

LAPORAN KARYA KREATIF
PERAN SUTRADARA DALAM VIDEO KLIP “KISAH KATRESNAN” PRODUKSI
SUTO SINEMA



Oleh :

Reggy Mahadika nurbana

F19045431

PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI STIKOM YOGYAKARTA

2023

LAPORAN KARYA KREATIF
PERAN SUTRADARA DALAM VIDEO KLIP “KISAH KATRESNAN” PRODUKSI
SUTO SINEMA

Laporan Karya Kreatif ini disusun untuk memenuhi gelar Ahli Madya Ilmu komunikasi (A.Md.I.Kom.) dalam bidang komunikasi terapan dengan Spesifikasi *Broadcasting Film*



Oleh :

Reggy Mahadika Nurbana

F19045431

PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI STIKOM YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN
LAPROAN KARYA KREATIF

PERAN SUTRADARA DALAM VIDEO KLIP KISAH KATRESNAN PRODUKSI SUTO
SINEMA

Laporan karya kreatif ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom.) dalam
bidang Ilmu komunikasi Terapan dengan Spesifikasi *Broadcasting Film*

Di susun oleh :

Reggy Mahadika Nurbana

F19045431

Di setujui Oleh :



Arya Tangkas, M.I.Kom

NIK : 071.20232.19

Dosen Pembimbing

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI PENYIARAN BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI KOMUNIKASI STIKOM YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Karya kreatif ini telah di terima dan di sahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah di presentasikan di hadapan Dosen penguji Broadcasting Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi "STIKOM" Yogyakarta

Hari : Jumat
Tanggal : 11 Agustus 2023
Jam : 13.00
Tempat : STIKOM Yogyakarta

1. Risa Karmida, M.A
NIK : 081.2032.19
(Penguji I)

2. Tjandra Setia Buwana, M.A
NIK : 012.2031.97
(Penguji II)

3. Arya Tangkas, M.I.Kom NIK
: 071.2032.19 (pembimbing
dan Penguji III)

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Mengetahui :
Ketua STIKOM Yogyakarta

Mengesahkan :
Ketua Program Studi D-3 Broadcasting



Akmurti
Dra. Sudaru Murti, M.Si
NIP. 19601218198702001

Arya Tangkas
Arya Tangkas, M.I.Kom
NIK. 071.2032.19

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Reggy Mahadika Nurbana

NIM : F19045431

Judul laporan : peran Sutradara Dalam Video Klip Kisah Katresnan produksi Suto Sinema

Dengan ini menyatakan Bahwa :

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni Karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja professional selama melakukan Magang karya kreatif.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy-paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat. Dan kemudia saya cantumkan sumbernya scara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah ; di samping dalam catatan perut pada halaman.
3. Apabila di kemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat di buktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keaslianya oleh pemimpin STIKOM, maka saya bersedia di cabut gelar atau hak saya sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh Stikom Yogyakarta

Penyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta , Agustus 2023



Reggy Mahadika Nurbana

NIIM : F19045431

MOTTO

Hati ini kecil tapi dunia dan seisinya mampu di telannya (Reggy Mahadika)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah Laporan Praktik Karya Kreatif ini di persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kekuatan, kesabaran, serta hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan ini dengan baik.
2. Mamah, Papah, Kakak, Keponakan dan Eyang saya yang telah mendukung penuh baik dengan secara Doa moril, materil dan memberi semangat.
3. Kadga widya selaku pasangan saya, Mamah dan Papah pasangan saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
4. Dosen pembimbing Arya Tangkas, M.I.Kom yang telah membimbing dalam mngerjakan Laporan ini.
5. Sahabat – sahabat lama yang tidak bisa di sebutkan satu persatu
6. Teman – teman AKINDO angkatan 2014 dan STIKOM.
7. Untuk semua orang yang terlibat dalam proses penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini.
8. Pihak Suto sinema yang telah membantu saya penuh dalam melakukan shuting video klip

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-NYA, sehingga dapat menyelesaikan laporan Praktik Karya Kreatif (T.A) yang telah di laksanakan pada 20 mei 2023. Laporan praktik Kerja Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada program studi *Broadcasting* film diploma III sekolah tinggi komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

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

1. Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat,rahmat dan berkah serta hidayahNya.
2. Kedua orang tua, Emilia suryati dan Helsan nurbana yang selalu mendoakan, memberi dukungan dan semangat dalam segala situasi dan kondisi.
3. Pasangan saya Kadga widya berseta kedua orang tuanya Bu iin dan Pak seto yang selalu memberi motivasi dan dorongan semangat.
4. Ibu Dra.sudaru murti, M.Si selaku ketua sekolah tinggi komunikasi Indonesia (STIKOM) Yogyakarta.
5. Mas Arya Tangkas, M.I.Kom selaku pembimbing dan ketua progam studi D-3 *Broadcasting* yang selalu memberikan masukan untuk terselesaikanya laporan ini.
6. Seluruh dosen dan staf civitas Sekolah Tinggi Komunikasi Indonesia (STIKOM) Yogyakarta
7. Suto sinema dan seluruh tim yang terlibat dalam pembuatan video klip kisah katresnan
8. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa di sebutkan satu persatu. Jika laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu memohon maaf atas segala kekurangan dan menerima kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, terimakasih dan semoga bermanfaat bagi pendidikan, masyarakat luas dan calon praktisi *Broadcasting*.

Yogyakarta,11 agustus 2023

Reggy mahadika nurbana

DAFTAR ISI

LAPORAN KARYA KREATIF	1
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan masalah.....	2
1.3. Tujuan dan manfaat.....	2
1.4. Waktu pelaksanaan video clip.....	3
1.5. Metode pengumpulan data	3
1.6. Kegiatan Magang Karya kreatif	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI	5
2.1. Pengertian peran.....	5
2.2. Sutradara.....	5
2.3. Tugas dan Tanggung Jawab Sutradara.....	7
2.4. Cerita.....	9
2.5. Naskah.....	10
2.6. Video klip.....	11
2.7. Kisah katresnan	12
2.8. Suto sinema	12

2.9. Cinematic style (gaya sinematik)	13
2.10. Stuktur film	13
2.11. Artistik.....	15
2.12. <i>Casting</i>	18
2.13. <i>Acting</i>	19
2.14. Menejem produksi.....	19
2.15. Teori haptic	20
2.16. Ektrasi.....	21
BAB III.....	22
DESKRIPSI OBYEK KARYA FILM VIDEO KLIP	22
3.1. Klasifikasi video klip	22
3.2. Deskripsi video klip	23
3.3. Ide/gagasan.....	23
3.4. Konsep cerita.....	24
3.5. Premis.....	24
3.6. Sinopsis	24
3.7. Pemeran video klip.....	24
3.8. Lokasi produksi	26
3.9. Tim produksi	26
3.10. Peralatan video klip.....	26
3.11. Peralatan audio	27
3.12. Peralatan Editing	27
3.13. Biaya karya divisi visual	27
3.14. Biaya karya divisi audio.....	28
3.15. Biaya editing	28
3.16. Naskah video klip kisah katresnan	28
3.17. Waktu	33
BAB IV.....	34
PEMBAHASAN	34
4.1. Ide cerita.....	34
4.2. Konsep video klip.....	34

4.3.	Peran sutradara dalam video klip kisah katresnan	34
4.4.	Pra Produksi	35
4.5.	Produksi.....	37
4.6.	Pasca produksi.....	52
BAB V	59
PENUTUP	59
5.1.	Kesimpulan.....	59
5.2.	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR REFRENSI	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : contoh naskah	11
Gambar 3.1 <u>Aslam irsyad berperan sebagai selingkuhan</u>	24
Gambar 3.2. <u>kadga widya berperan sebagai pasangan jati</u>	25
Gambar 3.3. <u>Ardhi cahaya jati berperan sebagai pasangan aga</u>	25
Gambar 3.4 <u>Sumber : dok. Instagram @hoadspace</u>	26
Gambar 4.1 Pra produksi ketika bedah naskah bersama	35
Gambar 4.2 kru sedang mengecek alat.....	36
Gambar 4.3 cek lokasi	37
Gambar 4.4 Adegan ketika Jati menelpon Aga	38
Gambar 4.5 Adegan ketika Jati ingin melamar Aga	39
Gambar 4.6 <i>behind the scene</i> adegan scene 2	40
Gambar 4.7 cover Video Klip	41
Gambar 4.8 Sumber : doc. pribadi	41
Gambar 4.9 Cover Anisa perfom	42
Gambar 4.10 Adegan Jati dan Aga menari.....	44
Gambar 4.11 <i>behind the scene</i> adegan Jati dan Aga menari	45
Gambar 4.12 Adegan Jati membayangkan Aga	46
Gambar 4.13 Adegan Jati berhalusinasi	47
Gambar 4.14 Adegan Aga menjadi sosok haalusinasi	47
Gambar 4.15 Adegan Aga berlahan menghilang	48
Gambar 4.16 Adegan Cover Anisa Perfom.....	49
Gambar 4.17 Adegan Ibnu Perfom.....	49
Gambar 4.18 Adegan kedua penyanyi Perfom.....	50
Gambar 4.19 Adegan Aga menari bersama Aslam	51
Gambar 4.20 Adegan Jati meninggalkan cincin.....	51
Gambar 4.21 Cover cincin yang di tinggalkan Jati	52
Gambar 4.22 Proses menyatukan <i>sequence</i> per scenenya.....	53
Gambar 4.23 Pemilihan Cover Video klip	54
Gambar 4.24 Pembuatan 3D chat	55
Gambar 4.25 proses penyelesaian Editing <i>Offline</i>	56
Gambar 4.26 proses editing <i>offline</i>	57
Gambar 4.27 <i>rendering</i>	58

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Jadwal dan kegiatan magang	4
<u>Table 3.1 peralatan visual kisah katresnan</u>	26
<u>Table 3.2 peralatan audio kisah katresnan</u>	27
<u>Table 3.3 peralatan <i>editing</i> kisah katresnan</u>	27
<u>Table 3.4 biaya divisi visual video klip kisah katresnan</u>	27
<u>Table 3.5 biaya divisi <i>audio</i> video klip kisah katresnan</u>	28
<u>Table 3.6 biaya divisi <i>editing</i> video klip kisah katresnan</u>	28
<u>Table 3.7 time table produksi video klip kisah katresnan</u>	33

ABSTRAK

Video klip adalah salah satu hiburan yang dapat di nikmati oleh kalangan masyarakat dan penikmat musik melalui *youtube*, televisi, dan lain-lain oleh karena itu penulis membuat video klip Kisah Katresnan yang bergenre dangdut, yang merupakan video klip tersebut bercerita tentang penghianatan cinta yang mana seorang lelaki dihianati oleh pasangannya tidak hanya satu kali tapi lebih dari sekali, dalam video klip tersebut tentu adanya sutradara sebagai penentu alur cerita drama yang ada di dalam video klip kisah katresnan, maka dari itu penulis telah melaksanakan produksi video klip selama satu hari penuh, penulis membuat laporan yang berjudul "Sutradara dalam video klip Kisah Katresnan", penulis mengangkat judul tersebut dengan tujuan untuk menjabarkan laporan tahapan produksi seorang sutradara dari proses pra Produksi, Produksi hingga post Produksi, studi pustaka, literatur, modul dan sebagai penunjangnya berasal dari media internet, rumusan masalah dalam karya kreatif ini adalah bagaimana tahapan produksi pembuatan video klip Kisah Katresnan? Kemudian bagaimana tugas dan tanggung jawab seorang sutradara dalam pembuatan video klip kisah katresnan?

Kata kunci : ide cerita, peran sutradara, video klip kisah katresnan

ABSTRACT

Video clips are one form of entertainment that can be enjoyed by the public and music lovers through YouTube, television, etc. Therefore, the authors made a video clip for the Katresnan story with the dangdut genre, which is a video clip that tells a story about betrayal of love in which a person men are betrayed by their partners not only once but more than once, in the video clip of course there is a director who determines the storyline of the drama in the video clip for the Katresnan story, therefore the writer has carried out the production of the video clip for one full day, the writer made report entitled "Director in the video clip of Katresnan's Story", the author raised the title with the aim of describing a report on the stages of a director's production from pre-production, production to post-production, literature, literature, modules and as a support comes from the internet media, the formulation The problem in this creative work is what are the stages of production for the video clip for The Katresnan Story? Then what are the duties and responsibilities of a director in making a video clip for the Katresnan story?

Keywords : story idea, director role, video clip for the Katresnan story

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Music atau video clip sering kali di buat sesuai dengan makna lirik atau pengalaman batin sang musisi. Pengalaman batin di peroleh dari pergulatan hidup dan pengalamannya berinterkasi pada manusia lainya.setiap musisi punya pendekatan yang berbeda dalam membuat music video, ini tergantung pada kebutuhan dan cara cara yang ingin digunakan untuk menggambarkan isi lagunya. Moeller (2011:34) menjelaskan musik video adalah sebuah film pendek yang mendampingi alunan music, umumnya musik video berfungsi sebagai kebutuhan promosi untuk mengenalkan sebuah lagu atau album rekaman.

Dalam sejarahnya music video mengalami perkembangan yang di pengaurhi oleh pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi . mulai dari musik video hitam putih hingga yang berwarna dan lebih veriatif. Perkembangan music video di pengaruhi oleh kondisi social masyarakat kita, itu mempengaruhi cara musisi menulis lagunya dan memvisualisasikan lirik lagunya dalam bentuk music video. Musik video juga menjadi salah satu medium bagi selain lagu dan music untuk menyuarakan keresahanya,baik keresahan pada kondisi social, ekonomi, cinta agama dan budaya bahkan politik.

Dalam sebuah video klip yang berjudul kisah katresnan mempunyai naskah yang memiliki makna bahwa orang yang kita cintai tidak semerta merta selalu setia kepada kita, bahkan berselingkuh berulang ulang kali.

Tujuan naskah ini untuk meyakini jika seorang wanita itu mampu mencintai orang lebih dari 1 lelaki.

Bagi sutradara naskah yang ia buat akan memvisualisasikan gambar yang mudah di mengerti orang.

Sutradara sendiri memiliki peran yang sangat penting di berbagai jenis videoclip, entah di unsur naratif atau sinematiknya. Dalam unsur sutradara biasanya menjaga agar jalan ceritanya tetap berjalan sesuai naskah dan makna lagu yang ada,selain itu sutradara juga harus menyeleksi pemainnya agar sesuai kriterianya dan naskah yang ada agar cerita dapat di pahami oleh penonton.

Cerita dalam sebuah videoclip yang di buat seorang lelaki yang terpaksa meninggalkan pasangannya karena sang wanita(pasangannya) berbuat sesuatu yang berulang kali dia lakukan yaitu berselingkuh, walaupun mereka masih saling mencintai lelaki itu pun harus meninggalkannya.

1.2. Rumusan masalah

Rumusan masalahnya adalah bagaimana peran sutradara dalam memvisualisasikan lagu yang berjudul *Kisah Katresnan* yang di ciptakan oleh Ibnu Sudarcil

1.3. Tujuan dan manfaat

Tujuan :

- a. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan Gelar Ahli Madya dari kampus STIKOM (sekolah tinggi komunikasi) Yogyakarta.
- b. Agar Mahasiswa dan Mahasiswi mengetahui dan memahami pengaplikasian ilmu yang di terapkan di kampus.
- c. Mempersiapkan Mahasiswa dan Mahasiswi untuk dapat menjadi sumber daya manusia yang kreatif dan mandiri
- d. Melatih disiplin, ketelitian, dan rasa tanggung jawab dalam menjalankan tugas
- e. Mempertontonkan kepada masyarakat cerita video clip di sebuah Channel youtube *ibnusudarcil*
- f. Menceritakan pengalaman pribadi sutradara dalam video clip

Manfaat :

- a. Bagi mahasiswa
Menambah wawasan mengenai proses produksi dalam sebuah proses video clip
- b. Bagi STIKOM Yogyakarta
Mengetahui hasil tugas akhir Mahasiswa dan Mahasiswi, sekaligus untuk mengukur sejauh mana kemampuan Mahasiswa dan Mahasiswi dalam menerapkan ilmu yang telah di pelajari selama ini ke lapangan
- c. Bagi masyarakat
Masyarakat dapat menikmati lagu dan video clip hasil karya mahasiswa dan dapat menikmati lagi dan video clip tersebut di youtube

1.4. Waktu pelaksanaan video clip

1. hari pertama :

Tanggal : 20 Mei 2023

Lokasi : kantor SUTO sinema, jl sidokabul nomer 1155 sorosutan RT 30 RW 08,Umbulharjo, Yogyakarta

(melakukan searing dan memberi tau adegan apa saja yang akan di ambil kepada penyanyi dan pemilik lagu)

2. Hari kedua :

Tanggal : 21 Mei 2023

Lokasi : *coffeshop Hoadspace*, kasihan bantul, Yogyakarta

(melakukan riset adegan dan mencari posisi dan adegan yang akan di lakukan ketika shot)

3. Hari ketiga :

Tanggal : 22 Mei 2023

Lokasi : *coffeshop Hoadspace* kasihan bantul, Yogyakarta dan studio HK jl paris bantul. Yogyakarta.

(melakukan shoot videoclip)

1.5. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang di lakukan oleh penulis untuk menyelesaikan sebuah laproan adalah :

1. Metode wawancara.

Adalah Penulis melakukan komuikasi berupa Tanya jawab dengan pihak-pihak yang bersangkutan dengan masalah cerita dalam video klip.

2. Metode Observasi,

Adalah dimana penulis terlibat langsung dalam produksi video klip kisah katresnan

3. Metode (*Sumber*) Kepustakaan,

Adalah sumber teori pada literatur yang terdapat pada perpustakaan kampus.

4. Metode internet,

Disini penulis dan sutradara melakukan *browsing* dengan melakukan fasilitas *internet* untuk beberapa literatur seperti *ebook*,majalah dan Koran secara online

5. Metode aplikatif,

Adalah penulis melakukan praktek secara langsung di lapangan

1.6. Kegiatan Magang Karya kreatif

Table 1.1 Jadwal dan kegiatan magang

Sumber : doc. Pribadi

NO	TANGGAL	KETERANGAN KEGIATAN
1.	05-10 April 2023	Sharing tentang produksi film dan iklan
2.	15-20 April 2023	Berdiskusi tentang pembuatan film
3.	25-5 April 2023	Pengajuan produksi video klip kepada pihak suto sinema.
4.	12-14 Mei 2023	Pengajuan ide cerita.
5	15-16 Mei 2023	Pengembangan ide cerita dan berdiskusi dengan penyanyi.
6.	17 Mei 2023	<i>Breakdown</i> naskah.
7.	18 Mei 2023	Cek lokasi
8.	19 Mei 2023	Pengecekan persiapan produksi
9.	20 Mei 2023	Produksi.
10.	21-25 Mei 2023	Editing
11.	27 Mei 2023	Di perlihatkan hasil videoclip kepada pihak suto sinema

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian peran

Menurut Soerjono Soekanto peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan, sedangkan kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan oleh setiap orang dalam menjalankan kehidupannya, dalam kamus bahasa Indonesia juga dijelaskan bahwa peran adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa.

2.2. Sutradara

Dalam proses pembuatan produksi film dan tv sutradara adalah orang yang bertugas mengarahkan sebuah film sesuai naskah, pembuat film juga merujuk pada produser film. Manuskrip scenario yang digunakan untuk mengontrol aspek seni dan drama. Pada masa yang sama sutradara mengawal petugas teknik dan pemeran untuk memenuhi wawasan pengarahannya. Seorang sutradara juga berperan dalam membimbing kru teknis dan pemeran film dalam merealisasikan kreativitas yang dimilikinya.

Dalam buku produksi televisi, seorang sutradara dalam buku adalah orang yang mengubah naskah menjadi bentuk visual, pada tahap pre produksi sutradara mempunyai peran yang sedikit dibandingkan dengan penulis naskah (Dancyger 2006). Bamwell (2008) juga mengatakan sutradara adalah memiliki visi dan ide dari diri sendiri yang menginspirasi akan naskah film. Sutradara tentunya tidak bekerja sendiri, sutradara dibantu oleh aktor, asisten sutradara, penata artistik, pengambilan gambar, penata cahaya, penata suara, penata kostum dan rias, dan editor, dengan demikian sutradara memiliki berbagai ide kreatif dari semua bidang produksi, namun sutradara tetap memiliki tanggung jawab menggunakan atau tidak tawaran ide kreatif yang tepat (Rahmadi Islam, 2018). Dengan melibatkan banyak orang disegala bidang pembuatan film, sutradara juga harus memiliki komunikasi yang baik agar terjalin komunikasi dengan kru yang bertugas sehingga dapat mencairkan suasana proses produksi film (Nasution, 2016).

Sutradara harus memiliki ciri khas dan keunikan sendiri yang lahir dari pengalaman, keyakinan karakter pribadi dalam mengesekusi (Nasution, 2016) sifat keunikan sutradara seperti :

1. Sutradara *dictator*

Sutradara *dictator* adalah sutradara yang memperlakukan para pemain dan kru sebagai pekerja murni, tanpa memberi kesempatan untuk memberikan masukan dan saran. Sutradara ini lebih menganggap kru dan pemain sebagai tukang bukan *creator*. Kru dan pemain harus mengikuti keinginan sutradara.

Gaya seperti ini tentu ada kekurangan dan kelebihanya yaitu:

Kelebihan:

- a. Hasil akan lebih *perfect* sesuai keinginan sutradara.
- b. Hasil akan lebih rapi.
- c. Bentuk dan warnanya jelas.
- d. Materi akan jelas di sampaikan.
- e. Karya lebih berkarakter.

Kekurangan:

- a. Sulit menjaga totalitas
- b. Lebih mungkin terjadinya konflik
- c. Kreatifitas pemain dan kru tidak maksimal
- d. Hasil sangat di tentukan oleh kemampuan sutradara

Cara atau gaya penyutradaraan *dictator* ini juga sering di sebut dengan cara Gordon Craig dimana langkah kru dan pemain di tentukan oleh sutradara.

2. Sutradara *Interpretator*

Sutradara *Interpretator* adalah sutradara yang menganggap atau menyikapi para kru dan pemainnya sebagai kreator, ia lebih menjadi perangkai dari setiap kreatifitas kru dan pemainnya. Pemain dan kru merupakan pencipta dan peran sutradara sebagai *supervisor* yang memberikan kru dan pemainnya melakukan proses kreatif.

Kelebihan gaya sutradara ini adalah :

- a. Kebebasan kreatifitas kru dan pemain lebih terbuka dan berkembang.

- b. Totalitas kru lebih di mungkin.
- c. Mampu meminimalisir terjadinya konflik
- d. Lebih bersifat kebersamaan
- e. Kualitas ditentukan oleh kemampuan tim yang bekerjasama.

Keurangan gaya sutradara ini adalah :

- a. Karakter karya kurang jelas
 - b. Memungkinkan terjadinya tafsir
 - c. Tujuan tidak jelas
 - d. Hasil sulit untuk sempurna
 - e. Dalam produksi bisa terjadi pelanggaran wilayah pekerjaan
3. Sutradara *dictator* dan *interpretator*

Dalam gaya penyutradaraan ini, seorang sutradara menggabungkan kedua gaya dalam memimpin suatu proses produksi. Sutradara dalam mengeksekusi naskah dan konsep produksi selalu berdiskusi bersama para kru dan pemain, walaupun dia tetap mempertahankan idealisnya sebagai seorang pemimpin. Dengan gaya seperti itu proses produksi akan lebih terbuka dalam pengambilan keputusan. Dalam gaya sutradara ini sutradara diuntut untuk selalu fokus agar karya yang di hasilkan tetap terkontrol oleh sutradara walaupun pemain dan kru ikut terlibat di dalam penentuan kreatifitas karya.

2.3. Tugas dan Tanggung Jawab Sutradara

Perlu diketahui oleh sutradara, sebenarnya oleh semua kru, khususnya kepala departemen, bahwa hanya penguasaan naskah telah menyeluruh yang bisa memperlancar jalannya suatu produksi. Dalam pelaksanaan produksi segala sesuatu bisa terjadi , mulai dari perubahan, penambahan, perbaikan maupun kompromi.

Hal itu terjadi karena harus dilakukan dan telah diputuskan dalam waktu yang sangat singkat.

1. Pra production
 - a. Merencanakan, melaksanakan dan memimpin seluruh pra *production meeting*.
 - b. Bekerjasama dengan scriptwriter dalam menyempurnakan script
 - c. Menetapkan catatan-catatan dari executive produser
 - d. Menetapkan pendekatan produksi yang akan digunakan melalui konsultasi dengan *cameramen, lightingman, art direction. Set designer*, technician dan telah memeriksa dengan variasi dan sebuah pendekatan produksi yang sudah digunakan,
 - e. Memilih pemeran dan menentukan karakter untuk pemeran.
 - f. Merencanakan, melaksanakan dan memimpin hunting.
 - g. Menentukan *shot-shot camera, shooting script, camera card*
2. *Set up & Rehearsal*
 - a. Melatih para pemain atau pemeran.
 - b. Memimpin dan melakukan latihan untuk menentukan, melatih shot-shot kamera dalam studio.
 - c. Mengintegrasikan seluruh elemen produksi kedalam suatu pertunjukanyang terkoordinasi
 - d. Bersama-sama *technical director* melaksanakan pemeriksaan akhir untuk seluruh peralatan tehnis.
 - e. Memimpin dan mengkoordinir crew tehnik produksi dalam general *rehearsal*.
3. Production
 - a. Memimpin, mengarahkan dan melaksanakan produksi.
 - b. Merubah posisi laku, gerak pemeran
 - c. Merubah naskah untuk menyelesaikan lingkungan
 - d. Mengulang suatu adegan
4. Past production
 - a. *Supervisor offline* editing
 - b. *Supervisor online* editing
 - c. Supervisor musik

- d. Mereview paket bersama executive producer, art director, cameraman, audio man, dan editor sebelum paket program diserahkan ke tim preview oleh executive produser.
- e. Menentukan dubber
- f. Menyutradarai pelaksanaan dubbing.

Sutradara multikamera control room director: FFTV-IKJ press
(soenarto,2023)

2.4. Cerita.

Cerita merupakan urutan peristiwa yang di dalam rangkaian kata. Rangkaian kata yang menjadi kalimat tersebut bertujuan menggambarkan suatu peristiwa atau kejadian, pengalaman hidup, suatu tindakan tertentu dan sebagainya. Bisa berupa hal-hal yang terjadi dan bisa juga sesuatu yang direkayasa, bedasarkan dari khayalan seseorang. Dalam sebuah cerita, biasanya mengandung makna yang bernilai seperti nilai-nilai kehidupan social, moral, sejarah dan masih banyak lagi. Tujuan dari cerita juga bermacam-macam antara lain, sebagai sarana menghibur, motivasi, menambah ilmu dan wawasan serta lainnya. Semua itu tergantung dari jenis cerita. Variatif dalam membawa sebuah cerita yaitu:

1. Buku bergambar

Cerita bergambar merupakan cerita yang di tulis dengan gaya bahasa ringan yang di lengkapi dengan gambar yang menjadi satu kesatuan (Adipta, Maryaeni dan Hasanah 2016). Penda lain tentang buku cerita bergambar dikemukakan oleh Afnida, fahkriah dan fitriani buku bergambar merupakan cerita berbentuk buku dimana terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan. Selain gambar juga terdapat tulisan yang mewakili cerita yang di tampilkan. Sedangkan menurut Muerti bunata (2010) cerita bergambar merupakan suatu media dalam penyampaian pesan melalui cerita dengan di sertai ilustrasi gambar. Sehingga penyampaian pesan dapat tersampaikan dengan baik

2. Cerita tradisional

Cerita tradisional ini biasa disebut dengan cerita rakyat yang mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat (Gusnetii, syofiani dan isnada, 2015). Cerita ini terlahir dari ide yang telah lampau

3. Fiksi ilmiah

Fiksi ilmiah menurut aldiss (1973) dalam (Merawati, 2013) mendefinisikan sebagai upaya pencarian definisi tentang manusia dan statusnya di dalam semesta di tengah kemajuan dan kebingungan ilmu pengetahuan. Fiksi ilmiah ini biasa menceritakan tentang kejadian dimasa depan atau sesuatu yang terjadi di jagad raya, dengan menggunakan beberapa dari elemen kehidupan nyata

4. Novel grafis

Novel grafis merupakan sebuah karya visual grafis yang memiliki basis seperti komik. Tetapi novel grafis ini mempunyai cerita yang panjang dan berbobot. Terdapat istilah umum juga bahwa novel grafis di tunjukan untuk karya-karya komik pendek yang di terbitkan sekaligus dalam satu edisi (Waluyanto, zacky dan nugroho, 2015)

Memiliki bahasa yang ringan dan di dukung oleh gambar sehingga lebih mudah di fahami dan menarik bagi anak anak

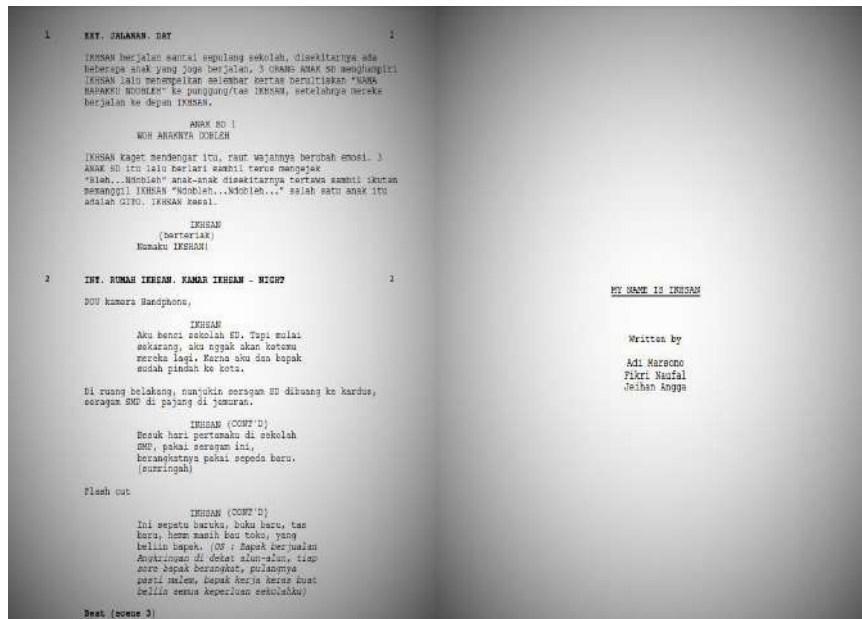
2.5. Naskah

1. Pengertian naskah

Secara etimologis, pengertian naskah di ambil dari bahasa arab yaitu kata *nushkhatum* yang memiliki arti potongan kertas. Hal ini karena umumnya naskah berbentuk beberapa. Lembaran yang perlu di koreksi sebelum di pakai. Pengertian naskah akan menjelaskan mengenai tema da isi yang di dapat di terima oleh penonton Secara umum, pengertian naskah adalah tulisan yang biasa atau umum di kenal semua orang yang berkecimpung di dunia penulisan. Naskah berfungsi untuk berbagi hal, misalnya bahan bacaan sebagai teks yang harus di baca di dunia perfilman, memuat ilmu pengetahuan dan lain sebagainya

Menurut imam suryono, pengertian naskah adalah sebuah drama yang bertisi aksi atau perbuatan yang menjelaskan tentang suatu masalah yang di hadapi seorang tokoh. Pendapat imam suryono berfokus pada naskah drama yang di jadikan dasar dalam pementasan drama di teater.

2. Contoh naskah.



Gambar 2.1 : contoh naskah
(Sumber : doc. pribadi)

2.6. Video klip

Menurut Moller (2011:34) menjelaskan bahwa video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan music, umumnya sebuah lagu, video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Hal ini di pertegas dalam situs milik Phyrman (*kuliahkomunikasi blogspo/2008/12/video-klip.html*) di jelaskan bahwa videok lip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang di rangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok music untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset,CD, DVD. Sejak kelahiran MTV (stasiun tv yang khusus menayangkan videoclip) sekitar kelahiran 1982,video klip menjadi alat sentral pemasaran musik. Bahkan pengolahan dan ketenaran vieoclip bisa setara atau lebuah dari music itu sendiri.

2.7. Kisah katresnan

Kisah katresnan adalah lagu yang di ciptakan oleh Ibnu Sudarcil yang menceritakan bahwa ada sepasang kekasih yang telah lama menjalin hubungan tetapi si pacar (wanita) selalu mengulangi kesalahan yang sama (berselingkuh) tetapi selalu di maafkan oleh si pria, di suatu waktu si lelaki itu ikin melamarnya tetapi pasangan ketahuan berselingkuh lagi dan si lelaki itu pun pergi dan tidak ingin kembali dan dia ingin di iklaskan kepergiannya yang benar benar akan pergi meninggalkan pasangannya.

2.8. Suto sinema

Suto Sinema adalah komunitas kreator seni film Yogyakarta, sub divisi dari Sanggar Suto sebuah komunitas dengan lintas disiplin seni seperti teater, musik dan film. Kegiatan Sanggar suto, memproduksi film pendek untuk di distribusikan sebagai festival festival film atau konten kreatif.

Beberapa prestasi yang pernah diraih dalam proses kreatif film adalah, film belajar menulis mendapat penghargaan sebagai best aktor, best sutradara, best editor dalam festival film Pekalongan 2021 serta best film dalam festival film Kediri 2021, Film pendek Senja Terahir menjadi film pendek terbaik dalam Say Move Festival Jakarta 2021, dan Film *Good Looking* menjadi film terbaik ke dua oleh Dens Tv Jakarta Festival 2022, Karakter suto dalam karya adalah mengedepankan isu isu sosial sebagai karakter filmnya, hal ini merujuk pada konsep, apa artinya berkesenian bila terpisah dari penderitaan rakyat.

Berikut adalah Film-film yang pernah memenangi festival-festival film :

1. film pendek-pendek Belajar Menulis tahun 2020
2. Film Pendek Senja Terakhir 2021.
3. Film Pendek Good Looking 2022
4. film pendek Receh 2023.
5. Dalimin Series Tahun 2023

2.9. Cinematic style (gaya sinematik)

Menurut Baksin (2009 : 124-128) membagi istilah sinematik yaitu :

1. *Mise en scene*

Yang di maksud *mise en scene* atau pengadeganan adalah semua yang ada di depan kamera *mise en scene* sering di sebut “subyek sinematik”. *Mise en scene* meliputi :

- a. Setting atau tempat kejadian
- b. Figure, pemeran, actor
- c. Kustom, dekorasi dan atributnya
- d. Kondisi cahaya atau penataan cahaya
- e. Sinematografi

Pengertian sinematografi adalah “menulis gerak dengan cahaya”. Ini sangat berkaitan dengan kerja dan penataan kamera, baik kamera film maupun kamera video. Unsur unsur dalam sinematografi adalah :

a. imaji fotografi meliputi :

1. jangkauan nada warna
2. pencahayaan
3. kecepatan gerak internal kamera

b. framing meliputi :

1. jangkauan nada warna
2. Angle kamera, level kamera, ketinggian kamera, dan jarak framing.
3. Gerak kamera
4. Ruang *on screen* dan ruang *off screen*
5. Durasi.

2.10. Stuktur film

Seperti halnya sebuah karya literature yang dapat di pecah menjadi bab (chapter), alinea, dan kalimat, film jenis apapun, panjang atau pendek, juga memiliki struktur fisik. Secara fisik sebuah film dapan di pecah menjadi unsur-unsur, yakni shot, adegan, dan sekuen. Pemahaman tentang shot, adegan dan sekuen nantinya banyak berguna untuk membagi urut urutan (segmentasi) plot sebuah film secara sistematis. Segmentasi plot

akan banyak membantu kita melihat perkembangan plot sebuah film secara menyeluruh dari awal hingga akhir. Pada akhir pembahasan ini akan di bahas satu contoh kasus film untuk membantu memudahkan pemahaman anda.

1. *shot*

Shot selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera di aktifkan hingga kamera di hentikan atau juga sering di istilahkan on take (satu kali anbil gambar). Sementara *shot* setelah film jadi (pasca produksi) memiliki satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (editing). Dalam pembahasan buku ini *shot* lebih mengacu dalam novel, *shot* bisa diibarakan kalimat. Sekumpulan beberapa *shot* biasanya dapat di kelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan biasanya bisa berjumlah belasan atau puluhan *shot*. Satu *shot* dapat berdurasi menit atau jam tergantung adegan yang ada di dalam naskahnya.

2. Adegan (*scene*)

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. Biasanya film cerita terdiri dari tiga puluh sampai lima puluh buah adegan. Adegan adalah yang paling mudah kita kenali sewaktu kita nonton film. Ketika biasanya lebih mengingat sebuah adegan ketimbang sebuah *shot* atau sekuen

3. Sekuen (*sequence*)

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam karya literature, sekuen biasanya di kelompokkan berdasarkan satu periode(waktu), lokasi atau rangkaian aksi panjang. Biasanya film cerita terdiri dari delapan sampai lima belas sekuen. Dalam beberapa kasus film , sekuen dapat di bagi berdasarkan karakter utama, yakni masa balita, anak-anak, remaja, dewasa, serta lanjut usia. Dalam film film petualangan atau bisa di sebut film adventure umumnya mengambil banyak tempat, sekuen biasanya di bagi berdasarkan lokasi cerita. Pada periode 1930 hingga 1960an, angka tersebut terus meningkat tajam dan hingga kini film umumnya berisi lebih dari 1200 *shot*. film-film aksi bahkan dapat berisi lebih dari 3000

shot. Dalam perkembangan sineas juga mulai bereksperimen dengan durasi shot yang lama atau bisa di sebut long take. Melalui teknik ini, satu shot bisa menjadi satu adegan , seperti adegan pembuka *touch og evils* karya Orson Welles the player Robert altman. Dalam film bertema feminis, *nine live*, film di pecahkan menjadi Sembilan buah film pendek yang masing masing berisi satu shot saja, sehingga film hanya berisi Sembilan shot saja, dan setiap shotnya setara dengan satu adegan atau satu sequen.kasus serupa juga tamoak dalam *the rope* karya Alfred Hitchcock yang film hanya terdiri dari sepuluh shotyang berdurasi rata-rata 8 menit. Sementara film fenomenal, *Russian ark* karya Alexander sakurov, berdurasi total 84 menit dan berisi hanya satu shot saja. Film ini berisi satu rangkaian aksi yang amat panjang dan di bagi menjadi beberapa segmen cerita.

2.11. Artistik

Menurut irwanto dkk (2014:193) tata artistik merupakan salah satu unit kerja pada stasiun penyiaran televisi atau tim prouksi film yang berfungsi sebagai penunjang acara siarain tv atau produksi film. penataan artistik merupakan suatu hal yang penting dalam menciptakan suasana dalam sebuah produksi acara drama tv, film maupun program non drama. Penataan artistik juga dapat mendukung suasana dan karakter pemain dalam layar dan termasuk juga sebagai daya tarik sebuah acara. Artistik merupakan suatu usaha menciptakan bentuk nyata yang di perlihatkan langsung kepermirsa.

Sedangkan menurut FFTV IKJ (2008:115) penata artistic merupakan coordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi atas semua rncangan desain tata artistic/gambar kerja yang menjadi tanggung jawab pekerjaan *production designer*. Seluruh proses penyediaan material artistic sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara saat produksi menjadi tanggung jawab penata artistic. Suatu hal yang penting dalam menciptakan suasana pembuatan film maupun sinetron. Artistic juga menjadi tanggung jawab pekerjaan *production designer* hingga berlangsung proses pengambilan gamabr dan suara saat produksi. Bagian tata artistic ini mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam mengelolah dan menciptakan suasana yang sesuai dengan suatu penampilan acara televise, sehingga acara tersebut secara *visual* menarik untuk dinikmati. Dengan melihat sifat kegiatan maka dapat di definisikan bahwa penata

artistic adalah perencanaan, pelaksanaan, pengadaan lingkungan fisik dari sebuah paket produksi(dekorasi,property dan kostum).

Penata artistic harus menciptakan sebuah set yang sesuai dengan tuntunan cerita, ketika set yang di butuhkan tidak di temukan saat hunting lokasi. Untuk membuat rancangan inipun *Art director* sudah seperti arsitek, yang merancang bangunan set juga memikirkan sistem kontruksi. Bahkan *Art director* merancang interior set yang sesuai dengan bentuk rancangan bangunan set yang di butuhkan. Detail interior tersebut juga sangat kompleks, memilih furniture yang sesuai, dan property set panjang lainyayang sesuai, juga menentukan jenis penerangan ruangan yang sesuai engan desain interiornya. Desain interior tersebut juga tentunya sudah termasuk pemilihan warna, wallpaper yang sesuai dengan atmosfer yang di butuhkan. Tata artistic televise di bagi dalam beberapa unit kerja yang mencakup dekorasi,busana, property dan tata rias.

a. Dekorasi

Memberikan latar (*background*) untuk mendukung sebuah adegan, set di lengkapi dengan pemandangan , furniture dan property lain agar menumbuhkan suasana yang sesuai agar mampu menampilkan kepada khayala tentang waktu dan tempat kejadian itu terjadi. Dekorasi juga dapat membangkitkan mood dari penonton yang menyaksikan sebuah program drama dan akan menginformasikan lokasi yang spesifik, waktu kejadian, dan kronologi periode. Misalnya sebuah set kamar tidur, di waktu malam, sebuah dapur di pagi hari.

Dekorasi akan menjadi pembeda dari sesuatu program dengan program yang lain, karena masing-masing set dekorasi akan menampilkan sebuah tema tertentu yang mendukung pesan dari sebuah program. Contoh set menunjukkan rumah yang nyaman. Adanya tema juga yang menyatukan seluruh elemen yang ada di dalam sebuah set. Dalam dekorasi set itu sendiri terdiri dari :

1. *Neutral setting*

Setting jenis ini merupakan setting yang paling sederhana dengan menggunkan latar blakang yang paling ekonomis. Program acara menampilkan set yang sangat netral. Ekstrimnya hanya bertlatar warna putih (*limbo*) atau hitma (*cameo*) agar penonton focus pada pengisi acara , namun umumnya untuk sebuah program TV, pemirsa menginginkan tampilan yang menarik di suatu sisi, namun di sisi lain

tampilan menarik ini tidak perlu menyampaikan tampilan gaya tertentu, waktu atau tempat kejadian

2. *Realistic setting*

Penataanya di rekayasa agar dapat mendekati keadaan sebenarnya (cheating)

3. *Decorative setting*

Decorative setting adalah set yang menampilkan dekorasi sebagai bagian dari set.

Termasuk ke dalam jenis-jenis dekorasi misalnya *abstrak, silhouete, limbo, cameo*.

Dekorasi juga dapat mencakup berbagai gaya seperti *geomatrik, fantasi, simbolik, arsitektural*.

b. Penata busana

Bertugas menyediakan busana atau kostum untuk pengisi acara dan juga bisa merengkap untuk desain kostum dengan tuntunan cerita. Membantu menghidupkan atau memberi pesan agar busana yang di kenalkan sudah menunjukkan siapa dia sesungguhnya, umur, kebangsaan, dan status sosialnya, kepribadianya. Bahkan tata busana dapat menunjukkan psilogisnya dengan karakter-karatker lainnya. penata busana juga harus memiliki selera yang baik dan pandaimemilih warna dan model agar membantu menunjukkan individualisasi peranan, artinya warna dan tata busana harus bisa membedakan watak yang satu dengan yang lain.

c. Properti

Sebuah benda mati yang di gunakan di atas panggung untuk membentuk settingan cerita, biasanya property yang di gunakan adalah meja, kursi, pintu, makanan lampu dan prabotan lainnya. Walaupun property hanya hanya bersifat penunjang set dekorasi dengan pemilihan dan penempatan yang baik,

Meninggalkan kesan yang lain dalam imjanasi penonton.

Macam macam property :

1. *handpropeti* adalah segala sesuatu yang di gunakan oleh actor/talen seperti jam tangan, cincin, gelang.
2. *Main property* adalah *property* yang sulit di pindah-pindahkan dan tidak boleh di pindah
3. *Grass property* adalah segala *property* yang berkaitan dengan rumput, taman, pepohonan maupun bunga.

d. Tata rias

Menurut puspa (2013) tata rias wajah atau yang di kenal dengan sebutan make up sekarang ini menjadi rutinitas kehidupan bagi para make up artis. Warna kulitnya putih terang, kuning langsung, coklat dan kulit gelap berpengaruh pada perlakuan make up. Kalau yang berkulit putih dan kuning langsung tidak menjadi masalah, tetapi yang berkulit gelap menjadi masalah tersendiri. Untuk membuatnya lebih cantik dan mempersona di butuhkan ketelitian memadukan warna yang cocok di gunakan. Ada beberapa jenis *make up* yang di kenal dalam tata rias, yaitu :

1. *Make up* karakter

Di gunakan untuk memberikan kesan suatu karakter, misalnya kesan tua, muda, sakit dan sangar.

2. *Make up* tematik

Biasanya di gunakan untuk aara karnaval seperti tema bunga, hewan dan buah.

3. *Make up* artis

Di gunakan untuk program shooting atau produksi program acara

4. *Make up* minimalis

Menonjolkan kesan natural dengan sapuan tipis *eye shadow* dan blush on natura.

5. *Make up* pesta

Biasa di gunakan untuk acara-acara pesta yang biasa berkesan glamor dan mewah

2.12. *Casting*

Casting adalah proses seleksi pemain film yang sesuai dengan peran yang di butuhkan oleh naskah . proses biasanya di lakukan oleh divisi departemen casting, namun hal ini masih melibatkan sutradara, proses casting biasanya di lakukan ketika naskah sudah final draf atau sudah pasti. Aktivitas casting ini di ketuai oleh seorang penata peran yang sering di sebut direktur casting, tugas sutradara adalah memilih pemain untuk di jadikan pemeran, pada pemilihan penting biasanya sutradara akan bertemu langsung dengan pemeranya. Proses casting ini terbagi dua yaitu :

1. *Screen casting.*

Screen test merupakan bayangan yang sudah di tentukan oleh penulis dan sutradara mengenai pemeran mana yang akan memerankan peran ini. Jika actor sudah berpengalaman dan rekam jejak. proses yang di lakukan biasanya di sebut *screen test*. Penata peran nantinya akan menghubungi manajer actor untuk jadwal *screen test*.

2. *Open casting.*

Open casting merupakan salah satu cara untuk melakukan pemilihan pemain. Biasanya open casting di infokan melalui media social seperti facebook, instagram, twitter dan lain lainnya, apabila belum mempunyai banyak pengalaman maka melalui audisi terbuka bisa menjadi salah satu cara mengawali pengalaman.

2.13. Acting

Acting pemeranan seni peran adalah suatu kegiatan yang menceritakan melalui tindakan pada seorang pemeran yang meniru tindakan karakter. Acting dapat di lakukan di teater, televise, film, radio atau media lain yang menggunakan mode mimetic. Acting melibatkan keterampilan dalam hal mengembangkan imajinasi, pengendalian emosional, ekspresi fitas fisik, proyeksi vocal, kecakapan wicara, dan kemampuan untuk menafsirkan suatu drama.

2.14. Menejemen produksi

Menejem produksi film dapat diartikan secara sederhana berkaitan dengan percanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan pengontrolan daya untuk sasaran efektif efisien yang menghubungkan dengan pembuatan produksi film.

Produksi film terdiri dari :

- A. Pembangunan Suatu gagasan untuk film di buat, hak atas buku/ permainan di beli dan lain-lain naskahnya harus di tulis, pembiayaan untuk proyek harus pasti.
- B. Pra-produksi
Persiapan di lakukan untuk pemotretan dimana seluru departemen di pekerjakan dan perangkat di buat.

C. Produksi

Elemen mentah untuk film di catat selama pemotretan film.

D. Pasca produksi

Proses editing gambar, suara, visual efek

2.15. Teori haptic

Dalam sebuah film ketertarikan penonton dapat di peroleh dengan memberikan adegan action atau dengan menarik secara perlahan ketertarikan penonton lewat narasi cerita. Film form menentukan konten dari sebuah film, seperti halnya film form drama tragedi yang disajikan lewat bentuk angel, musik, naskah, artistik, dan editing yang menentukan konten drama tersebut menjadi benar-benar tragedi/kemalangan.

Film form menyajikan Ekspektasi yang meliputi pengalaman karya seni yang bisa dirasakan oleh penonton film. Ekspektasi penonton atas karya seni/film muncul dari pengalaman penonton tersebut dalam menikmati karya film. Dalam sebuah film, ekspektasi awal biasanya muncul dari sebuah judul film. Selanjutnya, film form memunculkan ekspektasi lebih kuat pada penonton. Film form terkadang dibuat mengacaukan ekspektasi penonton melalui konflik, tekanan, dan kejutan. Atau plot twist. Seperti alur AB, ABA, ABAC, baik alur cerita, alur waktu, atau tempat. Namun pada akhirnya sebuah film akan memenuhi/ membantuk ekspektasi formal yang dapat di mengerti dan dirasakan oleh penonton.

Judul film “perjanjian sakral” menguatkan sebuah ekspektasi penonton tentang bentuk film drama. Film drama tentang wedding virtual di kala pandemi covid 19. 2.2 Haptic Cinema, Persepsi haptic merupakan sentuhan yang melibat indera perasa manusia dimana pada film yang merupakan media optic , berdeda dengan mata kita. pada film di pertontonkan melalui media layar datar seperti layar pada bioskop dengan perbandingan 16:9. Teori haptic ingin mencapai sentuhan lewat indera manusia pada sebuah film melalui sentuhan narasi , sudut pengambilan gambar ,dan suara. haptic dapat di capai dalam sebuah film dengan menggunkan sentuhan indera tersebut. Indera penciuman dan sentuhan di kulit tidak dapat di wakikkan dengan haptic. (Marks, Laura U, 2002 : 8) Haptic pada film merangsang indera mata, telinga penonton untuk merasakan sebuah film. Dengan indera tersebut penonton bukan hanya merasakan sentuhan indera penglihatan, dan pendengaran namun juga dapat merasakan sentuhan

dari emosional sebuah film . penonton dapat merasakan ruang sinematik melalui dialog antara pemain. Persepsi sinematik tidak hanya audio/ visual tetapi sinestetik, suatu tindakan di mana indera dan emosi tidak dapat di pisahkan, sehingga visual yang di tampilkan memiliki andil dalam merasakan sentuhan cerita dalam sebuah film. (Marks, Laura U, 2002 : 13) Film “perjanjian sakral” ini akan menggunakan haptic cinema untuk penonton dapat merasakan sentuhan luar dan sentuhan dalam dari drama pada film ini. Seperti haptic yang dirasakan dalam film revenant.

2.16. Ektrasi.

Video klip ber genre dangdut semi pop ini menceritakan bagaimana Jati yang selalu di sakiti oleh pasanganya berulang-ulang kali namun tetap memaafkan, suatu ketika Jati melihat isi chat Aga dan melihat Aga menari bersama Aslam seperti Jati dan Aga ketika menari saat masih bemesraan bersama, Jati pun yang sangat kecewa berat lalu meninggalkannya bersama cincinya. Penulis berperan sebagai penulis naskah dan sutradara yang bertugas untuk mengarahkan para *crew* dan *talent* agar video klip yang di inginkan berjalan sesuai dengan naskah yang ada.

Kata kunci : penyutradaraan, video klip, film pendek, musik

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

sutradara mempunyai peran sangat penting di dalam produksi sebuah karya video klip. Seperti seorang leader yang memimpin rekan satu tim untuk bekerja sama demi membuat sebuah karya video klip yang berguna untuk masyarakat dan penonton, keputusan sutradara sangat penting untuk menentukan hasil sebuah karya video klip. Dalam keadaan tertentu seringkali sutradara mendapat tekanan tertentu untuk menentukan sebuah keputusan yang cepat. Dalam video klip “Kisah Katresnan”, sutradara di tuntut untuk berfikir dan memberi sebuah keputusan yang sangat cepat untuk menenukan apa saja yang harus di lakukan. Hal ini di karenakan ada beberapa masalah waktu *shooting*. Keterbatasan kru dan alat yang kami bawa tidak membuat kita patah semangat untuk membuat karya video klip. Justru hal ini menjadikan sebuah motivasi tinggi untuk melakukan karya-karya kedepanya lagi untuk lebih baik.

Dari berbagai data yang di peroleh penulis selama produksi karya video klip, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai sutradara sebagai berikut :

1. Pra produksi
 - a. Sebuah karya video klip di konsep dengan matang, sehingga proses pasca produksi dan produksi dapat berjalan lancar, dan mendapat hasil yang memuaskan.
 - b. Sutradara menentukan konsep-konsep dan menentukan lokasi untuk sebuah produksi.
 - c. Sutradara menentukan *angle* bersama D.O.P, menyusun kedalam sebuah *shot list*
2. Produksi
 - a. Kerjasama dengan kru sangatlah mempengaruhi hasil dari sebuah produksi, sehingga kru di tuntut kerjasama dan tanggung jawab yang tinggi, begitu juga kerjasama kru dan pemain
 - b. Sutradara menjadi pemimpin dalam proses produksi, mampu memberi arahan yang sangat jelas sesuai dengan yang di rencanakan sejak awal.

3. Pasca Produksi

Dalam proses editing, editor bisa juga di sebut sebagai sutradara kedua dalam menentukan potongan gambar yang akan di gunakan setelah melakukan pemilihan gambar(*loging*).

5.2. Saran

1. Saran untuk sutradara

Dalam produksi sebuah video klip, sutradara harus memiliki visi yang sangat jelas. Visi ini sangat berguna sebagai panduan semua kru dalam melakukan tugas masing-masing. Semua kru harus memahami sutradara dan sutradara harus memberi penjelasan yang jelas kepada kru tentang visinya. Selain itu keseimbangan kerja kru harus tetap di jaga, supaya tidak ada masalah yang dapat mengganggu proses produksi. Keharmonisan semua kru sangat berpengaruh terhadap hasil karya video klip. Oleh karena itu sangat penting untuk memilah kru yang sudah memahami jobdesk dan karakternya masing-masing. Agar dapat memahami hal-hal yang harus di lakukan.

2. Saran untuk kampus

Sedangkan untuk kampus STIKOM Yogyakarta sendiri, penulis ingin memberikan bebrapa saran agar untuk kedepanya STIKOM yogyakarta dapat lebih maju dan mahasiswanya dapat berani shooting di fim layar lebar atau Shooting sebuah project yang sudah professional, dan mahasiswa dapat lebih memahami dunia Film yang berbentuk komersil, adapun saran tersebut :

1. Memberikan arahan dan pembekalan tentang dunia kerja dalam bidang Film sehingga mahasiswa dapat gambaran dan pengertian yang jelas dalam menghadapi dunia kerja Film yang lebih professional.
2. Membuka dan menambahkan kerjasama dengan pihak-pihak lain, production house, sanggar film dan institusi yang terkait, agar memudahkan mahasiswa dalam melakukan studing banding serta memudahkan proses magang kerja yang sangat di perlukan
3. Menambahkan peralatan-peralatan untuk praktek kerja lapangan agar mahasiswa dapat memaksimalkan karya-karya film dan video klip, membenahi peralatan kampus yang sudah tidak layak pakai agar mahasiswa juga tidak mengeluarkan biaya sewa yang lebih mahal.

4. Menghidupkan kembali UKM yang sudah jarang aktif kembali di kalangan perfilman yang ada di Yogyakarta.
5. Memajukan kembali eksistensi UKM-UKM agar mahasiswa dapat mengharumkan nama STIKOM Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Biran, Yusa, Misbach (2006). Teknik menulis scenario film cerita. Jakarta : PT. Dunia Pustaka Jaya dan PT. Demi Gisela Citra Pro.

Ablan, D. (2003). Digital *cinematography* dan *directing*. David Dwyer. Manhattan : New Riders Publishing.

Prastista, Himawan. 2017. Memahami film. Edisi. Edisi kedua, Montase press, Yogyakarta

Saroengallo, Tino. 2008. *Dongeng sebuah produksi film*. PT Intisari Mediatama Jakarta.

Mahardika, T. F. (2010). *Representasi kekerasan terhadap laki-laki Dalam video klip "janji-janji"*. Surabaya: UPN Veteran Jawa timur, 8.

Huda, D. K. (2012). Pembuatan video klip 2D sepatu cats "Luka Di Hati" Band *indie* Bekasi. Yogyakarta : AMIKOM

Naratama, Rukmanda, (2004). "Menjadi sutradara televise". Jakarta : Grasindo.

Rabiger, Michael, (2013). "*Directing: Film Techniques and Aesthetics*" Massachusetts : focal press.

Sutisno, (1993). Pedoman praktis penulisan scenario televisi dan video. Jakarta.

Sukanto, Soerjono. 2009. Peranan sosiologi suatu pengantar, Edisi baru, Rajawali pers, Jakarta

Laporan tugas akhir karya :

Pekik. 2019. Sutradara film documenter "wayang daur ulang". Tugas akhir pada program studi D3 broadcasting film Sekolah tinggi ilmu Komunikasi

Irwanto dkk (2014 : 193) tata artistik

FFTV IKJ (2008 : 155) penata artistik

DAFTAR REFRENSI

Phyrman, Mohammad. Panduan membuat video klop sendiri. Retrieved 9 oktober 2013, *from kuliahkomunikasi,Blogspot.com/2008/12/video-klip.html*

Januar, Tubagus A. video klip, ciptakan ikon budaya.. Retrieved 23 November 2011, *from pelitanews.com: <http://pelitanews.com/?c=22&a=1128>*

Sumandayu. (n.d) ngomongin perfilman Indonesia di hari film nasional. Retrieved maret 30, 2012,from.wanasedaju.blogspot.com:
<http://wanasedaju.blogspot.com/2012/03/ngomongin-perfilman-indonesia-di-hari.html>