

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN SUTRADARA DALAM
PEMBUATAN SANDIWARA AUDIO “MAU JADI APA?”



Oleh :

Sesilia Gute Kumanireng

F19045375

PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM) YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN KARYA KREATIF
PERAN SUTRADARA DALAM
PEMBUATAN SANDIWARA AUDIO “MAU JADI APA”

Laporan praktik kerja lapangan ini disusun untuk memenuhi gelar ahli madya (A.Md) dalam bidang Ilmu Komunikasi dengan spesifikasi
Broadcasting Film

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM) YOGYAKARTA

Disusun oleh :

Sesilia Gute Kumanireng

F19045375

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing :

Heri Setyawan Budi Santoso, S.Sos.,M.Sn

PROGRAM STUDI PENYIARAN BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM) YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji Broadcasting Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi "STIKOM" Yogyakarta.

Hari : Selasa
Tanggal : 23 Agustus 2022
Jam : 10.00
Tempat : STIKOM Yogyakarta

1. Dra. Sudaru Murti, M.Si
(Penguji I)
2. Heri Setyawan, M.Sn
(Pembimbing dan Penguji II)
3. Arya Tangkas, M.I.KOM
(Penguji III)









Mengetahui:

Mengesahkan :


Dra. Sudaru Murti, M.Si

Ketua STIKOM Yogyakarta

Arya Tangkas, M.I.KOM

KAPRODI Broadcasting

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur, laporan karya kreatif ini dipersembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Kedua orang tua yang selalu mendoakan, memberi dukungan dan semangat dalam segala situasi.
3. Kakak dan Adik yang juga selalu memberi semangat, juga turut membantu dalam proses pembuatan laporan ini.
4. Teman- teman satu produksi yang sudah mau bekerja sama untuk menghasilkan karya yang dilaporkan.
5. Teman- teman STIKOM angkatan 2019 yang juga memberikan semangat.
6. Untuk semua orang yang terlibat dalam penulisan laporan karya kreatif ini.

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Sesilia Gute Kumanireng

NIM : F19045375

Judul Laporan : Peran Sutradara dalam Pembuatan Sandiwara Audio Mau Jadi Apa.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama proses pembuatan Tugas Akhir Karya Kreatif Sandiwara Audio Mau Jadi Apa.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy-paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah disamping dalam catatan perut dan catatan kaki pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen- dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pemimpin STIKOM, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, Agustus 2022


Sesilia G 

MOTTO

“Tidak ada yang tidak bisa jika kita mau belajar”

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan RahmatNya, maka penelitian berjudul “Peran sutradara dalam pembuatan Sandiwara Audio Mau Jadi Apa ini, bisa diselesaikan dengan baik.

Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan Gelar Ahli Madya (A.Md) dibidang Ilmu Komunikasi dengan spesifikasi Broadcasting Film. Penulis menyadari bahwa dalam Laporan Karya Kreatif ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna, karena penulis memiliki kemampuan juga pengetahuan yang masih terbatas.

Atas segala kekurangan dalam Laporan Karya Kreatif ini, penulis mengharapkan adanya masukan, kritik dan saran yang bisa mengarahkan penulis untuk menyempurnakan laporan ini. Memang banyak kesulitan yang dialami penulis ketika menulis laporan ini, Namun Puji Tuhan semuanya dapat penulis lewati dengan baik.

Dalam penyusunan laporan ini banyak mendapat dorongan serta bimbingan dari banyak pihak. Oleh sebab itu, dengan segala hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang senantiasa telah terlibat dalam terusnya laporan ini :

1. Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
2. Bapak Arya Tangkas, M.I.Kom selaku Kaprodi Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Indonesia (STIKOM) Yogyakarta.
3. Bapak Heri Setyawan Budi Santoso, S.Sos.,M.Sn selaku pembimbing dalam penyusunan laporan, yang bersedia meluangkan waktunya dan sabar membimbing, memberikan masukan agar terselesaikannya laporan ini.
4. Seluruh Dosen dan Staf Civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, khususnya Dosen- dosen Broadcasting Film.

5. Seluruh tim produksi Tania, Wicak, dan Eldo yang bersama melaksanakan karya kreatif ini dan juga saling support.
6. Kepada orangtua yang tak henti- hentinya memberikan dukungan baik materil maupun non materil.
7. Kakak Nesti, Oskar, Tesi dan Windi yang juga selalu memberikan semangat kepada saya
8. Dan juga semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang membantu dengan caranya masing-masing.
9. Dan juga tentunya kepada diri saya sendiri yang sudah berjuang hingga menyelesaikan laporan ini.

Akhir kata, semoga laporan ini semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi institusi pendidikan, masyarakat luas, dan calon praktisi Broadcasting.

Yogyakarta, 19 Agustus 2022

Sesilia Gute Kumanireng

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pembuatan	3
1.4 Manfaat Pembuatan.....	3
1.5 Waktu dan tempat	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
BAB II KERANGKA BERPIKIR	5
2.1 Penegasan Judul	5
2.1.1 Peran.....	5
2.1.2 Sutradara	6
2.1.3 Pembuatan	6

2.1.4 Sandiwara.....	6
2.1.5 Audio.....	7
2.1.6 Mau.....	7
2.1.7 Jadi.....	7
2.1.8 Apa.....	8
2.2 Kajian Pustaka	8
2.2.1 Karakteristik Sandiwara Audio	8
2.2.2 Syarat Khusus Sutradara.....	12
2.2.3 Teknik Penyutradaraan Sandiwara Audio	18
2.2.4 Pemain, Suara, dan Pernapasannya	22
2.3 Ekstraksi	28
BAB III DESKRIPSI OBYEK KARYA	30
3.1 Desain Produksi.....	30
3.2 Sinopsis Sandiwara Audio.....	31
3.3 Pemain dan tokoh pada Sandiwara Audio Mau Jadi Apa	31
3.4 Naskah	35
3.5 Realisasi Anggaran	47
3.6 Alat Produksi	47
BAB IV PEMBAHASAN.....	48
4.1 Tahapan Produksi	48
4.1.1 Pra Produksi.....	48
4.1.1.1 Membentuk Tim Produksi	48
4.1.1.2 Naskah.....	48
4.1.1.3 Bedah Naskah.....	49
4.1.1.4 Menentukan Tempat Recording.....	49

4.1.1.5 Mencari Pemain	50
4.1.1.6 Reading	50
4.1.1.7 Menyusun Anggaran	50
4.1.1.8 Membuat Jadwal Recording.....	51
4.1.2 Produksi	51
4.1.2.1 Hari Pertama	52
4.1.2.2 Hari Kedua	53
4.1.2.3 Hari Ketiga.....	54
4.1.2.4 Hari Keempat	54
4.1.2.5 Hari Kelima.....	55
4.1.2.6 Hari Keenam	56
4.1.3 Pasca Produksi.....	56
BAB V PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Anggun	31
2. Gambar 2 Bapak Anggun.....	32
3. Gambar 3 Ibu Anggun.....	32
4. Gambar 5 Tukang Ojek Online	33
5. Gambar 6 Teman Anggun cewek.....	33
6. Gambar 7 Teman Anggun cowok sekaligus HRD.....	34
7. Gambar 8 Proses Recording Narator.....	52
8. Gambar 9 Sutradara Mendengarkan hasil rekaman	52
9. Gambar 10 Proses rekaman suara Anggun	53
10. Gambar 11 Proses rekaman suara Bapak Anggun	54
11. Gambar 12 Proses rekaman suara HRD dan Teman anggun	54
12. Gambar 13 Proses rekaman suara teman cewek anggun	55
13. Gambar 14 Proses rekaman suara Ibu anggun	55
14. Gambar 15 Proses rekaman suara tukang ojek online	56
15. Gambar 16 Proses editing penyusunan suara rekaman	57
16. Gambar 17 Proses pembuatan Instrumen.....	58
17. Gambar 18 proses pembuatan instrument	58
18. Gambar 19 Proses pembuatan instrument.....	59
19. Gambar 20 Proses Pembuatan instrument.....	59
20. Gambar 21 Proses pembuatan instrument.....	60

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Anggaran.....	47
2. Table 2 Alat Yang Digunakan.....	47
3. Table 3 Jadwal Recording.....	51

ABSTRAK

Di era digital yang banyak menyuguhkan audio visual dengan tampilan menarik, penulis dan tim memilih untuk membuat sebuah sandiwara audio dalam pembuatan Laporan Karya Kreatif. Penulis menjabarkan peran sutradara dalam pembuatan sandiwara audio yang berjudul Mau Jadi Apa. Sandiwara yang hanya mengandalkan akting suara dan disempurnakan dengan efek suara juga ilustrasi musik membutuhkan kematangan dari berbagai segi. Segi dramatik cerita, dialog dan monolog, pemilihan efek suara dan ilustrasi musik yang sesuai dengan tema cerita. Tentunya sebagai pemimpin dalam sebuah produksi banyak peran yang harus dijalankan oleh seorang sutradara. Salah satunya adalah mengkoordinir kerja semua departemen produksi mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Teknik- teknik penyutradaraan yang sangat berbeda dengan penyutradaraan di audio visual, menjadi sebuah pembelajaran baru. Namun, karena kerja sama tim yang sangat luar biasa sehingga semuanya bisa dilaksanakan sampai akhir meskipun ada beberapa kendala. Maka dari itu, pentingnya sebuah produksi yang anggota timnya bisa diajak kerjasama dan tidak mementingkan egonya.

Kata Kunci : Peran, Sutradara, Sandiwara Audio

ABSTRACT

In the digital era that often presents audio visuals with an attractive appearance, the author and the team chose to make audio drama in making the Field Work Practice Report. This is due to new opportunities, audio content is developed on the internet with various social media platforms, not only on radio like in the past. The author describes the director's role in making an audio drama entitled Mau Jadi Apa. A play that only relies on voice acting and is enhanced with sound effects and musical illustrations requires maturity from various aspects. Dramatic aspects of the story, dialogue and monologue, selection of sound effects and music illustrations that match the theme of the story. Of course, as a leader in a production, there are many roles that must be carried out by the director. One of them is to coordinate the work of all production departments starting from pre-production, production, and post-production.

Directing techniques that are very different from directing in audio-visual become new learning. However, thanks to the extraordinary teamwork, everything was able to be carried out until the end despite some obstacles. Therefore, the importance of a production that team members can be invited to work with and not concerned with their ego.

Keywords : Role, Director, Drama Audio

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sandiwara audio merupakan sebuah pertunjukan yang hanya menampilkan acting suara, *sound effects* dan musik sebagai pendukung keseluruhan dialog. Aktiing suara itupun harus sesuai dengan karakter yang ada dalam naskah. Layaknya sebuah film audio-visual, drama audio juga mempunyai alur cerita sehingga pendengar atau audiens dapat memahaminya.

Awalnya lebih dikenal dengan sandiwara radio karena disiarkan melalui pemancar gelombang radio. Yang populer pada tahun 1920-an. Kemudian terus berinovasi dalam program siarannya. Salah satu programnya adalah sandiwara radio atau drama audio. Di Negara Kita Indonesia, sandiwara audio pernah mengalami masa kejayaan sekitar tahun 1980 sampai 1990-an dengan beberapa judul seperti Babad Tanah Leluhur, Saur Sepuh, Gelang-gelang Sangkakala, Tutur Tinular, Butir-butir pasir di laut, Bidadari Iblis, Cadar Biru dan lainnya (Prasetya & Purwanto, 2011: 2).

Seiring berjalannya waktu popularitas sandiwara radio memang kian memudar bahkan hampir sirna karena kebanyakan pendengar beralih ke TV yang menyiarkan audio dan visual. Berdasarkan riset Roy Morgan tahun 2014, Indonesia adalah salah satu Negara konsumsi radio terendah. Hanya 2.2 atau 22% dari keseluruhan populasi penduduk Indonesia. Diurutan pertama ditempati oleh televisi, kemudian internet, lalu Koran.

Di era digitalisasi ini, banyak keraguan mengenai pertahan media konvensional khususnya radio. Tak sedikit orang mengakses internet untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Karena internet memberikan dampak meyakinkan mengenai kecepatan akses komunikasi dan informasi. Meski demikian, internet tidak semata sebagai ancaman, melainkan sebuah peluang baru untuk dimanfaatkan pada pengelola radio siaran. Konten audio dari program radio sangat bisa untuk dikembangkan di internet. Program- program radio juga bisa

disiarkan melalui youtube, sosial media, dan podcast. Hal ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang juga karpet merah untuk memantik kembali drama audio.

Dan setelah melihat kurangnya kakak tingkat atau senior di kampus kita yang membuat sebuah karya yang hanya menampilkan audio, maka penulis dan beberapa teman memutuskan untuk membuat sebuah karya berjudul **Mau Jadi Apa?**. Drama audio ini bertemakan *Quarter life crisis*. *Quarter life crisis* yang kita gunakan ini lebih merujuk kepada seorang yang ditekan oleh ayahnya karena belum juga mendapatkan pekerjaan sehingga ia merasa salah mengambil jurusan.

Dalam pembuatan sebuah karya drama audio, diperlukan sebuah team yang bertanggung jawab sesuai dengan *jobdesck* yang sudah ditentukan. Pertama-tama team menentukan tema. Setelah itu, proses pembuatan naskah yang sesuai dengan tema yang sudah disepakati. Naskah yang sudah setengah jadi itu kemudian dibedah. Dari hasil pembedahan itu maka jadilah sebuah naskah utuh yang akan dipakai untuk produksi.

Melewati banyak pertimbangan mengenai tempat *recording* dan segala keperluannya, maka kami bersepakat menggunakan fasilitas dari salah satu anggota team, sehingga tidak banyak mengeluarkan biaya untuk properti.

Tak jauh berbeda tugas sutradara dalam film audio visual, tugas sutradara dalam drama audio ini adalah mengarahkan talent dalam artikulasi serta intonasi yang sesuai dengan suasana dan karakter dalam naskah. Yang membuat seorang sutradara harus menguasai dan juga memahami keseluruhan isi cerita. Tak hanya itu, sutradara juga harus mempunyai banyak referensi sebagai pedoman namun juga mempunyai karakter tersendiri dalam sebuah karya. Karakter ini bisa dibangun dari genre cerita juga instrumen yang dipakai. Sehingga dalam hal ini sutradara bekerja sama dengan sound engineer dan illustrator untuk menentukan *sound effect* dan ilustrasi musik dalam membangun suasana dalam cerita yang sesuai dengan tema.

Namun hal yang harus dijaga ketika proses produksi ini adalah improvisasi dari talent.

Improvisasi memang bagus agar para talent tidak terpaku pada naskah, karena jika talent terpaku pada naskah kesannya sedang membaca bukan berdialog, namun sutradara perlu berjaga-jaga agar talent tidak *over* improvisasi.

Produksi drama audio berjudul mau jadi apa, ditengah pandemic dengan biaya terbatas ini menjadi pengalaman pertama bagi penulis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka, rumusan masalah dari laporan ini adalah Bagaimana peran sutradara dalam produksi Drama Audio “*Mau Jadi Apa?*”

1.3 Tujuan Pembuatan Karya Kreatif

- a. Salah satu syarat menyelesaikan studi Program Diploma III pada STIKOM Yogyakarta.
- b. Mencari pengalaman serta mengembangkan kreativitas dan pengetahuan tentang bagaimana peran sutradara dalam proses pembuatan drama audio.
- c. Menghidupkan kembali drama audio di era digitalisasi ini.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya Kreatif

Manfaat Pembuatan Karya Kreatif bagi mahasiswa adalah:

- a. Melatih kemampuan
- b. Mendapatkan pengalaman
- c. Melatih mental dan rasa percaya diri
- d. Menerapkan ilmu yang dipelajari semasa kuliah.
- e. Memberikan hiburan kepada pendengar

1.5 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif

Proses pembuatan Drama Audio Mau Jadi Apa? Diawali dengan pra produksi, produksi sampai pasca produksi dengan durasi waktu sekitar 4 bulan, dari bulan Februari hingga Mei 2022. Lokasi produksi di Temanggung. Karena Karya ini adalah karya Drama Audio sehingga kami hanya menggunakan mini studio sebagai tempat recording.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1.6.1 Observasi

Dalam tahap ini penulis mengamati dan mendengarkan beberapa drama audio sekaligus *behind the scene* proses latihan sampai proses *recording* yang disiarkan di platform media social misalnya, Youtube dan Spotify sebagai referensi dan menentukan konsep dan juga proses perekamannya.

1.6.2 Studi pustaka

Ditahap ini peneliti melakukan studi pustaka dari berbagai buku dan jurnal yang ada di internet yang sesuai dengan judul penulis untuk menguatkan teori- teori yang dipaparkan.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

2.1. Penegasan Judul

Judul karya ini adalah “Peran sutradara dalam pembuatan sandiwara audio”. Penegasan judul yang dimaksud adalah:

2.1.1. Peran

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia kata peran adalah sebagai pemain.

Pengertian peran menurut beberapa ahli ialah sebagai berikut:

1. Soerjono Soekanto (2002:243) mengatakan bahwa Peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan , maka ia menjalankan suatu peranan.
2. Gibson Invancevich dan Donelly (2002) berpendapat bahwa peran adalah seseorang yang harus berhubungan dengan 2 sistem yang berbeda, biasanya organisasi.
3. Kemudian Riyadi (2002:138) berpendapat bahwa peran dapat diartikan sebagai orientasi dan konsep dari bagian yang dimainkan oleh suatu pihak dalam oposisi sosial. Dengan peran tersebut, sang pelaku baik itu individu maupun organisasi akan berperilaku sesuai harapan orang atau lingkungannya. Peran juga diartikan sebagai tuntutan yang diberikan secara struktural (norma-norma, harapan, tabu, tanggung jawab dan lainnya). Dimana didalamnya terdapat serangkaian tekanan dan kemudahan yang menghubungkan pembimbing dan mendukung fungsinya dalam mengorganisasi.

Dari pernyataan diatas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa peran adalah pemain yang mempunyai suatu kedudukan atau status, dengan

hak dan kewajiban yang harus dipenuhi serta menjalakkannya dengan semaksimal mungkin.

2.1.2 Sutradara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Sutradara adalah orang yang memberi pengarahan dan bertanggung jawab atas masalah artistik dan teknis dalam pementasan drama, pembuatan film, dan sebagainya. Sutradara juga merupakan sosok guru, pimpinan, pengelola yang berperan terhadap keberhasilan pertunjukan.

Nugroho (2014: 203) berpendapat bahwa sutradara adalah pemimpin tertinggi yang boleh juga disebut dengan komandan. Tentu saja yang dimaksud disini 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 script conference (bedah naskah) oleh crew yang terlibat dalam produksi nantinya.

2.1.3 Pembuatan

Pembuatan merupakan proses menciptakan atau mengerjakan suatu karya dengan langkah-langkah tertentu sesuai dengan karya apa yang dibuat.

2.1.4 Sandiwara

Pada mulanya P.K.G Mangkunegara VII membuat kata sandiwara untuk mengganti toneel (bahasa belanda). Kata sandiwara berasal dari bahasa jawa sandi dan wara. Sandi artinya rahasia dan wara (warah) artinya ajaran. Sehingga, Sandi Warah diartikan sebagai pengajaran yang diberikan secara rahasia atau pralambang atau secara tidak langsung yang isinya berupa pesan- pesan kepada penoton atau pendengarnya.

Sedangkan menurut Ki Hadjar Dewantara istilah sandiwara dapat diartikan sebagai pengajaran yang dilakukan dengan secara pralambang atau secara tidak langsung (ditutup-tutupi/ ora blak-blakan) yang berisi pesan atau amanat terhadap para penonton atau masyarakat.

Secara garis besar istilah sandiwara dalam bahasa Indonesia dapat disama artikan dengan drama. Sandiwara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pertunjukan lakon atau cerita (yang dimainkan oleh orang).

2.1.5 Audio

Audio merupakan sinyal elektrik yang digunakan untuk membawa unsur bunyi. Istilah audio juga kerap kali diartikan dengan sistem yang berhubungan dengan proses perekaman dan transmisi sistem pengambilan/ penangkapan suara, amplifier, sambungan transmisi pembawa bunyi.

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga (Tim penyusun, 2007: 76), audio merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar. Daryanto (2010: 37), audio berasal dari kata audible yang artinya suaranya dapat diperdengarkan secara wajar oleh telinga manusia.

2.1.6 Mau

Mau menurut kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kehendak. Mau juga bisa diartikan sebagai maksud.

2.1.7 Jadi

Jadi adalah kata dasar dari menjadi. Menjadi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah diangkat, dipilih sebagai.

2.1.8 Apa

Apa adalah salah satu kata Tanya yang digunakan untuk menanyakan tentang permasalahan atau hal yang terjadi pada suatu peristiwa.

Sehingga kesimpulannya dari judul diatas adalah tugas dan tanggung jawab seorang pemimpin sebuah produksi sandiwara audio yang menggambarkan sebuah kebingungan mengenai paksaan dan kenyataan.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Karakteristik Sandiwara Audio

Sebelum mengetahui karakteristik sandiwara audio, terlebih dahulu penulis menjelaskan karakteristik dari media audio. Karakteristik umumnya antara lain:

1. Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
2. Pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya;
3. Dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya;
4. Sifat komunikasinya hanya satu arah;
5. Dapat didengar tanpa harus menghentikan aktivitas pendengarnya.

Drama atau sandiwara mempunyai tiga dimensi yaitu (1) Sastra, (2) Gerakan dan (3) Ujaran. Ketiganya sering dimanfaatkan oleh sandiwara audio. Hanya saja, aspek gerak tidak begitu ditonjolkan, melainkan diganti dengan efek suara (Titik Renggani,2014: 9). Aspek cerita sebagai bagian dari sastra. Sedangkan ujaran berkaitan dengan suara atau dialog. Ketika berdialog, suara adalah penghubung utama antar tokoh dan pendengar. Variasi vocal digunakan untuk membangun minat, kesukaan, dan keterlibatan emosional. Hal tersebut dicapai dengan memvariasikan nada, volume, dan timing suara. Sehingga dalam hal ini suara merupakan medium pesan.

Suara mewakili keberadaan manusia, sedangkan setiap manusia memiliki di dalam dirinya kepribadian. Jadi bisa disimpulkan bahwa suara merupakan ekspresi dan representasi dari kepribadian tersebut. Ahli sudah meneliti hubungan antara ekspresi vokal dan persepsi emosi. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa suara adalah sinyal akustik yang menyediakan banyak informasi tentang orang yang berbicara. Aspek emosi dalam suara dan kemampuan mempersepsi emosi tersebut merupakan aspek fundamental yang dibutuhkan juga dalam sandiwara audio. Hal itulah yang bisa membuat para pendengar bisa menganalisis sifat tokoh dari suaranya (Roni Agustino Siahaan, 2015:17-18).

Dalam bukunya Drama Radio: Penulisan dan Pementasan, Titik Renggani (2014:10) mencantumkan beberapa karakteristik yang juga mewarnai sandiwara audio yaitu:

1. Terdapat pengalaman hidup manusia yang dilukiskan secara estetis auditif;
2. Berbentuk dialog yang kuat, agar dapat menggaet hati pendengar;
3. Didengarkan oleh banyak pendengar yang tak terkontrol jumlahnya;
4. Mengangkat kehidupan manusia, lingkungan, dan alam sekitar;
5. Adanya ilustrasi musik, *sound effect* yang mampu membangkitkan para pendengar untuk mengikuti terus kelanjutan cerita;
6. Disiarkan secara live atau langsung maupun rekaman.

Selain itu, menurut penelitian Mardiyanto dan Darmanto (2001:217) memang sandiwara audio, memiliki kekhasan dibanding drama atau sandiwara lain. Sandiwara audio memiliki daya tarik khusus, yaitu:

1. Memuat factor idealsime, artinya masyarakat sering mengidealkan pemain tertentu sehingga ingin mengikuti kelanjutan cerita.
2. Banyak menampilkan muatan local, yang dapat dijadikan sandaran ajaran hidup;
3. Ada keinginan agar pendengar menghargai budayanya, sehingga sandiwara itu dipoles dengan kearifan hidup. Dengan demikian, mendengarkan sandiwara audio sama halnya dengan membayangkan sebuah drama kehidupan. Oleh karena, yang dilukiskan sandiwara audio juga merupakan ekspresi teatrical kehidupan.

Sandiwara audio mampu memberikan pengaruh emosional yang lebih kuat jika dibandingkan dengan karya sastra lain, hal ini dikarenakan daya imajinasi yang dimiliki masing- masing orang yang mendengarkannya. Menurut Liliweri (2001:7) pengaruh emosional itu terjadi karena adanya encoding dan decoding. Encoding merupakan proses pendengar mulai menerjemahkan symbol- symbol dialog dan suara yang membangun suasana drama. Pendengar bebas melakukan penerjemahan tergantung pengalaman masing- masing. Proses penerjemahan makna sandiwara audio yang didengar itu disebut decoding. Jadi keterikatan encoding dan decoding amat dapat merajut makna drama sehingga tampak memukau.

Fakta adalah kenyataan yang terjadi, dianggap benar (Hadimadja, 1981 :9). Fakta dalam sandiwara audio, mungkin sekali benar- benar ada. Mungkin pula fakta itu sebuah realita atas inisiatif penulis naskah. Realitas sebenarnya sebuah wacana fiksi. Sandiwara tidak sekedar fiksi, melainkan fakta imajinatif. Maksudnya, bahwa yang terjadi dalam sandiwara audio, meskipun itu dialami penulisnya, tentu telah diimajinasikan.

Imajinasi tidak identik dengan bohong. Imajinasi adalah daya fantasi penulis naskah untuk mengelabui pendengar. Pendengar

yang terpesona akan larut, dan terbuai arus kisah, sehingga seperti sedang mengalaminya sendiri. Itulah kekuatan sandiwara audio, yang sedikit demi sedikit membius fantasi. Fakta dalam sandiwara audio sering ditafsirkan ulang oleh pendengar, menurut kemampuan masing- masing.

Lewat sandiwara audio, para pendengar dapat melakukan tafsir imajinatif yang bermacam-macam. Aristoteles (Brahim, 1968:52) menyatakan bahwa sandiwara adalah “*a representation of action*”. Jadi ciri sandiwara harus ada acting dan lakon, permainan penuh dengan sandi dan symbol, yang menyimpan kisah dan awal hingga akhir. Daya simpan kisah ini menjadi daya tarik. Sandiwara yang terlalu mudah ditebak, justru kurang menarik. Dulunya, sandiwara audio disajikan secara berseri, tentu akan dinanti pendengarnya apabila pesan dari ceritanya itu bisa sampai atau menyentuh pendengar. Terlebih lagi para pendengar menikmati dan merasa terhibur.

Namun, adapun kelemahan media audio yang tidak bisa dipungkiri seperti

1. Semua pesan hanya diterima pendengar melalui telinga, sedangkan telinga juga punya banyak keterbatasan. Sehingga penyampaian pesan harus sejelas mungkin dan memberikan kesempatan seluas- luasnya kepada pendengar untuk berimajinasi.
2. Pendengar hanya bisa menjadikan media audio sebagai *secondary medium*. Mereka tetap melakukan aktivitas sambil mendengarkan sandiwara audio.
3. media audio bisa menawarkan banyak hal, tapi ada beberapa hal yang tak mungkin disampaikan secara mendetail. Misal, cara memasak kue dalam suatu resep atau cara membedah pasien dalam bidang kedokteran.

2.2.2. Syarat Khusus Sutradara

Dalam bukunya Titik Renggani yang berjudul Drama Radio: Penulisan dan pementasan (2014:182-186) mengatakan bahwa Sutradara merupakan sebuah profesi dan komitmen sekaligus. Disebut profesi dan komitmen karena kerja seorang sutradara didasarkan atas keahlian, keterampilan, dan kreativitas dibidang teater/drama, juga karena profesi sutradara bukanlah karena penunjukan atau SK seperti jabatan diorganisasi atau institusi pemerintah. Selain itu, berkaitan dengan niatan, janji, sikap, dan tanggung jawab untuk berproses kreatif dalam dunia drama sebagai seorang sutradara. Oleh karena itu, menjadi sutradara tidak butuh ditunjuk oleh orang lain, tetapi niat dari dalam diri sendiri untuk menjadi seorang sutradara.

Sutradara juga merupakan seorang pimpinan dalam pementasan drama. Sebagai pemimpin, haruslah membuat perencanaan dan juga melaksanakannya. Tidak sedikit tugas sebagai seorang sutradara dan beban tanggung jawabnya cukup berat. Tugasnya memilih naskah, membedah naskah, pemilihan pemain, memberikan latihan kepada pemain, bekerja sama dengan staf, dan mengkoordinasikan setiap bagian. Sehingga kecermatan dibutuhkan dalam hal ini. Jika, pementasan drama berjalan lancar, menarik, dan memuaskan penonton, sutradaralah yang akan dipuji. Namun jika pementasan drama tidak berjalan lancar dan penonton kecewa, pasti yang menjadi sasaran kemarahan penonton adalah sutradara. Sebagai seorang pemimpin, sutradara juga harus menguasai bidang para kru-krunya. Meskipun begitu bukan berarti seorang sutradara bisa bertindak seenaknya.

Bagi seorang sutradara, yang mula- mula dilakukan adalah memilih naskah. Naskah yang telah dipilih kemudian dibaca berulang- ulang, untuk menentukan bagaiman watak pemain

tokohnya. Namun demikian, sutradara tetap harus memberikan arahan dan juga harus mau mendengarkan usulan.

Kemudian, pemain dipilih oleh sutradara. Pemain yang dipilih kemudian diberi penjelasan tentang lakon drama yang akan dipentaskan, watak pemain dan hal-hal yang berkaitan dengan drama yang akan dipentaskan atau direkam. Kemudian tugas sutradara selanjutnya adalah melatih, membimbing, mengarahkan para pemain agar dapat memerankan pemain dalam cerita. Sutradara harus mampu menafsirkan watak dan lagak pemain cerita secara tepat kemudian memindahkan watak dan lagak itu kepada para pemain.

Sutradara juga melakukan pengembangan latar belakang tokoh-tokoh dalam scenario, misalnya menambahkan deskripsi tentang latar belakang tokoh sehingga memudahkan pemain dalam memahami karakter tokoh tersebut. Sutradara juga merancang ritme dramatic setiap bagian dalam satu adegan dan menetapkan alunan ritme keseluruhan adegan. Dalam hal ini, sutradara harus bisa mengatur apa yang dilihat dan dirasakan oleh penonton.

Seorang sutradara tidak boleh segan atau ragu menegur, mencela, atau menyalahkan pemain yang memang salah mengucapkan dialog atau terlalu lebih berimprovisasi. Jika perlu, dengan tegas menindak pemain yang tidak disiplin.

Sebagai seorang seniman, melalui karya yang diciptakannya dia dinilai, disukai dan juga berkualitas, cerdas, dan kreatif. Karena itu, sutradara lahir dari sebuah proses pertunjukan teater dan seberapa jauh dia berkomitmen sebagai seorang sutradara.

Karena ia dibentuk dari proses panjang, maka sutradara mesti membekali dirinya dengan pengetahuan dan kemampuan dibidangnya itu, entah itu sandiwara audio, pementasan atau bahkan audio visual. Ada beberapa bekal yang harus dimiliki seorang sutradara.

Seorang sutradara haruslah memiliki pengetahuan teater ataupun tentang sandiwara audio. Pengetahuan itu diperoleh dari pengalaman menjadi seorang pekerja teater sebelumnya, pendidikan, dan membaca. Bisa saja seorang sutradara ketika masih menjadi actor yang baik. tetapi karena pengalamannya itu ia memiliki pengetahuan bagaimana berteater yang baik, bermain drama yang bagus. Atau mungkin ia seorang alumni pendidikan teater lantas menjadi seorang sutradara. Pengalaman menyebabkan manusia menjadi lebih arif, lebih mampu untuk mengatasi masalah- masalah yang pelik (Moody,1971 : 20). Segala kegiatan demikian yang berkaitan dengan sastra disebut pengalaman sastra. Pengalaman bermain drama, menulis naskah, dan menonton akan memperkaya seorang sutradara.

Selain itu sebagai seorang seniman dibidang teater, sutradara juga harus tahu musik yang cocok untuk melengkapi sandiwaranya, meskipun bukan dia yang mengerjakan musiknya. Musik di dalam sandiwara audio sangat berpengaruh pada alur cerita yang dibawakan karena mendukung makna yang digambarkan kata- kata atau suasana pada adegan, sehingga mampu menampilkan daya imajinasi dan penafsiran pengalaman tentang situasi yang dipertunjukan (catatansibray.com). Sehingga untuk mencapai keselarasan dalam cerita dan musiknya sutradara dan ilustrator musik bekerja sama dan menentukan musik yang cocok untuk sandiwara audio yang digarap.

Mula-mula sutradara memberikan konsep, tema, dan maksud dari sandiwara audio yang mau digarap. Kemudian dari konsep yang sudah dijelaskan sutradara, sang ilustrator mulai membuat konsep musiknya dan juga aransemen. Hal selanjutnya adalah bersinergi dengan semua tim produksi. Sutradara, tim musik, aktor, tim setting dan juga anggota tim yang menonton mendengarkan dan dilatih konsep musik yang sudah dibuat sang ilustrator. Pada kesempatan ini, sutradara juga bisa memberikan masukan mengenai musik yang diperdengarkan itu.

Kemampuan bersastra juga harus dimiliki seorang sutradara. Naskah drama yang nantinya diproses dalam pertunjukan atau perekaman merupakan bagian dari sastra. Seorang sutradara harus melakukan penganalisisan dan interpretasi naskah drama yang akan diproduksi. Penafsiran dan analisis, naskah drama merupakan kerja awal sebelum proses penyutradaraan berlangsung lebih lanjut. Untuk itu ia haruslah memiliki kemampuan bersastra.

Sutradara juga harus mempunyai konsep. Dalam hal ini adalah pandangan, keyakinan, dan sikap tentang profesi itu. Konsep itulah yang akan menuntun seorang sutradara untuk menentukan, memikirkan, dan memutuskan apa yang terbaik bagi proses kerja penyutradaraannya. Konsep seorang sutradara adalah sebuah pilihan yang diyakini dan dipandang sebagai suatu yang baik dan bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi dirinya sendiri dalam setiap prosesnya. Tidak hanya seorang sutradara, semua seniman sesungguhnya memiliki konsep kesenimannya.

Seorang sutradara haruslah memiliki kemampuan manajerial. Sebagai seorang pemimpin, sutradara pada dasarnya adalah seorang manajer. Dialah yang merencanakan, mengkoordinasi, mengevaluasi, mensolusi, semua problema, dan mengontrol proses penggarapan pertunjukan teater maupun proses rekaman. Tanpa manajemen yang baik, akan banyak hambatan dan persoalan yang muncul. Untuk itu, ia haruslah memiliki pengetahuan manajemen yang memadai sesuai kebutuhan proses kerjanya.

Seorang sutradara haruslah memiliki kemampuan sosiopsikologi. Pertunjukan teater di atas panggung merupakan refleksi social dan psikologis manusia. Akting, karakterisasi, dan sarana panggung merupakan symbol- symbol bermakna kontekstual. Oleh karena itu, pengetahuan sosiopsikologis akan memperkaya wawasan sutradara dalam mempersiapkan sebuah pertunjukan teater.

Banyak cara dan pendekatan yang dapat dilakukan seorang dalam membekali dan mempersiapkan dirinya untuk berproses kreatif sebagai sutradara. Itu semua bagian dari profesi dan komitmennya.

Syarat yang baku menjadi sutradara memang belum ada yang mampu merumuskan, seperti apa orang yang harus menjadi sutradara itu. Agaknya syarat sutradara juga tidak selalu terpenuhi. Untuk menjadi sutradara, seseorang harus mempersiapkan diri melalui latihan yang cukup serius, memahami segala hal yang berkaitan dengan proses pengangan, misalnya pementasana, acting, cara melatih acting memahami perwatakan sebagai dimensi dalam seorang peran. Lebih dari itu memahami tentang dunia pentas, radio atau tentang pengarang dan alirannya. Contohnya dalam pementasan, jika ia mementaskan karya Iwan Simatupang, maka ia harus tahu bagaimana karakteristik karya- karyanya. Dalam drama radio pun jika kita membuat drama radio dari karya Maria Kadarsih, tentu juga paham ciri khas dari karya- karyanya.

Mendalami naskah memang perlu menyelami budayanya. Aspek-aspek khas dari budaya tertentu, layak dipertimbangkan dalam sebuah pementasan atau pembuatan sandiwara audio. Walaupun drama itu tidak tampak hanya audio yang diperdengarkan, sutradara tetap memegang peranan penting. Maka seringkali kalau anda mendengarkan radio dengan “drama radionya” yang disutradarai Abas CH, Sumarjono, Maria Kardasih, Ganang Surajia, Titik Renggani, penih efek menyedot perhatian pendengar. Begitu juga sutradara yang menangani pementasan drama jerit wengi karya Suwardi Endraswara perlu paham aspek mistiknya yang terkandung di dalam naskahnya.

Menciptakan sebuah hasil karya menarik dari ide yang dicetuskan atau yang diberikan oleh penulis naskah adalah salah satu tugas sutradara. Jadi, bisa dibilang ada hubungan kerja yang erat antara sutradara dan penulis naskah. Oleh karena itu, sutradara harus

mempunyai imajinasi. Imajinasi sutradara juga tidak jauh beda dengan imajinasi sang penulis naskah yang sudah berimajinasi menciptakan jalan cerita sebuah drama. Imajinasi itupun harus selalu diasah agar terus berkembang. Tentunya dengan meningkatkan wawasan dengan cara banyak membaca, terus memperkaya batin dengan banyak hal, rajin mengamati keadaan sekitar, dan harus tahu banyak tentang karakter antarmanusia secara psikis maupun sosiologis. Karena tugas- tugasnya berkaitan erat dengan daya imajinasi maka sutradara bisa digolongkan sebagai seniman.

Tuntutan dari seorang sutradara adalah harus kreatif. Maksudnya kreatif, bisa menciptakan sesuatu yang menarik dan beda. Selain itu, melahirkan ide- ide cemerlang. Kalau imajinasinya tajam dan selalu terasah maka kreativitasnya tak akan kering, bahkan selalu menghasilkan yang terbaik.

Sutradara juga harus bisa berkomunikasi secara baik dengan tim kerjanya sehingga mereka tidak merasa seperti orang suruhan. Komunikasi yang baik dan lancar bisa menggali kreativitas tim kerja. Jika sutradara berhasil memancing kreativitas tim kerja maka yang diuntungkan tidak cuma sutradara, tetapi juga tim kerjanya dan hasil produksinya itu sendiri.

Fiction Freak (penggila dunia fiksi). Suka menonton film, membaca novel, membuat puisi, mencipta lagu, memainkan alat musik, menari, dan berbagai hobi lainnya di dunia fiksi merupakan modal yang kuat untuk menjadi seorang sutradara. Hal itu dikarenakan, dunia penyutradaraan erat kaitannya dengan dunia penciptaan, di mana karya- karya yang diproduksi adalah karya-karya yang diciptakan.

Dan dalam setiap produksi mempunyai tantangan yang berbeda tentunya, sehingga seorang sutradara harus berjiwa petualang. Sehingga mampu menghadapi rintangan dan cobaan, menyukai alam, dan selalu termotivasi untuk mencipta lebih baik.

Idealnya memang seorang sutradara bertindak sekaligus sebagai produser. Di Indonesia, sutradara yang pernah mengalami masa seperti ini adalah Usmar Ismail. Ia berhasil membuat karya yang dicita-citakannya. Kondisi sutradara – produser ini juga pernah dilakukan oleh Sjumandjaja dan Wim Umboh.

2.2.3. Teknik Penyutradaraan Sandiwara Audio

Seperti yang dilakukan George II, Model penyutradaraan diteruskan pada masa lahir dan berkembangnya gaya realism. Andre Antonie di Pemaincis dengan Teater Libre serta Stansilavsky di Rusia adalah dua sutradara berbakat yang mulai menekankan idelaisme dalam setiap produksinya. Penyutradaraan yang dikembangkan Max Reinhart adalah dengan mengorganisasi proses latihan para aktor dalam waktu yang panjang. Gordon Craig merupakan sutradara yang menanamkan gagasannya untuk para aktor sehingga ia menjadikan sutradara sebagai pemegang kendali penuh sebuah pertunjukan teater (Herman J. Waluyo, 2001). Berhasil tidaknya sebuah pertunjukan mencapai takaran artistik yang diinginkan sangat tergantung kepaiwaan sutradara. Dengan demikian sutradara menjadi salah satu elemen pokok dalam teater modern.

Teknik penyutradaraan dalam sandiwara audio bisa dijabarkan dengan proses atau tindakan, cara perbuatan menyutradarai yang dilakukan sutradara menterjemahkan naskah yang sudah dibuat penulis naskah hingga menjadi sebuah sandiwara audio yang siap untuk disiarkan media audio. Dalam menyelesaikan pembuatan sandiwara sebelumnya seorang sutradara akan memilah- milah pekerjaannya. Setelah naskah dibaca, dimengerti, dan dipahami maksud serta arah naskah itu, akan didiskusikan dengan penulis naskah dan bagian teknik produksi tentang kesulitan atau hambatan menyiapkan apa saja yang perlu diselesaikan. Jika sudah seorang sutradara akan segera menyiapkan pemain dan mengcasting untuk

menentukan pemain- pemain yang ada dalam naskah yang akan digarap.

Penyutradaraan di sini tidak hanya dalam proses rekaman saja, namun sudah dimulai dari naskah jadi, seorang sutradara akan mendalami naskah, memahami isi pesan yang ada, nada dan suasana drama secara menyeluruh. Membangun suasana memang teramat penting bagi sandiwara audio. Kemampuan sutradara dalam mempersiapkan hal- hal ini tergantung dari kecakapan dan daya imajinasinya. Biasanya sutradara akan menyiapkan catatan- catatan apa yang perlu disiapkan dari sebelum rekaman (pra produksi) hingga saat produksi (rekaman) dan sampai dengan finishing (mixing dan mastering). Pekerjaan dalam sandiwara audio biasanya dilakukan penuangan sebelum rekaman studio oleh seorang sutradara kepada para pemain sebelum pengambilan suara adegan per adegan. Ada beberapa teori penyutradaraan yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Teori Gordon Craig: artis harus tunduk kepada sutradara dan tidak dapat mengembangkan kreasinya karena seluruh langkah pemain ditentukan oleh sutradara sampai seteliti dan sedetail mungkin.
- b. Teori Laissez Faire: Artis dan actor adalah pencipta permainan, sehingga sutradara hanya berperan sebagai supervisor yang membiarkan pemainnya melakukan proses kreatif. Bagi actor berbakat model ini sangat cocok. Tapi bagi pemula, akan mengalami kesulitan.

2.2.3.1. Proses penyutradaraan

a) Persiapan

1 Menganalisis naskah ditahap ini sutradara membaca keseluruhan cerita, kemudian mendalami perwatakan setiap tokoh dalam cerita yang juga sesuai dengan gambaran sang penulis, merubah dialog yang mungkin terlalu kaku.

2 Menentukan casting, illustrator, *soundman*, dan teknik

- 3 Menentukan jadwal latihan
- 4 Memimpin pelaksanaan latihan
- 5 Latihan membaca untuk memahami naskah
- 6 Latihan membaca secara benar dengan diucapkan
- 7 Mengoptimalkan ekspresi kalimat hingga jelas karakternya
- 8 Menentukan jarak, posisi, bloking
- 9 Latihan membaca di depan mikrofon (test mike)
- 10 Latihan adegan- adegan penting atau kunci
- 11 Latihan yang diikuti seluruh pendukung produksi (*Rehearshal*)

Dalam proses reading atau membaca naskah, maka setiap pemain harus memperhatikan hal- hal berikut ini:

1. Nada dasar yaitu Pitch pengambilan nada awal yang tepat
2. Intonasi atau perubahan nada yaitu meninggikan/ merendahkan bagian kalimat atau kata sesuai dengan konteksnya agar tidak monoton.
3. Penekanan/ aksen, yaitu memperpanjang atau memperpendek ucapan kata atau suku kata yang dianggap lebih penting dalam kalimat tersebut.
4. Pacing, yaitu kecepatan penyampaian dengan maksud memberikan makna suatu kalimat dan dinamikanya.
5. Timing, yaitu ketepatan waktu dalam menahan kata tertentu sebelum melanjutkan ke kata berikutnya.
6. Speed yaitu kecepatan pengucapan, kultur masyarakat, bahasa yang dipergunakan dan target penonton, positioning dan format station. Umum 100-120/ menit
7. Jeda/ pause
8. Kejelasan dan Akurasi yaitu Ketepatan dan kejelasan pengucapan agar tidak menimbulkan salah arti.
9. Style/ Gaya yaitu tidak meniru orang lain, punya ciri khas

b) Produksi

1. Memimpin jalannya produksi
2. Mengarahkan actor dan aktris mencapai nilai dramatic dan estetik
3. Mengarahkan soundman, illustrator, teknik sesuai tuntutan naskah.
4. Memotivasi seluruh pendukung produksi dan sebagai kreator.

Sebelum rekaman dimulai sutradara hanya dapat memberikan petunjuk- petunjuk pada pemain melalui intercom. Namun pada saat proses recording sutradara hanya bisa menggunakan tangan untuk membuat bahasa isyarat. Berikut ini ada beberapa tanda-tanda (aba-aba) dari sutradara (W.Daniëls Handoyo Sunyoto, 1978: 55-69):

1. Menghentikan rekaman (stop, cut) telunjuk ditarik memotong leher
2. Cara membaca teks naskah terlalu pelan
3. Cara membaca teks naskah terlalu cepat
4. Pemain terlalu dekat dengan microphone
5. Pemain terlalu jauh dengan microphone
6. Suara pemain kurang keras; kedua tangan digerakan ke atas
7. Suara pemain terlalu keras; kedua tangan digerakan ke bawah
8. Tanda on mike
9. Tanda off mike
10. Tanda siap untuk memulai rekaman
11. Memberi tanda bahwa semuanya sudah bagus
12. Mengarahkan pemain yang berdialog selanjutnya

c) Pasca Produksi

1. Schedule pelaksanaan produksi
2. Artistik
3. Teknik
4. Durasi
5. Gabungan

Agar menghasilkan sandiwara audio yang baik dan artistik maka semua materi disusun secara berurutan menurut kaidah- kaidah produksi program audio. Proses pengurutan tersebut harus memperhatikan struktur dramatic, dan harmonisasi voice, musik dan sound, sehingga menghasilkan karya yang menarik dan mempunyai nilai artistik tinggi. Keunggulan memadukan voice, musik dan sound tergantung pada taste dan *scene of art* dari sutradara.

2.2.4. Pemain, Suara, dan Pernapasannya

Pemain adalah orang yang memerankan sebuah peranan dalam cerita. Berapa banyak pemain yang dibutuhkan dalam sandiwara, tergantung dari banyaknya pemain yang terdapat dalam naskah. Sebab, setiap pemain akan diperankan oleh seorang pemain.

Agar berhasil memerankan pemain- pemain tadi, maka pemain harus dipilih secara tepat. Jika dalam sandiwara itu pemainnya campuran, untuk menentukan pemain tentu lebih mudah daripada tidak campuran. Yang dimaksud pemain campuran adalah pemain terdiri dari anak- anak, remaja, dan orang tua. Juga pemain laki- laki dan perempuan.

Dalam upaya memilih pemain yang tepat, cara berikut ini dapat diterapkan.

Naskah yang sudah dipilih harus dibaca berulang- ulang agar semuanya dapat memahaminya. Dari dialog para pemain dapat diketahui watak tiap- tiap pemain dalam naskah sandiwara itu.

Setelah diketahui watak tiap pemain, kemudian memilih pemain yang cocok dan mampu memerankan masing- masing pemain. Selain mempertimbangkan watak, perlu juga untuk mempertimbangkan perbandingan usia dan perkiraan perawakan (postur). Kemampuan menjadi pertimbangan penting pula. Sebaiknya dalam memilih pemain haruslah yang mempunyai kepintaran. Artinya, dalam waktu yang tidak terlalu lama untuk berlatih, dia sudah bisa memerankan pemain seperti yang dikehendaki naskah.

Pemilihan pemain (casting) dilakukan sutradara dengan mempertimbangkan faktor fisik dan kecakapan. Penampilan fisik seorang pemain dapat dijadikan dasar menentukan peran. Biasanya, dalam lakon yang gambaran pemainnya sudah melekat di masyarakat, misalnya pemain- pemain dalam lakon pewayangan, penentuan pemain berdasar ciri fisik ini menjadi acuan utama.

Yang perlu dicamkan ketika casting, bahwa aktor dan aktris merupakan tulang punggung apa yang akan diperankan/ dimainkan. Sering ada pemain yang merasa lebih super, hingga memilih peran tertentu. Kesalahan memilih peran, seringkali memunculkan kemurungan pemain. Terlebih bila pemain tersebut belum begitu tangkas, pemilihan amat menentukan. Dengan aktor- aktris yang tepat dan berpengalaman, dapat dimungkinkan pementasan yang bermutu jika naskah juga baik serta sutradaranya cakap.

Memilih lakon biasanya monopoli sutradara. Walaupun demikian, ada baiknya dibicarakan dengan calon pemain dan juga pada produser. Pekerjaan memilih pemain, perlu dilakukan secara cermat. Yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Izin dengan penulis naskah, atau pemberitahuan jangan sampai muncul protes dikemudian hari,
2. Apakah memberikan royalti kepada penulis memang harus diperjelas.

Seluruh pemain yang dibuat tentunya baik, tetapi pasti ada yang terbaik. Yang terbaik adalah yang kontekstual dan sesuai kemampuan.

Pemain sandiwara audio tidak perlu menghafalkan teksnya. Namun bukan berarti pada saat proses recording pemain bebas membaca naskahnya. Tentu tidak, karena yang diharapkan seorang pemain menguasai naskah dan kemudian membawakannya. Karena hal itu bisa mempengaruhi suara mereka.

Seorang pemain harus menjaga tubuhnya agar tetap fit. Latihan yang terus menerus bisa mempengaruhi ketahanan tubuh, namun kembali lagi seorang pemain harus cakap dalam mempergunakan waktu dalam beristirahat, makan, juga olahraga yang cukup.

Seorang pemain juga harus mempunyai kemampuan wicara. Karena kejelasan ucapan adalah kunci ketersampaian pesan dari sandiwara yang dibawakan. Selain itu seorang pemain harus pandai berkomunikasi agar terciptanya lingkungan kerja yang luwes dan tentunya tidak baperan.

Seorang pemain harus menghayati perannya. Menghayati peran berarti mampu menerjemahkan laku aksi karakter peran dalam bahasa verbal dan ekspresi tubuh secara bersamaan. Pemain juga bisa berimprovisasi namun terbatas, artinya tetap pada konteks dan tidak melebihi- lebihkan yang membuat lawan perannya bingung.

Dalam sandiwara yang terdiri dari beberapa tokoh, tentunya dengan karakter suara yang berbeda tiap orangnya. Sehingga, suara-suara pemain juga harus dicari dan diselidiki dengan teliti sesuai dengan karakter masing- masing tokoh dalam naskah. Test suara perlu dilakukan sekurang- kurangnya satu kali seminggu dalam studio. Hal ini penting, karena sebuah program meskipun dikarang dengan baik pada suatu saat akan membosankan. Dengan demikian, beberapa hal harus diperbandingkan:

✓ Suara para pemain. (dari sudut fisik)

Suara seorang pemain harus diperiksa lebih dulu dari sudut fisik. Suara keras, suara yang halus, suara tenggorokan atau suara yang jelas.

✓ Dari sudut psychis.

Suara manis, suara penuh daya dan tenaga, suara sentimental, suara melankholis, suara tegas dan lain- lainnya.

Untuk mengecek suara itu secara fisik gunakanlah teks seorang penyiar, untuk mentest psychology gunakanlah sebagian drama. Gunakanlah juga tape recorder dan rekamalah setiap suara. Ini mempunyai keuntungan :

✓ Kita mempunyai koleksi yang bagus dari suara yang mencerminkan watak- watak tertentu.

✓ Kalau kita memperdengarkan rekaman sesudah mereka itu dicoba, mereka akan mendengar sendiri dengan amat jelas kesalahan- kesalahan mereka dan dapat mencoba lagi untuk memperbaikinya.

Ukurlah juga kecepatan suara. Para pemain haruslah menahan diri dan berbicara lambat. Artikulasinya diperhatikan. Pemain harus belajar berbicara dengan jelas, dan mereka tidak diperbolehkan menelan kata- kata terakhir dari kalimatnya. Ukurlah variasinya. Mereka tidak boleh membaca teks yang harus dimainkan, melainkan suara mereka harus naik turun, dan mencerminkan watak- watak serta situasi yang berbeda.

Ada beberapa cara bagaimana kita mendapatkan hasil yang bagus ketika berbicara di depan mikropon (W. Daniëls Handoyo Sunyoto,1978:56-58).

1. Pemain harus melatih diri dengan berbagai cara, supaya suara kita keluar dari mulut secara datar dari langit-langit mulut dan bukan dari kerongkongan. Suara semacam ini menimbulkan variasi yang banyak dan

sangat jelas. Di samping itu, jika kita mendapat influenza, maka infeksi itu selalu ada di kerongkongan.

2. Pemain harus melatih diri untuk mengucapkan kata- kata dengan jelas (artikulasi). Lakukan semua itu dengan bibir, bukalah mulut dan tutup kembali, ulangi gerakan ini sebanyak mungkin, setiap konsonan harus terdengar. Ini adalah satu- satunya jalan yang mutlak untuk berbicara dengan jelas, sehingga setiap pendengar akan dapat mendengar dan mengerti pembicaraan kita dengan mudah.
3. Pemain harus melatih diri untuk berbicara dengan suara yang penuh getaran (resonansi). Jika kita berbicara dengan gerak datar dari mulut kita, maka suara kita akan menggetar di antara langit- langit, gigi dan bibir kita. Getaran ini dapat dirasakan dan diatur. Suara yang bagus adalah suara yang beresonansi (bergetar)
4. Pemain harus melatih diri untuk menghindari atau melepaskan semua kekurangan- kekurangan pada suaranya. Seperti medok atau meletupkan “b” dan “p” atau memberikan terlalu banyak tekanan di “t” dan “d”. ini mengakibatkan eksplosip (letupan) dalam mikropon. Adanya letupan ini dapat dihindarkan kalau pada mikropon dipasang sebuah wind screen (sebuah alat penyaring suara), sehingga napas pemain yang terlalu keras atau konsonan- konsonan yang diucapkan terlalu eksplosip dapat diatur.
5. Suara seorang pemain harus penuh variasi. Suara akan naik turun, kata- kata yang harus ditekankan diberi tekanan, semuanya menjadi hidup. Variasi perlu bagi penyiar, pembaca sanjak, atau pembicara. Hal ini

membuat sebuah program atau sandiwara tidak membosankan.

6. Pemain untuk sandiwara audio harus berbicara wajar tetapi perlahan- lahan. Jika seorang pemain harus berteriak atau berbicara cepat maka artikulasi harus sangat diperhatikan. Meskipun mereka harus berbicara dengan cepat, tiap- tiap kata harus dapat didengar dengan dengan jelas.

Bukan hanya suara namun pernapasan juga tak kalah penting untuk diketahui. Suara dan pernapasan tidak bisa dipisahkan, karena cara bernapas akan mempengaruhi suara manusia. Ada 3 macam cara bernapas menurut (W.Daniëls Handoyo Sunyoto, 1978:60-62) :

1. Bernapas dengan dada.

Bernapas dengan dada paling mudah; kita melakukannya ketika sedang tidur. Tetapi pernapasan ini terlalu pendek kalau seorang pemain atau pencerita harus mengucapkan kalimat- kalimat yang cukup panjang. Oleh karena itu, kalau kita hanya bernapas dengan dada, maka kita tidak pernah atau kurang mampu mengucapkan kalimat- kalimat panjang dengan bagus.

2. Bernapas dengan perut.

Ini adalah jalan satu- satunya untuk dapat bernapas panjang. Bila kita bernapas melalui perut, kita merasa mengembung waktu menarik napas dan mengempis waktu mengeluarkan napas. Perut adalah tempat penyimpanan udara yang baik dan kita dapat dengan mudah mengaturnya.

3. Bernapas dengan pinggang. Pinggang adalah bagian samping dari perut. Jika kita menarik napas dalam- dalam dan meletakkan tangan di kedua pinggang, maka

kita akan rasakan mula- mula perut mengembung kemudian pinggang mengembung. Cara bernapas ini harus dipelajari dengan latihan. Duduklah di kursi, letakkan tangan kita di pinggang dan menghirup napas perlahan- lahan sampai perut dan pinggang terasa penuh dengan udara, kemudian mulailah menghembuskan udara selambat mungkin dengan napas pendek. Kontrol dengan arloji, berapa banyak waktu yang kita butuhkan untuk mengeluarkan semua udara itu.

2.3 Ekstraksi

Dalam pembuatan laporan karya kreatif ini, penulis menggunakan beberapa sumber sebagai acuan seperti buku, artikel, jurnal terdahulu yang memiliki topik sama dengan yang di angkat oleh penulis sebagai refrensi. Berikut jurnal yang digunakan :

Pertama, penelitian yang dilakukan mahasiswa Jurusan Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Surabaya, yaitu Ilham Aulia yang berjudul Teknik Penyutradaraan Pada Naskah Drama “ Hanya Satu Kali “Karya Holworthy Hall & Robert Middlemass Saduran Sitor Situmorang Sutradara Ilham Aulia. Dalam penelitian tersebut, Ilham Aulia, membahas tentang seorang sutradara mampu meramu dan meracik dengan menggunakan kombinasi teknik- teknik penyutradaraan yang sudah ada.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sri Hastuti, Purwanto Ade, dan Wahyudin yang berjudul Implementasi Teknik Penyutradaraan Acara Ketoprak di RRI Purwokerto. Dalam penelitian tersebut dijelaskan mengenai proses penyutradaraan dalam acara ketoprak, yang mana tidak semua sutradara memahami karakter dan jiwa dari kesenian ketoprak. Hal ini, dikarenakan keragaman latar belakang budaya setiap sutradara.

Perbedaan kedua jurnal tersebut terletak pada proses penyutradaraan pada drama yang dipentaskan dan drama yang disiarkan melalui radio, sedangkan penulis menguraikan proses penyutradaraan dalam sandiwara audio.

Dengan membaca dan mengamati kedua jurnal tersebut, penulis semakin paham proses penyutradaraan dalam produksi drama audio juga drama yang dipentaskan. Karena sejatinya sebagai sutradara harus paham dengan dunia teater.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan sebuah karya kreatif harus terdiri dari beberapa orang. Beberapa orang ini mempunyai tanggung jawabnya masing- masing mulai dari pra produksi, produksi, sampai pasca produksi. Sebagai sutradara yang menjadi komandan produksi bukanlah hal yang mudah. Karena menanggung tanggung jawab yang besar. Segala sesuatu yang terjadi, baik maupun buruk mulai dari pra sampai pasca produksi merupakan tanggung jawab seorang sutradara. Apalagi ini pertama kalinya sutradara dan tim berani membuat sebuah karya yang belum pernah dibuat sehingga membutuhkan proses yang lumayan menantang mulai dari mencari pemain namun sebagiannya tidak bisa mengambil peran yang sudah ditentukan beberapa hari sebelum produksi sehingga sutradara dan tim akhirnya bekerja rangkap menjadi kru sekaligus pemeran. Apalagi ditengah kondisi pandemi covid 19, dan tempat produksinya bukan di dalam kota Yogyakarta namun di Temanggung, Jawa Tengah.

Selain tim yang bersedia bekerja sama, Pendanaan juga harus diperhitungkan. Salah satu hal yang mungkin menjadi pemicu sulitnya mencari pemeran dalam produksi ini adalah tidak ada honor untuk pemain. Kemungkinan karena di era sekarang semuanya tidak ada yang gratis.

Maka dari itu, berdasarkan pembahasan dari bab- bab sebelumnya maka penulis menarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Sebagai sutradara harus selalu mengontrol kerja dari anggota timnya. Sehingga semuanya selesai sesuai dengan jadwal yang sudah disepakati.
2. Sebagai sutradara juga harus benar benar memahami naskah karya kreatif yang mau digarap.
3. Sutradara juga harus mempunyai jiwa seni agak bisa membuat sebuah karya yang indah dan punya karakteristik tersendiri.

4. Sutradara juga harus kreatif dalam menentukan ide atau tema serta sasaran pendengar untuk karya yang digarap.
5. Seorang sutradara juga harus perbanyak pengalaman agar mental dan kreatifitas diasah.
6. Sutradara harus pandai berkomunikasi dan beradaptasi serta mampu mengatasi *moodnya* yang mungkin kurang stabil. Karena *mood* bisa mempengaruhi produktivitas kerja.
7. Sebagai sutradara kurang lebih harus bisa menguasai *hardware* dan *software* yang digunakan dalam sebuah produksi, Audio Visual atau Audio saja. Sehingga ketika ada anggota tim yang sakit, sutradara harus bisa mengambil alih editing. Apalagi ketika waktunya sudah mepet.

5.2.Saran

1. Jika pembaca hendak membuat karya pastikan memilih tim produksi yang bisa diajak kerja sama.
2. Keuangan untuk honor pemain harus diperhatikan. Karena tidak semua orang mau barakting dengan gratis.
3. Kemudian kepada Mahasiswa/I yang mau menggarap karya kreatif, selalu berkonsultasi dan sertakan dosen pembimbing dalam proses produksi mulai dari pra produksi hingga pasca produksi. Sehingga dosen pembimbing juga tahu karya yang dibuat. Tingkat kesulitan yang dialami.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, & Prasetya, P. (2011). *Drama Radio Untuk Pendidikan Nasionalisme*. Yogyakarta: eLKPHI.
- Aulia, I. (2016). Teknik Penyutradaraan pada Naskah Drama "Hanya Satu Kali". *Solah*, 1-11.
- Bahasa, B. P. (2016, April 20). *KBBI Daring*. Retrieved Mei 29, 2022, from KBBI : <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Fadilah, E., & dkk. (2017). Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio. *Kajian Jurnalisme*, 90-103.
- Fitryan, G. (2008). *Bekerja sebagai Sutradara*. Jakarta: Esensi Erlangga.
- PUB, A. (2006, April 23). *Peranan Menurut Soerjono Soekanto*. Retrieved Mei 29, 2022, from Anzdoc: <https://adoc.pub/peranan-menurut-soerjono-soekanto-2002243-adalah-peranan-mer.html>
- Rahmanto, B. (2017, Januari 21). *Modul 1*. Retrieved Juni 26, 2022, from Konsep Dasar Drama: <http://repository.ut.ac.id/4779/1/PBIN4217-M1.pdf>
- Renggani, T. (2014). *Drama Radio Penulisan dan Pementasan*. Yogyakarta: Ombak.
- Setyawan, H. (2000). *Recording Audio*. Yogyakarta: NN.
- Siahaan, R. A. (2015). *Jurnalistik Suara Jurnalistik Radio Untuk Profesi dan Pengembangan Diri*. Tangerang: PT Matana Publishing Utama.
- Sunyoto, W. D. (1978). *Seluk Beluk Program Radio*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.