 2 *stop*. Dimana menggunakan konsep *three point lighting* yaitu, terdapat cahaya *key* sebagai sumber cahaya dan *fill* sebagai penyeimbang dan mengurangi ketajaman cahaya dari sumber cahaya dan *back light* yang digunakan untuk pemisah dimensi ruang antara objek dengan ruangan yang ada di sekelilingnya. Pencahayaan dalam film ini, akan memiliki tingkat kekontrasan yang rendah atau *low contrast*, agar film ini dapat menampilkan sisi tokoh Jaya dalam

gambar dengan tujuan memberikan kesan terhadap tokoh utama mengenai sisi realis.

Figur Ekspresi

Sebagai media yang berperan sangat vital dalam menyampaikan isi film maka kemampuan berperan para pemain sangatlah penting, sehingga jika skenario yang baik, gambar yang baik tanpa di dukung dengan kualitas akting yang baik akan kehilangan kualitas filmnya. Dalam film ini pendekatan gesture serta intonasi yang dikejar adalah seorang anak asli Nusa Penida yang ramah dan dikenal sebagai anak yang penurut.

Sinematografi

Dari film "*Kole Nak Nusa*" ini bentuk sinematografi secara *mood* yang ingin dicapai adalah mood realitas tentang kehidupan anak asli Nusa penida. *Mood* ini berusaha untuk mencapai keadaan yang sesungguhnya seperti keadaan kehidupan penduduk Nusa Penida, walaupun dalam film ini adegan-adegannya lebih banyak terlihat konflik-konflik perdebatan di acara Pramuka. Semua itu akan dikemas sesuai dengan kaidah sinematografi yang mampu menunjukkan sisi dramatik tanpa harus mengurangi identifikasi dari penontonnya. Film "*Kole Nak Nusa*" ini *mood* realitas tentang kehidupan ditampilkan dengan look yang sederhana dan *natural*.

Aspek Ratio

Aspek ratio yang digunakan dalam film ini adalah 2.35 : 1. Dimana *aspect ratio* ini biasanya disebut dengan *Cinemascope*. *Cinemascope* adalah ratio yang biasa kita temui pada layar-layar bioskop atau film-film layar lebar. saya lebih memilih *aspect ratio* 2.35:1, karena dalam pembingkaiannya ini sangat mendukung dari segi komposisi gambar yang akan dibuat.

Komposisi

Komposisi dalam film ini, akan menggunakan komposisi *balance* dan *unbalance*, dimana tokoh berada ditengah frame komposisi seimbang dan simetris akan membuat kedekatan antara kedua tokoh yang sedang berada di dunia khayalannya.

Angle

Angle dalam film ini bervariasi mulai dari *eye level* dan *high angle*. Untuk penggunaan *eye level*, agar penonton mendapatkan kesan yang sama dengan film sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Warna

Warna dalam film ini terdiri dari dua warna, yaitu coklat dan natural. Referensi ini untuk menjadi patokan Sutradara, sinematografer dan artistik yang didapat dari buku *The Art of Color and Design*, warna

hangat (coklat) memiliki efek kehangatan dan sosialis yang tinggi dari pada warna lain, dan natural juga memiliki sifat yang menjelaskan kondisi realita. Sehingga sesuai dengan penggambaran yang terdapat dalam cerita. Dan selain itu juga berdasarkan. Coklat adalah warna tanah dan selalu mengasosiasikan kita terhadap tanah dan sesuatu yang bersifat hangat.

Dalam lingkaran, warna coklat merupakan warna yang paling hangat. Apabila biru lebih dominan akan menimbulkan karakter yang hangat sekaligus natural.

Menurut Max Luscher, seorang psikolog asal Swiss, "Warna cokelat mewakili rasa aman, dan kepercayaan juga memberikan rasa hangat dan nyaman. Suasana hati bisa menjadi lebih tenang karena memberikan efek aman dan kuat juga sifatnya yang membumi". Sedangkan warna biru menyimbolkan kestabilan karena merupakan warna natural. Film ini juga memiliki penggambaran lautan yang melambangkan kesejukan.

Editing

Secara garis besar konsep *editing* yang akan diterapkan dalam film "*Kole Nak Nusa*" adalah *continuity editing*. Konsep ini dimaksudkan agar setiap *scene* dalam keseluruhan cerita mempunyai keterkaitan dan hubungan yang jelas, selain itu juga konsep ini digunakan agar penonton tidak terganggu dan terinterupsi oleh *editing* itu sendiri. Beberapa syarat yang terdapat dalam konsep ini sendiri pun akan tetap dijaga seperti kaidah 180 derajat, *eyeline match*, *shot/reverse shot*, dan juga *screen direction* yang terdiri dari beberapa unsur seperti arah pandang dan arah gerak. Kaidah 180 derajat itu sendiri akan diterapkan di setiap jalinan antar *shot* agar tidak melanggar garis imajiner tanpa ada sebab atau alasan yang kuat, *eyeline match* akan digunakan disetiap *shot-shot* yang didalamnya terdapat dialog antar tokoh agar arah pandang mata dari tokoh dalam film ini sendiri memiliki logika yang jelas, selain itu *shot/reverse shotpun* akan diterapkan pada adegan dialog dalam film ini demi memperlihatkan aksi dan reaksi tokoh yang terdapat dalam adegan-adegan tertentu misalnya pada *scene* di bumi perkemahan yang menunjukkan aksi dan reaksi dari setiap tokohnya. Sedangkan *screen direction* sendiri akan dijaga demi memperkuat logika cerita dalam film ini sendiri.

Suara

Secara konsep film *Kole Nak Nusa* mengemas bentuk non linear, dimana secara konsep suara. Penggarap akan memberikan konsep realis, dimana suara akan mengambil secara Natural apa adanya di dalam sumber cerita tersebut. Untuk lebih detail secara konsep suara penggarap akan menjabarkan di bawah ini.

Untuk unsur suara pada film ini antara lain *speech*, musik, dan efek.

Speech, merupakan unsur suara yang berupa percakapan dari tokoh dalam film. Dalam *speech* terdapat *monolog*, *dialog*, *naration*, *direct address*, *internal monolog* dan *voice over*. Namun di dalam film ini, penggarap akan menggunakan *dialog* dan terdapat *voice over*.

Musik, merupakan unsur suara dalam film ini digunakan sebagai instrument tradisional Bali, dimana musik dapat mengatur dan merangsang emosi penonton sesuai dengan kebutuhan dramatik cerita. Musik dalam film pendek ini menggunakan musik fungsional dan music realis. Musik fungsional adalah musik yang berasal dari luar cerita dan memiliki fungsi sebagai perangsang emosi penonton. Adapun musik realis, yaitu musik yang berasal dari dalam ruang cerita yang berfungsi menciptakan kesan realis pada cerita. Kedua jenis musik itu digunakan penggarap dalam sinematografi film *Kole Nak Nusa*.

Efek suara, merupakan suara yang dihasilkan dari aktifitas tokoh ataupun benda yang terdapat di dalam *frame*. Selain itu juga terdapat efek yang berasal dari luar *frame* yang dapat berfungsi sebagai penambah unsur dramatik film. Berdasarkan fungsinya efek dibagi menjadi dua yaitu efek yang digunakan untuk menambah kesan dramatisasi pada film (efek fungsional) dan efek yang sumbernya berasal dari dalam ruang cerita yang berfungsi untuk menciptakan kesan realis di dalam film (efek realis). Pada film ini, penggarap menggunakan kedua fungsi dari efek tersebut, dimana kita mengacu pada konsep besarnya yaitu non realis. Sedangkan berdasarkan jenisnya, efek suara dalam film dibagi menjadi dua bagian, yaitu efek suara yang berasal dari suatu sumber suara tertentu (*spot effect*) dan efek suara yang berasal dari sumber suatu tempat seperti *room tone* dan *ambience* (general effect). Pada film ini, kedua jenis efek suara inipun akan digunakan oleh penggarap.

Bentuk Karya

Film ini memiliki genre drama komedi fiksi, berdurasi sekitar 25 menit, waktu yang terjadi dalam film ini yaitu lebih dari satu hari karena kejadian yang dialami tokohnya berlangsung sehari-hari, kemudian alur dalam film ini memiliki sebab akibat yang jelas sebagaimana terdapat pada cerita alasan mengapa sebab tokoh Jaya mendapatkan perlakuan yang kurang menyenangkan sehingga menyebabkan ia merasa minder dan terganggu secara psikologi.

Struktur 3 babak juga akan menjadi metode penyajian film ini dimana diceritakan terlebih dahulu awal kejadian disertai pengenalan secara sepintas akan tokoh yang berperan sentral dalam cerita. Di babak tengah, akan langsung mulai masuk ke dalam konflik

yang menjadi benturan antara tokoh satu dengan tokoh yang lain. Di akhir cerita, akan mengungkapkan visual statement saya kepada penonton dengan menunjukkan cara penyelesaian konflik yang ada. Identitas waktu untuk film ini terdiri dari pagi, siang, sore, dan malam.

Film ini dibuat dalam realitas kurun waktu berjalan dalam realitas waktu sesungguhnya. Dan hasil akhir film ini adalah format HDV, DVD dan *softcopy*.

Media

Film ini media yang digunakan untuk menyampaikan gagasan diatas adalah film. Pembuatan film ini menggunakan materi kamera video *digital*, dimana penggunaan kamera ini akan menghasilkan gambar yang lebih mendekati realitas. Apabila kita menggunakan bahan baku film akan membuat gambar yang tampak lebih puitis.

Lokasi Pemutaran Film

Lokasi Pemutaran film akan dilaksanakan di ruang Vicon Lt. II Gedung Cita Kelangen ISI Denpasar. Pemilihan tempat ini dipilih karena suasana tempat yang memungkinkan untuk penayangan film, ditambah tempat duduk yang membuat penonton seperti menonton film di bioskop. Selain itu tempat ini ditujukan untuk penayangan film untuk skala besar sehingga penonton menjadi nyaman untuk menyaksikan pemutaran film.

SIMPULAN

Melalui penciptaan karya film pendek "*Kole Nak Nusa*" penggarap memiliki beberapa kesimpulan yang mengacu pada penciptaan film ini. selain itu penggarap juga menemukan beberapa metode yang bisa menjadi bahan untuk menciptakan film yang sederhana, namun memiliki pesan yang kuat. Adapun simpulan yang dapat ditarik secara umum, yaitu: Karya Film pendek "*Kole Nak Nusa*" mengangkat nilai kebangsaan yang bangga akan identitas diri bangsa, Proses penggarapan Karya Film pendek "*Kole Nak Nusa*" dimulai dari mencari dan menemukan fenomena di Nusa Penida, (2) melakukan riset dan mengumpulkan bukti-bukti visual, (3) proses mengkhayal dan berimajinasi, dan bereksplorasi, (4) proses kreatif penciptaan karya, dan (5) estimasi karya. Karya Film pendek "*Kole Nak Nusa*" digarap dengan teknis visual sinematografi, artistik dan suara dalam bentuk film pendek berdurasi 25 menit dengan struktur Hollywood Klasik yang naratif serta memiliki pola 3 babak. Makna atau pesan yang disampaikan melalui film pendek "*Kole Nak Nusa*" adalah mencintai kebudayaan bangsa sendiri tanpa harus malu dikritik oleh orang lain dan selalu bangga akan identitas diri.

DAFTAR RUJUKAN

Ali, Matius. *Estetika Kesenian*, Jakarta: Sumber Pustaka, 2011.

Ariansah, M. *Gerakan sinema dunia Bentuk, Gaya dan pengaruh*, Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, 2014.

Armantono, Raden Besar. *Diktat Kuliah Penulisan Skenario Film I*, Jakarta: Fakultas Film Dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, 2003.

Bergan , Ronald. *The film book a complete lete guide to the world of film*, New York: D K Publishing, 2011.

Hoed, H Benny *Semiotik dan dinamika sosial budaya*, (Pengantar oleh Tommy Christomy) Jakarta. Komunitas Bambu: 2011

Katz, D. Steven. *Film Directing Shot by Shot Visualizing from concept to screen*, New York: Taylor and Francis publishing, 1991.

Rabiger, Michael. *Directing Film Techniques and Aesthetics Fourth Edition*. Elsevier: Focal press, 2008.

Thompson, David Bordwel Kristin. *Film Art - An introduction seventh edition* "principles of Film Form", New York: Mc Graw Hill. 2004

Film dengan Judul "Denias" oleh Sutradara John De Rantau. Prod. *Alenia Pictures*. VCD. BRVCD-69.

Film dengan Judul "Di Timur Matahari." oleh Sutradara Ari Sihasale. Prod. *Alenia Pictures*. VCD. BRVCD-69.

Film dengan Judul "Laskar Pelangi" oleh Sutradara Riri Riza. Prod. *Miles Film* VCD. BRVCD-69.

Tika, *Dialek Nusa Bukan Guyonan*. 2015. <http://www.kulkulbali.co/post.php?a>

=268&t=jbk2015_dialek_nusa_buka n_guyonan#.WR7Y_zfRHDC. Diakses tanggal 19 Mei 2017.

Wikipedia, *Dialek*. 2017. <https://id.wikipedia.org/wiki/Dialek>. Diakses tanggal 24 Mei 2017.

Wikipedia, *Film Denias*. <http://id.wikipedia.org>. Diakses tanggal 29 Mei 2017.

Wikipedia, *Film Laskar Pelangi*. <http://id.wikipedia.org>. Diakses tanggal 29 Mei 2017

Wikipedia, *Film Di Timur Matahari*. <http://id.wikipedia.org>. Diakses tanggal 29 Mei 2017.