

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
“PERAN SUTRADARA DALAM MEMAHAMI DAN
MENGEMBANGKAN NASKAH DALAM FILM PENDEK “*AFTER*
***MIDNIGHT*”**



Oleh :

ACHMAD IFTIKAR NURYADIN 2017/BC/5260

PROGRAM STUDI BROADCASTING TV SEKOLAH TINGGI
ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

2023

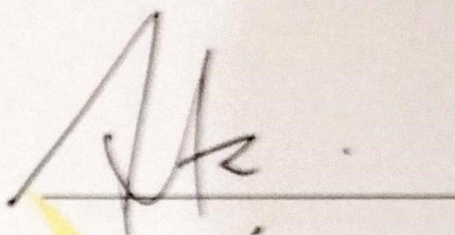
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji program studi D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada:

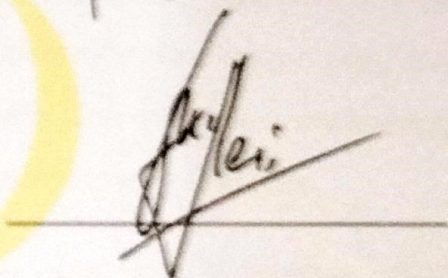
Hari/Tanggal : Selasa, 28 Feruari 2023

Tempat : Ruang Presentasi

1. Arya Tangkas, M.I.Kom
(Penguji I)



2. Heri Setyawan, M.Sn.
(Penguji II)


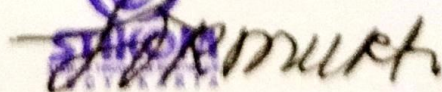


3. Tjandra S.Buwana, M.A
(Penguji III)



Mengetahui :
Ketua STIKOM

Mengesahkan :
Ketua Prodi Penyiaran

Dra. Sudaru Murti, M.Si
NIP 196012181987022001


Arya Tangkas, M.I.Kom
NIK 071.2032.19

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Achmad Iftikar Nuryadin

NIM : 2017/bc/5260

Judul Laporan : Peran Sutradara Dalam Memahami Dan Mengembangkan Naskah Dalam Film Pendek "*After Midnight*"

Menyatakan dengan Sesungguhnya bahwa laporan ini merupakan hasil karya kreatif pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di STIKOM Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Yogyakarta, 6 Maret 2023



(Achmad Iftikar Nuryadin)

MOTTO

Kalau lapar makan, kalau haus minum, kalau mampu ya naik haji.

(Mamang Studio 2023)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Nama : Achmad Iftikar Nuryadin
Nim : 2017/BC/5260
Judul Laporan : Peran sutradara dalam memahami dan mengembangkan naskah dalam film pendek “*After Midnight*”

Degan ini menyatakan :

1. Karya tulis yang saya buat bersifat orisinil, murni karya saya merupakan deskripsi atas proses produksi film “*After Midnight*” atas bimbingan dari dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy-paste*) karya milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar putaka laporan sebagai rujukan ilmiah .
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dan dapat dibuktikan berdasarkan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka saya bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta , 6 Maret 2023

Achmad Iftikar Nuryadin

HALAMAN PERSEMBAHAN

Suatu nikmat dan anugerah dengan mengucap syukur Alhamdulillah, saya dapat sampai di halaman ini yaitu halaman persembahan. Persembahan laporan Karya Kreatif ini kepada :

1. Allah SWT, Dzat yang senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran, serta hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Teruntuk ayah dan ibu yang selama ini telah memberikan doa, semangat, dan mendukung baik secara moril ataupun materil.
3. Sahabat-sahabat yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan semangat dan menemani dalam penyelesaian laporan ini.
4. Dosen pembimbing saya, bapak Arya Tangkas yang telah membimbing saya dalam mengerjakan laporan ini.
5. Untuk semua orang yang terlibat dalam proses produksi film pendek "*After Midnight*"

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Peran Sutradara Dalam Memahami Dan Mengembangkan Dalam Film Pendek *“After Midnight”* guna sebagai persyaratan kelulusan program Studi Broadcasting Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

Penulis tentunya tidak berjalan sendiri dalam proses penulisan laporan ini, ada banyak pihak yang dengan penuh cinta memberikan dorongan, bimbingan serta meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan ini. Penulis yakini, tanpa adanya dukungan moril dari berbagai pihak maka tidak akan terselesaikannya laporan dalam rangka syarat kelulusan ini. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa karena selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu memfokuskan diri untuk menyelesaikan laporan ini.
2. Kedua orangtua penulis, yang selalu memberikan dukungan moril maupun material dalam usaha penulis untuk menggapai cita-cita. Ayah penulis yang tak pernah berhenti memberikan motivasi dan ibu penulis yang selalu menghibur penulis di saat mulai kehilangan semangat.
3. Kepada segenap keluarga besar Divizeey Musik Studio terutama M.Ziyyan Baraka yang menjadi sosok kakak panutan penulis semasa menempuh Pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
4. Kepada kerabat kewek Mahasiswa STIKOM Yogyakarta angkatan 2017 yang masih setia membantu penulis untuk menyelesaikan studi. Terimakasih banyak kalian luarbiasa.
5. Kepada Syafira Achmad Utami sebagai motivasi utama penulis ingin menyelesaikan Pendidikan di STIKOM Yogyakarta.

6. Kepada semua anggota tim produksi film "*After Midnight*" yang sudah berbaik hati mau membantu meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terimakasih banyak sudah mau membantu penulis menyelesaikan produksi film "*After Midnight*"
7. Kepada Bapak Arya Tangkas.,M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan arahan, penjelasan dan masukan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir penulis.
8. Kepada Seluruh jajaran STIKOM Yogyakarta terimakasih sudah membantu penulis semasa waktu perkuliahan
9. Yang terakhir kepada diri penulis sendiri terimakasih sudah mau bertahan sampai saat ini dan tidak memutuskan untuk berhenti. Terimakasih.

ABSTRACT

A short film with the family drama genre entitled "After Midnight" tells about the anxiety of a young boy in his transition to adulthood with his friends who are in the same situation but with different problems. Stories and naming of characters are engineering and fiction created by the author who acts as a director, however, the themes and stories are actually taken from real experiences which are understood and developed again by the author based on the surrounding environment to convey the message that the writer and the film production team want to convey "After Midnight".

Keywords: Director, understood, developed understood, short film

ABSTRAK

Film pendek bergenre drama keluarga yang berjudul "*After Midnight*" menceritakan tentang keresahan seorang anak muda di masa peralihan menuju kedewasaan bersama dengan teman-temannya yang dalam keadaan yang sama namun dengan masalah yang berbeda-beda. Cerita dan penamaan tokoh adalah rekayasa dan fiksi yang diciptakan oleh penulis yang berperan sebagai sutradara namun begitu tema dan kisahnya sebenarnya diangkat dari pengalaman nyata yang dipahami dan dikembangkan lagi oleh penulis berdasarkan lingkungan sekitar untuk menyampaikan pesan yang ingin di sampaikan oleh penulis dan tim produksi film "*After Midnight*"

Kata kunci : Sutradara, dipahami, Dikembangkan, Dipahami, Film Pendek

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	Error! Bookmark not defined.i
<u>PERNYATAAN AKADEMIK</u>	iiError! Bookmark not defined.
MOTTO	Error! Bookmark not defined.v
<u>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS</u>	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
<u>KATA PENGANTAR</u>	viError! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB 1	3
PENDAHULUAN	3
1.1. Latar Belakang Masalah.....	3
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif	6
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	6
BAB 2	8
KERANGKA BERFIKIR	8
2.1 Penegasan Judul	8
2.1.1 Peran	8
2.1.2 Sutradara	8
2.1.3 Naskah.....	9
2.1.4 Film.....	9
2.1.5 <i>AfterMidnight</i>	9
2.2 Kajian Pustaka	10

2.2.1 Film.....	10
2.2.2 Klasifikasi Film	11
2.2.3 Naskah	12
2.2.4 Unsur Naratif	13
2.2.5 Unsur Sinematik	14
2.2.6 Sutradara.....	16
2.3 Ekstrasi	22
BAB 3.....	23
DESKRIPSI OBJEK KARYA FILM PENDEK	23
3.1. Film After Midnight	23
3.2. Deskripsi Film	23
3.3 Ide Gagasan	24
3.4. Konsep Cerita	24
3.5. Premise	24
3.6. Sinopsis.....	24
3.7. Tokoh.....	25
3.8. Penokohan	27
3.9. Naskah film “After Midnight”	30
3.10. Tim Divisi Produksi	39
3.11 Peralatan Produksi Film <i>After Midnight</i>	40
A. Divisi Produksi	41
B. Divisi Kamera	41
C. Divisi <i>Lighting</i>	41
D. Divisi Penyutradaraan.....	43
E. DIVISI AUDIO.....	43
F. DIVISI ART	43

G. Jadwal Produksi <i>After Midnight</i>	44
lokasi produksi.....	45
BAB IV.....	47
KEGIATAN DAN PEMBAHASAN	47
BAB V	72
PENUTUP	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
Daftar Pustaka	75
LAMPIRAN	76

Daftar Gambar

g1 Foto Villa Languket.....	6
Gambar 2 Foto Acha Sukma	25
Gambar 3 Foto Abita Raihan.....	25
Gambar 4 Foto Nova Rizky.....	26
Gambar 5 Foto Anggun Oktavia	26
Gambar 6 Acha Sukma peran Raka.....	27
Gambar 7 Abita Raihan peran Tyo.....	28
Gambar 8 Nova Rizky peran Kiki	28
Gambar 9 Anggun Oktavia peran Eta.....	29
Gambar 10 Foto kamar mezanin	46
Gambar 11 Foto ruang tamu.....	46
Gambar 13 Foto : Adipati dolken.....	50
Gambar 12 Foto : Jefri Nichol.....	50
Gambar 14 : Abimana Aryasatya	51
Gambar 15 Foto : Velove Vexia.....	51

Gambar 16 Foto : screenshoot whatsapp	52
Gambar 17 Channel Studio Binder.....	53
Gambar 18 Channel Aputure.....	54
Gambar 19 Foto Achmad Iftikar Nuryadin	55
Gambar 20 Foto Muhammad Bagas Arif Wicaksana.....	55
Gambar 21 Foto Dwi Naryoko Putra.....	56
Gambar 22 Foto Rifky Aldian Putra.....	56
Gambar 23 Foto Galih Putra.....	57
Gambar 24 Foto Waskito Adi Djaya	57
Gambar 25 Foto Denri Nurrachman	58
Gambar 26 Film Jakarta VS Everybody.....	58
Gambar 27 Color pallete day.....	59
Gambar 28 Color pallete night.	59
Gambar 29 Foto set kamar	60
Gambar 30 Foto Pre-production Meeting.....	61
Gambar 31 Foto diskusi sutradara dan tim produksi serta talent.....	62
Gambar 32 Foto peletakan kamera dan pemasangan skalfolding.....	63
Gambar 33 Foto pengambila scene siang di malam hari	64
Gambar 34 Foto proses produksi film “After Midnight”	64
Gambar 35 Scene 1 film <i>After Midnight</i>	66
Gambar 36 Scene 2 film <i>After Midnight</i>	67
Gambar 37 Scene 3 film <i>After Midnight</i>	68
Gambar 38 Scene 4 film <i>After Midnight</i>	69
Gambar 39 <i>Scene 5 film After Midnight</i>	69
Gambar 40 Scene 6 film <i>After Midnight</i>	70
Gambar 41 Scene 7 film <i>After Midnight</i>	71

Daftar Tabel

Tabel 1 Tim Produksi.....	39
Tabel 2 Biaya Produksi	41
Tabel 3 Biaya Kamera.....	41
Tabel 4 Biaya <i>Lighting</i>	42
Tabel 5 Biaya Penyutradaraan.....	43
<u>Tabel 6 <i>Call set After Midnight</i></u>	43

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu dari sekian bentuk media masa yang mampu memberikan nilai hiburan pada masyarakat disaat kepenatan aktifitas masyarakat dalam menjalani rutinintan kehidupan sehari-hari. Film berperan sebagai sarana komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, humor dan sajian teknis lainnya pada masyarakat umum. Film sering digunakan sebagai alat sosialisasi atau sebagai media untuk mengkonstruksi wacana tertentu bagi kehidupan masyarakat.

Film merupakan aktualisasi perkembangan kehidupan masyarakat pada masanya. Dari zaman ke zaman film mengalami perkembangan, baik dari teknologi yang digunakan maupun tema yang diangkat. Bagaimanapun, film telat merekam sejumlah unsur-unsur budaya yang melatarbelakanginya. Pada latar masyarakat industri, perkembangan film-film yang diedarkan banyak dipengaruhi oleh kebutuhan pasar penonton, dimana tema-tema yang diangkat dalam film tidak jauh dari cerita yang berkisah tentang permasalahan-permasalahan yang populis. Latar tema film populis memang tidak bisa lepas dari semangat industri yang menuntut daya tarik penonton sebanyak-banyaknya, sehingga tidak jarang beberapa tema film-film industri memiliki semangat tema yang mudah dicerna penonton, serta tidak mengindahkan permasalahan etika dan konflik yang membutuhkan banyak nalar atau pengetahuan yang sulit dicerna.

Film bukan hal yang baru bagi masyarakat, terlebih masyarakat modern. Dengan kemajuan pembangunan dan pencapaian teknologi yang semakin canggih ini, kemudahan untuk menonton film sudah bisa didapatkan. Setiap saat kita dapat menyaksikan berbagai film baik melalui acara televisi, gedung-gedung bioskop, VCD, DVD bahkan mengakses lewat internet. Film dipandang sebagai salah satu media massa yang mempunyai kekuatan dan kemampuan dalam menjangkau banyak segmen sosial karena film diyakini dapat memenuhi kebutuhan dan selera masyarakat akan hiburan sebagai refrening diwaktu senggang mereka menjalani aktifitas hidup.

Film sebagai media komunikasi, merupakan suatu kombinasi antar usaha penyampaian pesan verbal dan non verbal melalui gambar yang bergerak, dengan pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara dimana unsur-unsur tersebut dilatarbelakangi oleh sutradara kepada khalayak film atau dengan kata lain film merupakan media komunikasi

yang membawa suatu muatan pesan kepada khalayak untuk memberikan wacana baru dengan berbagai makna yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada masyarakat, karena adanya dengan media film bentuk komunikasi yang digambarkan dapat dilakukan secara mendalam dan melimputi unsur komunikasi yaitu bahasa tubuh, ekspresi wajah dan pemilihan intonasi.

Pada dasarnya film dibagi dua kelompok, yaitu kategori film cerita dan film non cerita (film fiksi). Film cerita adalah pengutaraan cerita atau ide, dengan pertolongan gambar-gambar, gerak dan suara sedangkan film non cerita adalah kagetori film yang menggunkan kenyataan sebagai subjeknya. Film cerita memiliki berbagai jenis atau genre. Dalam hal ini, genre diartikan sebagai jenis film yang ditandai oleh gaya, bentuk atau isi tertentu. Ada yang disebut film drama, film horror, film documenter, film komedi, dan film anak-anak. Film sebenarnya dapat memiliki beberapa nilai bagi para penontonnya, antara lain adalah nilai hiburan, nilai artistik, nilai pendidikan. Namun terlepas dari positif film juga dapat memberi pengaruh negatif kepada penonton. Tindakan negatif bisa berupa tindakan kejahatan atau kriminal dalam sebuah film atau bisa diartikan sebuah adegan dimana adanya perbuatan yang merugikan secara ekonomis dan merugikan secara psikologi orang lain.

Dalam dunia perfilman ada beberapa jobdesk atau peran masing-masing dan satu di antaranya adalah sutradara, sutradara mempunyai peran penting karena sutradara harus menjadi orang yang paling paham dengan naskah sebuah film untuk menjabarkan ke semua crew film dalam sebuah produksi agar dapat membuat pesan yang ingin di sampaikan dari sebuah film mudah di sampaikan, Sutradara juga bertanggung jawab atas aspek-aspek kreatif pembuatan film, baik interpretaktif maupun teknis.

Bisa di bilang sutradara adalah pemimpin dari sebuah proses produksi film namun tidak juga menjadikan sutradara sebagai posisi dengan keputusan mutlak karena sutradara harus bertanggung jawab penuh dalam proses pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

Sutradara harus mampu bekerja sama dengan seluruh crew dalam mengemban visi dan misi sebuah naskah film untuk mewujudkan pesan yang ingin disampaikan melalui peranan *visual, artistic, audio, lakon*, dan serta seluruh aspek detail dalam sebuah film untuk menyampaikan pesan kepada penonton.

Sama seperti halnya sebuah lagu film dapat menyampaikan pesan tentang berbagai isu yang ada dalam kehidupan seperti agama, sosial, politik, kemanusiaan dan banyak lagi. Bahkan dalam film di zaman modern ini banyak sekali film yang mengandung pesan lebih dari satu isu. Pesan dalam film sendiri biasanya disampaikan melalui berbagai tanda seperti perkataan, suara, visual yang dapat membuat penonton seakan berada dalam konflik atau

diajaja untu merasakan kembali kejadian yang pernah terjadi dalam kehidupan penonton yang disajikan oleh film tersebut.

Dari naskah film *After Midnight* menceritakan tentang *Quarter Life of Crisis* merupakan fase dimana manusia mulai memasuki masa kedewasaan yang beranjak dari fase remaja untuk full bertanggung jawab pada diri sendiri. Krisis ini dianggap sebagai masa sulit dan biasanya di alami ketika usia masuk 25-30 tahun, pada masa ini kita di tuntut untuk mandiri bahkan di tuntut untuk bisa menghidupi orang lain, pada masa ini begitu banyak permasalahan dalam kehidupan yang muncul serta tanggung jawab besar yang dimana membuat anak yang dulunya pada fase remaja masih bergantung kepada orang tua tiba-tiba mulai merasakan beratnya tanggung jawab yang dirasakan oleh orang tua Dalam film “After Midnight”, sutradara harus mampu mengembangkan naskah serta mengarahkan para crew dan lakon agar dapat menyampaikan pesan kepada penonton dari berbagai kalangan usia dapat merasakan permasalahan *Quarter Life of Crisis*

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis uraikan di atas maka rumusan masalah yang di dapat adalah sebagai berikut.

“Peran sutradara dalam memahami dan mengembangkan naskah dalam dalam film pendek “*After Midnight*”

1.3 Tujuan

- a) Memenuhi kewajiban Karya Kreatif sebagai persyaratan dalam menyelesaikan kuliah dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.md) program studi penyiran di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- b) Menambah karya seni dalam bentuk film sebagai bahan portofolio.
- c) Menambah pengalaman kerja dan menambah ilmu.

- d) Membanggakan keluarga, kampus, dan sahabat seperjuangan dengan berhasilnya film diproduksi.
- e) Menambah wawasan dan pengalaman dalam produksi film.
- f) Untuk mengembakan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama melakukan perkuliahan didalam maupun diluar kampus.
- g) Mengaplikasikan ilmu produksi film yang telah di pelajari selama kuliah

1.4 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya Kreatif

Pelaksanaan pembuatan film AFTER MIDNIGHT terhitung dan praproduksi sampai produksi memakan waktu kurang lebih 4 bulan, dimulai maret 2022 hingga 11 juni 2022. Tempat pelaksanaan pembuatan film Di Villa Languket, Jetisan, Hargobinangun, Kec. Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.



gambar 1 Foto Villa Languket

Sumber : Airbnb.com

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk menyusun laporan Tugas Akhir agar mendukung keakuratan informasi yang akan disampaikan. Maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data:

a) Obvervasi

Menurut Widyoko (2014:46) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Disini penulis melakukan Observasi pada lingkungan sekitar serta mencari referensi dari berbagai film dan lagu yang mempunyai tema yang sama dan mencatatat

berbagai sudut pandang yang ada serta mengamati proses produksinya dalam pengemasan warna, pencahayaan, alur cerita, dan *camera movement*.

b) 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 di kerucutkan menjadi Sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara kepada orang-orang terdekat yang berusia 25 sampai 30 tahun tentang apa saja yang dirasakan dalam melewati masa transisi dari remaja ke dewasa.

c) Studi Pustaka

Menurut Mestika Zedd (2003), Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Riset Pustaka Penulis mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan cara mempelajari dari berbagai literatur baik dari buku-buku, maupun internet.

BAB 2

KERANGKA BERFIKIR

2.1 Penegasan Judul

Laporan dengan judul “peran sutradara dalam memahami dan mengembangkan naskah dalam film pendek *“After Midnight”*. Berfokus kepada peran sutradara dalam pembuatan film *After Midnight* dari pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi. Agar tidak munculnya kesalahpahaman terhadap judul diatas maka penulis akan memberikan penegasan dari istilah-istilah di atas sebagai berikut :

2.1.1 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 praproduksi, produksi, serta pasca-produksi pada film *“AfterMidnight”*.

2.1.2 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).

2.1.3 Naskah

Naskah adalah dokumen yang berisi deskripsi lengkap tentang bagaimana sebuah film dibuat bisa di bilang naskah sendiri adalah hal yang paling penting dalam sebuah film karena berisi informasi tentang cerita utuh dan bagaimana cara penyatuan adegan per adegannya, naskah adalah fondasi atau *blueprint* bagaimana sebuah film bisa dibuat.

2.1.4 Film

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.

2.1.5 *AfterMidnight*

“*AfterMidnight*” diambil dari bahasa Inggris yang berarti “*After*” setelah dan “*Midnight*” tengah malam yang berarti waktu pergantian hari yang biasanya jatuh pada pukul 00.00.

Pada film yang berjudul “*AfterMidnight*” yang telah diproduksi oleh penulis, kata *After Midnight* memiliki penjabarannya sendiri yaitu :

1. Penulis berfokus kata “*AfterMidnight*” yang berfokus pada waktu pergantian hari dimana pada waktu ini adalah waktu pergantian hari dimana pada waktu ini adalah waktu dimana otak manusia berpikir lebih aktif di karenakan pada waktu ini kebanyakan tuntutan aktivitas fisik berupa kerjaan dan tanggung jawab sehari-

hari sudah di lalui di siang hari dan suasana pun juga menjadi makin sepi yang membuat otak dapat lebih fokus untuk berfikir. Dalam hal ini, waktu pergantian hari menjadi waktu munculnya berbagai kekhawatiran manusia dan juga evaluasi tentang beban dan masalah kehidupan serta berfikir akan solusinya. Kata *Aftermidnight* pada judulpun digunakan sebagai fokus terhadap kejadian yang di alami oleh tokoh utama yang sedang berada pada masa *Quarter life of crisis* yang akan membantu penonton untuk memahami permasalahan tokoh utama dan alur cerita hingga selesai.

2. Selain sebagai tanda untuk memahami permasalahan dan alur cerita, kata *After Midnight* pada judul juga digunakan aspek pengenalan cerita yaitu latar waktu konflik utama dalam film yaitu waktu tengah malam ketika pergantian hari, ini menjadi kata kunci latar cerita dalam film tanpa harus menunjukkan narasi dari cerita dalam film.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Film

Film, juga dikenal sebagai *movie*, gambar hidup, film teater atau foto bergerak, adalah serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak yang dikarenakan efek fenomena phi. Ilusi optik ini memaksa penonton untuk melihat gerakan berkelanjutan antar objek yang berbeda secara cepat dan berturut-turut. Proses pembuatan film merupakan gabungan dari seni dan industri. Sebuah film dapat dibuat dengan memotret adegan sungguhan dengan kamera film; memotret gambar atau model "miniatur" menggunakan teknik animasi tradisional; dengan CGI dan animasi komputer; atau dengan kombinasi beberapa teknik yang ada dan efek visual lainnya.

Film sendiri terbagi atas 3 yaitu :

1. Film dokumenter

Film dokumenter adalah film yang tidak mempunyai unsur naratif karna memiliki konsep *realisme* (nyata), kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, Peristiwa, dan lokasi yang nyata.

Film dokumenter sendiri walaupun tidak mempunyai plot atau unsur naratif akan tetapi struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami fakta-fakta yang di sajikan.

Dalam menyajikan faktanya, fil dokumenter dapat menggunakan beberapa metode. Yaitu merekam langsung kejadian di saat peristiwa benar-benar terjadi, ataupun merekonstruksi ulang kejadian sebuah peristiwa yang pernah terjadi.

2. Film Fiksi

Berbeda dengan jenis film dokumenter, film fiksi terikat oleh sisi cerita, film fiksi merupakan imajinasi dan pengembangan dari kejadian nyata serta memiliki konsep adegan yang sudah di rencanakan sejak awal.

Struktur film fiksi terikat oleh hukum kasualitas, cerita biasanya memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan serta pola pengembangan cerita yang jelas.

Dari segi produksi film fiksi lebih kompleks dari film lainnya dari segi praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. hal ini dikarenakan film fiksi mengusung konsep campuran antara realita dan abstract sehingga membuat pembuatan film fiksi harus di konsep dengan sangat matang.

3. Film Eksperimental

Jenis film ini merupakan jenis film yang umumnya berada di luar jaur industri film umum karena biasanya sineasnya bekerja perseorangan atau independen.

Film eksperimental tidak memiliki plot namun terstruktur yang hampir mirip dengan film dokumenter akan tetapi hal yang disajikan berbeda, karena film eksperimental murni berisikan argumen, ide, gagasan, emosi, serta pengalaman batin sineasnya.

Film eksperimental berbentuk abstract dan tidak mudah dipahami hal ini di karenakan biasanya film eksperimental mengandung simbol-simbol personal sineasnya sendiri.

2.2.2 Klasifikasi Film

Pembagian film melalu 3 jenis film seperti film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental merupakan metode klasifikasi film yang paling umum, kita juga bisa mengklasikan film melalui tahap produksinya seperti film hitam-putih dan film berwarna, atau film bisu dan film bicara, serta film animasi dan non animasi. Selain itu kita juga biasanya mengklasifikasikan film dari studio produksinya seperti

Hollywood dan *non-Hollywood* kita juga dapat mengklasifikasi film secara khusus seperti film dewasa, remaja, dan anak-anak.

Adapun metode yang paling mudah dan umum dalam mengklasifikasi film yaitu melalui *genre (aliran)*

Seperti aksi, drama, horor, musika, dan lain sebagainya. *Genre* secara umum membagi film berdasarkan jenis dan latar ceritanya, oleh karena itu *genre* sendiri juga dapat di klasifikasikan karna perkembangan film semakin hari semakin pesat yang dimana pada saat ini *genre* film sendiri telah mencapai ratusan dan dalam film sendiri biasanya tidak hanya mengusung satu *genre*.

Genre sendiri dibagi atas 2 klasifikasi yaitu :

1. *Genre Induk Primer*

Genre Induk Primer merupakan aliran-aliran pokok yang telah ada dan populer dari sejak awal perkembangan film bisa dibilang setiap film setidaknya mengandung 1 unsur *Genre Induk Primer* namun lazimnya film mengandung lebih dari satu *Genre Induk Primer* contoh dari *Genre Induk Primer* aksi,drama,horor,komedi,musikal,petualangan,dan masih banyak lagi.

2. *Genre Induk Sekunder*

Genre Induk Sekunder adalah *genre-genre* besar dan populer yang merupakan pengembangan dari *Genre Induk Primer* biasanya ciri dari aliran ini lebih spesifik dari *Genre Induk Primer* karena merupakan pengembangan dan selalu populer karna adalah penciptaan baru aliran ini conthohnya seperti Bencana,Biografi,Detektif, Melodrama, Olahraga, Roman, *Superhero*, Supernatural, *Thriller* dan masih banyak lagi.

2.2.3 Naskah

Dalam film naskah merupakan hal terpenting prmbuatan naskah sendiri akan menentukan visi dan misi dari sebuah film. Naskah sendiri merupakan pedoman pada saat produksi dan pascaproduksi oleh karena itu naskah dalm produksi film terbagi atas 2 yaitu :

1. Naskah adegan

Naskah adegan berisi tentang alur cerita, adegan, latar waktu, latar tempat, da dialog pemeran dalam film.

2. *Shoot list*

Shoot list berisi tata cara pengambilan gambar dari setiap adegan dan dialog serta berisi keterangan waktu dan tempat.

Dari keterangan di atas bisa dikatakan bahwa naskah adalah film itu sendiri, 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.

2.2.4 Unsur Naratif

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 bisa 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.

2.2.5 Unsur Sinematik

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 es scene*

Mise es 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, kursi, 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 shot

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.

2.2.6 Sutradara

Sutradara adalah orang yang menentukan visi kreatif dalam sebuah film. Sutradara memiliki kontrol terhadap pilihan-pilihan kreatif, mulai dari pengemasan cerita, keaktoran, dan tata visual. Oleh karena itu sutradara harus mumpuni terhadap segala macam aspek dalam film agar menjadi karakter yang kuat sebagai seorang pemimpin. 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). Tugas utama seorang sutradara ialah mengatur setiap elemen-elemen dan *job desk* yang ada dalam sebuah praproduksi, produksi dan pascaproduksi. 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 mempertimbangan 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 dilakoninya.

3) *Antitype Casting* :

Casting yang agak bertentangan dengan keadaan watak maupun sifat pemeran dalam memerankan tokoh yang akan dimainkan. Proses peng *castingan* 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 pengkastingan gaya *emotional temprament*, sutradara akan lebih mudah menggarappara 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 menyeimbangan 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 dengan 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. Menguatkan atau melemahkan *scene*

Teknik ini merupakan cara seorang sutradara memberikan penekanan pada lakon pada bagian-bagian 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 (*improvisasi*) 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 *Interpreter*

Gaya *interpreter* atau yang sering disebut dengan penyutradaraan *Laissez Faire* adalah gaya penyutradaraan dengan seorang sutradara menganggap atau mengabaikan

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 kurag 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.

2.3 Ekstrasi

1. Pada pembuata laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir Denri Nurachman (2017/BC-F/5254) Kampus STIKOM YK (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta) yang berjudul Proses Penyutradaraan Video Klip “*SNOWFLAKE*”
2. Dan juga Laporan Tugas Akhir Dwi Naryoko Putra (2017/BC/5233) Kampus STIKOM YK (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta) yang berjudul Penyutradaraan Video Klip “*NICE TO HATE YOU - PEJANTAN MAYA*”. Penulis memilih laporan tugas akhir ini di karenakan telah ikut serta dalam penyelesaian karya kreatif Pejantan Maya & Snowflake. Serta lagu Pejantan Maya adalah lagu yang di tulis oleh penulis sendiri dan berkesinambungan pembahasan dengan yang penulis bahas, hal itu menjadi acuan untuk penulis menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada laporan Tugas Akhir dengan judul “peran sutradara dalam memahami dan mengembangkan naskah dalam dalam film pendek “*After Midnight*”. Sebagai seorang sutradara, pada produksi kali ini bisa di bilang yang paling berat yang pernah penulis hadapi di karenakan keterbatasan waktu serta permasalahan pribadi penulis sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM YK) menjadikan produksi kali ini terasa tidak maksimal mulai dari naskah yang bisa dibbilang prematur, persiapan yang kurang matang, serta ketidak sepemahaman visi dan misi dari naskah oleh seluruh tim produksi sehingga banyak terjadi *miss*.

Meski begitu produksian kali ini merupakan produksi yang paling banyak mengajarkan ilmu baru kepada penulis dalam hal beradaptasi dan menjadi lebih cekatan dalam merespon hal-hal diluar dugaan yang terjadi secara tiba-tiba dan membantu penulis untuk menjadi lebih dewasa dalam menyikapi berbagai hal. Maka dari itu penulis sebagai sutradara dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pentingnya Sutradara dalam memaksimalkan tahap pra produksi untuk mempermudah tahap produksi serta paska produksi.
2. Di setiap produksi pasti akan selalu ada kendala, Sutradara berperan penting dalam menyelesaikan setiap kendala yang ada.
3. Sutradara harus lebih aktif dalam menyuarakan serta menerima masukan dari semua elemen yang ada dalam tim produksi.
4. Komunikasi adalah kunci dari sebuah produksi
5. pemahaman konsep cerita dan naskah seorang sutradara sangat membantu diwaktu post-produksi.

5.2 Saran

Setelah proses produksi dan perkuliahan yang cukup panjang, penulis secara pribadi memiliki saran sebagai Langkah untuk berbenah diri untuk melakukan produksi yang lebih baik kedepannya :

1. Produksi film “*After Midnight*”

- a. Untuk para rekan di harapkan untuk lebih memiliki rasa tanggung jawab ketika menerima *jobdesk* di dalam produksi.
- b. Diharapkan para rekan bisa lebih aktif dalam mendalami peran masing-masing terhadap naskah produksi guna untuk membantu pengembangan serta mewujudkan visi dan misi dari naskah.
- c. Untuk para rekan dimohon untuk bisa memaksimalkan soft skill masing-masing dan tidak terpaku dengan alat.
- d. Diharapkan kepada para rekan agar bisa menerima satu sama lain dan meredam ego masing-masing ketika bekerja sama dalam tim.

2. Penonton film “*After Midnight*”

- a. Untuk para penonton semoga bisa mencerna apa yang ingin disampaikan oleh film
- b. Semoga para penonton di kalangan orang tua maupun calon orang tua, setelah menonton film ini bisa lebih memperhatikan pentingnya komunikasi untuk memahami apa yang terbaik untuk anak.
- c. Untuk para penonton di usia remaja setelah menonton film ini di harapkan dapat mulai sadar untuk mempersiapkan bekal di masa depan.
- d. Untuk para penonton milenial yang sedang berada dalam masa *quarter life of crisis* tetap semangat semua ada pasti ada jalan keluarnya.

3. 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. Mengaktifkan kembali organisasi serta unit kegiatan mahasiswa agar mahasiswa bisa lebih leluasa menyalurkan kreativitasnya.

Daftar Pustaka

- Widoyoko, Eko Putro. (2014). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Mestika zed (2003) Metode penelitian kepustakaan. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Soekanto, Soerjono, Teori Peranan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), hal. 243.
- Zettl, Herbert, Television Production Handbæk, Wadsworth Publishing Co, USA, 1976
- Boggs, Joseph M & Dennis W. Petrie. 2008. The Art of Watching Movie. New York : McGraw- Hill.
- Pratista, Himawan. 2017, Memahami Film Edisi Kedua, Yogyakarta: Montase Press
- Dewajoti, Cahyadinigrum. 2010. Drama, Sejarah, Teori dan Penerapannya. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Yudiaryani. 2002. Panggung Teater Dunia, Perkembangan dan Perubahan Konvensi. Yogyakarta. Pustaka Gondho Suli.
- Laporan Tugas Akhir Denri Nurachman (2017/BC-F/5254) Kampus STIKOM YK (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta) yang berjudul Proses Penyutradaraan Video Klip “SNOWFLAKE.
- Laporan Tugas Akhir Dwi Naryoko Putra (2017/BC/5233) Kampus STIKOM YK (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta) yang berjudul Penyutradaraan Video Klip “NICE TO HATE YOU - PEJANTAN MAYA”.

LAMPIRAN

