

**SENGAT**

**(Produksi Film Cerita Pendek Tentang Ketidakadilan Sosial & *Satire* Masyarakat  
Kontemporer)**



Laporan Project Komunikasi

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Pada  
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Diajukan Oleh

**Muhammad Faiz Fauzan**

**18321039**

**Program Studi Ilmu Komunikasi**

**Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya**

**Universitas Islam Indonesia**

**Yogyakarta**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR KARYA**

**SENGAT**

**(Produksi Film Cerita Pendek Tentang Ketidakadilan Sosial & Satire Masyarakat Kontemporer)**



Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi/tugas akhir

**Tanggal: 29 Maret 2023**

Dosen Pembimbing Skripsi,

Dr. Zaki Habibi, s.1P., M.Comms.

NIDN: 0517078101

# LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR KARYA

**SENGAT**

**(Produksi Film Cerita Pendek Tentang Ketidakadilan Sosial & *Satire* Masyarakat Kontemporer)**

Disusun Oleh

**MUHAMMAD FAIZ FAUZAN**

**18321039**

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi/Tugas Akhir  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Tanggal: 29 Maret 2023

Dewan Penguji:

1. Ketua: Dr. Zaki Habibi, S.IP., M.Comms.

NIDN: 0517078101

2. Anggota: Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom., M.A.

NIDN: 0523098701



Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya



Universitas Islam Indonesia

**Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D.**

**NIDN: 0506038201**

## LAMPIRAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

*Bismillahirrahmanirrahim*

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Muhammad Faiz Fauzan

Nomor Mahasiswa : 18321039

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama melaksanakan tugas akhir karya penciptaan film pendek ini, saya tidak melakukan tindakan pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan karya oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Oleh karena itu, tugas akhir karya film pendek ini merupakan hasil karya saya sendiri sebagai penulis dan sutradara, bukan hasil karya film orang lain.
3. Jika dikemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa karya film ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta,

Yang menyatakan,



Muhammad Faiz Fauzan

18321039

## **MOTTO**

“Jangan bunuh mimpi, karena ia akan terus menghantui.”

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Seluruh keluarga saya (Ayah, Bunda dan Kakak Ifal).
2. Seluruh kru yang bekerja sama merealisasikan film pendek ini.
3. Kepada Bapak Zaki Habibi karena telah membimbing saya selama proses TA.
4. Kepada Rahmi Sabilla yang selalu *support* secara mental dan juga kinerja saya.

5. Teman teman dan sahabat saya yang selalu percaya, mendukung dan mendoakan saya untuk menjadi *filmmaker* sukses.
6. Seluruh masyarakat Indonesia.

### **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul ‘SENGAT (Produksi Film Cerita Pendek Tentang Ketidakadilan Sosial & *Satire* Masyarakat Kontemporer).

Pertama-tama, saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Zaki Habibi karena beliau telah membimbing dan membantu saya baik secara formal maupun informal dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Kemudian rasa terima kasih saya ucapkan kepada kedua orang tua saya karena telah mendukung secara materi dan juga mental serta juga teman-teman saya yang selalu menghibur dikala saya sedang kebingungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Lalu untuk para kru, kalian yang terbaik karena telah berkorban waktu demi menyelesaikan film pendek ‘Sengat’ ini. Saya menyadari laporan yang saya buat ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penulisan, penyusunan maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca untuk menjadi acuan agar saya dapat menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan para pembacanya dan dapat bermanfaat bagi peningkatan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 29 Maret 2023

Muhammad Faiz Fauzan

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR KARYA	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR KARYA	ii
LAMPIRAN PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABLE	viii
ABSTRAK	1
PENDAHULUAN	3
1.1 LATAR BELAKANG	3
1.2 RUMUSAN IDE PENCIPTAAN	4
1.3 TUJUAN KARYA	4
1.4 MANFAAT KARYA	5
1.5 TINJAUAN PUSTAKA	5
1.6 KERANGKA KONSEPTUAL	7
1.7 DESKRIPSI RANCANGAN KARYA	9
1.8 METODE PENCIPTAAN KARYA	9
1.9 PERENCANAAN ANGGARAN DAN JADWAL PELAKSANAAN	15
IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KARYA	17
A. IMPLEMENTASI	17
B. SCRIPT DEVELOPMENT	18
C. PRA PRODUKSI	20
D. PRODUKSI	29
E. PASCA PRODUKSI	32
F. ANALISIS KARYA	39
G. PROSPEK KARYA	40
KESIMPULAN	41
A. KESIMPULAN	41
B. KETERBATASAN KARYA	41

C. SARAN	42
DAFTAR PUSTAKA	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Storyboard	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 2 Proses Shooting	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 3 Proses Shooting	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 4 proses penyuntingan gambar	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 5 Screenshot hasil Film Pendek ‘Sengat’	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<i>Gambar 2. 6</i> Pemutaran terbatas di kamus UII	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 7 Pemutaran terbatas di kediaman Andro Chiesa (berkacamata)	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
Gambar 2. 8 Pemutaran Terbuka di Perumahan Minomartani	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABLE

Table 1.1 Peralatan	12
Table 1.2 Perencanaan Sumber Daya Pendukung	13
Table 1.3 Anggaran	15
Table 1.4 Table Jadwal Pelaksanaan	15
Table 2.1 SHOTLIST	

## **ABSTRAK**

Proyek pembuatan film fiksi pendek yang akan penulis ciptakan akan merujuk kepada gagasan dan keresahan penulis akan sebuah fenomena sosial yaitu, ketidakadilan sosial dan kesenjangan sosial. Menurut penulis, kesenjangan sosial perlu terus dibahas karena masih banyaknya kaum borjuis yang tidak memanusiakan kaum proletar. Metode yang digunakan pada penciptaan karya ini adalah Perencanaan Kreatif hingga Perencanaan Teknis dan Peralatan mulai dari penentuan tema, pengembangan naskah sampai proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi yang memerlukan peralatan pengambilan gambar dan suara pada proses produksi. Hasil yang dapat diambil dalam proyek ini adalah karya jadi sebuah film pendek berjudul "Sengat" berdurasi 11 menit yang bertema Ketidakadilan sosial dan ber-genre Komedi/Satire dengan konsep dunia anak-anak dengan segala problematikanya. Ketidakadilan sosial maupun kesenjangan sosial masih dapat ditemukan mulai dari kalangan orang dewasa hingga anak-anak, menengah keatas maupun menengah kebawah. Merujuk kepada bagaimana orang tua mendidik anak dan bagaimana anak menyimpulkannya kedalam dunia mereka, film ini menjelaskan bagaimana realita dan kondisi moral bangsa Indonesia melalui kehidupan anak-anak beserta konflik yang mereka alami. Praktek korupsi yang sudah mendarah daging dapat disaksikan hingga kedalam kehidupan anak-anak menggambarkan betapa kacaunya moral bangsa ini. Dengan begitu, film ini diharapkan dapat menjadi cerminan untuk merefleksikan diri para penontonnya dan menjadi rujukan seperti apa yang harus mereka lakukan untuk menjadi versi diri mereka yang lebih maju.

## ABSTRACT

*The project of making a short fiction film that the writer will create will refer to the author's ideas and concerns about a social phenomenon, namely, social injustice and social inequality. According to the author, social inequality needs to be discussed continuously because there are still many bourgeoisie who do not humanize the proletariat. The method used in the creation of this work is from Creative Planning to Technical Planning and Equipment starting from determining the theme, script development to the pre-production, production and post-production processes that require shooting and sound equipment in the production process. The results that can be taken in this project are the finished work of a short film entitled "Singat" with a duration of 11 minutes with the theme of social injustice and is of the Comedy/Satire genre with the concept of the world of children with all its problems. Social injustice and social inequality can still be found, ranging from adults to children, middle and upper middle class and lower middle class. Referring to how parents educate children and how children infer it into their world, this film explains the reality and moral condition of the Indonesian people through the lives of children and the conflicts they experience. The practice of corruption that is ingrained can be seen in the lives of children, illustrating how chaotic the morals of this nation are. That way, this film is expected to be a reflection for the audience to reflect on and become a reference as to what they should do to become a more advanced version of themselves.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Proyek pembuatan film fiksi pendek yang akan penulis ciptakan akan merujuk kepada gagasan dan keresahan penulis akan sebuah fenomena sosial yaitu, ketidakadilan sosial dan kesenjangan sosial. Tema kesenjangan sosial sendiri sudah pernah dibawakan oleh Sutradara Bong Joon-Ho, di film tersebut ia dengan keras menyatakan bahwa kaum borjuis adalah kaum yang selalu meredahkan kaum proletar lewat hal sekecil penampilan, perilaku maupun aroma tubuh (Parasite, 2019). Menurut penulis, kesenjangan sosial perlu terus dibahas karena masih banyaknya kaum borjuis yang tidak memanusiakan kaum proletar. Penulis sendiri di lingkungannya saat ini sedang merasakan rasanya direndahkan oleh orang-orang kelas atas karena kurangnya sebuah harta.

Kesenjangan & Ketidakadilan sosial layak menjadi perhatian khusus karena kurangnya rasa menghargai yang dilakukan oleh orang-orang kelas atas (Ramin Bahrani, *The White Tiger*, 2021). Dengan menggabungkan tema Kesenjangan Sosial dengan konsep/genre Satire dalam sebuah film fiksi, penulis berpendapat bahwa pesan yang disampaikan akan terasa lebih 'kena' dalam hati penonton. Seperti yang pernah disinggung oleh Adam McKay, suara dari orang-orang kelas bawah juga masih sulit didengar oleh orang-orang yang memiliki pengaruh (*Don't Look Up*, 2021). Tanpa maksud untuk mendikte masyarakat harus bertindak seperti apa, penulis lebih memilih cara Satire agar masyarakat khususnya yang akan menonton film pendek ini dapat bercermin kepada diri mereka masing-masing.

Jenjang yang paling signifikan terjadi karena adanya perbedaan kelas membuat penulis bertanya-tanya 'mengapa orang-orang kelas atas begitu tidak manusiawi terhadap orang-orang kelas bawah?' dan 'mengapa orang-orang kelas atas selalu bertindak seenaknya?', tidak melihat seberapa kapabilitas seorang kelas bawah bila diberikan sebuah sarana dan apa saja yang sudah mereka lalui semasa hidupnya. Maka dari itu film ini berencana untuk menjembatani dan mengajak seluruh elemen masyarakat untuk saling bertukar pikiran dengan gagasan yang dibawakan oleh penulis.

## **1.2 RUMUSAN IDE PENCIPTAAN**

Penulis menemukan bahwa di Indonesia ketidakadilan sosial masih sangat lazim ditemui terutama terhadap kalangan menengah kebawah melalui kasat mata maupun media massa. Dengan adanya masalah tersebut di Indonesia, penulis berharap masyarakat khususnya remaja sampai dewasa dapat lebih peduli tentang isu ini. Karya yang akan penulis buat akan memperlihatkan secara tersirat seperti apa perlakuan orang-orang kelas atas terhadap orang-orang kelas bawah, bagaimana kedua kasta tersebut hidup dalam kesehariannya dan apa yang terjadi jika kedua kasta tersebut mengalami konflik satu sama lain dan bagaimana cara mereka menyelesaikannya. Dengan rencana judul film pendek yang akan diberi judul 'SENGAT', judul tersebut merupakan sebuah metafora tentang sengatan kelas atas terhadap kelas bawah dan bagaimana dampak yang kelas bawah dapatkan setelah mendapatkan sengatan tersebut.

Rumusan ide penciptaan:

Bagaimana satir dikonstruksi dalam narasi fiksi?

## **1.3 TUJUAN KARYA**

1. Untuk menyampaikan gagasan bahwa orang kelas bawah pun harus diperlakukan layaknya manusia.
2. Untuk menyampaikan gagasan bahwa orang yang memiliki kekuasaan harus bertindak bijak atas kekuasaan yang dimilikinya.
3. Untuk menyampaikan gagasan bahwa orang kelas bawah tetap harus mendapatkan hak yang sama.

## 1.4 MANFAAT KARYA

Manfaat pembuatan karya ini adalah untuk memberikan cerminan kepada masyarakat kelas atas maupun kelas bawah kenyataan apa yang sedang terjadi saat ini, apa yang mereka rasakan saat ini dan mewakilkan keluh kesah yang orang-orang kelas menengah kebawah rasakan. Melalui cara penyampaian *satire*, penulis merasa masyarakat yang menonton film ini akan lebih mendapatkan sensasi *relief*. Manfaat lain yang akan didapat dari pembuatan film pendek ini adalah masyarakat dapat bercermin dan memberikan reaksi apa yang harus mereka lakukan setelah menontonnya tanpa ada paksaan dari penulis orang-orang kelas atas maupun kelas bawah harus merubah sifatnya, melainkan lebih untuk direnungkan dan didiskusikan bersama-sama.

## 1.5 TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Karya Terdahulu

Karya-karya terdahulu sudah banyak yang membahas tentang kesenjangan sosial dan *satire*, film-film tersebut tak hanya ada di Hollywood melainkan dari negara-negara lain juga. Sebut saja film '*Parasite*' (Bong Joon-ho, 2019) dari Korea Selatan yang membahas tentang kesenjangan kelas sosial. Inspirasinya mengangkat tema tersebut berawal dari kisah hidupnya juga yang pernah bekerja sebagai guru privat.

Pada proyek pembuatan film pemenang Best Picture di Academy Awards tahun 2020 dan menjadi film Asia pertama yang memenangi ajang tersebut, Bong Joon-ho menggarap film ini dengan sangat ciamik, pembalutan sinematografi, segi cerita yang sangat segar, pengembangan karakter dan suasana sangat yang rapi membuat film ini banyak menggaet perhatian di seluruh dunia. Yang paling mencolok dan pusat dari cerita dalam film ini merupakan isu kesenjangan kelas sosial, kepiawaian Bong Joon-ho menggambarkan kelas sosial atas dan kelas bawah yang disatukan dalam satu rumah membuat film ini sangat menjadi inspirasi untuk pembuatan proyek film pendek '*Sengat*' yang akan penulis garap.

Penulis mengharapkan hal yang serupa namun tak sama, penulis mencoba menggambarkan kesenjangan kelas sosial dengan cara yang berbeda, yaitu menggunakan *satire*. Ketimbang memperlihatkan kesengsaraan dan tragedi, penulis akan membawa kesengsaraan ini kearah komedi. Karena seperti rumus mendasar dari komedi yaitu tragedi + waktu = komedi. Dari pada

secara halus menyampaikan, penulis ingin secara terang-terangan memperlihatkan apa yang sedang terjadi dalam lingkaran kesenjangan kelas sosial di Indonesia dengan cara menertawakan kenyataan.

Maka dari itu lewat film '*Prasaite*' dengan kesenjangan kelas sosialnya, penulis akan mencampur tema tersebut dengan balutan *satire* seperti yang ada di karya film terdahulu lainnya, '*Don't Look Up*' (Adam McKay, 2021) yang mendapatkan nominasi Best Picture dalam gelaran Academy Awards. Melalui film tersebut penulis dapat belajar bahwa memang orang-orang kelas bawah yang 'tidak terlihat' tidak terlalu dihiraukan atau diperhatikan oleh orang-orang kalangan kelas atas maupun seperti di film tersebut, pemerintahan. Pemerintahan di film '*Don't Look Up*' sangat *relate* dengan masyarakat dunia bahkan di Indonesia masih sangat relevan.

Film yang digarap Adam McKay ini merupakan film *satire* yang menggambarkan pemerintahan yang mengabaikan para ilmuwan yang memperingatkan mereka bahwa meteor akan menghantam bumi dan dapat menghancurkan seluruh kehidupan di bumi. Namun, seiring berjalannya film, pemerintah, masyarakat sosial maupun media manapun tidak ada yang menganggap serius ancaman tersebut. Sama halnya seperti yang masyarakat Indonesia rasakan saat ini, suara-suara orang kelas menengah kebawah selalu tidak dianggap dan selalu mendapatkan penanganan yang minim. Situasi dalam film tersebut menggambarkan keseluruhan kenyataan yang sedang terjadi saat ini sehingga menurut penulis, nuansa film ini sangat cocok untuk digabungkan dengan nuansa film yang digarap oleh Bong Joon-ho, yaitu '*Parasite*'.

Penulis memiliki ide untuk mengkombinasikan kedua tema tersebut, kesenjangan kelas sosial dan *satire*. Menurut penulis hal tersebut akan sangat cocok untuk diterapkan untuk proyek film pendek yang akan dibuat ini. Dengan adanya referensi yang sangat baik dari film '*Parasite*' dan '*Don't Look Up*', penulis sudah bisa menggambarkan nuansa seperti apa film 'Sengat' akan dibentuk. Penulis akan memberikan sebuah ironi sosial yang biasa ditemukan disekeliling masyarakat Indonesia. Film pendek ini akan bercerita tentang anak kecil (berlatar belakang orang kaya) yang tidak sengaja mencelakai temannya (berlatar belakang orang miskin) melalui sengatan lebah yang disebabkan oleh anak kecil tersebut. Buntut dari cerita ini akan membuat korban meninggal dunia dan kasus ini merembet kepada kedua keluarga mereka masing-masing. Film ini akan memperlihatkan perbedaan kedua kelas sosial tersebut dalam menangani kasus ini dan memperlihatkan konflik/dampak apa saja yang terjadi setelah insiden 'kecil' tersebut.

## 1.6 KERANGKA KONSEPTUAL

### a.) Genre Film

Dipinjam dari kata Perancis yang berarti 'jenis' atau 'tipe' (berasal dari kata latin *genus*), pengertian genre telah berperan penting dalam kategorisasi dan evaluasi film. Meskipun klasifikasi yang berbeda hadir sejak munculnya Perang Dunia Pertama, ketika produksi sinema biasa terjadi, terminologi genre menjadi semakin spesifik dan praktik genre menjadi stabil. Genre penting untuk dipahami oleh semua industri sinema nasional, meskipun sistem studio Hollywood telah melakukan hegemoni di seluruh dunia atas produksi film bergenre sejak tahun 1930-an. (Kova et al., 2000).

*Satire* berbeda dari sarkasme, *satire* lebih merujuk kepada sindiran dalam bentuk ironi untuk menertawakan suatu keadaan, seperti film yang akan penulis buat. Sebagian contoh selanjutnya dapat dilihat dalam film '*Jojo Rabbit*' karya Taika Waititi yang memperlihatkan kekejaman perang dunia ke-2 yang dilakukan oleh pemimpin Nazi, Adolf Hitler dan dampak apa yang dirasakan oleh warga Negara Jerman. Dalam film tersebut diperlihatkan ironi yang dirasakan warga Jerman terhadap apa yang telah Hitler lakukan. Penulis berniat untuk menertawakan ironi dibalik keadaan strata kelas sosial yang sedang terjadi, khususnya di Indonesia. Seperti hukum yang tajam kebawah tumpul keatas, orang-orang kelas atas yang menindas dan meremehkan orang-orang kelas bawah, orang kaya sombong yang tidak menghargai orang miskin, pemerintah yang tidak peduli dengan rakyatnya, semua akan dibungkus secara metafor oleh penulis lewat kelakuan anak kecil orang kaya yang menggambarkan pemerintah Indonesia dan korban anak kecil orang miskin yang menggambarkan rakyat Indonesia. Penulis akan menggambarkan Negara Indonesia sebagai tempat bermain anak-anak yang isinya merupakan seluruh keadaan yang terjadi di Indonesia dibungkus dengan drama anak-anak yang sedang bermain bersama-sama di sore hari dan terjadi sebuah kejadian yang tidak mengesankan, yaitu salah satu anak kecil tersengat lebah yang menyebabkan anak tersebut meninggal dunia.

### b.) Jenis Film

Film Cerita Pendek, film pendek biasanya berdurasi dibawah 60 menit. Di negara-negara tertentu seperti Jerman, Kanada, Australia dan Amerika Serikat, film pendek dijadikan batu loncatan untuk memproduksi film panjang.

### c.) Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Film merupakan salah satu cara untuk menyampaikan komunikasi. Dengan rencana penulis untuk melemparkan gagasan dan pemikirannya lewat narasi dan sinematografi atau *visual* untuk masyarakat luas perdebatkan maupun diperbincangkan. (del Río, E. (2010).

### d.) Sinematografi dalam film

Terdiri dari:

#### **Unsur Utama**

Unsur-unsur utama sinematografi dalam film merupakan visual gerak, audio dan jalan cerita.

- **Visual Gerak**, merupakan simbol komunikasi visual yang disajikan dalam kemasan fotografi, yaitu “tanpa cahaya = tak ada gambar”. Unsur ini mencakup nilai estetika, artistik dan dramatik secara verbal maupun non-verbal.
- **Audio**, unsur audio memperkuat sinematografi yang disajikan untuk mempertegas pesan komunikasi yang disajikan lewat visual.
- **Jalan Cerita**, gambar bergerak yang disajikan menggunakan naskah yang berjalan akan membentuk suatu karya sinematografi yang memiliki makna universal bagi penonton yang menyaksikannya.
- **Unsur Penunjang**, unsur ini merupakan campuran dari sebuah setting latar, kostum pemeran, properti dan efek yang digunakan.
- **Set Lokasi**, merupakan unsur yang menguatkan proses jalannya cerita, tanpa adanya lokasi yang di set untuk keperluan shot maka film tidak akan berjalan dengan baik.
- **Properti**, merupakan cangkupan kostum pemeran, tata rias maupun perlengkapan yang diperlukan untuk memenuhi kesan alami dan dramatis yang disediakan untuk sebuah karya film.
- **VFX (*Visual Effect*)**, yang mencakup efek visual, suara, cahaya, dan lainnya untuk melengkapi unsur dramatis dalam film. (Fallis, 2013)

## **1.7 DESKRIPSI RANCANGAN KARYA**

Karya yang akan diciptakan oleh penulis merupakan film fiksi pendek yang berkisah tentang konflik antara kelas atas dan bawah saat berkegiatan di taman bermain. Bahan yang dibutuhkan merupakan alat-alat keperluan kru film untuk pengambilan gambar dan penyuntingan gambar. Dengan menggunakan media film pendek yang merupakan media komunikasi massa untuk menggambarkan kehidupan sosial dalam bermasyarakat, penulis berharap film ini nantinya bisa dapat lebih menghibur dan penonton tidak akan mudah bosan dalam mencerna apa maksud yang ingin disampaikan penulis. Karakter dalam film yang akan penulis buat mencapai 5 tokoh penting dengan durasi film pendek 12 menit.

## **1.8 METODE PENCIPTAAN KARYA**

a.) Perencanaan kreatif

### **Premis, Sinopsis, dan Plot Film ‘Sengat’**

Premis:

Politisi korup yang membungkam rakyatnya karena terlalu banyak membeberkan informasi.

Sinopsis:

Andra dan kedua temannya (Wildan dan Komeng) bergunjing tentang kelakuan Gilang yang mencuri uang di angkringan dekat tempat mereka bermain. Mengetahui hal tersebut, Gilang berencana melakukan sesuatu untuk membungkam mereka.

Plot:

Andra (22) sedang berkumpul di taman bermain bersama kedua temannya, Wildan (22) dan Komeng (22). Ia membeberkan rahasia teman sepermainannya, Gilang (22) yang mencuri uang 50.000 di angkringan sebelah. Andra berniat menghasut kedua temannya untuk mengadu kepada pemilik angkringan. Namun, Gilang mengetahui hal tersebut lalu melakukan praktek suap kepada Wildan (22), untuk menyuruhnya menembak sarang lebah menggunakan ketapel agar rahasianya tidak sampai ke kuping pemilik angkringan.

Dari perencanaan diatas, penulis berusaha memberikan metafora tentang polemik ketidakadilan sosial dan kesenjangan sosial dimana pejabat yang bekerja tidak pernah benar-benar memikirkan rakyatnya sendiri, mereka hanya bertindak sesuai kepentingan mereka tanpa peduli dampak buruk apa yang akan mereka hasilkan. Cara penggambaran penulis mengambil orang dewasa yang memerankan anak kecil sebagai subjek berasal karena penulis berusaha menyampaikan sindiran bahwa orang dewasa di Indonesia melakukan tindakan dengan tidak berfikir panjang dan tidak memikirkan dampaknya, seperti anak kecil.

b.) Perencanaan teknis dan peralatan

### **Perencanaan teknis**

Inti dari pembuatan film pendek ini memiliki tiga tahapan penting yang tidak boleh dilewati. Ketiga tahap tersebut merupakan *pre-production*, *production* dan *post-production*. Diluar tahap tersebut ada juga tahapan sebelum *pre-production* yang biasa disebut sebagai tahap *development* dan tahapan setelah *post-production* yang biasa disebut sebagai *distribution*. Penulis akan menjelaskan secara detail tentang tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut:

Masa ***Development*** (pengembangan):

Tahapan paling awal ini dilakukan untuk pengembangan sebuah ide seperti menentukan sebuah jenis cerita, format, genre dan penulisan scenario. Ide bisa datang dari mana saja seperti novel, kisah nyata, pengalaman pribadi dan lainnya. Pada akhirnya penulis memutuskan untuk mengadaptasi film dari kisah nyata yang akan dibalut dengan genre komedi satir. Setelah mendapatkan ide cerita, dalam istilah *triangle system* (produser, sutradara, penulis naskah) akan bekerjasama untuk menyusun premis, sinopsis, *treatment* kemudian skenario. Setelah itu, produser dan sutradara akan menyiapkan *treatment* untuk pitching kepada investor. Bila hal ini berhasil, film akan mendapatkan dana dan siap untuk proses produksi.

Masa ***pre-production*** (pra-produksi):

Naskah sudah harus dalam tahap draft akhir. Setelah naskah sudah jadi, naskah akan dirinci oleh tim kreatif dan tim produksi untuk kebutuhan film, menentukan budget, pemilihan aktor/aktris

dan lain sebagainya. Kemudian masuk ke tahap pembuatan *storyboard* dan *shot list* untuk memudahkan visualisasi yang ada dalam naskah. Kedua hal tersebut akan mempermudah sutradara untuk menyampaikan visinya kepada *DOP (Director of Photography)*. Setelah hal-hal tersebut siap, selanjutnya diadakan rapat pra produksi, hal ini diperlukan untuk mempertemukan produser dan sutradara dengan seluruh kru inti yang akan terlibat dalam pembuatan film tersebut. Dalam rapat ini sutradara menyampaikan visinya kepada seluruh kru dan dalam rapat ini juga kru diberikan kesempatan bertanya untuk menggali lebih dalam visi yang dimiliki sutradara. Disini sutradara sudah membawa rincian visinya secara detail dari pendekatan sinematografi, gambaran kostum sampai makeup masing-masing karakter. Setelah adanya rapat pra produksi akan diadakan *script conference* dimana seluruh kru membaca naskah dari awal sampai akhir agar tiap departemen kru memahami bagaimana adegan akan diambil pada saat masa produksi nanti. Tiap adegan dibahas satu per satu secara detail dan memberi saran/masukan bersama-sama. Selanjutnya ada *hunting lokasi*, hal ini merupakan hal yang tidak kalah krusial dimana lokasi merupakan salah satu elemen utama untuk membangun sebuah adegan maupun keseluruhan cerita. Kemudian adanya *recce*. *Recce* merupakan agenda untuk mengunjungi lokasi bersama sutradara, produser, manager lokasi, DOP, penata suara dan penata artistik. Masing-masing divisi sudah bekerja dengan menentukan *blocking*, mempertimbangkan gangguan suara sampai menentukan *layout* lokasi. Tahap berikutnya merupakan *reading* yang dilakukan oleh para aktor, aktris dan sutradara untuk eksplorasi pendalaman karakter bagi para pemeran. Sutradara dapat mengarahkan para pemeran agar sesuai dengan karakter yang ingin dibangun sutradara. Tahap berikutnya merupakan *fitting* dan *makeup test* dengan tim penata busana dan penata artistik yang menjajal *wardrobe* apa yang cocok untuk tone adegan dan masing-masing karakter bersamaan dengan *makeup test*. Tahap terakhir sebelum masuk tahap produksi merupakan *rehearsal*, tahap ini diibaratkan gladi bersih/latihan *shooting* seperti para pemeran *acting* didepan kamera dengan *blocking* yang sudah ditentukan agar saat produksi sutradara, seluruh kru maupun pemeran sudah lebih matang dalam menjalankan proses *shooting*.

Masa ***production*** (produksi):

Setelah semua tahap pra-produksi sudah dilalui, proses selanjutnya adalah tahap produksi. Ditahap ini bila masa pra-produksi sangat matang, seluruh tim akan dengan mudah menjalankan

proses *shooting*. Tahap ini merupakan tahap memvisualisasikan naskah yang sudah ditulis mulai dari merekam gambar, merekam suara sampai efek-efek visual lainnya.

Masa ***post-production*** (pasca-produksi):

Setelah proses produksi sudah dilalui selanjutnya akan memasuki tahap pasca-produksi dimana seluruh gambar, suara maupun efek visual yang sudah direkam akan disortir. Shot-shot yang diputuskan akan digunakan akan digabungkan menjadi satu dalam proses penyuntingan gambar atau biasa disebut dengan *offline editing*. Ketika semua elemen potongan adegan, suara atau seluruh elemen disepakati maka proses tersebut akan sampai ditahap *pitch lock* menandakan dilanjutkannya tahap *online editing*. Dalam tahap ini mulailah menambahkan elemen seperti musik *scoring*, *color grading*, *visual effects*, *theme song* dan lain sebagainya sampai pada akhirnya menjadi sebuah film seperti yang sering kita lihat di bioskop maupun layanan lainnya.

Masa ***distribution*** (distribusi):

Tahap ini merupakan tahap produksi film paling akhir dimana film yang akan penulis buat nantinya akan disalurkan ke penonton dengan cara diputar di pagelaran festival maupun pemutaran alternatif. Tahap ini sudah dipikirkan terlebih dahulu bahkan sebelum filmnya diproduksi agar target masyarakat yang menonton dapat memenuhi sasaran.

**Table 1 1 Peralatan**

<b>NO.</b>	<b>PERALATAN</b>	<b>HARGA SEWA (3 hari)</b>
1.	Kamera (Sony Alpha 7 Mark III)	750.000
2.	MMC 128 GB Sandisk Extreme Pro	150.000
3.	Baterai (Sony NP-FZ100)	120.000
4.	Sound recorder (Zoom H4N)	270.000
5.	Mic (Rode NTG)	210.000
6.	Boompole Carbon RODE	120.000
7.	Bulu Kucing NTG 2	30.000
8.	Bulu Kucing Zoom H4N	15.000
9.	Reflektor cahaya	30.000
10.	Lampu Godox SL-150 II 1 set	750.000

11.	Lensa SONY 24-70 MM FE 2.8 GM	750.000
12.	Zhiyun Crane 2S (Stabilizer)	500.000
13.	Tripod Manfrotto 190	120.000
14.	Kabel Roll 10 M	30.000
15.	Clapper	30.000
16.	Tripod E-image AT610	120.000
17.	LED YN 1200	300.000
18.	Kabel Roll 20 M	60.000
19.	Light Stand Besar	60.000
<b>TOTAL</b>		<b>4.415.000</b>

c.) Perencanaan sumber daya pendukung

**Table 1 2 Perencanaan Sumber Daya Pendukung**

<b>POSISI</b>	<b>KETERANGAN</b>
Executive Producer: Iwan Kurniawan Dewi Lestari	Bertanggung jawab sebagai penyedia dana.
Sutradara: Muhammad Faiz Fauzan	Bertanggung jawab pada keseluruhan produksi film dari visi, ide kreatif, arahan dan lain-lain.
Penulis Skenario: Muhammad Faiz Fauzan	Menulis keseluruhan script film.
Produser: Muhammad Faiz Fauzan, Prana Wirya	Bertanggung Jawab pada berjalannya produksi film (pengawasan, dll.)
Asisten Sutradara: Putri Sima	Membantu sutradara dalam produksi film (mengarahkan talent, memberi tahu jadwal, dll.)
Pemeran: Prana Wirya, Faris Fardhan Nugroho, Rizky Van Meer, Wreyda	Memerankan karakter yang sudah ditulis dalam naskah.

Wismandaru, Chandra Anggita Aji	
Make Up Artist: Putri Sima	Bertanggung jawab pada make up semua pemeran.
Wardrobe: Muhammad Faiz Fauzan	Bertanggung jawab pada kostum pemeran.
Director of Photography: Zhorif Afif Naufal, Muhammad Faiz Fauzan	Bertanggung jawab pada penataan kamera.
Manager Lokasi: Iwan Kurniawan	Bertanggung jawab perihal manajemen lokasi.
Asisten Kamera: Muhammad Faiz Fauzan	Membantu DoP dalam merealisasikan visi sutradara.
Script Continity: Putri Sima, Muhammad Faiz Fauzan	Bertanggung jawab dalam kontinitas dalam naskah.
Gaffer: Putri Sima, Muhammad Faiz Fauzan, Zhorif Afif Naufal	Bertanggung jawab dalam hal konsep pencahayaan.
Grip: Zhorif Afif Naufal	Bertanggung jawab dalam mengurus peralatan.
Lighting: Rafli Syaugi	Bertanggung jawab dalam teknis pencahayaan.
Art Director: Brian Taufiq	Bertanggung jawab dalam konsep artistik (rombak lokasi sesuai visi sutradara, kostum yang cocok untuk mood & tone pemeran, dll.)
Sound Record/Soundman: Brian Taufiq, Rafli Syaugi	Bertanggung jawab dalam penataan suara.
Unit Manager: Muhammad Faiz Fauzan, Prana Wirya	Bertanggung jawab perihal penyewaan peralatan.

Asisten Produksi: Putri Sima	Membantu produser dalam proses produksi film.
Talent Coordinator: Muhammad Faiz Fauzan	Bertanggung jawab dalam melayani talent/pemeran.
Editor: Prana Wirya, Muhammad Faiz Fauzan	Bertanggung jawab dalam penyuntingan gambar yang didampingi oleh sutradara.
BTS: Faris Fardhan Nugroho	Mendokumentasikan proses dil belakang layar dari proses pembuatan film.

## 1.9 PERENCANAAN ANGGARAN DAN JADWAL PELAKSANAAN

**Table 1 3 Anggaran**

No.	KETERANGAN	HARGA
1.	Sewa peralatan (keperluan 3 hari <i>shooting</i> )	4.415.000
2.	Pemeran & Kru	4.050.000
3.	Konsumsi	1.000.000
4.	Wardrobe	510.000
5.	Properti	215.000
<b>TOTAL</b>		<b>10.190.000</b>

Proses pembuatan film pendek ‘Sengat’ akan dilaksanakan pada jadwal berikut:

**Table 1 4 Table Jadwal Pelaksanaan**

TAHAPAN	BULAN
<i>Script development</i> (pengembangan naskah)	Agustus - November 2022
Pra-produksi ( <i>recce, pre-production meeting, pembuatan shotlist &amp; storyboard, dll.</i> )	1 November - 14 November 2022
Produksi (proses <i>shooting</i> /pengambilan gambar dan suara)	15, 21, 22 November 2022
Pasca-produksi (penyuntingan gambar: <i>Online editing</i> dan <i>offline editing</i> )	23 November - 3 Desember 2022

## BAB II

### IMPLEMENTASI DAN ANALISIS KARYA

#### A. IMPLEMENTASI

Saat penulis mengerjakan tugas akhir ini, penulis mendapatkan beberapa kendala eksternal dalam pembuatannya. Dalam perencanaan awal, penulis hendak membuat film pendek “Sengat” dengan durasi yang cukup lama, yaitu 30 menit dan juga biaya yang cukup besar, mencapai 30 juta Rupiah. Namun kenyataannya, film pendek ini harus dikerjakan dengan cepat dan terpaksa mempersingkat durasinya hingga lebih dari setengahnya menjadi 12 menit dengan pemotongan biaya yang signifikan mencapai 10 juta Rupiah. Hal ini terjadi dikarenakan penulis kesulitan mencari kru film berkompeten yang tersedia pada tenggat waktu dari bulan November hingga Februari. Penulis berencana memulai masa produksi pada bulan Januari hingga Februari 2023, namun karena adanya perbedaan pendapat dengan keluarga dan penulis memiliki tanggung jawab untuk mempercepat penyelesaian studinya, film pendek ini diputuskan untuk dikerjakan dengan singkat dan cepat.

Pada pertengahan bulan Oktober, sebenarnya penulis telah bekerja sama dengan beberapa mahasiswa yang mengambil studi di Jogja Film Academy (JFA). Pada masa awal pengembangan naskah film pendek ini, penulis bekerja sama dengan *co-writer*, *sound designer*, *Director of Photography*, dan seorang *producer* di universitas tersebut. Naskah yang kala itu telah selesai ditahap *draft 1* mendapati banyak kendala seperti terlalu rumitnya *plot* dan konflik yang ingin disampaikan sehingga terus mendapatkan pembaharuan hingga *draft 3*. Walaupun perencanaan dan perbaikan terus dibuat bersama, namun pada akhirnya penulis harus memilih untuk memutuskan kerja sama dengan para mahasiswa Jogja Film Academy yang kala itu tidak kunjung menemukan titik terang untuk mempercepat jadwal pelaksanaan masa produksi dikarenakan padatnya jadwal dari para mahasiswa Jogja Film Academy.

Penulis memulai kembali semuanya dari awal, penulis mengubah dan mempersingkat naskahnya sendiri untuk menyesuaikan waktu yang tersedia. Saat naskah telah selesai tepatnya tanggal 1 November 2022, penulis segera mencari pengganti kru film. Penulis memutuskan untuk menunjuk kerabat dekat penulis yang sebelumnya pernah terlibat dalam pembuatan karya film pendek amatir ciptaan penulis sendiri. Pada tahap ini, penulis mengambil langkah

yang cukup berani karena film tugas akhir ini harus dikerjakan dengan perhitungan yang singkat dengan kru yang minim pengalaman dan alat yang sangat terbatas, membuat penulis lebih ekstra berhati-hati dalam keputusan pengerjaan proyek film pendek ini.

## **B. SCRIPT DEVELOPMENT**

### **Pencarian Ide dan Pengembangan Cerita**

Ide dan gagasan awal yang muncul untuk membuat film pendek dengan tema ketidakadilan sosial ini didasari oleh keprihatinan penulis terhadap kasus-kasus *abuse of power* yang dilakukan oleh para pemimpin dan pejabat di Indonesia. Hal ini membuat penulis terdorong untuk memberikan kritik melalui satir yang dibungkus dengan hiburan karya film pendek. Penulis memilih format film pendek karena kecintaan penulis terhadap film itu sendiri dan keinginan penulis untuk ingin belajar dan terus terlibat dalam berkarya di perfilman Indonesia. Tak bisa dipungkiri juga, penyampaian pesan lewat film akan jauh lebih menarik dan akan mudah diterima oleh penontonnya.

Setelah penulis memutuskan untuk menggunakan tema tersebut sebagai bagian utama dalam film pendeknya, penulis melakukan berbagai diskusi dengan dosen pembimbing dan mulai melakukan proses pencarian informasi yang berkaitan dengan tema tersebut. Dimulai dari tahap *development* atau yang lebih dikenal dengan pengembangan naskah, pencarian lokasi, pencarian kru film hingga pengumpulan data terkait alat yang diperlukan untuk keperluan produksi. Dalam pencarian informasi, penulis menganalisa berbagai artikel dan mengulas berbagai film yang berkaitan dengan tema ini dari film Indonesia, Hollywood, sampai film-film asing lainnya sehingga penulis dapat memperkaya pengetahuan untuk pembuatan alur cerita selama tahap ini berlangsung.

Pada bulan Februari 2022, jauh sebelum penulis melaksanakan mata kuliah Seminar Proposal di Universitas Islam Indonesia, penulis sangat terpicu dengan kisah nyata yang diceritakan ayah penulis ke penulis tentang insiden yang kala itu masih hangat terjadi di lingkungan perumahan penulis. Kisah nyata ini menceritakan tentang seorang anak kecil (tetangga penulis) bernama Chandra yang membuat heboh satu perumahan karena sehari sebelumnya Chandra menyuruh teman sepermainannya melempar sarang lebah dengan batu di balai perumahan tempat ia bermain bersama anak-anak lainnya. Karena tak ingin tangannya sendiri yang kotor, ia

memberikan uang sebesar 3 Ribu Rupiah kepada temannya untuk melempar sarang lebah tersebut. Akibat kelakuan Chandra, lebah-lebah berhamburan sampai menyengat anak-anak kecil yang sedang bermain disana, mengakibatkan beberapa anak luka ringan dan ada juga yang sampai dirawat di rumah sakit. Kisah nyata inilah yang pada akhirnya dibawa oleh penulis dan dikembangkan menjadi sebuah satir sosial untuk proyek karya tugas akhir yang diberi judul “Sengat” ini.

Memasuki bulan Agustus hingga September 2022, saat tema dan ide cerita mulai matang, penulis melanjutkan tahap untuk masuk ke pengembangan naskah. Pada awal pengembangan naskah, penulis memulai semuanya sendiri, dari membuat premis, sinopsis dan juga mulai merancang skenario film pendeknya. Di tahap ini, penulis berhasil menyelesaikan *draft 1* naskah film pendek “Sengat”, menghasilkan lembaran dengan jumlah dua puluh tiga halaman dan estimasi durasi film mencapai 30 menit. Penulis mulai menghitung dana kasar untuk biaya produksi film ini, yaitu mencapai 30 Juta Rupiah. Karena sedikit ragu dengan naskah yang ditulis, penulis mencoba mencari *co-writer* dengan tujuan dapat memberi saran dan menjadikan naskah tersebut lebih sempurna. Berkat diskusi dengan *co-writer*, *draft 2* pun terbentuk. Penulis terus melangkah untuk melanjutkan proyek ini ke tahap berikutnya; mencari kru. Saat beberapa kru sudah terkumpul, penulis mulai menjelaskan tujuan film ini dibentuk. Namun disini, terjadilah berbagai diskusi dan perdebatan terkait jadwal pelaksanaan produksi proyek ini.

Di bulan Oktober 2022, setelah semua kendala eksternal terjadi seperti yang sudah dijelaskan penulis sebelumnya, penulis memutuskan untuk memutus kerja sama dengan pihak mahasiswa Jogja Film Academy (JFA). Penulis mulai merancang ulang semua rencananya. Dari proyek awal yang direncanakan akan memakan biaya 30 Juta Rupiah dan karya film pendek berdurasi 30 menit, penulis memangkas kedua hal tersebut lebih dari setengahnya. Penulis merombak cerita yang sudah ada dan memasuki tahap *Draft 3* yang nantinya menjadi naskah *final*. Naskah akhir ini terdiri dari 11 halaman yang ditulis sendiri oleh penulis dengan biaya produksi 9 Juta Rupiah dan naskah ini diselesaikan pada tanggal 1 November 2022.

### C. PRA PRODUKSI

Pada tahap pra produksi yang dimulai langsung setelah naskah selesai di tanggal 1 November 2022, pada bulan yang sama penulis langsung meneruskan tahapnya ke pencarian kru dan pemeran agar dapat meneruskan ke tahap selanjutnya yaitu merinci naskah untuk kebutuhan film.

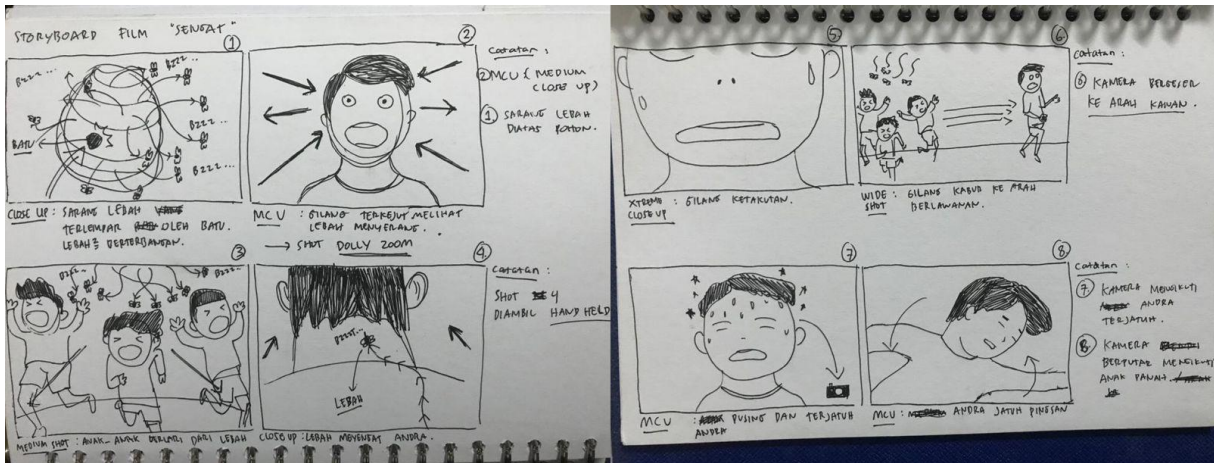
Pencarian kru dan pemeran untuk yang kedua kalinya tidak terlalu sulit bagi penulis karena penulis menunjuk beberapa kerabat dekat sampai dengan kru yang sudah pernah bekerja sama dengan penulis. Walau memang tak sekompeten mahasiswa Jogja Film Academy dan hanya sedikit kru yang memahami betul cara pembuatan film, penulis yakin dapat memanfaatkan kemampuan yang dimiliki setiap kru.

Kru dan pemeran yang sudah didapat penulis terdiri dari Muhammad Faiz Fauzan (Produser, Penulis skenario, Sutradara, dan *Director of Photography*), Prana Wirya Muhammad (Produser, Pemeran, dan Penyunting Gambar), Zhorif Afif Naufal (Asisten kamera), Faris Fardhan Nugroho (Pemeran dan Dokumentasi), Rafli Syaugi (*Sound Designer*), Brian Taufiq (*Art Director* dan *Gaffer*), Wreyda Wismandaru (Pemeran), Rizky Syahrir Van Meer (Pemeran), Putri Sima (*Make Up Artist*, *Script Continuity* dan *Clapper*), Chandra Anggita Aji (Pemeran). Karena jumlah kru yang terbatas, beberapa kru memang merangkap beberapa pekerjaan.

Setelah kru telah terkumpul, penulis meneruskan kinerjanya untuk melakukan *breakdown* naskah untuk keperluan rinci produksi filmnya. Di tahap ini, penulis berfokus untuk membuat *shot list* dan *storyboard*. Pada tahap penggarapan *storyboard* penulis tidak menggambar penuh seluruh

scene ke dalam satu kesatuan *storyboard*. Penulis hanya membuat 1 sample untuk scene yang dirasa penggarapannya berat, yaitu scene saat lebah menyerang seperti gambar berikut:

Dikarenakan penulis merangkap sebagai *DoP* dan memikirkan bagaimana keputusan pengambilan gambar lewat *shot list* yang diinginkan sendiri tanpa ada diskusi dengan asisten kamera, menurut penulis peran *storyboard* menjadi tidak terlalu krusial untuk digunakan. Dengan



ini, penulis juga dapat lebih leluasa melakukan improvisasi ataupun perubahan yang diinginkan di lapangan tentunya dengan menaati jadwal yang sudah ditentukan. Berikut data *shot list* yang sudah penulis catat:

Table 2 1 SHOTLIST

SCENE	SHOT #	INT/EXT	TYPE OF SHOT	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVE	AUDIO	SUBJECT	DESCRIPTION OF SHOT
1	1	Exterior	CU	Low Angle	Static	Zoom	Sarang lebah	Kawanan lebah <b>berbisik</b> dengan rumahnya yang tergantung di ranting pohon.
	2	Exterior	WS/FS	Eye Level	Static	Zoom	Andra, Komeng, Wildan	<b>(Master adegan)</b> Sedang berdiri di tengah taman bermain -> <b>Selesai.</b>
<b>*Ralat</b>	<b>3,4,5,6</b>	Exterior	MCU, <b>CU</b>	Eye Level	Static	Zoom	Andra, Komeng, Wildan	Bersiap akan memutarakan gasing yang ada di tangan mereka. <b>+mereka bertiga meluncurkan gasingnya</b>

								(*Ralat: CU - Gasing tutup botol, gasing kayu, gasing Beyblade)
	7	Exterior	MCU	Low Angle	Static	Zoom	Andra, Komeng, Wildan	Dialog secara bersamaan.
	8	Exterior	XCU	Eye Level	Static	Zoom	Ketiga gasing	Ketiga gasing saling bertarung.
	9	Exterior	MCU	Low Angle	Static	Zoom	Andra, Komeng, Wildan	Pandangan mereka bertiga fokus kepada gasing. (jongkok)
	10	Exterior	CU	High Angle	Static	Zoom	Ketiga gasing	Gasing Andra terpentak, gasing Komeng terhenti, Gasing Wildan masih berputar.
	11	Exterior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Wildan	Dialog Wildan: (Yes!...)
	12	Exterior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Andra, Komeng	Saling bertatapan, geram, Dialog Andra: (Isih mending...)
	13	Exterior	MCU/MS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Andra, Wildan	Wildan mendekatkan diri ketubuh Andra. Dialog Wildan: (Nek meri...) Wildan dan Andra saling mendorong, Komeng melerai, Dialog Komeng: (Heee!...) Wildan dan Andra menjauhkan tubuh--

SCENE	SHOT #	INT/EXT	TYPE OF SHOT	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVE	AUDIO	SUBJECT	DESCRIPTION OF SHOT
	11	Exterior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Wildan	Dialog Wildan: (Wuu!)
	12	Exterior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Andra	Menaikkan dagunya tanda masih menantang. Dialog Komeng: (Uwes...)
2	1	Interior	MS	Eye Level	Static	Zoom	Chandra	Menyuguhkan tiga gelas es teh, Dialog Chandra: (Wes rasah...)
3	1	Exterior	WS/FS	Eye Level	Static/Pan (opsional)	Zoom	Andra, Komeng, Wildan	Berlari bersamaan untuk mengambil es teh.
4	1	Interior	WS/FS	Eye Level	Static	Zoom	Andra, Komeng, Wildan, Chandra	(Master adegan) Mengambil es teh, kembali ke taman bermain. Andra terdiam melihat Chandra yang sedang menghitung uang. Dialog Andra: (Suwun...) Andra kembali ke taman bermain.
	2	Interior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Andra, Komeng, Wildan	Mengambil es teh, kembali ke taman bermain. Andra terdiam sejenak.
	3	Interior	CU	Eye Level	Static	Zoom	Andra	Terdiam sejenak melihat kearah Chandra. Mengambil es teh miliknya. Dialog Chandra: (Suwun...)
	4	Interior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Chandra	Chandra sedang menghitung uang dengan laci didepannya terbuka, mengangguk.
5	1	Exterior	FS	Eye Level	Static	Zoom	Andra, Komeng, Wildan	(Master adegan) mereka bertiga duduk, komeng & Wildan meminum es teh, dikelilingi dengan sepeda mereka masing-masing. - > Selesai.
	2	Exterior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Andra	Melamun, tidak meminum es teh nya. Dialog Awal - Akhir
	3	Exterior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Komeng	Meminum es teh nya, melihat kearah Andra, Dialog Awal – Akhir.

SCENE	SHOT #	INT/EXT	TYPE OF SHOT	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVE	AUDIO	SUBJECT	DESCRIPTION OF SHOT
	4	Exterior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Wildan	Meminum es the nya, melihat kearah Andra, <b>Dialog Awal – Akhir.</b>
	5	Exterior	CU	Eye Level	Static	Zoom	Andra	Melawan sautan tangan Wildan.
6	1	Interior	WS/FS	Eye Level	Static	Zoom	Gilang, Chandra	<b>(Master Adegan)</b>
	2	Interior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Gilang	Makan nasi kucing, melihat kearah Chandra yang sedang menghitung uang.
	3	Interior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Chandra	Menghitung uang dan berpaling untung memasak.
	4	Interior	MS	Eye Level	Static	Zoom	Gilang	Melihat peluang, mengambil uang dan mengantunginya.
	5	Interior	CU	Eye Level	Static	Zoom	Andra	Melihat Gilang mencuri uang.
7	1	Exterior	WS/FS	Eye Level	Static	Zoom	Andra, Komeng, Wildan	<b>(Master Adegan)</b>
	2	Exterior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Andra	<b>Dialog dari awal sampai akhir.</b>
	3	Exterior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Komeng	<b>Dialog dari awal sampai akhir.</b>
	4	Exterior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Wildan	<b>Dialog dari awal sampai akhir.</b>
	5	Exterior	MCU/CU (track in)	Eye level	Static	Zoom	Wildan, Andra, Komeng	Wildan mendekatkan diri kepada Komeng dan Andra, merangkul dan mendekatkan bibir ke telinga mereka berdua. <b>Dialog Wildan: “Bapake kenal...”</b> Mereka saling bertatapan. Andra melepaskan rangkulan.
	6	Exterior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Andra	<b>Dialog Andra: “Aku tetep wani...”</b>
	7	Exterior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Komeng	<b>Dialog Komeng</b>
	8	Exterior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Wildan	<b>Dialog Wildan</b>

SCENE	SHO T#	INT/EXT	TYPE OF SHOT	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVE	AUDIO	SUBJECT	DESCRIPTION OF SHOT
	9	Exterior	OTS	Eye Level	Pan	Zoom	Gilang	Gilang datang menggunakan sepeda, *Andra, Komeng, Wildan berdiri turun, Dialog Gilang: "lagi do..." -> Akhir
	10	Exterior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Andra, Komeng, Wildan	Mereka bertiga saling bertatapan canggung, Wildan menyenggol Komeng. Dialog Komeng, Andra menepuk kepala Komeng, Dialog Komeng, Dialog Andra.
	11	Exterior	CU	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Gilang	Menatap kearah Wildan.
	12	Exterior	CU	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Wildan	Membuang muka.
	13	Exterior	MS (track out)	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Gilang, Wildan, Andra, Komeng	Gilang pergi kearah angkringan, saat berjalan Gilang mendengar suara teman-temannya yang saling berbisik dan menyalahkan satu sama lain.
8	1	Interior	WS/FS	Eye Level	Static	Zoom	Gilang, Chandra	(Master Adegan)
	2	Interior	OTS	Eye Level	Static	Zoom	Gilang	Dialog Gilang.
	3	Interior	OTS	Eye Level	Static	Zoom	Chandra	Dialog Chandra.
	4	Interior	CU	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Gilang	Melihat kearah teman-temannya, Dialog Gilang: "Wildan!", "Rene dilit!"
9	1	Exterior	WS/FS	Eye Level	Static	Zoom	Wildan, Andra, Komeng	(Master Adegan)
	2	Exterior	MS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Wildan, Andra, Komeng	Dialog Wildan: "Opo, Lang?", Dialog Gilang: "Rene dilit"
	3	Exterior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Wildan	Menatap kearah Andra dan Komeng, menggelengkan kepala lalu pergi kearah angkringan.
10	1	Interior	WS/FS	Eye Level	Static	Zoom	Gilang, Wildan, Chandra	(Master Adegan)

SCENE	SHO T#	INT/EXT	TYPE OF SHOT	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVE	AUDIO	SUBJECT	DESCRIPTION OF SHOT
	2	Interior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Wildan	Dialog Wildan: Awal -> akhir.
	3	Interior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Gilang	Dialog Gilang: Awal-> akhir.
	4	Interior	MS	Eye Level	Static	Zoom	Chandra	Menyuguhkan es coklat.
	5	Interior	CU	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Gilang, Wildan	Mencengkram lengan Wildan, menyuruhnya duduk.
11	1	Exterior	MS	Eye level	Hand-held, Stabilizer (walk from left to right)	Zoom	Gilang, Wildan, Andra, Komeng	(Master Adegan)
	2	Exterior	OTS	Eye Level	Static	Zoom	Gilang	Mendengar suara lebah, melihat keatas. Dialog Gilang: Awal -> akhir.
	3	Exterior	OTS	Eye Level	Static	Zoom	Wildan	Dialog Wildan: Awal -> akhir
	4	Exterior	CU	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Wildan	Wildan mengalungi ketapel.
	5	Exterior	CU	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Gilang	Merogoh kantung celananya.
	6	Exterior	CU	Eye Level	Static	Zoom	Gilang, Wildan	Gilang mengajak bersalaman, bersalaman. Menarik tangan Wildan sampai mereka cukup berdekatan.
	7	Exterior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Gilang, Wildan	Gilang membisikkan sesuatu, bertatapan, Wildan mengangguk.
12	1	Exterior	WS/FS	Eye Level	Static	Zoom	Andra, Komeng	(Master Adegan)
	2	Exterior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Andra, Komeng	Dialog Andra, Komeng ketakutan, Dialog Andra, menarik Komeng untuk berdiri.
	3	Exterior	MCU (track out)	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Andra, Komeng	Berjalan kearah angkringan, Andra dan Komeng *Dialog Gilang: "Andra, Komeng...". Andra dan Komeng berhenti sejenak, melirik satu sama lain, beralih haluan.

SCENE	SHOT #	INT/EXT	TYPE OF SHOT	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVE	AUDIO	SUBJECT	DESCRIPTION OF SHOT
13	1	Exterior	MCU	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Gilang	Melihat kearah Andra dan Komeng. <b>Dialog Gilang.</b>
14	1	Exterior	MCU (track out)	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Andra, Komeng	Berhenti sejenak, melirik satu sama lain, beralih haluan kearah Gilang dan Wildan.
15	1	Exterior	WS/FS	Eye Level	Static	Zoom	Andra, Komeng, Gilang, Wildan	<b>(Master Adegan)</b>
	2	Exterior	MS/OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Andra, Komeng, Gilang, Wildan	Andra & Komeng semakin dekat, <b>Dialog Andra.</b>
	3	Exterior	MCU	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Wildan, Gilang	Wildan melirik kearah Gilang.
	4	Exterior	CU	Low Angle	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Andra, Komeng	Berjalan hampir berada di depan Gilang dan Wildan.
	5	Exterior	XCU	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Gilang	<b>Dialog Gilang: "Saiki, Wil!"</b>
Slow Motion	6	Exterior	MCU	Eye Level	Static/hand-held (opsional)	Zoom	Wildan	Menembakkan ketapelnya.
	7	Exterior	CU	Low Angle	Static	Zoom	<b>Sarang Lebah</b>	Tepat sasaran, kawan lebah berhamburan.
	8	Exterior	CU (Zoom in)	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Andra	Terkejut.
	9	Exterior	CU (Zoom in)	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Komeng	Terkejut.
	10	Exterior	CU (Zoom in)	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Gilang	Terkejut.
	11	Exterior	CU (Zoom in)	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Wildan	Terkejut.
Slow Motion (opsional)	12	Exterior	MS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Andra, Komeng, Gilang, Wildan	Mereka berempat saling berlari kearah berlawanan. Andra terjatuh.
16	1	Interior	MS	Eye Level	Static	Zoom	Chandra	Ingin menyuguhkan mie instan namun terkejut, mangkuk jatuh.
Slow Motion (opsional)	2	Interior	CU	Low Angle	Static	Zoom	Mangkuk	Mangkuk pecah.
17	1	Exterior	WS/FS	Eye Level	Static	Zoom	Andra, Komeng, Gilang, Wildan	<b>(Master Adegan)</b>
	2	Exterior	MCU	Eye Level	Hand-held	Zoom	Andra	Terjatuh.

SCENE	SHO T#	INT/EXT	TYPE OF SHOT	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVE	AUDIO	SUBJECT	DESCRIPTION OF SHOT
	3	Exterior	MCU	Eye Level	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Komeng	Melihat Andra terjatuh namun melanjutkan larinya.
	4	Exterior	MCU (rounding)	High Angle	Hand-held, Stabilizer (opsional)	Zoom	Andra	Mengerang kesakitan tersengat banyak lebah. Andra pingsan.
	5	Exterior	FS/MS	Low Angle	Static, Stabilizer (opsional)	Zoom	Komeng	Berlari sampai tengah gang.
	6	Exterior	FS/MS	Eye Level	Static, Stabilizer (opsional)	Zoom	Gilang, Wildan	Terengah-engah berdiri di tengah lapangan melihat Andra dan Komeng.
	7	Exterior	MCU	Eye Level	Static	Zoom	Andra	Pingsan.
	8	Exterior	OTS	Eye Level	Hand-held, Stabilizer	Zoom	Komeng	Gilang dan Wildan menatap Komeng.
	9	Exterior	MCU	Low Angle	Static, Stabilizer (opsional)	Zoom	Komeng	Gilang dan Wildan menatap Komeng.
	10	Exterior	MCU	Eye Level	Static, Stabilizer (opsional)	Zoom	Komeng	Terengah-engah berdiri di tengah gang melihat Gilang dan Wildan dengan tatapan ketakutan.
	11	Exterior	FS (fast track in)	Eye Level	Stabilizer	Zoom	Komeng	Menatap kamera penuh dengan ketakutan.
	12	Exterior	FS (fast track in)	Eye Level	Stabilizer	Zoom	Gilang, Wildan	Menatap kamera penuh dengan kuasa.
	13	Exterior	CU (Dolly Zoom)	Eye Level	Static	Zoom	Komeng	Menatap kamera dengan ekspresi penuh ketakutan.
	14	Exterior	CU (Dolly Zoom)	Eye Level	Static	Zoom	Gilang, Wildan	Menatap kamera dengan ekspresi penuh kuasa.

Dari kedua hal tersebut penulis sudah memiliki gambaran *Mise-en-scène* atau setiap hal yang terlihat di dalam sebuah *frame* film seperti latar apa yang menggambarkan perasaan dari sebuah karakter, warna apa yang mewakili sifat tiap karakter dan lain sebagainya.

Pembalikan karakter dari orang dewasa menjadi anak-anak dan sebaliknya justru tak direncanakan. Awalnya penulis kesulitan mencari pemeran anak-anak, maka dari itu penulis memutar otak bagaimana cara agar pemeran anak-anak lebih sedikit. Akhirnya penulis

memutuskan keputusan kreatif dengan membalikkan usia yang dimiliki karakternya dimana disini menggambarkan bahwa pejabat di Indonesia (orang dewasa) memiliki sifat kekanak-kanakan dan masyarakat Indonesia yang mudah dibodohi seperti anak kecil oleh para orang dewasa.

Pada tanggal 12 November 2022, penulis mengadakan rapat pra-produksi, *script conference*, *reading* naskah kepada semua kru dan pemeran dalam sehari untuk menjelaskan visi dan misi proyek film pendek ini. Dalam rapat ini sutradara menjelaskan visi kepada seluruh kru inti yang terlibat dan kru juga diberi kesempatan untuk bertanya untuk menggali lebih dalam visi yang dimiliki sutradara. Setelah itu, *script conference* dan *Reading* naskah dilakukan agar waktu yang dimiliki penulis dapat dimanfaatkan dengan baik. Pada proses *script conference* dan *reading*, seluruh kru pemeran mencoba untuk memahami isi naskah dari awal sampai akhir untuk kematangan dan latihan mereka masing-masing. Para pemeran melakukan tugasnya dengan sangat baik saat *reading*, tidak ada kendala yang terjadi. Karena lokasi sudah ditentukan oleh penulis pada jauh hari, pada hari yang sama penulis berinisiatif untuk *recce* dan mengajak kru untuk melihat lokasi agar semua kru inti nantinya memiliki gambaran seperti menentukan blocking, mempertimbangkan gangguan suara dan lain sebagainya saat proses pengambilan gambar nanti.

Esok harinya di tanggal 13 November 2022, penulis bersama produser dan *art director* membeli properti dan *wardrobe* yang dibutuhkan untuk keperluan film berupa; tiga buah gasing, tanah liat, baju sekolah dasar, baju anak-anak bergambar Doraemon serta aksesoris seperti topi dan lain sebagainya. Karena didalam naskah juga memerlukan adanya sarang lebah, penulis, produser dan *art director* membuat materi visual berupa sarang lebah menggunakan tanah liat atau yang biasa disebut dengan *clay* dan mencari tutorial pembuatannya lewat internet.

Penulis bersama produser menulis jadwal atau yang biasa disebut dengan *call sheet* pengambilan gambar di lokasi shooting pada tanggal 14 November 2022. Penulis menegaskan proses shooting harus dapat diselesaikan dalam satu hari karena pada naskah film pendek ini hanya terdiri dari scene yang menurut penulis cukup untuk diambil dalam satu hari. Dengan rencana set lokasi dan pengambilan gambar dimulai sejak pagi hari hingga menjelang Maghrib.

## D. PRODUKSI

Hari pengambilan gambar ditentukan pada 15 November 2022 dengan rencana awal yang cukup ambisius, yaitu proses shooting dilakukan dalam satu hari. Namun, karena bulan November merupakan bulan yang cukup memiliki curah hujan yang tinggi, musuh utama film ini adalah hujan.

Pada jam 9 pagi, penulis bersama kru yang bersangkutan mengambil alat. Kendala muncul disaat pengambilan alat yang ternyata syaratnya cukup banyak dan rumit. Di hari pertama, keterlambatan terjadi karena kurangnya manajemen waktu dan banyaknya miskomunikasi.

Cuaca terlihat sangat mendung namun penulis bersama kru tetap optimis dapat terus melanjutkan jadwal yang sudah ditetapkan. Setelah pengambilan alat, seluruh kru langsung



melakukan persiapan dan memulai untuk set lokasi untuk mengejar waktu yang sudah banyak terbang. *Shooting* hari pertama pun dimulai.

Istirahat hanya dilakukan sekali yaitu makan siang dan sholat Dzuhur, setelah itu pengambilan gambar terus dilakukan. Memasuki sore hari, kendala kedua pun muncul. Hujan deras melanda perumahan penulis. Dikarenakan mayoritas pengambilan gambar dilakukan *outdoor*, masalah faktor alam ini tidak dapat penulis dan kru akali. Karena hujan tak kunjung usai dan waktu mulai memasuki Maghrib, penulis dan kru sepakat untuk melanjutkan proses pengambilan gambar pada tanggal 21 November 2022 karena menyesuaikan jadwal masing-masing kru, dengan harapan penuh hari selanjutnya memiliki cuaca yang cukup cerah.



Belajar dari kesalahan sebelumnya, alat sudah langsung disiapkan pada malam harinya, agar saat akan memulai set lokasi tidak ada keterlambatan sama sekali. Penulis dan kru sudah banyak belajar dan mulai menguasai medan. Semua berjalan lancar hingga sore hari kembali datang hujan sampai menjelang Maghrib. Hal ini kembali mendatangkan kendala dimana shooting harus diundur esok hari walau shot yang diperlukan tinggal sedikit dan hampir selesai. Keesokan

harinya, pada tanggal 22 November 2022 dengan penuh syukur semua berjalan lancar mulai dari kru dan pemeran yang datang tepat waktu, para kru menguasai materi dengan cakap dan hari itu matahari sangat cerah. Hanya butuh 3 sampai 4 jam untuk penulis, seluruh kru dan pemeran film pendek ini akhirnya dapat berteriak “*It’s a wrap!*”, sebuah tradisi yang menyenangkan hati dalam dunia perfilman dimana teriakan itu menandakan semua proses pengambilan gambar maupun suara telah usai di masa produksinya.

## **E. PASCA PRODUKSI**

Setelah berbagai drama di masa produksi telah usai, kini penulis bersama dengan *editor* atau dalam film biasa disebut sebagai sutradara kedua masuk ketahap krusial selanjutnya yaitu penyuntingan gambar. Dalam film, penyuntingan gambar dibagi menjadi dua, yaitu *offline editing* dimana *shot-shot* yang diputuskan akan digunakan akan digabungkan menjadi satu dan *online editing* dimana proses penambahan elemen seperti musik *scoring*, *color grading*, *visual effects*, *theme song* dan lain sebagainya.

### **Offline editing**

Proses *offline editing* dimulai dari tanggal 23-30 November 2022. Saat editor memulai proses ini didampingi oleh penulis, penulis merasa kurang pas dengan keputusan yang diambil

oleh *editor*, penulis mulai membantu mengoperasikan proses penyuntingan dengan menggabungkan *shot-shot* pilihannya yang akhirnya juga disetujui juga oleh *editor*.

Tidak ada kendala berarti dalam proses penyuntingan gambar *offline* karena seluruh elemen seperti *shot* dan pengambilan suara telah lengkap dan tidak ada yang hilang.



### Online editing

Setelah proses *offline editing* telah usai atau yang biasa disebut dengan *pitch lock*, penulis dan editor beristirahat selama 2 hari karena padatnya jadwal yang sebelumnya sudah dilalui bersama untuk menghindari proses kreatif yang buntu. Setelah cukup beristirahat dan pikiran sudah kembali segar, penulis dan *editor* melanjutkan proses penyuntingan gambar ke tahap *online editing* pada tanggal 3 Desember 2022. Disini, kendala-kendala baru muncul seperti pemilihan musik *scoring* yang menurut penulis cocok untuk dimasukkan kedalam filmnya, namun kebanyakan darinya memiliki *copyright* yang artinya berbayar. Karena biaya yang membengkak saat proses *shooting* dalam tiga hari pada masa produksi, penulis memutuskan untuk melakukan pencarian musik *scoring* seadanya dengan mengambil musik tanpa *copyright*. Walau memang

tidak sesuai dengan apa yang penulis dan editor inginkan, setidaknya *scoring* ini cukup dapat mewakili tingkah laku dan gerak tiap karakter yang ada dalam film pendek ini.

Kendala selanjutnya ada pada SDM yang kurang menguasai *visual effects*, keinginan penulis bertentangan dengan kemampuan *editor* yang belum dapat menerjemahkan apa yang diinginkan penulis. Namun, penulis sangat mengapresiasi usaha keras yang sudah dilakukan editor



saat proses pembuatan *VFX* lebah yang cukup rumit dan memakan waktu. Hasilnya, penulis cukup puas dengan apa yang sudah diusahakan oleh *editor*. Setelah semua elemen *offline* dan *online editing* telah digabungkan menjadi satu kesatuan, film pendek berjudul “*Sengat*” ini telah selesai dikerjakan sepenuhnya dan sudah siap untuk dipertontonkan di pemutaran alternatif maupun dikompetisikan dalam festival film.

### **Pemutaran Terbatas dan Respon Publik**

Setelah film pendek ini selesai digarap, penulis menghubungi Dosen Pembimbing, Bapak Zaki Habibi lewat *e-mail* dan menyepakati pertemuan untuk bimbingan di gedung fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Indonesia pada tanggal 1 Februari 2023. Di hari itu, Bapak Zaki

Habibi memiliki ide bahwa film ini harus diputar secara tertutup bersama dengan audiens yang lain untuk mendapatkan pandangan dan komentar yang lebih luas.

Setelah film pendek “*Sengat*” selesai diputar, para audiens satu per satu mulai mengomentari film yang dibuat oleh penulis. Salah satu audiens itu adalah *filmmaker* dokumenter



Gunawan atau sapaan akrabnya, Mas Gun. Beliau berkomentar, film ini dapat dengan baik menyampaikan hal yang serius, namun dikemas dengan sangat ringan. Aspek sinematografi juga disebut memiliki sebuah arti di tiap *movement* kameranya, detail latar dan warna yang sangat cocok dengan dunianya dan yang menurut penulis paling krusial, ia menyebutkan *ending* film ini tidak secara paksa memberikan sebuah solusi akan suatu masalah, namun *ending* film ini lebih kepada memberikan cerminan kepada apa yang sedang terjadi di Indonesia, bahwa orang yang berusaha untuk berbuat baik justru terbungkam melawan orang yang berbuat jahat, lebihnya pejabat.

Penulis cukup senang dengan komentar dari Mas Gun karena ini menandakan pesan yang ingin penulis sampaikan tergambar dengan jelas kepada Mas Gun. Beliau juga menambahkan

kekurangan dari film ini ada pada segi teknis seperti *scoring* terasa kosong, dalam beberapa bagian terasa terganggu dengan pergerakan kamera yang terlalu *shaky* yang juga disetujui oleh audiens lainnya.

Komentar Bapak Zaki Habibi lebih berfokus kepada keputusan kreatif penulis untuk membalikkan karakter yang seharusnya anak-anak namun diperankan oleh orang dewasa, begitu juga sebaliknya, karakter yang seharusnya orang dewasa namun diperankan oleh anak-anak membuat film ini menjadi lebih menarik dengan segala metaforanya. Kekurangan dari film ini menurut Pak Zaki Habibi terletak pada perjalanan menuju *mid-point* dimana dialog yang terkesan terlalu panjang tanpa adanya tambahan elemen *shot* yang metaforis membuat penonton akan mudah terdistraksi dari film itu sendiri.

Dari komentar tersebut, penulis menambahkan bahwa keputusan dialog yang cukup panjang pada film ini merupakan hal yang disengaja. Dengan bertaruh penonton akan sedikit bosan, penulis berusaha untuk membuat penonton berfokus kepada detail dialog yang sedang dilontarkan tiap karakter pada bagian tersebut karena menurut penulis, tiap dialog memiliki kekuatan tersendiri untuk menciptakan *character development* maupun tujuan tiap karakter menjadi lebih dalam. Penulis sendiri terinspirasi dari sutradara dan penulis asal Amerika Serikat, Quentin Tarantino dimana dalam tiap filmnya termasuk di film *Inglorious Basterds* (2009), dialog memegang peranan yang sangat penting dalam berjalannya sebuah cerita.

Pada tanggal 2 Februari 2023, penulis membuat pertemuan dengan mahasiswa Jogja Film Academy, Andro Audy Last Chiesa Putra dirumahnya untuk sebuah pemutaran terbatas lainnya.



Setelah menonton film pendek “*Sengat*” bersama dengan rekannya, Andro memberikan komentar yang cukup serupa dengan audiens pada pemutaran terbatas pertama. Andro berkomentar bahwa film ini memiliki penataan gambar yang sangat bagus dengan pengembangan visual yang mencolok. Namun, menurut Andro pematangan dalam segi eksekusinya masih kurang baik karena pemegang teknis yang mungkin masih kurang pengalaman dalam pembuatan film. Tapi tetap saja, menurutnya film ini patut diapresiasi karena pengembangan cerita yang disampaikan dengan unik.

Pada tanggal 25 Februari 2023, pemutaran terbuka diadakan di Perumahan Minomartani, Sleman, Yogyakarta. Karena pada akhirnya tujuan film diciptakan adalah untuk kepentingan publik dan dipertontonkan, penulis mengadakan pemutaran terbuka untuk mengetahui bagaimana respon publik terhadap film pendek “Sengat”.



Salah satu warga mengomentari bahwa film ini memiliki daya tarik tersendiri bagi pribadinya dimana ternyata di dalam lingkungan kecilnya, film karya anak bangsa sudah dapat diciptakan dengan cukup baik. Dengan menampilkan dunia anak-anak seperti permainan gangsing menjadi sebuah *callback* masa kecilnya dimana permainan tersebut sudah sangat jarang ditemui

di era sekarang. Walaupun alur cerita yang menurutnya cukup bagus, ia mempertanyakan mengapa film ini tak cukup memberikan kesadaran kepada penontonnya untuk tidak melakukan hal-hal yang buruk seperti mencuri maupun suap. Penulis secara sengaja tidak memasukan unsur keterlibatan opini diri penulis untuk memberikan sebuah solusi kepada penonton. Menurut penulis, film ini akan menjadi lebih baik bila memberikan sebuah penyampaian cerita yang netral dan membiarkan penonton untuk menginterpretasikan, merenungkan dan mendiskusikan ini secara seksama setelah menontonnya dan pada akhirnya penonton masing-masing lah yang menentukan solusinya.

Pak Edi Singer mewakili bapak dan ibu yang tidak memberikan komentar menyebutkan, cara pandang setiap orang berbeda-beda begitu juga dengan cara pandang penulis. Menurutnya, film ini mengandung unsur budi pekerti yang dimana menurut penulis juga ada namun tidak terlalu muncul ke permukaan. Pak Edi menyarankan bahwa film yang harus penulis garap selanjutnya lebih mengacu kepada unsur budi pekerti dimana di Indonesia saat ini unsur tersebut sedang mengalami krisis. Kembali pada filmnya, Menurut Pak Edi film ini cukup menggambarkan kondisi moral masyarakat Indonesia saat ini dimana dari remaja hingga orang dewasa sudah terlalu banyak kemunafikan seperti yang digambarkan dalam film. Pak Edi sangat mengapresiasi film ini dan menurut Pak Edi penulis harus terus konsisten dalam berkarya.

Warga lain juga berkomentar bahwa film ini sangat mewakili warga Minomartani dimana rakyat biasa selalu dipermainkan oleh orang yang berkuasa. Warga tersebut juga terhibur dengan cara penyampaian film ini yang dilakukan secara ringan dan tidak bertele-tele. Dirinya mempertanyakan mengapa karakter anak kecil di film ini diperankan oleh orang dewasa. Penulis menjawabnya dengan membalikkan karakter menjadi sebuah bagian dari satir pada penyampaian cerita, penulis menggambarkan orang dewasa di Indonesia bertingkah layaknya anak kecil, sedangkan orang dewasa dapat dengan mudah dikelabui layaknya anak kecil.

Walau memang film ini masih banyak kekurangannya, penulis cukup senang dengan semua komentar dan saran dari para audiens dari ketiga pemutaran yang telah dilakukan. Penulis rasa film ini dapat dibilang mendapatkan respon yang cukup positif. Penulis juga dapat banyak belajar dari ketiga pemutaran tersebut melalui segala diskusinya.

## F. ANALISIS KARYA

Tidak hanya soal tertawa bersama lewat komedi satir, film yang penulis buat tentu memiliki pesan yang ingin disampaikan bagi penontonnya. Dalam buku Pengantar Teori Film (Alfathoni, 2020) menjelaskan pengertian film adalah bagian dari komunikasi yang menjadi kepingan paling penting dari sebuah sistem yang dipakai baik individu maupun kelompok yang memiliki fungsi untuk mengirim dan menerima pesan (Ibrahim, 2011). Dalam buku ini juga menyebutkan, film juga dapat diartikan sebagai melukis sebuah gerak yang memanfaatkan cahaya sebagai dokumen sosial dan budaya untuk mengkomunikasikan zaman ketika film tersebut diciptakan. (Ibrahim, 2011).

Pada film ‘Sengat’ ini, penulis memiliki keresahan didalam dirinya akan sebuah virus yang tak kunjung memiliki penawarnya yaitu praktek korupsi dengan segala suap dan kebobrokan lain yang berimbas kepada masyarakat umum khususnya rakyat kecil.

Pesan yang ingin penulis sampaikan pada film ini bukanlah solusi bagi masyarakat Indonesia melainkan ditujukan sebagai kritik sosial. Karena *abuse of power* yang melekat pada diri pejabat maupun penguasa-penguasa pada dasarnya sangat sulit untuk diberantas, penulis justru membuat film ini untuk kembali mengingatkan dan ingin mempertanyakan kepada penontonnya, ‘Setelah menonton film ini, apa yang akan kalian lakukan?’ maupun ‘Ada di pihak manakah kalian sekarang?’. Penulis tidak ingin mendikte dan menyarankan penonton untuk berlaku baik ataupun buruk akan masalah ini, melainkan penulis berniat menjadikan film ini layaknya cermin untuk para penontonnya agar mereka dapat berkaca, merenungkan maupun membuka ruang diskusi akan hal ini bersama-sama dan pada akhirnya, diri penonton masing-masing lah yang menentukan jawabannya.

Film pendek ini sendiri merupakan respon akan masalah yang telah terjadi di Indonesia bertahun-tahun lamanya. Menurut penulis, itulah kekuatan dari masyarakat yang ingin merenungkan dirinya. Pada akhirnya, muncul kembali pertanyaan bagi para penontonnya, “Setelah merenung, film ini adalah responnya. Bagaimana respon yang akan kalian lakukan?”.

## G. PROSPEK KARYA

Penulis dapat melihat prospek karya ini melalui keunikan yang diciptakannya. Film tentang kritik sosial yang terkadang digambarkan secara membosankan dengan penyampaian yang cenderung seperti berpidato, namun pada film ini penulis berusaha membawa film kritik sosial dengan cara yang lebih ringan lewat kehidupan sehari-hari sekelompok anak kecil didalam dunianya. Penulis melihat celah bagaimana cara penyampaian polemik yang kompleks disampaikan dengan cara yang paling ringan menggunakan pendekatan komedi satir.

Penulis menggunakan keputusan kreatifnya dengan membalikkan karakter yang seharusnya diperankan oleh anak kecil diubah menjadi diperankan oleh orang dewasa begitu juga sebaliknya. Awalnya, hal ini merupakan kendala penulis dimana ia kesulitan mencari pemeran anak-anak yang berpengalaman dengan waktu yang singkat. Namun, akhirnya penulis memiliki solusi yang menurut penulis justru menambah keunikan dari pengembangan ceritanya. Di film ini, penulis juga menggunakan pendekatan budaya melalui penyampaian dialognya yang menggunakan Bahasa Jawa dengan intensi pemeran yang kurang berpengalaman dapat memerankan karakternya secara tidak kaku sekaligus melestarikan bahasa daerah kelahiran penulis yang menurut penulis dapat menambah kekuatan film ini.

Dari keunikan tersebut, penulis juga melihat celah untuk film ini mampu bersaing di festival film bergengsi. Seperti contohnya, penulis berniat mendaftarkan film ini di Anti-Corruption Film Festival yang digelar secara tahunan yang diadakan oleh lembaga Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) Republik Indonesia. Walaupun film ini memiliki hal segar dalam penyampaian ceritanya, bukan berarti film ini tidak memiliki kelemahan. Kelemahan tersebut menurut penulis terletak dalam segi teknis yang kurang elok dilihat oleh mata. Banyak pengambilan gambar yang terlalu *shaky* dan lensa yang tidak fokus. Pada beberapa scene juga terlihat pemeran bocor melihat kearah kamera. Namun, dari kelemahan-kelemahan tersebut, penulis tetap yakin film ini akan mampu bersaing dalam festival film bergengsi.

## **BAB III**

### **KESIMPULAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Ketidakadilan sosial maupun kesenjangan sosial masih dapat ditemukan mulai dari kalangan orang dewasa hingga anak-anak, menengah keatas maupun menengah kebawah. Merujuk kepada bagaimana orang tua mendidik anak dan bagaimana anak menyimpulkannya kedalam dunia mereka, film ini menjelaskan bagaimana realita dan kondisi moral bangsa Indonesia melalui kehidupan anak-anak beserta konflik yang mereka alami. Praktek korupsi yang sudah mendarah daging dapat disaksikan hingga kedalam kehidupan anak-anak menggambarkan betapa kacaunya moral bangsa ini. Dengan begitu, film ini diharapkan dapat menjadi cerminan untuk merefleksikan diri para penontonnya dan menjadi rujukan seperti apa yang harus mereka lakukan untuk menjadi versi diri mereka yang lebih maju.

Usaha penulis untuk memotret moral bangsa Indonesia melalui film ini juga diharapkan mampu mewakili masyarakat yang tidak memiliki kesempatan untuk dapat bersuara melalui karya. Dengan rencana film ini akan dilombakan di berbagai festival film, penulis berharap film ini mampu memberikan energi positif dan nafas segar untuk para penontonnya.

Pelestarian budaya juga berperan penting untuk pembentukan karakter masyarakat Indonesia. Namun, alih-laih budaya positif yang dilestarikan justru budaya korupsi yang marak terjadi sampai akar masyarakat. Disini, penulis juga mencoba untuk melawan hal itu dengan cara menyelipkan unsur budaya Bahasa Jawa dengan tujuan adanya pelestarian budaya yang positif didalam lingkaran negatif.

Sejak awal, proses pembuatan film ini dikerjakan dengan cepat. Karena pada tiap tahapnya (development, pra-produksi, produksi, pasca-produksi) dikerjakan dengan terburu-buru. Namun hal itu bukan menjadi alasan penulis untuk film ini menjadi tidak layak dipertontonkan. Penulis tetap memegang tanggung jawab penuh untuk menyelesaikan studinya lebih cepat sesuai dengan kesepakatan keluarga. Alhasil seluruh proses pembuatan film pendek ini dapat

dibilang cukup sukses dalam waktu yang sangat singkat dengan hasil yang memuaskan dengan hanya memiliki satu kendala berarti yaitu; hujan badai di tengah *shooting eksterior*.

## **B. KETERBATASAN KARYA**

Secara keseluruhan, penulis menyadari banyak keterbatasan dalam karya yang telah selesai dibuat oleh penulis. Menurut penulis, keterbatasan yang paling mencolok merupakan terburu-buru dalam menciptakan karya tugas akhir. Awalnya, penulis berniat untuk menciptakan film yang digarap oleh orang-orang yang berkompeten dibidangnya. Dengan rencana matang dan hasil yang lebih maksimal dari segi cerita, sinematografi, pengambilan suara maupun penyuntingan gambar, penulis berniat melombakan film ini ke festival film internasional. Namun, karena waktu dan tanggung jawab yang bertentangan, penulis memutuskan untuk lebih cepat menggarap film ini dengan hasil yang menurut penulis tidak sesuai dengan ekspektasi awalnya.

Keterbatasan kemampuan penulis juga terlihat karena penulis jarang mengoperasikan kamera, berimbas kepada segi sinematografi yang menurut penulis kurang memuaskan. Dari pengambilan suara juga terlalu banyak yang *miss* dan juga dari segi penyuntingan gambar cukup terlihat digarap dengan tergesa-gesa. Namun, dari semua keterbatasan tersebut penulis tetap bersyukur dan mengapresiasi seluruh kru karena dapat menyelesaikan film ini dengan cepat dan hasil yang cukup memuaskan. Penulis berharap nantinya penulis mendapat peluang yang jauh lebih besar demi mencapai cita-cita untuk menjadi sutradara film.

Pada tahap produksi, seharusnya pengambilan gambar hanya dilakukan dalam satu hari. Namun karena cuaca yang tidak mendukung dan mayoritas kebutuhan naskah memerlukan gambar *out door*, tahap produksi diperpanjang dan berdampak pada penambahan budget yang membengkak dan tahap kreasi menjadi sedikit terganggu seperti banyaknya naskah yang tidak *continuity*.

### C. SARAN

Sebelum memberi saran yang menyeluruh, penulis ingin memberi saran agar pembaca tidak mengulangi kesalahan yang telah dilakukan oleh penulis selama masa produksi. Untuk factor cuaca, saran yang dapat penulis berikan merupakan kecakapan dalam time management. Bila memang akhirnya cuaca tak kunjung membaik, diskusilah bersama penulis scenario untuk kemungkinan perubahan lokasi pengambilan gambar.

Saran dari penulis untuk para *filmmaker* selanjutnya yang akan mengerjakan tugas akhir pembuatan karya film pendek adalah banyak belajar dan observasi terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk memilih tema atau cerita yang ingin disampaikan. Karena nyawa dalam film adalah cerita, mematangkan tahap *development* cerita sangat penting dengan cara jangan terburu-buru untuk menyelesaikan naskah yang ditulis. Beberapa riset tentang film yang akan dibuat akan semakin membantu.

Setelah sudah yakin dengan naskah yang telah ditulis, pematangan tahap pra-produksi diperlukan agar nantinya melancarkan proses produksi. Dengan begitu secara otomatis semua hal yang harus dilakukan pada tahap produksi hingga pasca-produksi akan jauh lebih ringan, relatif mudah dan jauh dari masalah. Untuk meminimalisir kekacauan dalam tahap produksi, pada proses pasca-produksi juga harus jeli melihat kematangan jadwal. Tepat waktu, fokus dan disiplin adalah kunci dari kesuksesan pembuatan karya film.

Seorang *filmmaker* juga harus memiliki jiwa *problem solving* yang tinggi. Dengan begitu, hal-hal atau masalah yang muncul secara tidak terduga dapat dengan cepat diselesaikan. Dilain sisi, jiwa kepemimpinan seorang *filmmaker* juga dipertimbangkan. Belajarlah mengatur kru dengan cara yang elegan dan tenang. Dengan begitu kru akan semakin solid satu sama lain dan pemimpin akan semakin dihormati.

## DAFTAR PUSTAKA

### Film

- Joon-ho, Bong. 2019. *Parasite*.
- Bahrani, Ramin. 2021. *The White Tiger*.
- Waititi, Taika. 2019. *Jojo Rabbit*.
- McKay, Adam. 2021. *Don't Look Up*.
- Tarantino, Quentin. 2009. *Inglorious Basterds*.

### Artikel

- StackPath*. (n.d.). Retrieved February 23, 2023, from <https://studioantelope.com/tahap-pra-produksi-film/>
- StackPath*. (n.d.-b). Retrieved February 23, 2023, from <https://studioantelope.com/tahap-produksi-film/>
- CSinema. (2018, January 6). *Tahapan Produksi Film*. CSinema. <http://www.csinema.com/tahapan-produksi-film/>
- diputra, kelvin wira. (2022, March 24). Memahami Tahap Pasca Produksi dalam Pembuatan Film. *Superpixel Indonesia*. <https://www.superpixel.id/blog/tahap-pasca-produksi>

### Jurnal

- Syawie, Mochamad (2011) Kemiskinan dan Kesenjangan Sosial, Jurnal. Hal 214, 215.
- Sipahutar, R.C.H., 2020. KEMISKINAN, PENGANGGURAN DAN KETIDAKADILAN SOSIAL, JCH 3, 47-54. <https://doi.org/10.46965/jch.v3il.120>
- Fallis, A. . (2013). Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Komunikasi & Informasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Kova, G. H., Kuko, K., Maru, M., Muzaferija, M., Paulus, P., & Peterli, P. (2000). *Filmski `anr*.

M.Sn., M. A. M. A., &#38; M.Sn., D. M. (2020). Pengantar teori film. Deepublish.