

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat kita rasakan langsung dampaknya, salah satunya perkembangan teknologi informasi dalam bidang media komunikasi massa seperti contohnya film. Menurut Effendy (1993:91) komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa modern yang meliputi surat kabar yang mempunyai sirkulasi yang luas, siaran radio dan televisi yang ditunjukkan untuk umum. Dan film yang ditunjukkan untuk gedung-gedung bioskop.

Film adalah media komunikasi massa yang ampuh, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan. Dalam ceramah-ceramah penerangan atau pendidikan kini banyak menggunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan (Effendy, 1993:209) dan menurut Sumarno (1996:85) Film sebagai seni yang sangat kuat pengaruhnya, dapat memperkaya pengalaman hidup seseorang dan bisa menutupi segi-segi kehidupan lebih dalam dengan banyak memberikan gambaran-gambaran hidup dan pelajaran penting bagi penontonnya. Berdasarkan pemaparan tersebut Film sebagai salah satu atribut media massa menjadi sarana komunikasi yang paling efektif dan sangat jitu. Dengan kualitas audio dan visual yang disuguhkan, film menjadi media yang sangat ampuh bagi pola pikir kognitif masyarakat.

Sutradara sebagai pemimpin tertinggi yang boleh juga disebut dengan komandan. Tentu saja bukan menjadikan sutradara sebagai seorang *dictator*, tetapi seorang yang bertanggung jawab penuh dalam proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Oleh karena itu, seorang sutradara harus membaca naskah dan isi cerita yang akan diproduksi karena sebelum proses produksi diperlukan pembedahan naskah (*script breakdown*) oleh *crew* yang terlibat dalam produksi. (Nugroho, 2014:203). Dengan itu sutradara harus mampu menjabarkan pesan yang ingin disampaikan, yang disederhanakan melalui visi, misi dan *treatment* sutradara, sehingga para *crew* bisa membantu sutradara untuk

mewujudkan pesan yang ingin disampaikan lewat film melalui peranan lakon, *visual*, *artistik*, *audio*, dan semua unsur pembentuk film hingga mudah dipahami oleh para penonton.

Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi dan visi pelaku produksi film tersebut. Umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan dan isu seperti Agama atau Kepercayaan, kemanusiaan atau sosial, lingkungan hidup, pendidikan, ras, suku, budaya, serta norma-norma lainnya juga sebagai hiburan dan informasi. Pesan dalam sebuah film umumnya diutarakan melalui tanda-tanda, seperti suara, perkataan, lakon, percakapan dan lain sebagainya yang sudah disepakati oleh sutradara dan para *crew*. Dengan menonton film, seakan-akan diajak untuk menembus ruang dan waktu dengan sifatnya yang audio dan visual yang mampu mempengaruhi audiens dalam memperhatikan muatan-muatan masalah yang dikandung di dalam film tersebut.

Film pendek "*Linuwih*" juga tercipta atas dasar keinginan untuk menyampaikan pesan-pesan moral dengan cara yang efektif dan ampuh bagi pola pikir kognitif masyarakat. "*Linuwih*" sendiri merupakan kata dalam bahasa Jawa "*ngoko*" – (*bentuk ngoko digunakan untuk berbicara dengan sopan kepada orang yang akrab dengan pembicara*) yang berarti lebih, luar biasa, hebat serta dalam artian *bakat menika ateges* kemampuan seseorang untuk berbuat sesuatu yang orang lain belum tentu mampu atau bisa. (Anwari, 2020:99)

Film sendiri dibagi menjadi 3 jenis, yakni : dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film fiksi diklasifikasikan lagi berdasarkan *genre*. *Genre* dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama (khas) seperti *setting*, isi, subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta karakter. Klasifikasi tersebut menghasilkan *genre-genre* populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horror, *western*, *thiller*, *film noir*, *romance*, dan sebagainya. (Pratista, 2008:10)

Film “*Linuwih*” merupakan jenis film fiksi. Karena film ini mengandung unsur naratif yang jelas dan bersifat imajinatif. Karakter dan cerita yang dibuat difilm ini sifatnya fiktif. Film ini juga membawa *genre* drama dengan tema keluarga yang dibalut dengan sedikit unsur horor. Film ini mengisahkan tentang seorang anak yang memiliki kepekaan supranatural (*indigo*), tinggal dengan ibunya yang *over protektif* sehingga ia berpikir sang ibu membenci dirinya. Hal ini membuat hubungan antara keduanya menjadi rengangga. Pada hari ulang tahunnya ia dan sang ibu bertengkar hebat dan karena emosi yang tidak stabil, sang anak diculik ke alam lain dan bertemu sesosok yang sering mengikutinya. Sosok tersebut menceritakan sebuah cerita kelam di masa lalu tentang ibunya yang menjadi korban pelecehan seksual namun tidak pernah ia ceritakan pada dirinya dan sang ibu memendam sendiri ketakutannya tersebut. Secara garis besar penulis sebagai sutradara dan penulis naskah, ingin menyampaikan pesan bahwa ternyata komunikasi yang baik yang terkadang sering diabaikan oleh banyak orang merupakan sebuah kunci untuk mewujudkan hubungan yang baik.

Untuk menciptakan film yang bisa menjadi media komunikasi massa sehingga mampu menjadi sarana komunikasi yang efektif. Film melewati lima (5) manajemen produksi yaitu *Development*, Pra-Produksi, Produksi, Pasca-Produksi, dan distribusi yang memiliki masing-masing bagian di dalamnya, kelima manajemen ini saling melengkapi sehingga dalam memproduksi sebuah film harus melewati lima (5) manajemen produksi ini. Dari tahap persiapan hingga tahap penyelesaian, Sutradara harus bekerja sama dengan para pekerja film lainnya. Sutradara tentu tidak berdiri sendiri, ia membutuhkan keahlian masing-masing pekerja di berbagai bidang dalam setiap tahap pembuatan film. Sutradara membutuhkan Produser untuk membantu dalam hal-hal yang bersifat teknis sehingga Sutradara bisa berkonsentrasi pada hal kreatif, Sutradara juga membutuhkan *Director of Photography* dan *Gaffer* untuk mencapai *mood visual* yang diinginkan Sutradara, Sutradara juga memerlukan peran pengarah Artistik untuk membedakan visi yang ia inginkan di dalam

gambar, serta memerlukan Perekam suara untuk menghasilkan suara yang jernih di lokasi *shooting*, ketika memasuki masa Pasca-Produksi, Sutradara membutuhkan keahlian seorang *Editor*, *Colorist*, dan Penata Suara. (Saroengallo, 2008:92)

Memproduksi sebuah film pendek maupun panjang dapat menghabiskan waktu berbulan-bulan hingga tahunan karena harus melewati lima (5) manajemen produksi film. Film "*Linuwih*" sendiri kurang lebih menghabiskan waktu tujuh (7) bulan lamanya untuk proses *development*, pra-produksi, produksi, pasca-produksi hingga distribusi. Terlebih lagi film ini diproduksi di saat kasus pandemi covid-19 di Indonesia khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta sedang naik-naiknya. Proses produksi pun menjadi sedikit berbeda karena harus menyesuaikan dengan aturan pemerintah selama pandemi covid-19.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis uraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

"Bagaiman peran seorang Sutradara dalam menciptakan film pendek "*Linuwih*" dengan menerapkan manajemen produksi sebagai acuan kerja ?"

C. Tujuan

Pada Tugas Akhir Karya Kreatif ini, penulis memiliki beberapa tujuan, yaitu :

1. Mendapat kelulusan gelar diploma.
2. Menambah wawasan serta pengalaman menjadi seorang sutradara.
3. Mengaplikasikan ilmu memproduksi film yang telah dipelajari selama masa kuliah.
4. Menyampaikan dan mengutarakan perspektif tentang pentingnya komunikasi terhadap segala jenis hubungan.
5. Membuat suatu karya berdasarkan pengalaman-pengalaman orang di sekitar dan dapat diapresiasi oleh para penonton.

D. Tempat Dan Waktu Pelaksanaan

Tempat :

Joglo Shootingan Minggir, Nanggulan, Sendangagung, Kec. Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55562.

Joglo Shootingan Minggir sendiri merupakan sebuah kediaman pribadi milik bapak Sinyo Oscar yang beliau sewakan khusus untuk kegiatan produksi *audio visual*. Rumah dengan gaya adat jawa yang stuktur bangunan luas dan memanjang sehingga memiliki banyak ruangan di dalamnya.

Seperti pada film "*Linuwih*", tidak semua ruangan digunakan untuk proses produksi, melainkan hanya menggunakan ruang tengah, dapur, kamar serta garasi rumah ini, sedangkan ruangan lain digunakan untuk para *crew* dan talent beristirahat, tempat para tim PU menyediakan makanan, meletakkan *equipment lighting* serta *visual* dan *property art*, juga sebagai tempat mempersiapkan talent dari segi *make up* dan *wardrobe*.



Gambar 1. Tampak depan Joglo Shootingan Minggir
Sumber: Dokumentasi pribadi

Waktu :

Table 1. Waktu dan kegiatan produksi film “Linuwih”

Waktu	Kegiatan
Februari 2021	<i>Development</i>
8 – 11 Maret 2021	<i>Crew lock</i>
April 2021 – Mei 2021	<i>Survey Lokasi</i>
1 Juni 2021	<i>Lokasi Lock</i>
9 – 11 Juni 2021	<i>Perizinan Lokasi</i>
11 Maret – 22 Juni 2021	Penulisan Naskah, Riset Naskah, <i>Casting Talent</i> , <i>Talent Lock</i> , Membuat <i>director statement</i> , <i>Breakdown Naskah</i>
14 Juli 2021	<i>Final Naskah</i>
13 Juni 2021	<i>Pre-Production Meeting 1</i>
20 Juni 2021	<i>Pre-Production Meeting 2</i>
18 Juli 2021	<i>Final Pre-Production Meeting</i>
17 – 18 Juni 2021	<i>Reading talent 1</i>
24 – 26 Juni 2021	<i>Reading talent 2, Makeup Test</i>
21 Juli 2021	<i>Final Reading</i>
13 – 24 Juni 2021	<i>Pengajuan All Departement</i>
16 Juni 2021	<i>Recce</i>
28 Juni	<i>Final Checklist</i>
21 Juli 2021	<i>Test Cam</i>
22 – 23 Juli 2021	<i>Shooting Day</i>
24 Juli – Agustus	<i>Post-Pro</i>
September dan seterusnya	<i>Distribution</i>

Sumber : Dokumen pribadi

E. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Riyanto (2010:96) observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung.

Pada tahap ini penulis melakukan observasi dengan mengamati lingkungan sekitar, menonton dan membedah film-film yang memiliki kesamaan dalam bidang pengemasan, sudut pandang cerita dan pesan atau isu dalam film, juga melakukan pengamatan dengan melihat tayangan-tayangan yang menjelaskan tentang proses produksi seperti menciptakan *color palette*, *lighting treatment*, *camera treatment* dan lain sebagainya.

2. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka Studi pustaka, menurut Nazir (2013:93) teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini juga dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya di lapangan. Data sekunder melalui metode ini diperoleh dengan browsing di internet, membaca berbagai literatur, hasil kajian dari peneliti terdahulu, catatan perkuliahan, serta sumber-sumber lain yang relevan. Pada proses ini penulis membaca beberapa buku, jurnal serta data-data diinternet yang berhubungan dengan film, penyutradaraan, sinematografi, supranatural dan kekerasan seksual.

4. Referensi Film

Setelah melakukan observasi melalui pembedahan film-film yang telah ditonton, mucullah beberapa film, video clip, iklan dan beberapa video pada platform media sosial yang dapat menjadi referensi dalam hal cerita, pengemasan, *lighting treatment*, *camera treatment*, percakapan, *make up*, *warderobe*, serta *setting* lokasi bagi penulis.

Berikut merupakan beberapa referensi yang bagi penulis Film “*The Sixth Sense, 1999, M. Night Shyamalan*”, Film “*Cry Me a Sad River, 2018, Luo Luo*”, Film “*Be With You, 2018, Lee Jang-Hoon, Lee Seok Geun*”, Video Clip “*Takbir, 2021, Atta Halilintar, Aurel Hermansyah*”, Iklan “*The Only One by The 1 Card*” dan lain sebagainya.

BAB II KERANGKA PEMIKIRAN

A. Penegasan Judul

Laporan dengan judul “Peran Sutradara dalam Manajemen Produksi Film Pendek “*Linuwih*” di Saat Pandemi Covid-19” ini berfokus pada peran sutradara dalam pelaksanaan pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi film pendek “*Linuwih*”. Agar tidak ada kesalahpahaman serta interpretasi berlebih terhadap arti judul tersebut, maka penulis akan memberikan penegasan dari istilah-istilah judul laporan di atas sebagai berikut :

A.1. Peran

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah peran dapat berarti perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Peran ini mengacu pada tugas dan tanggung jawab. Hal itu menjadikan status sosial yang dimiliki seseorang dan tidak bisa dihindari. Kemudian menurut Soerjono Soekanto (2002:243) Peran memiliki pengertian sebagai aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu pemeranan.

Oleh karena itu, peran dalam konteks laporan tugas akhir karya kreatif ini mengacu pada tugas dan tanggung jawab penulis yang berperan sebagai sutradara sebagai pemimpin proses pra-produksi, produksi, serta pasca-produksi pada film pendek “*Linuwih*” yang harus beradaptasi dengan peraturan-peraturan baru di saat pandemic covid-19.

A.2. Sutradara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sutradara memiliki makna orang yang memberi pengarahan, dan bertanggung jawab atas masalah artistik dan teknis dalam pementasan drama, pembuatan film, dan sebagainya. Sutradara dapat diartikan juga sebagai orang yang bertanggung jawab untuk

mengubah naskah berbentuk tulisan ke dalam pesan-pesan berbentuk video dan audio secara efektif (Zettl, 1976).

Tugas utama seorang sutradara adalah mengtransformasikan struktur naskah drama menjadi tekstur panggung, dari jagad kata menjadi jagad visual, atau dari sastra menjadi seni pertunjukan. Transformasi ini tidak hanya sekedar memindahkan naskah ke atas panggung maupun objek visual melainkan harus dapat menghidupkan peristiwa dan tokoh-tokohnya, sehingga naskah yang awalnya hanya dapat diimajinasikan pada akhirnya bisa terlihat, terdengar dan terasa (Cahyaningrum, 2010:174).

Untuk mengtransformasikan sebuah naskah seorang sutradara bukan hanya harus memiliki keahlian menginterpretasikan naskah atau skenario saja, melainkan juga harus memiliki tanggung jawab terhadap semua aspek kreatif dalam film dari awal hingga akhir film, sehingga film tersebut terkesan hidup. Dalam menjalankan tugasnya tersebut sutradara tentunya tidaklah bekerja sendirian. Seorang sutradara dibantu oleh aktor, asisten sutradara, penata artistik, pengambil gambar, penata cahaya, penata musik, penata artistik, penata kostum dan rias, dan editor. Sehingga, sutradara memiliki berbagai tawaran ide kreatif dari segala bidang di dalam tim produksi, namun sutradara tetap memiliki tanggung jawab untuk menggunakan atau tidak tawaran ide kreatif tersebut dengan pertimbangan dahulu tentang berbagai kemungkinan, kemudian mengontrol kepekaannya sehingga menemukan gagasan-gagasan ide kreatif yang tepat (Yudiaryani, 2002:343). Dengan melibatkan banyak orang diseluruh bidang pembuatan sebuah karya film, seorang sutradara harus dapat membimbing, mendorong, mendukung, dan memperkuat seluruh *team* yang bekerja selama proses penciptaan karya. Oleh karena itu sutradara juga harus memiliki komunikasi yang baik sehingga bisa menjalin komunikasi dengan kru-kru yang bertugas hingga juga mampu

mencairkan suasana dalam segala kondisi dalam proses produksi film. (Nasution, 2016:2).

Karena harus memiliki tanggung jawab atas interpretasi skenario dan juga aspek kreatif, seorang sutradara juga harus memiliki ciri khas dan keunikannya sendiri yang terlahir dari pengalaman, kepercayaan, ketertarikan serta karakter pribadi dalam mengeksekusi sebuah skenario menjadi sebuah karya film. (Nasution, 2016:2). Menurut Harymawan dalam bukunya yang berjudul Dramaturgi, sebuah ciri khas dan keunikan seorang sutradara bisa tercipta dari sebuah proses-proses penyutradaraan (menciptakan sebuah lakon), seperti :

a. Menentukan Nada Dasar

Menentukan nada dasar adalah mencari motif yang memasuki karya lakon dan kemudian memberi ciri kejiwaan dalam suatu perwujudan naskah lakon dasar, dapat bersifat sebagaimana berikut :

- 1) Menentukan dan memberikan suasana khusus
- 2) Membuat lakon gembira menjadi suatu lelucon
- 3) Mengurangi bobot tragedi yang terlalu berlebihan
- 4) Memberikan prinsip dasar pada lakon

b. Menentukan *Casting*

Casting ialah proses untuk menentukan pemeranan berdasarkan analisis naskah untuk diwujudkan dalam karya. Berikut beberapa macam *casting* yang digunakan sutradara :

1) *Casting by ability* :

Casting berdasarkan kecakapan yang terbaik dan terpandai sebagai pemeran utama, serta

menjadikan pemain dengan tokoh-tokoh yang penting dan sukar.

2) *Casting to type* :

Casting berdasarkan kondisi/kesesuaian fisik dengan peran tokoh. Sutradara akan memilih pemainnya yang sesuai dalam memerankan tokoh dengan melihat kesesuaian fisik pemain dengan tokoh yang akan dilakoninnya.

3) *Antitype Casting* :

Casting yang agak bertentangan dengan keadaan watak maupun sifat pemeran dalam memerankan tokoh yang akan dimainkan. Proses peng*casting* dengan model ini akan membuat pemain lebih mengeksplor dirinya.

4) *Casting to emotional temperament* :

Casting berdasarkan pada hasil observasi hidup pribadi, adanya kesamaan atau kesesuaian dengan peran yang dimainkan dalam hal emosi dan tempramen. Pada tipe peng*casting* gaya *emotional temprament*, sutradara akan lebih mudah menggarap para pemainnya karena memiliki kemiripan kondisi keseharian dengan tokoh yang dilakoni.

5) *Therapeutic Casting* :

Casting yang dikemukakan untuk seorang pelaku yang bertentangan sekali watak aslinya dengan maksud menyembuhkan atau terapi untuk mengurangi ketaseimbangan jiwa. Sutradara sudah mencapai tahapan suhu di mana ia mengerti

betul kondisi para pemainnya dan berusaha untuk menyeimbangkan kondisi kejiwaan para pemainnya.

Dalam melakukan *casting*, sutradara harus memilih pemain atau orang yang sesuai untuk memainkan tokoh yang dimaksud. Kesesuaian itu berdasar pada fisik, karakter, warna suara, tempramen kesehariannya, dan mungkin juga pengalaman atau jam terbang yang dimiliki oleh seorang pemain.

c. Menyusun *Mise en Scene*

Kata [mise en scene](#) diambil dari bahasa perancis yang memiliki arti “*putting in the scene* “. Secara umum *mise en scene* memiliki arti yaitu segala sesuatu yang diletakkan di dalam sebuah adegan. Dalam sebuah film, *mise en scene* ini adalah hal yang paling mudah untuk dilihat . Karena semua unsur yang terlihat, itulah yang disebut dengan *mise en scene*. Dapat dikatakan pula bahwa hampir setengah dari kekuatan sebuah film ada dalam aspek *mise en scene*.

Untuk membentuk satu kesatuan yang utuh mise en scene yang terdiri dari empat unsur yaitu setting, kostum dan tata rias, pencahayaan dan lakon harus dipadukan dengn unsur sinematik seperti sinematografi, suara dan editing.

Dalam menyusun *mise en scene*, seorang sutradara menyiapkan konsep dan gambarannya yang nantinya akan dieksekusi oleh kru lainnya.

d. Memperkuat atau melemahkan *scene*

Teknik ini merupakan cara seorang sutradara memberikan penekanan pada lakon pada bagian-bagaian adegan tertentu. Sutradara bebas menentukan menurut pandagannya dan konsepnya sendiri tanpa mengubah naskah. Penguatan dan pelunakan scene bisa didukung dengan efek cahaya, tata rias dan busana, serta *artistik*.

e. Menciptakan aspek-aspek laku

Sutradara memberikan saran-saran serta referensi kepada aktor agar mereka bisa menciptakan akting kreatif (improviasi) atau cara berperan yang tidak terdapat dalam intruksi naskah, tetapi diciptakan untuk memperkaya pemain dan adegan, sehingga kondisi pemain mampu tersampaikan dengan jelas kepada penonton.

f. Mempengaruhi jiwa pemain

Ada dua macam ciri sutradara dalam menciptakan dan mempengaruhi lakon para pemain :

1) Ciri sutradara Psikolog

Sutradara berfokus pada penekanan psikologis sang aktor untuk menciptakan acting yang terlihat murni sehingga sutradara akan mengesampingkan aspek lain diluar keaktoran.

2) Ciri sutradara Teknikus

Sutradara lebih berfokus dan mengedepankan kepada tampilan visual seperti *setting*, kostum dan rias, pencahayaan, maupun *editing* namun sutradara melupakan tentang unsur keaktoran yang notabene sebagai media penyampaian pesan.

g. Koordinasi

Sutradara memerlukan koordinasi dengan semua pihak yang memproduksi sebuah karya. Sutradara juga harus memilih gaya penyutradaraan yang akan menjadi pedoman kepemimpinannya dan menentukan tindakan yang akan diambil dalam sebuah proses produksi.

Selain memiliki ciri khas dalam mengeksekusi sebuah karya film, sutradara juga memiliki gaya penyutradaraan. Menurut, Harimawan (1979:45) ketika perfilman mulai menjadi sebuah lapangan pekerjaan, banyak orang yang akhirnya membuat peraturan-peraturan serta teori-teori yang diciptakan untuk mengatur orang-orang di dalamnya seperti salah satunya teori gaya penyutradaraan yang masih digunakan hingga sekarang, antara lain :

1. Gaya penyutradaraan *Dictator*

Gaya penyutradaraan *dictator* atau sering disebut sebagai cara Gordon Craig yang diambil dari nama orang yang menciptakan gaya penyutradaraan ini yaitu Edward Gordon Craig salah satu sutradara yang fenomenal dan kontroversial asal Eropa awal abad ke-20.

Sutradara memperlakukan para pemain dan kru sebagai pekerja murni, yang berarti tidak memberi kesempatan untuk memberikan masukan dan saran. Sutradara lebih menganggap kru dan pemain sebagai tukang, bukan sebagai creator sehingga kru dan pemain harus mengikuti keinginan sutradara.

Tentunya gaya penyutradaraan ini memiliki kelebihan serta kekurangannya, seperti :

Kelebihan :

- a. Hasil akan lebih *perfect* sesuai keinginan sutradara.

- b. Produksi dan hasil karya akan lebih rapi.
- c. Materi akan lebih jelas disampaikan baik kepada para kru maupun pemain.
- d. Bentuk dan warnanya karya jelas.
- e. Karya lebih berkarakter.

Kekurangan :

- a. Sulit menjaga totalitas kru dan pemainnya.
- b. Lebih memungkinkan terjadinya konflik *intren* dalam tim.
- c. Kreatifitas kru dan pemain tidak maksimal.
- d. Hasil sangat ditentukan oleh kemampuan sutradara.

2. Gaya penyutradaraan *Interpretator*

Gaya *interpretator* atau yang sering disebut dengan penyutradaraan *Laissez Faire* adalah gaya penyutradaraan dengan seorang sutradara menganggap atau mengsikapi para kru dan pemainnya sebagai *creator*, ia lebih menjadi perangkai dari setiap kreatifitas kru dan pemainnya. Sutradara sebagai *supervisor* yang membiarkan kru dan pemainnya melakukan proses kreatif.

Tentu saja gaya penyutradaraan ini memiliki kelebihan dan kekurangan juga, seperti :

Kelebihan :

- a. Kebebasan kreatifitas kru dan pemainnya lebih terbuka dan berkembang.
- b. Totalitas tim lebih dimungkinkan.
- c. Mampu meminilisir konflik *intren* karena adanya keterbukaan .
- d. Lebih bersifat kebersamaan.
- e. Kualitas ditentukan oleh kemampuan tim dalam bekerjasama.

Kekurangan :

- a. Karakter karya kurang jelas dan hasil karya sulit untuk sempurna.
- b. Memungkinkan terjadinya *multi* tafsir.
- c. Tujuan akan menjadi kabur atau tidak jelas.
- d. Dalam produksi bisa terjadi pelanggaran wilayah pekerjaan.

3. Gaya penyutradaraan Gabungan

Gaya penyutradaraan gabungan ini sendiri merupakan teori gaya penyutradaraan yang sudah mengalami pengembangan yang dipercaya merupakan gaya penyutradaraan yang paling ideal untuk seorang sutradara yaitu berarti seorang sutradara menggabungkan gaya *dictator* dan *interpretator* dalam memimpin suatu proses produksi. Sutradara dalam mengeksekusi naskah dan konsep produksi selalu berdiskusi bersama para kru dan pemain, tetapi masih dengan mempertahankan idealisnya sebagai seorang pemimpin. Namun dengan gaya penyutradaraan ini sutradara harus dituntut selalu fokus terhadap tugasnya agar karya yang dihasilkan tetap berdasarkan kontrol sutradara, walaupun kru dan pemain ikut terlibat dalam penentuan kreatifitas karya.

A.3. Dalam

Kata Dalam pada Kamus besar bahasa Indonesia berarti jauh ke bawah, jauh masuk ke tengah. Kata dalam pada konteks judul laporan karya kreatif “ Peran Sutrdara Dalam Manajemen Produksi Film Pendek “*Linuwih*” di Saat Pandemi Covid-19” ini merupakan kata yang mengartikan bahwa penulis ingin membahas lebih jauh dan lebih spesifik tentang tanggung jawab seorang

sutradara dengan landasan manajemen produksi dalam proses pembuatan film pendek berjudul “*Linuwih*” yang harus beradaptasi dengan masa pandemi covid-19 yang tentu memiliki beberapa perbedaan dengan manajemen produksi sebelum adanya pandemi covid-19.

A.4. Manajemen Produksi Film Pendek

Manajemen merupakan proses perencanaan, pengelolaan, dan pelaksanaan yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber lainnya (Suprpto, 2009:121). Sedangkan produksi merupakan kegiatan untuk menambah nilai guna dengan mengubah input menjadi output sehingga menciptakan benda baru yang lebih bermanfaat (Sugiarto, 2002:202). Sehingga Manajemen Produksi Film dapat diartikan dengan sederhana sebagai keseluruhan kegiatan perencanaan, pengelolaan, dan pelaksanaan bagi terciptannya sebuah karya film yang sesuai dengan rencana produksi. Pada judul laporan “Peran Sutradara Dalam Manajemen Produksi Film Pendek “*Linuwih*” di Saat Pandemi Covid-19” penulis berfokus pada tanggung jawab sebagai seorang sutradara di dalam sebuah manajemen produksi film pendek yang berjudul “*Linuwih*” yang diproduksi ditengah-tengah pandemic covid-19.

Menurut Robin Moran dalam jurnalnya yang berjudul Pengantar Produksi Film, Manajemen Produksi film dibagi menjadi 5 tahap utama, yaitu :

1) *Development* :

Development merupakan tahap pertama untuk menciptakan gagasan-gagasan utama seperti tema, alur, plot, karakter serta judul dan kemudian gagasan-gagasan tersebut dijadikan satu menjadi sebuah naskah.

2) *Pre-production* :

Tahap ini merupakan tahap yang cukup panjang karena pada tahap ini merupakan persiapan sebuah karya menjadi lebih matang. Persiapan-persiapan tersebut seperti perencanaan biaya, pencarian *crew*, pemain, lokasi, *brainstorming*, dan *script breakdown*.

3) *Production* :

Tahap produksi, tahap dimana naskah mulai dieksekusi menjadi sebuah *element audio* dan *visual*.

4) *Post-production* :

Tahap penyempurnaan dimana gambar dan suara yang telah direkam dalam produksi diedit menjadi satu dan diberi efek *visual* seperti yang telah disepakati pada tahap *Pre-production*, namun tidak menutup kemungkinan adanya perombakan yang disesuaikan dengan keadaan ketika proses *Production*.

5) *Distribution* :

Film yang sudah matang siap didistribusikan sesuai dengan target pasar yang telah disepakati pada tahap *Pre-production*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Film memiliki dua (2) pemahaman. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negative atau untuk tempat gambar positif. Kedua, film merupakan lakon (cerita) gambar hidup. Film merupakan suatu bentuk ekspresi yang mirip dengan media seni hiburan yang lainnya, yang terbentuk melalui permainan gambar/pandangan, bunyi, dan gerak yang saling berkesinambungan (Boggs dan Dennis, 2008:3). Namun pada era

sekarang, film tidak hanya sebagai media hiburan melainkan film dijadikan juga sebagai media penyampaian pesan dalam komunikasi massa karena film kini bisa dinikmati oleh semua kalangan sehingga bisa menjangkau seluruh lapisan masyarakat.

Film pendek ialah salah satu bentuk film yang sederhana dan kompleks. Durasi film pendek biasanya dibawah 60 menit. Mengenai cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya sehingga bentuknya sangat bervariasi. Film pendek mungkin hanya saja berdurasi 60 detik, yang terpenting adalah ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif. Umumnya hasil produksi ini dipasok kerumah-rumah produksi atau saluran televisi. (Effendi, 2014:4)

Menurut standar festival internasional, terdapat beberapa jenis film pendek. Diantarnya adalah :

- a. Film pendek eksperimental
film pendek yang digunakan sebagai bahan eksperimen atau uji coba. Di Indonesia jenis film ini sering dikategorikan sebagai film indie atau independent.
- b. Film pendek komersial
Film pendek yang diproduksi untuk tujuan komersial atau memperoleh keuntungan.
Contoh : iklan, profil perusahaan (*company profile*)
- c. Film pendek layanan masyarakat (*public service*)
Film pendek yang bertujuan untuk layanan masyarakat, biasanya ditayangkan dimedia massa (televisi)
- d. Film pendek *entertainment*/hiburan
Film pendek yang bertujuan komersil untuk hiburan.
Film ini banyak kita jumpai di televisi dengan berbagai ragamnya.

Menurut Himawan Pratista dengan bukunya yang berjudul memahami film jilid 2, film secara umum dibagi atas dua unsur

pembentuk. Yakni, unsur naratif dan sinematik, dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film.

- 1) Unsur Naratif berhubung dengan aspek cerita film. Setiap film (fiksi) tidak mungkin terlepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Logika sebab-akibat muncul akibat tuntutan dan keinginan pelaku cerita. Segala aksi dan tindakan para pelaku cerita akan memotivasi peristiwa berikutnya lagi. Perubahan ini akan membentuk sebuah pola pengembangan naratif yang secara umum dibagi menjadi tiga (3), yakni pendahuluan, pertengahan, penutupan atau yang biasa dikenal dengan struktur tiga babak.

Selain adanya logika sebab-akibat, unsur naratif memiliki dua hubungan yang dapat mengembangkan cerita dan plot, yaitu gubungan antara ruang dan waktu. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas, sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Sedangkan hubungan naratif dengan waktu memiliki beberapa aspek waktu seperti urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

- a. Urutan waktu

Menunjukkan pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu dibagi menjadi dua macam, yaitu linier dan nonlinier.

- a) Pola Linier

Adalah waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Jika urutan waktu dianggap A-B-C-

D-E maka urutan plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E.

b) Pola Nonlinier

Adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Jika urutan cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B.

b. Durasi Waktu

Durasi film rata-rata umumnya hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad.

c. Frekuensi Waktu

Umumnya sebuah adegan hanya ditampilkan sekali saja sepanjang cerita film. Dalam kasus tertentu, melalui penggunaan teknik kilas-balik atau kilas-depan, adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan bisaa berkali-kali sesuai dengan tuntutan cerita. Motif cerita juga mampu memotivasi sebuah adegan untuk diulang hingga beberapa kali.

Pada unsur naratif, sineas juga mampu memberikan batasan informasi cerita. Pembatasan informasi yang terlalu dibatasi akan menghasilkan unsur kejutan yang luar biasa. Namun, sebaliknya informasi yang terlalu bebas akan membuat penonton kehilangan efek kejutan. Adapun batasan informasi sebuah film dapat dibagi menjadi dua, yaitu :

a. Penceritaan terbatas (*Restricted Narration*):

Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan hanya terikat oleh satu karakter saja. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh sang tokoh.

b. Penceritaan tak terbatas (*Omniscient Narration*)

Informasi cerita tidak hanya dibatasi pada satu karakter saja. Penonton bebas mendapatkan informasi cerita dari berbagai sisi mana pun.

2) Unsur Sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yaitu *mise en scene*, *sinematografi editing* dan suara.

a. *Mise en scene*

Mise en scene memiliki empat element pokok, yaitu :

a) *Setting*

Adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semacam benda tidak bergerak, seperti perabot, jendela, kersi, dan lainnya. Fungsi utama setting adalah sebagai petunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat mendukung cerita filmnya. Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* juga mampu membangun mood sesuai dengan tuntutan cerita.

b) *Kostum dan tata rias*

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Kostum dan tata rias bukan hanya sebagai penutup tubuh

dan pemercantik karakter pada film melainkan juga menjadi aspek pengenalan tokoh kepada penonton seperti ruang dan waktu, status sosial, keperibadian pelaku, warna sebagai simbol, penggerak cerita, dan image pelaku sedangkan tata rias sebagai penggambaran usia, luka atau lebam, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik maupun sosok non-manusia.

c) Pencahayaan

Tanpa cahaya benda tidak akan memiliki wujud. Seluruh gambar pada film bisa dikatakan merupakan manipulasi cahaya. Tata cahaya umumnya dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi dalam membentuk suasana dan mood.

d) Pemain atau lakon

Seorang sutradara juga harus mengontrol akting pemain dan pergerakannya. Pelaku cerita akan memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Performa pemain merupakan faktor penentu utama suksesnya sebuah film.

b. Sinematografi

Sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera dan film, framing, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok (data mentah) filmnya, seperti penggunaan lensa kecepatan gerak gambar, efek visual, pewarnaan, dan sebagainya. Framing adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil seperti lingkup

wilayah gambar atau frame, jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah objek diambil gambarnya oleh kamera.

c. Editing

Definisi editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi editing setelah filmnya selesai adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shotnya.

d. Suara

Dalam film suara dikelompokkan menjadi tiga (3) jenis yaitu dialog, musik, dan efek suara. Dialog merupakan bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Musik merupakan seluruh iringan di dalam film. Sedangkan efek suara merupakan semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun luar cerita film.

A.5. Linuwih

“*Linuwih*” termasuk dalam pengelompokan kata *ngoko* dalam bahasa jawa yang memiliki kata dasar “*luwih*” yang berarti lebih. Sedangkan “*linuwih*” sendiri sudah memiliki arti yang diperluas lagi menjadi luar biasa, hebat serta dalam artian *bakat menika ateges* kemampuan seseorang untuk berbuat sesuatu yang orang lain belum tentu mampu atau bisa. (Anwari, 2020:99).

Ngoko merupakan salah satu angkatan bahasa dalam bahasa jawa. Bahasa ini paling umum digunakan di kalangan masyarakat jawa. Ragam *ngoko* mampu dipergunakan oleh mereka yang sudah

akrab dan oleh mereka yang merasa dirinya semakin tinggi status sosialnya dari pada lawan bicara. (Sasangka, 2004:95)

Pada film pendek yang berjudul “*Linuwih*” yang telah diproduksi oleh penulis, kata *linuwih* memiliki penjabarannya sendiri, yaitu :

- 1) Penulis berfokus kepada kata *linuwih* sebagai artian kemampuan seseorang untuk berbuat sesuatu yang orang lain belum tentu mampu atau bisa. Dalam hal ini, kata *linuwih* diangkat menjadi judul film oleh penulis karena digunakan untuk menggambarkan tokoh utama yang memiliki bakat atau suatu kelebihan yang belum tentu dimiliki oleh semua orang yaitu kepekaan supranatural (*indigo*). Kata *linuwih* pada judulpun digunakan sebagai sebuah tanda, bahwa film ini memiliki fokus pada kelebihan dari sang tokoh utama yang akan membantu penonton memahami alur cerita hingga selesai.
- 2) Selain sebagai tanda untuk mengerti pengaluran cerita di dalam film, kata *linuwih* di dalam judul juga merupakan salah satu aspek pendukung pengenalan cerita, yaitu latar tempat. Karena kata *linuwih* hanya ada di lingkup masyarakat Jawa, ini menjadi kata kunci lokasi keberadaan cerita di dalam film tanpa harus menunjukkan *establish* dari daerah pada cerita di dalam film.

A.6. Covid-19

Menurut WHO (2020), penyakit coronavirus disease 2019 (COVID-19) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona yang baru ditemukan. Kebanyakan orang yang terinfeksi virus COVID-19 akan mengalami penyakit pernapasan ringan hingga sedang dan sembuh tanpa memerlukan perawatan khusus. Orang tua dan orang-orang yang memiliki komorbid seperti penyakit kardiovaskular, diabetes, penyakit pernapasan kronis, dan

kanker memungkinkan tertular COVID-19. Coronavirus disease 2019 (COVID-19) adalah penyakit yang disebabkan oleh turunan coronavirus baru. „CO“ diambil dari corona, „VI“ virus, dan „D“ disease (penyakit). Sebelumnya, penyakit ini disebut „2019 novel coronavirus“ atau „2019- nCoV.“ Virus COVID-19 adalah virus baru yang terkait dengan keluarga virus yang sama dengan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS) dan beberapa jenis virus flu biasa (UNICEF, 2020).

Indonesia sendiri menanggulangi penyebaran wabah covid-19 dengan cara melakukan aksi dan kebijakan seperti *lock down*, PSBB (pembatasan Sosial Bersekala Besar) dan PSBL (Pembatasan Sosial Bersekala Lokal), tatanan kehidupan normal yang baru (*new normal*), PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) darurat, PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) level 4, dan yang sedang berlangsung hingga saat ini adalah PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) level 3.

Karena adanya pandemi dan kebijakan pemerintah ini, semua proses manajemen produksi film pendek “*Linuwih*” menjadi sedikit berbeda karena harus beradaptasi dengan lingkup gerak dan berkegiatan yang terbatas. Pembatasan kerumunan, kegiatan di luar, serta pembatasan jam oprasional di beberapa sektor kehidupan menjadi salah satu kendala dan juga sekaligus pengaman baru bagi proses manajemen produksi film “*Linuwih*”.

B. Ekstrasi

Pada penulisan laporan karya kreatif ini penulis menggunakan ekstrasi dari laporan tugas akhir karya Fanny Fajri (2016/BC-F/5161) kampus STIKOM Yogyakarta dengan judul “Penyutrdaraan film Fiksi Drama “Nak?”. Penulis memilih menggunakan laporan tugas akhir ini karena system penulisannya yang baik sehingga bisa menjadi patokan penulis dalam menulis laporan tugas akhir ini.

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Pada Laporan Tugas Akhir dengan judul “Peran Sutradara dalam Manajemen Produksi film pendek “Linuwih” di saat Pandemi covid-19”. Sebagai seorang sutadara, produksian kali ini terbilang cukup panjang dan berat, Karena beberapa kendala yang penulis hadapi dan kasus covid-19 yang menjadi faktor utama berkurangnya ruang gerak dan berkumpul sehingga hampir keseluruhan persiapan seperti Development, Pra-Produksi, Post-produksi harus dikerjakan sendiri oleh penulis dan kedua tim yang tergabung dalam penanggung jawab film sebagai karya Tugas Akhir.

Menerapkan Manajemen Produksi yang harus beradaptasi dengan kondisi sekarang yaitu covid-19 memanglah tidak mudah, namun dengan penerapan Manajemen Produksi dalam memproduksi film “Linuwih” di masa pandemi covid-19 ini, membuat penulis lebih banyak belajar dan beradaptasi sehingga penulis bisa lebih cekatan dalam merespon sesuatu jika terjadi kendala di luar dugaan ketika proses produksi.

1. Penulis sebagai seorang sutadara melakukan produksi film “Linuwih” dengan menggunakan pendekatan Manajemen Produksi, yang di bagi menjadi 5 tahap yaitu Development, Pre-Production, Production, Post-Production, dan Distribution.
2. Pada proses Development, penulis selaku sutradara menyiapkan Ide gagasan untuk film “Linuwih” diantaranya klasifikasi film seperti topik film, genre, tujuan dan pesan, penulis juga menciptakan karakter, serta menciptakan keunikan dan ciri khas untuk karya “Linuwih”
3. Pada proses Prooduksi, Penulis selaku sutradara memimpin jalannya produksi, sehingga harus bisa bersikap tangguh. Penulis juga melakukan

diskusi singkat dengan para ketua divisi jika adanya perubahan di lapangan.

4. Pada proses Post-Produksi, Penulis juga berperan sebagai editor offline yang bertugas merapikan tataan visual yang sudah dikerjakan DIT sehingga tercipta seperti yang penulis inginkan dan pada online editing, penulis mendampingi dan berdiskusi dengan editor.
5. Proses Distribution belum di langsunkan.
6. Pada proses pra produksi dan produksi, penulis dan tim banyak mengalami kendala seperti mengundurkan dirinya salah satu anggota, susah mencari lokasi akibat PPKM, mengundukan diri para talent, dan juga perizinan dan syarat yang rumit akibat adanya pandemic covid-19.
7. Dengan semua hambatan yang ada penulis dan para kru tidak mau patah semangat, sehingga produksi bisa terlaksanakan dengan meminimalisir waktu serta sumber daya manusia.

B. Rekomendasi

Setelah melewati proses produksi yang cukup panjang, Penulis secara pribadi memiliki saran atau rekomendasi sebagai langkah perbaikan produksi untuk kedepannya :

1. Penonton film “Linuwih”
 - a. Untuk para penonton semoga setelah menyaksikan film ini, diharapkan lebih bisa memahami pentingnya semua komunikasi dengan sesama.
 - b. Untuk para penonton semoga lebih peduli dengan lingkungan sekitar atau sesama disekitar kita.

- c. Diharapkan juga untuk para orang tua yang menonton film ini, bisa mulai merubah pola parenting yang mengekang anaknya tanpa memberi ruang gerak.
- d. Diharapkan untuk para anak/remaja yang menonton film ini, untuk lebih peka dan menghargai kedekatan dengan orang tua dan keluarga.

2. STIKOM Yogyakarta

- a. Memperbaiki dan melengkapi fasilitas terutama fasilitas untuk melakukan kegiatan audio visual, sehingga para mahasiswa lebih tanggap dengan alat-alat yang ada dan juga tidak perlu mengeluarkan uang sewa yang banyak untuk memproduksi sebuah karya.
- b. Mendatangkan praktisi yang berkompeten dalam bidangnya masing-masing, sehingga mahasiswa tidak hanya mengerti teori dasar tetapi juga mengerti prakteknya.
- c. Lebih banyak memberikan pelajaran tentang pentingnya Manajemen Produksi serta perakteknya.