

**ANALISIS PROSES KREATIF PRODUKSI FILM PENDEK PADA  
RUMAH PRODUKSI ELIO STUDIOS**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia**

**Oleh**

**NOOR SILVIANA MUCHLIS**

**21321178**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**ANALISIS PROSES KREATIF PRODUKSI FILM PENDEK PADA RUMAH  
PRODUKSI ELIO STUDIOS**



**NIDN. 0521128202**

الإسلام جامعة  
الإسلامية  
الإسلامية

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS PROSES KREATIF PRODUKSI FILM PENDEK PADA RUMAH  
PRODUKSI ELIO STUDIOS**

Disusun oleh:  
**NOOR SILVIANA MUCHLIS**  
21321178

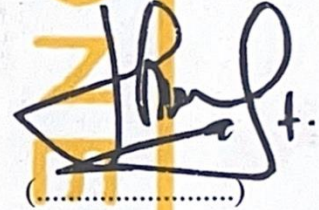
Telah Diuji dan disahkan oleh Dosen Penguji Skripsi  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia

**Pada Hari** : Selasa  
**Tanggal** : 19 Agustus 2025

**Dosen Penguji :**

**Ketua** : **Dr. Herman Felani, S.S., M.A.**  
NIDN. 0521128202

**Anggota** : **Prof. Dr.rer.soc. Masduki, S.Ag., M.Si.**  
NIDN. 0511047202



(.....)



(.....)

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi**  
**Fakultas Ilmu Sosial Budaya**  
**Universitas Islam Indonesia**

  
**Dr. Zaki Habibi., M.Comms**  
NIDN. 0517078104



## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Noor Silviana Muchlis

Nomor Mahasiswa : 21321178

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Islam Indonesia

Dengan ini menyatakan hal – hal sebagai berikut:

1. Selama proses penyusunan skripsi ini, saya tidak melakukan pelanggaran akademik dalam bentuk apa pun, termasuk pada plagiarisme, penggunaan jasa penulisan karya ilmiah oleh pihak lain, atau bentuk pelanggaran lainnya yang bertentangan dengan prinsip dan etika akademik yang dijunjung tinggi oleh Universitas Islam Indonesia.
2. Oleh karena itu, skripsi ini sepenuhnya merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri sebagai penulis, dan bukan merupakan hasil plagiarisme atau karya milik pihak lain.
3. Dalam proses penyusunan skripsi ini, saya memanfaatkan teknologi Generative Artificial Intelligence secara bertanggung jawab dan terbatas pada aspek-aspek berikut:
  - a. [Chat GPT], digunakan untuk [pengecekan tata bahasa].
  - b. [Chat GPT], digunakan untuk [olah data hasil wawancara].
  - c. dan seterusnya.
4. Apabila di kemudian hari, setelah saya dinyatakan lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti yang meyakinkan bahwa skripsi ini bukan merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri, melainkan merupakan hasil plagiarisme atau karya milik pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Islam Indonesia.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Juni 2025

Yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features a portrait of a man and the text '10000', 'METERAL TEMPEL', and '999F2AMX408171149'.

(Noor Silviana Muchlis 21321178)

## **MOTTO**

*“The expert in anything was once a beginner”*

-Helen Hayes-

**“Ambilah satu langkah menuju Aku, maka Aku akan mengambil sepuluh langkah ke arahmu. Berjalanlah ke arah-Ku, maka Aku akan berlari ke arahmu”**

-Allah-

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini dipersembahkan untuk diri sendiri, yang telah bertahan dan terus melangkah meski tak selalu mudah. Untuk keluarga tercinta, sumber kekuatan, doa dan cinta yang tak pernah habis. Dan untuk Elio Studios, terima kasih telah menjadi bagian penting dari perjalanan ini.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh*

*Alhamdulillahirabbil'alamin*, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan, rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “**Analisis Proses Kreatif Produksi Film Pendek pada Rumah Produksi Elio Studios**”. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan umat sepanjang zaman. Semoga kita semua senantiasa berada dalam naungan ajarannya.

Penyusunan penelitian ini tentu tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang tua penulis, Bapak Muchlis dan Ibu Khariroh. Terima kasih atas doa yang tiada henti, pengorbanan, cinta, kesabaran dan dukungan moril maupun materil yang menjadi kekuatan utama dalam setiap langkah penulis.
2. Saudaraku, Mas Riyan, Mba Dewi, Mba Indah, dan Mas Heri. Terima kasih telah menjadi rumah paling tenang, menjadi pendengar terbaik saat semua terasa berat, dan menjadi pelindung saat langkah penulis mulai goyah.
3. Bapak Dr. Herman Felani S.S., M.A selaku dosen pembimbing penulis. Terima kasih atas segala ilmu, kesabaran dan waktu yang dicurahkan untuk mengarahkan setiap bagian dari tulisan ini.
4. Seluruh jajaran dosen dan staf Program Studi Ilmu Komunikasi. Terima kasih atas segala ilmu, proses pembelajaran, dan pelayanan yang memadai selama masa studi penulis hingga selesai.
5. Tim Elio Studios, Mas Ficky, Mas Gin, Mas Salim dan Mas Agit. Terima kasih atas waktu, ilmu, dan sambutan hangat yang penulis terima selama proses penelitian. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi bentuk apresiasi kecil bagi perjalanan Elio Studios.

6. Orang tersayangku, Alfafan dan Kirana. Terima kasih atas segala cinta, dan pengorbanan kalian yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih telah setia mendampingi proses jatuh bangun yang tidak mudah ini dan menjadi bahu yang tak pernah lelah untuk penulis.
7. Sahabat perjuangan dari awal perkuliahan hingga saat ini: Reza, Jihan, Novada, Enbe, Iqbal dan Hunafa. Terimakasih telah menjadi bagian dari proses belajar, bertumbuh, bertahan, selama masa perkuliahan ini.
8. Sahabat tercinta: Rara, Cantika, Adis, Milan, Balqis, dan Nasywa. Terima kasih atas persahabatan yang tumbuh bersama waktu, atas segala hal yang tidak pernah berubah, serta semangat-semangat kecil yang selalu kalian berikan hingga saat ini.
9. Seluruh teman-teman penulis terutama teman satu bimbingan, Motek, Tlembo, dan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih telah menjadi tempat berbagi banyak hal dan menemani penulis di masa akhir perkuliahan ini.
10. Terakhir, untuk diri saya sendiri Noor Silviana Muchlis. Terima kasih untuk tetap bertahan, bahkan saat rasanya ingin berhenti. Terima kasih telah menyelesaikan apa yang sudah dimulai, meski prosesnya panjang, melelahkan, dan seringkali penuh ketidakpastian.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat berguna bagi penulis untuk perbaikan ke depan. Untuk semua pihak yang terlibat, semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT dan menjadi Pahala Jariah. *Aamiin Ya Rabbal Alamin.*

***Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<b>SURAT PERNYATAAN AKADEMIK</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Tinjauan Pustaka .....	8
1.5.1 Penelitian Terdahulu .....	8
1.5.2 Landasan Teori .....	15
1.6 Metodologi.....	20
1.6.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	20
1.6.2 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	21
1.6.3 Pemilihan Narasumber.....	21
1.6.4 Pengumpulan Data.....	21
1.6.5 Analisis Data .....	22
<b>BAB II GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN</b> .....	<b>23</b>
2.1 Sejarah dan Profil Elio Studios .....	23
2.2 Pendirian CV. Elio Kreatama dan Perkembangan Elio Studios .....	24
2.3 Perjalanan Menuju Pengesahan Badan Hukum .....	25
2.4 Tantangan dalam Membangun Ekosistem Film di Magelang .....	25
2.5 Strategi Rekrutmen Tim Awal .....	25
2.6 Peran Teknologi dan Inovasi dalam Perjalanan Elio Studios .....	25

2.7	Respon pasar terhadap Karya Perdana Elio Studios.....	26
2.8	Logo dan Filosofi Elio Studios.....	26
2.9	Struktur CV. Elio Kreatama.....	27
2.10	Visi dan Misi Elio Studios.....	27
2.11	Lokasi Elio Studios.....	28
2.12	Karya dan Prestasi Elio Studios.....	28
<b>BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>33</b>
3.1	Temuan Penelitian.....	34
3.1.1	Proses Kreatif dalam Tahap Pra-Produksi film Elio Studios.....	34
3.1.2	Proses Kreatif dalam Tahap Produksi Film Elio Studios.....	43
3.1.3	Proses Kreatif dalam Tahap Pasca-Produksi Film Elio Studios.....	50
3.1.4	Kolaborasi Kreatif Antar Departemen Elio Studios.....	61
3.2	Pembahasan.....	71
3.2.1	Proses Kreatif dalam Tahap Pra-Produksi Film Elio Studios.....	71
3.2.2	Proses Kreatif dalam Tahap Produksi Film Elio Studios.....	77
3.2.3	Proses Kreatif dalam Tahap Pasca-Produksi Film Elio Studios.....	81
3.2.4	Kolaborasi Kreatif Antar Departemen Elio Studios.....	85
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>		<b>88</b>
4.1	Kesimpulan.....	89
4.2	Keterbatasan Penelitian.....	91
4.3	Saran.....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Penelitian Terdahulu .....	10
Tabel 2. 1 List Karya dan Prestasi Elio Studios .....	28
Tabel 2. 2 Poster Karya Elio Studios .....	29
Tabel 3. 1 Narasumber Peneliitian.....	33

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Festival Film Dokumenter 2023.....	4
Gambar 2. 1 Kantor Elio Studios.....	24
Gambar 2. 2 Logo Elio Studios .....	26
Gambar 2. 3 Struktur CV. Elio Kreatama .....	27
Gambar 2. 4 Lokasi Elio Studios.....	28

## ABSTRAK

**Noor Silviana Muchlis 21321178. Analisis Proses Kreatif Produksi Film Pendek Pada Rumah Produksi Elio Studios. Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2025.**

Produksi film pendek merupakan proses kreatif yang kompleks dan penuh tantangan, khususnya ketika dilakukan oleh rumah produksi skala kecil dengan keterbatasan sumber daya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses kreatif produksi film pendek di Elio Studios, dengan menekankan antara aspek teknis yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, kemudian dikaitkan dengan teori empat tahap proses kreatif Graham Wallas yang meliputi *Preparation*, *Incubation*, *illumination*, dan *Verification*. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses kreatif di Elio Studios berjalan secara kolaboratif dan fleksibel, dengan komunikasi yang terbuka antar anggota tim. Pada tahap pra-produksi, proses kreatif mencerminkan *Preparation* melalui penggalan ide personal dan isu sosial, *Incubation* ketika ide dibiarkan mengendap, *Illumination* saat muncul gagasan yang lebih jelas, serta *Verification* melalui penyusunan skenario final yang menimbang aspek teknis. Pada tahap produksi, proses lebih menonjolkan *Illumination* dan *Verification*, dengan adanya momen *Incubation kecil* ketika ide-ide spontan muncul di lokasi syuting dan segera diolah menjadi keputusan kreatif. Sementara itu, tahap pasca-produksi menunjukkan dominasi *Verification* melalui proses penyuntingan dan desain suara, disertai dengan *Illumination* ketika tim menemukan cara baru untuk memperkuat ritme, emosi, dan makna film.

**Kata kunci:** Produksi Film Pendek, Proses Kreatif, Rumah Produksi, Kolaborasi.

## **ABSTRACT**

**Noor Silviana Muchlis 21321178. *Analysis of the Creative Process in Short Film Production at Elio Studios*. Bachelor's Thesis. Communication Science Study Program, Faculty of Socio-Cultural Sciences, Islamic University of Indonesia. 2025.**

*Short film production is a complex and challenging creative process, especially when carried out by small-scale production houses with limited resources. This study aims to provide an in-depth description of the creative process in short film production at Elio Studios, focusing on the technical aspects of pre-production, production, and post-production, and linking these to Graham Wallas' four-stage creative process theory, which includes Preparation, Incubation, Illumination, and Verification. The approach used is descriptive qualitative, with data collection techniques including in-depth interviews, observation, and documentation. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model. The research findings indicate that the creative process at Elio Studios is collaborative and flexible, with open communication among team members. During the pre-production stage, the creative process reflects Preparation through the exploration of personal ideas and social issues, Incubation when ideas are allowed to settle, Illumination when clearer ideas emerge, and Verification through the development of the final script that considers technical aspects. During the production phase, the process emphasizes Illumination and Verification, with small moments of Incubation when spontaneous ideas emerge on set and are quickly transformed into creative decisions. Meanwhile, the post-production phase is dominated by Verification through editing and sound design processes, accompanied by Illumination when the team discovers new ways to enhance the film's rhythm, emotion, and meaning.*

**Keywords:** *Short Film Production, Creative Process, Production House, Collaboration.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film memiliki sejarah panjang sebagai salah satu wadah seni dan hiburan semenjak akhir abad ke-19 (Alfathoni & Manesah 2020). Dengan adanya perjalanan yang panjang, industri film saat ini menjadi salah satu sektor kreatif yang menjadi peran penting dalam dunia hiburan, ekonomi dan budaya secara global (Paksiutov, 2021). Sejarah film bermula dari perkembangan fotografi dan optik yang menjadi awal mula munculnya sinema untuk menciptakan gambar bergerak (Bordwell & Thompson, 2019). Para temuan asal Amerika Thomas Edison dan asistennya William Kennedy berkontribusi dalam perkembangan teknologi film, mereka menciptakan *Kinetoscope* yaitu perangkat yang dapat digunakan untuk melihat gambar bergerak melalui lubang intip. Penemu lain Auguste dan Louis Lumiere berhasil mengembangkan *Cinematographe*, yaitu sebuah alat yang digunakan untuk merekam, memproses dan mendistribusikan sebuah film ke layar (Bordwell & Thompson, 2019).

Industri film terus mengalami perkembangan pada awal abad ke-20 terutama di Amerika Serikat dengan munculnya Hollywood sebagai pusat produksi dunia. Pada tahun 1920-1930 sistem studio muncul dan memungkinkan produksi film dalam skala besar, kemudian pada masa ini inovasi teknologi suara dalam film juga diterapkan pertama kalinya dalam *The Jazz Singer* 1927 (Dixon & Foster, 2018). Perilisan *The Jazz Singer* juga menjadi awal percepatan inovasi dari peralihan film bisu ke film bersuara (Dixon & Foster, 2018). Pada dekade 1930 teknologi film berwarna juga mulai diperkenalkan dan mengalami puncak kepopuleran pada 1950-an yang menghadirkan film-film seperti *The Wizard of Oz* (1939) dan *Gone With The Wind* (1939) kedua film tersebut menjadi contoh awal penggunaan *Technicolor* dalam film (Stroupe, 2024).

Perkembangan industri film saat ini sudah menjadi milik dunia, tidak hanya terbatas pada Hollywood. Berbagai negara mulai mengadopsi teknologi dan teknik sinematografi dari Eropa dan Amerika, termasuk Indonesia. Pengaruh film dari Eropa dan Amerika sudah terasa sejak adanya produksi film pertama di Indonesia, yaitu *Loetong Kasaroeng* yang diproduksi pada masa kolonial tahun 1926 (Zuhelmi et al., 2022). Sejak saat itu, industri perfilman Indonesia terus berkembang, mengalami berbagai fase transformasi dari zaman kolonial hingga era modern. Perkembangan ini ditandai dengan munculnya rumah produksi lokal yang semakin kreatif dan inovatif, seperti Elio Studios, yang tidak hanya sekadar

memproduksi film, tetapi juga turut membentuk narasi dan identitas kebudayaan melalui karya sinematografinya.

Kemunculan generasi baru sineas muda Indonesia juga menjadi angin segar bagi perkembangan industri film nasional. Mereka hadir dengan perspektif yang lebih segar, berani mengangkat isu-isu sosial yang relevan, serta menghadirkan narasi yang lebih inklusif dan kritis terhadap realitas masyarakat. Film-film seperti *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak* (2017) karya Mouly Surya dan *Yuni* (2021) karya Kamila Andini menjadi contoh bagaimana karya anak bangsa mampu meraih pengakuan di kancah internasional melalui pendekatan artistik yang kuat dan konten yang bermakna. Kebangkitan sineas muda ini juga memperkuat sinergi antara seni, teknologi, dan isu sosial dalam satu kesatuan karya yang memperkaya khazanah perfilman nasional (Prayogo et., 2021).

Di sisi lain, tantangan dalam industri perfilman Indonesia juga tidak sedikit. Raysharie et al (2025) mengatakan masalah klasik seperti pembajakan, keterbatasan distribusi di daerah, minimnya dukungan infrastruktur perfilman, hingga kurangnya kebijakan perlindungan terhadap pelaku industri kreatif masih menjadi hambatan serius. Namun demikian, berbagai upaya dari pemerintah dan komunitas film terus dilakukan, mulai dari pemberian insentif produksi, pelatihan sumber daya manusia, hingga penyelenggaraan festival film lokal untuk mendorong apresiasi masyarakat terhadap karya dalam negeri (Riswanto et al., 2023). Dengan pendekatan yang lebih komprehensif dan kolaboratif, industri film Indonesia diharapkan dapat terus berkembang dan berkontribusi dalam membentuk kesadaran budaya serta membangun identitas nasional yang kuat di tengah arus globalisasi.

Dalam industri film, film pendek telah menjadi medium kreatif yang signifikan yang memungkinkan sineas mengeksplorasi narasi dalam format padat dan intensif. Menurut Komara (2021) durasi merupakan elemen kunci yang membentuk pengalaman sinematik, dan film pendek memperlihatkan potensi unik dalam menghasilkan narasi yang kuat dalam waktu singkat. Walsh (2022) menegaskan bahwa durasi film pendek bukan sekadar batasan waktu, melainkan sebuah strategi artistik yang memungkinkan sineas untuk menciptakan pengalaman audio-visual yang tajam dan bermakna. Dalam konteks ini, film pendek cenderung lebih fokus pada momen-momen kritis, estetika yang padat, dan penyampaian pesan yang langsung (Saputra & Loisa, 2021).

Fenomena ini juga didukung oleh kemunculan berbagai festival film pendek baik di tingkat lokal maupun internasional, seperti Minikino Film Week, Europe on Screen, hingga Sundance Short Film Festival, yang memberikan ruang apresiasi dan eksposur bagi karya-

karya film pendek Indonesia. Platform digital seperti YouTube, Vimeo, dan festival daring lainnya turut memperluas akses penonton terhadap film pendek, sekaligus membuka peluang distribusi dan jaringan bagi para pembuat film. Keberadaan komunitas film di berbagai daerah juga berperan besar dalam membangun ekosistem perfilman yang lebih inklusif dan partisipatif, menjadikan film pendek sebagai medium yang tidak hanya artistik tetapi juga edukatif dan transformatif dalam menyampaikan isu-isu sosial yang relevan.

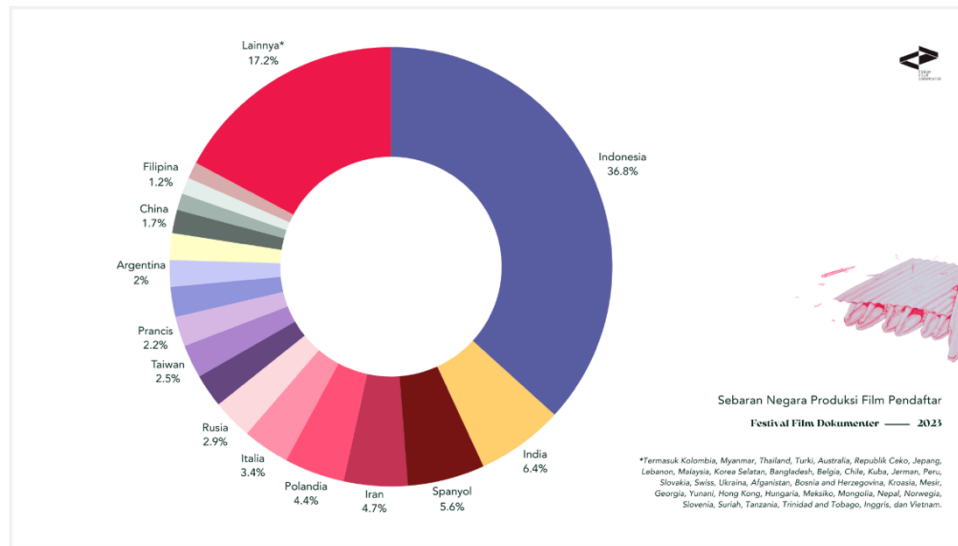
Lebih jauh lagi, perkembangan film pendek di Indonesia mencerminkan dinamika budaya dan sosial masyarakat yang kompleks. Banyak sineas memanfaatkan film pendek untuk menyuarakan perspektif minoritas, kritik sosial, hingga isu lingkungan yang kerap luput dari perhatian media arus utama (Setiawan, 2018). Format yang fleksibel dan biaya produksi yang relatif rendah membuat film pendek menjadi sarana ekspresi yang efektif, terutama bagi sineas independen yang ingin menyampaikan gagasan tanpa tekanan komersial yang besar (Nugroho, 2021). Dengan demikian, film pendek bukan hanya menjadi pijakan awal dalam karier seorang sineas, tetapi juga sebagai instrumen perubahan sosial yang memiliki kekuatan dalam membentuk opini publik dan membangun kesadaran kolektif melalui narasi visual yang kuat dan reflektif.

Zinalabedini & Bakhtiari (2024) lebih lanjut mengungkapkan bahwa pendekatan film pendek memungkinkan sineas untuk menciptakan resonansi emosional yang intens melalui komposisi visual dan narasi yang terkonsentrasi. Hal ini menjadikan film pendek sebagai laboratorium eksperimental bagi para pembuat film untuk mengasah keterampilan artistik dan teknis mereka. Penelitian Carter et al. (2016) menunjukkan bahwa film pendek seringkali menjadi titik awal bagi sineas muda untuk mengembangkan visi artistik dan *storytelling* mereka sebelum merambah ke format film panjang.

Industri film Indonesia terus menghadapi tantangan untuk mengejar film asing di pasar domestik, hal ini mendorong sineas lokal untuk meningkatkan kualitas produksi hingga film nasional mengalami peningkatan tertinggi dalam sejarah pada tahun 2019, 15 film nasional dengan penjualan tiket lebih dari 1 juta (PT Bursa Efek Indonesia, 2020). Hal tersebut menunjukkan eksistensi film pendek sebagai wadah yang dinamis dan relevan dalam industri kreatif, tidak hanya sebagai bentuk ekspresi sinematik namun juga sebagai titik awal bagi para sineas muda untuk mengeksplorasi kreativitas dan keterampilan sebelum beralih ke dalam produksi film panjang (Setiawan, 2018).

Dukungan terhadap film pendek di Indonesia terbukti sangat kuat, yang tercermin dari berbagai festival dan kompetisi yang diselenggarakan baik oleh pemerintah maupun komunitas independen. Salah satu bukti konkret adalah program “Layar Indonesia” dari

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek), yang secara konsisten mencatat peningkatan partisipasi sineas setiap tahunnya - dari 310 proposal pada 2021, meningkat menjadi 443 proposal pada 2022, dan mencapai puncak 675 proposal pada 2023 (*Kemendikbudristek Kembali Gelar Kompetisi Film Pendek 2023 “Layar Indonesiana,”* 2023).



**Gambar 1. 1 Data Festival Film Dokumenter 2023**  
(Sumber: <https://ffd.or.id/>)

Semakin menguatkan ekosistem film pendek Indonesia, Festival Film Dokumenter (FFD) 2023 edisi ke-22 mengungkapkan data yang membanggakan. Dari total 408 film yang masuk ke festival tersebut, 150 film di antaranya berasal dari Indonesia - sebuah capaian yang menunjukkan antusiasme dan produktivitas tinggi para sineas dalam menghasilkan karya berkualitas. Festival bergengsi seperti Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF) turut meneguhkan posisi film pendek, dengan lonjakan peserta sebesar 700% pada festivalnya yang ke-17 (Arifianto et al., 2023). JAFF, yang telah eksis sejak 2006 di Yogyakarta, diakui sebagai salah satu otoritas film terkemuka di Asia karena kerja samanya dengan *Network for the Promotion of Asia Cinema* (NETPAC), sebuah organisasi yang melibatkan beragam pemangku kepentingan mulai dari pembuat film, kritikus, distributor, penyelenggara, hingga akademisi (Suwanto, 2017).

Melihat bagaimana dukungan terhadap eksistensi film pendek melalui ajang kompetisi dan festival, memberikan perhatian lebih terhadap rumah produksi yang memiliki peran penting dalam proses kreatif di dalamnya. Menurut Anggasari (2018) Proses kreatif dalam sebuah produksi film merupakan hal utama yang menentukan kualitas dan hasil dari

sebuah karya, terutama pada film pendek. Seluruh tahapan produksi, mulai dari pengembangan ide, pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi membutuhkan kerjasama dari berbagai aspek kreatif yang biasanya dikelola oleh komunitas maupun rumah produksi (Angela, 2023). Rumah produksi (*Production House*) sendiri berperan sebagai entitas yang bertanggung jawab atas keseluruhan proses, dari awal hingga proses distribusi. Selain itu, rumah produksi juga berfungsi sebagai fasilitator yang menuangkan visi untuk menghubungkan ide awal dan akhir agar menjadi sebuah karya visual yang dapat dinikmati (Angela, 2023).

Menurut Anggasari (2018) Proses kreatif dalam sebuah produksi film merupakan hal utama yang menentukan kualitas dan hasil dari sebuah karya, terutama pada film pendek. Selain aspek teknis dalam produksi film, aspek kreativitas juga tidak kalah penting dalam sebuah produksi film. Kreativitas berperan sebagai landasan dalam melahirkan gagasan baru, mengolah pengalaman, dan menghadirkan sebuah karya yang bernilai. Menurut Munandar (1999), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data atau informasi yang sudah ada, sementara Guilford (dalam Ali & Asrori, 2005) menekankan bahwa kreativitas melibatkan cara berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai alternatif solusi untuk suatu permasalahan. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas bukan hanya sekadar melahirkan ide cerita, tetapi juga mencakup kemampuan tim produksi untuk menyesuaikan diri dengan keterbatasan, menyusun strategi, dan menemukan cara baru dalam menyelesaikan tantangan di lapangan. Dalam konteks perfilman, khususnya film pendek, kreativitas menjadi modal utama untuk menghadirkan karya yang kuat meskipun dengan keterbatasan sumber daya. Elio Studios menjadi contoh nyata bagaimana proses kreatif dapat diterapkan secara konsisten dalam setiap tahapan produksi. Keberhasilan mereka tidak hanya terletak pada aspek teknis, tetapi juga pada bagaimana tim mampu memadukan ide, visi artistik, serta kondisi nyata di lapangan menjadi sebuah karya yang utuh.

Elio Studios hadir sebagai salah satu rumah produksi independen di kota Magelang, Jawa Tengah, di bawah naungan CV. Elio Kreatama yang berperan aktif dalam industri film. Elio Studios berkembang dari proyek kecil dengan keterbatasan sumber daya hingga menjadi *production house* yang berfokus pada produksi film pendek dan berbagai karya visual lainnya. Minimnya ekosistem rumah produksi di Magelang, Elio Studios berhasil membuktikan eksistensinya sebagai rumah kreatif independen di Magelang yang mampu bertahan dan menghasilkan karya berkualitas yang diakui secara luas. Keberhasilan tersebut terlihat dari salah satu karya film mereka yang berjudul “Ibu Ora Sare” dengan genre drama yang meraih

berbagai penghargaan seperti, penghargaan Layar Indonesia di Jogja -NETPAC Asian Film Festival 2021, serta meraih Grand Winner di Internasional Film Festival (IFF) Australia 2022. Prestasi tersebut membuktikan meskipun Elio Studios tergolong sangat baru pada saat itu, mereka mampu menghasilkan karya yang berkualitas.

Keunikan Elio Studios terletak pada cara mereka membangun proses kreatif di tengah keterbatasan sumber daya sebagai rumah produksi independen di daerah. Meskipun tidak memiliki dukungan besar seperti studio di kota-kota besar, Elio Studios mampu melahirkan karya yang diakui secara nasional maupun internasional. Kreativitas tim produksi mereka tampak dari pemilihan tema-tema sosial yang dekat dengan kehidupan masyarakat, pengolahan ide menjadi cerita yang menyentuh, serta strategi kolaborasi yang solid dalam setiap tahapan produksi. Dengan karakteristik ini, Elio Studios tidak hanya menempatkan film pendek sebagai medium ekspresi artistik, tetapi juga sebagai sarana untuk memperlihatkan bahwa keterbatasan justru dapat memunculkan inovasi dan pendekatan kreatif yang khas. Hal inilah yang menjadikan Elio Studios menarik untuk diteliti, khususnya dalam konteks bagaimana proses kreatif dijalankan secara menyeluruh mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis proses kreatif produksi film di Elio Studios sebagai rumah produksi independen yang terus menunjukkan eksistensinya di kancah perfilman nasional maupun internasional.

Dengan mempertimbangkan keunikan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis bagaimana proses kreatif dijalankan di Elio Studios dalam setiap tahap produksi film pendek, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Penelitian ini tidak hanya menyoroti hasil akhir berupa sebuah film, tetapi juga berusaha memahami dinamika kerja kreatif di balik layar yang melibatkan kolaborasi, pengelolaan ide, hingga strategi produksi di tengah keterbatasan sumber daya.

Untuk memperkuat analisis, penelitian ini menggunakan dua landasan teori. Pertama, kerangka produksi film dari Bordwell & Thompson (2019) yang membagi proses produksi ke dalam tiga tahap utama yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi yang saling berkaitan. Kedua, teori proses kreatif dari Graham Wallas (1926) yang menjelaskan empat tahap berpikir kreatif, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Kedua teori ini dipilih karena mampu saling melengkapi. Kerangka produksi Bordwell & Thompson (2019) digunakan untuk menjelaskan teknis produksi, sedangkan teori empat tahap proses kreatif dari Wallas (1926) memberikan perspektif mengenai bagaimana kreativitas berkembang dalam setiap tahap produksi.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana rumah produksi independent seperti Elio Studios membangun kreativitas kolektif, sekaligus memperlihatkan bahwa keterbatasan bukan penghalang untuk menghasilkan karya berkualitas yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana Elio Studios menjalankan proses kreatif dalam produksi film pendek?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis proses kreatif dalam produksi film pendek di Elio Studios, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretik maupun praktis, yaitu:

### **1. Manfaat Teoritik**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam bidang *Media Creative*, khususnya terkait produksi film yang meliputi proses kreatif di dalamnya. Selain itu, penelitian juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas dinamika proses kreatif dalam produksi film terutama pada rumah produksi *independent*. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi pijakan awal untuk eksplorasi lanjut mengenai praktik kreatif di industri film lokal.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para sineas, mahasiswa atau pihak lain yang tertarik dengan produksi film. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk Elio Studios serta dapat mendorong perkembangan industri film khususnya di daerah yang memiliki ekosistem perfilman yang terbatas dan dapat dijadikan acuan bagi rumah produksi lain dalam membangun sistem produksi yang adaptif dengan keterbatasan sumber daya.

## 1.5 Tinjauan Pustaka

### 1.5.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan sebuah upaya peneliti untuk mencari inspirasi dan perbandingan. Penelitian terdahulu membantu peneliti dalam Menyusun, memposisikan, dan menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

Pertama, penelitian oleh Muhammad Ali Mursid, Triadi Sya'dian, dan Fabio Canavaro dengan judul “Analisis Proses Kreatif Tahapan Pra Produksi Film Fiksi ATMA”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis proses kreatif yang dilakukan film “ATMA” pada tahap pra-produksi. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses kreatif dalam pra-produksi film “ATMA” sangat menentukan kelancaran produksi. Pemilihan ide dan penulisan *scenario* dilakukan melalui *brainstorming* intensif untuk menghasilkan cerita yang kuat dan relevan. Penyusunan anggaran dirancang secara detail agar produksi berjalan tanpa kendala finansial. Pemilihan kru harus dilakukan dengan mempertimbangkan keterampilan teknis dan kerjasama tim. *Hunting* lokasi dilakukan dengan cermat untuk mendukung estetika film. Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa perencanaan yang matang dan koordinasi tim yang baik dalam pra-produksi berperan besar dalam kesuksesan keseluruhan produksi.

Kedua, penelitian oleh Danang Prasetyo dan Fajar Junaedi dengan judul “*Producer’s Role in Production Management of The Short Film Piknik Panik*” penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan pengambilan data melalui wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menyoroti peran produser dalam proses kreatif produksi film. Hasil dari penelitian ini adalah proses produksi film melibatkan tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dengan peran kreatif yang sangat bergantung pada koordinasi antara sutradara, produser, dan kru teknik. Penelitian ini menjelaskan bahwa setiap tahapan produksi memiliki tantangan tersendiri, seperti keterbatasan anggaran dan waktu, yang kemudian dapat diatasi dengan strategi kreatif dan efisiensi dalam pengelolaan sumber daya. Aspek kreatif dalam penelitian ini menjadi faktor penting dalam menghasilkan sebuah karya sehingga dapat tersampaikan dengan efektif kepada *audiens*. Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian

ini yang terletak pada kesamaan *focus* terhadap proses kreatif dalam produksi film namun lebih menekankan pada kerja sama menjadi kunci utama dalam produksi film.

Ketiga, penelitian oleh Sri Wahyuni dan Triadi Sya'dian dengan judul “Analisis Proses Kreatif Produksi Film pada Komunitas Fisabilillah *Production* (FISPRO) Kota Medan” Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan observasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan proses kreatif terjadi melalui tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam tahap pra-produksi, proses pengembangan ide dan *scenario* menjadi fondasi utama dalam menentukan ke mana arah film. Perencanaan yang matang dan penyusunan tim sangat berpengaruh terhadap kelancaran pada tahap produksi. Kreativitas tim dalam mengimplementasikan konsep yang telah dirancang akan di uji selama tahap produksi berlangsung. Tahap pasca-produksi menjadi faktor penting dalam penyempurnaan tahap akhir melalui proses *editing*, penyempurnaan audio, dan strategi distribusi agar film dapat diterima penonton. Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini karena sama-sama menyoroti bagaimana kolaborasi dalam proses kreatif menjadi penentu karya yang berkualitas.

Keempat, penelitian oleh Oluyinka Smart Babalola dengan judul “*Organizing, Planning and Developing Visual Style in Screen Directing during Pre-Production*” Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan perspektif partisipan-observasi. Penelitian ini menyoroti peran sutradara dalam keseluruhan tahap produksi terutama pasca-produksi, sutradara tidak hanya bertanggung jawab atas segala aspek kreatif, tetapi juga harus memahami aspek teknis lainnya. Komunikasi sutradara dengan seluruh tim produksi merupakan kunci dan faktor utama dalam penentuan tampilan visual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tahap pra-produksi merupakan tahap dengan kehati-hatian yang sangat tinggi dengan segala aspek harus dipersiapkan secara matang sebelum memasuki proses produksi yang mencakup, penyusunan *scenario*, pembuatan *shot list*, *storyboard*, *floor plan*, perekrutan kru, pemilihan lokasi, serta latihan untuk para aktor. Kesalahan yang dibuat dalam tahap pra-produksi akan menimbulkan masalah lain dalam tahap produksi sehingga akan menghambat seluruh proses nantinya. Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian

ini karena sama-sama membahas bagaimana proses produksi berlangsung namun melalui sudut pandang sutradara.

Kelima, penelitian oleh Syifa' Gahits Nabila dan Titus Soepomo Adji dengan judul "Proses Kreatif Penyutradaraan Dokumenter Performatif Film *Sungai* Oleh Tonny Trimarsanto". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi film dan naskah, serta dokumentasi. Penelitian ini menyoroti bagaimana Trimarsanto mengadaptasi pendekatan eksperimental dalam penyutradaraannya yang menekankan pada aspek subjektivitas dan fleksibilitas, tetapi tetap dalam kerangka yang terstruktur. Menggunakan teori berpikir kreatif Graham Wallas, penelitian ini menguraikan empat tahap berpikir kreatif yang meliputi *Preparation* (persiapan), *Incubation* (inkubasi), *Ilumination* (iluminasi), dan *Verification* (verifikasi). Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bagaimana seorang sutradara mengembangkan ide, melakukan riset, serta mengadaptasi metode penyutradaraan yang fleksibel. Penelitian relevan dengan penelitian peneliti karena sama-sama mengkaji tentang proses kreatif produksi film, meskipun *Sungai* merupakan film *documenter* sedangkan penelitian milik peneliti lebih ke dalam aspek produksi film pendek.

**Tabel 1. 1 Tabel Penelitian Terdahulu**

No	Judul dan Peneliti	Metode	Temuan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Analisis Proses Kreatif Tahapan Pra Produksi Film Fiksi ATMA (Muhammad Ali Mursid Alfathoni, Triadi Sya'dian, Fabio Canavaro, 2025)	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis proses kreatif yang dilakukan film "ATMA" pada tahap pra-produksi. Proses pengumpulan	Hasil dari penelitian ini adalah program Khazanah Trans 7 episode Khazanah Etalase memiliki format yaitu program <i>magazine</i> yang bersifat <i>heterogeny</i> . Proses produksinya sendiri meliputi tiga tahapan produksi yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam pra-produksi reporter program Khazanah Trans 7	Perbedaan penelitian ini terletak pada objek dan cakupan penelitian, penelitian ini hanya berfokus pada tahap pra-produksi, seperti

		data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen.	melakukan pencairan tema yang kemudian di presentasikan ( <i>pitching</i> ), apabila disetujui maka dilanjutkan dalam bentuk naskah. Pada proses produksi naskah diubah dalam bentuk audio visual yang dimulai melalui tahap <i>visual pitching</i> , <i>shooting</i> , pengiriman gambar, pegeditan naskah, dan <i>voice over</i> . Pada tahap akhir yaitu pasca-produksi dilakukan proses finalisasi sebelum ditayangkan melalui pengeditan gambar, <i>voice over</i> , <i>liting</i> , <i>mixing</i> , <i>quality control</i> , dan <i>mastering</i> hingga siap untuk ditayangkan.	pemilihan ide, penulisan <i>scenario</i> , perencanaan anggaran hingga pemilihan kru.
2.	<i>Producer's Role in Production Management of The Short Film Piknik Panik</i> (Danang Prasetyo dan Fajar Junaedi, 2023)	penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan pengambilan data melalui wawancara dan dokumentasi.	Penelitian ini menyoroti peran produser dalam proses kreatif produksi film. Hasil dari penelitian ini adalah proses produksi film melibatkan tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dengan peran kreatif yang sangat bergantung pada koordinasi antara sutradara, produser, dan kru teknik. Penelitian ini menjelaskan bahwa setiap tahapan produksi memiliki tantangan tersendiri, seperti keterbatasan anggaran dan waktu, yang kemudian dapat diatasi	Perbedaan penelitian ini terletak pada aspek yang dikaji, penelitian ini membahas peran produser dalam manajemen produksi film <i>piknik panik</i> , dengan menitikberatkan pada penganggaran, penyusunan jadwal, dan koordinasi kru dalam setiap tahap produksi.

			dengan strategi kreatif dan efisiensi dalam pengelolaan sumber daya. Aspek kreatif dalam penelitian ini menjadi faktor penting dalam menghasilkan sebuah karya sehingga dapat tersampaikan dengan efektif kepada <i>audiens</i> .	
3.	Analisis Proses Kreatif Produksi Film pada Komunitas Fisabilillah Production (FISPRO) Kota Medan (oleh Sri Wahyuni dan Triadi Sya'dian, 2020)	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan observasi	Hasil dari penelitian ini menunjukkan proses kreatif terjadi melalui tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam tahap pra-produksi, proses pengembangan ide dan <i>scenario</i> menjadi fondasi utama dalam menentukan ke mana arah film. Perencanaan yang matang dan penyusunan tim sangat berpengaruh terhadap kelancaran pada tahap produksi. Kreativitas tim dalam mengimplementasikan konsep yang telah dirancang akan di uji selama tahap produksi berlangsung. Tahap pasca-produksi menjadi faktor penting dalam penyempurnaan tahap akhir melalui proses <i>editing</i> , penyempurnaan audio, dan strategi distribusi agar film dapat diterima penonton.	Perbedaan penelitian ini terletak pada objek, dan pendekatan analisis. Penelitian ini mengulik proses kreatif produksi film di sebuah komunitas Fisabilillah <i>Production</i> (Fispro) yang berorientasi pada dakwah. Penelitian ini menitikberatkan pada strategi kreatif dalam pengembangan ide, <i>mise-en-scene</i> , serta teknik produksi yang digunakan.

4.	<i>Organizing, Planning and Developing Visual Style in Screen Directing during Pre-Production</i> (Oluyinka Smart Babalola, 2022)	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan perspektif partisipan-observasi penelitian ini didasarkan pada pengalaman langsung penulis dalam produksi film dan pengajaran di bidang sinematografi.	Penelitian ini menyoroti peran sutradara dalam keseluruhan tahap produksi terutama pasca-produksi, sutradara tidak hanya bertanggung jawab atas segala aspek kreatif, tetapi juga harus memahami aspek teknis lainnya. Komunikasi sutradara dengan seluruh tim produksi merupakan kunci dan faktor utama dalam penentuan tampilan visual. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tahap pra-produksi merupakan tahap dengan kehati-hatian yang sangat tinggi dengan segala aspek harus dipersiapkan secara matang sebelum memasuki proses produksi yang mencakup, penyusunan <i>scenario</i> , pembuatan <i>shot list</i> , <i>storyboard</i> , <i>floor plan</i> , perekrutan kru, pemilihan lokasi, serta latihan untuk para aktor. Kesalahan yang dibuat dalam tahap pra-produksi akan menimbulkan masalah lain dalam tahap produksi sehingga akan menghambat seluruh proses nantinya.	Perbedaan penelitian terletak pada objek dan pendekatan analisis. Penelitian ini mengkaji peran sutradara dalam tahap pra-produksi yang menitik beratkan pada perencanaan visual dan produksi secara teknis.
5.	Proses Kreatif Penyutradaraan Dokumeter Performatif Film <i>Sungai</i> Oleh Tonny	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik	Penelitian ini menyoroti bagaimana Trimarsanto mengadaptasi pendekatan eksperimental dalam penyutradaraannya yang	Perbedaan penelitian ini terletak pada objek dan fokus pembahasan. Penelitian ini

	Trimarsanto (Syifa' Gahits Nabila dan Titus Soepomo Adji, 2024)	pengumpulan data melalui wawancara, observasi film dan naskah, serta dokumentasi.	menekankan pada aspek subjektivitas dan fleksibilitas, tetapi tetap dalam kerangka yang terstruktur. Menggunakan teori berpikir kreatif Graham Wallas, penelitian ini menguraikan empat tahap berpikir kreatif yang meliputi <i>Preparation</i> (persiapan), <i>Incubation</i> (inkubasi), <i>Iluminasi</i> (iluminasi), dan <i>Verification</i> (verifikasi). Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bagaimana seorang sutradara mengembangkan ide, melakukan riset, serta mengadaptasi metode penyutradaraan yang fleksibel.	menyoroti eksperimen, subjektivitas, serta fleksibilitas dalam penyutradaraan.
--	---	---	---	--

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, terlihat bahwa sebagian besar penelitian lebih banyak memfokuskan perhatian pada salah satu tahapan produksi ataupun satu peran tertentu dalam proses produksi film. Beberapa penelitian lain membatasi objeknya hanya pada satu judul film atau satu pada pendekatan kreatif tertentu. Hal ini tentu memberikan kontribusi penting untuk memahami detail teknis atau peran spesifik, namun ruang untuk melihat bagaimana proses kreatif dijalankan secara menyeluruh dalam satu rumah produksi masih terbuka lebar. Penelitian ini hadir untuk mengisi ruang tersebut, dengan menyoroti proses kreatif yang terjadi di Elio Studios secara lebih menyeluruh dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini mampu memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai dinamika kerja tim kreatif dalam rumah produksi independen.

## 1.5.2 Landasan Teori

### 1.5.2.1 Teori Produksi Film

Produksi film merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai tahapan, mulai dari pengembangan ide hingga distribusi hasil akhir kepada penonton. Setiap tahapan memiliki peran krusial dalam memastikan kualitas dan keberhasilan sebuah film. Secara umum, proses produksi film terdiri dari lima tahap utama: pengembangan (*development*), pra-produksi (*pre-production*), produksi (*production*), pasca-produksi (*post-production*), dan distribusi (*distribution*) (Putri et al., 2023).

Kerangka tahapan produksi tersebut diperkuat oleh konsep produksi film dari Bordwell dan Thompson (2019) dalam buku *Film Art: An Introduction*. Mereka menyederhanakan proses produksi menjadi tiga fase utama yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, konsep ini dianggap sebagai kerangka sinematik universal di berbagai sistem produksi, baik dalam industri besar maupun dalam skala rumah produksi independen. Fase pra-produksi mencakup seluruh kegiatan perencanaan seperti, pengembangan ide, penulisan naskah, pemilihan lokasi, dan penyusunan kru. Selanjutnya pada fase produksi melibatkan proses pengambilan gambar (*shooting*), pengaturan set, serta pengarahan aktor dan teknis visual lainnya. Terakhir adalah fase pasca-produksi yang meliputi kegiatan penyuntingan gambar dan suara, penambahan efek visual, dan penyempurnaan estetika visual secara menyeluruh.

Dalam konteks penelitian ini, konsep produksi dari Bordwell & Thomson (2019) digunakan untuk meninjau bagaimana Elio Studios menjalankan proses kreatifnya dalam memproduksi film pendek, serta sebagai pembanding sejauh mana praktik produksi mereka mencerminkan standar industri yang telah mapan. Adapaun pemaparan dari putri et al (2020) mengenai tahapan produksi turut dijadikan acuan referensi untuk memperkaya pemahaman terhadap praktik yang terjadi di lapangan.

#### 1. Pra-Produksi (*Pre-Production*)

Pra-produksi merupakan tahap perencanaan menyeluruh sebelum proses pengambilan gambar dimulai. Pada fase ini, ide cerita dikembangkan menjadi skenario kerja yang matang, kemudian diuraikan menjadi kebutuhan setiap adegan melalui *script breakdown*, *storyboard*, dan *shot list*. Desain estetika juga disiapkan yang mencakup pemilihan lokasi, tata artistik, kostum, properti, hingga

pengaturan pencahayaan. Produser dalam tahap ini berperan menyusun anggaran dan jadwal produksi, melakukan casting, serta melakukan *blocking* kamera dan teknis sesuai konsep visual yang telah ditetapkan. Tahap ini memastikan seluruh aspek kreatif sudah sesuai dengan visi bersama, sekaligus memetakan sumber daya secara detail agar visi film dapat direalisasikan dengan efektif dan efisien (Bordwell & Thompson, 2019).

## **2. Produksi (*Production*)**

Tahap produksi atau *principal photography* merupakan tahap dilaksanakannya seluruh rencana yang telah disusun pada pra-produksi di lokasi syuting. Pada fase ini, sutradara memimpin seluruh proses, termasuk mengubah skenario menjadi rangkaian adegan yang nyata di lokasi syuting melalui pengarahan aktor, pengaturan *blocking*, penentuan posisi dan pergerakan kamera, serta keputusan pencahayaan yang dikerjakan bersama oleh sinematografer. Tim artistik, *sound designer*, dan logistik bekerja memastikan seluruh kebutuhan teknis dan artistik untuk setiap adegan terpenuhi. Selama pengambilan gambar, aspek seperti *coverage* (kelengkapan sudut pengambilan gambar) dan *continuity* (kesinambungan adegan) dijaga dengan cermat agar materi yang dihasilkan cukup dan selaras dalam tahap penyuntingan. Meskipun mengacu pada rencana yang telah dibuat, proses produksi sering kali membutuhkan penyesuaian terhadap kondisi lapangan tanpa mengorbankan konsistensi visi kreatif yang telah ditetapkan (Bordwell & Thompson, 2019).

## **3. Pasca-Produksi (*Post-Production*)**

Pasca-produksi merupakan tahap akhir yang dilakukan setelah seluruh pada fase produksi selesai dilaksanakan. Pada fase ini, proses editing digunakan untuk memilih, menyusun, dan menggabungkan gambar sehingga membentuk alur cerita yang utuh dan mudah diikuti penonton. Penyuntingan ini berjalan seiring dengan penyesuaian elemen suara, mulai dari dialog, musik, hingga efek suara, untuk memperkuat suasana dan emosi cerita. Efek visual juga ditambahkan untuk mendukung kebutuhan naratif. Selama tahap ini, sutradara dan editor bekerja sama secara intensif guna memastikan ritme, kesinambungan adegan, serta keselarasan keseluruhan film sesuai visi kreatif yang telah direncanakan (Bordwell & Thompson, 2019).

### 1.5.2.2 Definisi Kreativitas

Kreativitas merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dalam berbagai bidang, mulai dari seni, ilmu pengetahuan, hingga teknologi. Kreativitas hadir sebagai kemampuan untuk menghasilkan hal-hal baru yang bermanfaat, tidak hanya terlihat dalam penciptaan sebuah karya seni, tetapi juga dalam menemukan solusi, mengembangkan ide, dan memanfaatkan pengalaman menjadi sesuatu yang bermakna. Dengan kata lain, kreativitas membantu manusia untuk beradaptasi dan menciptakan inovasi sesuai dengan kebutuhan serta tantangan yang dihadapi. Suharman (2005) menjelaskan bahwa kreativitas berasal dari kata *creativity* yang seringkali dipandang sebagai bagian dari kemampuan dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini, kreativitas tidak hanya mencakup penciptaan karya orisinal, tetapi juga kemampuan untuk memikirkan berbagai cara dalam menemukan sebuah solusi.

Sementara itu, Nashori dan Mucharam (2002) berpendapat bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide maupun karya nyata yang sebelumnya belum pernah dikenal oleh pembuatnya maupun orang lain. Definisi ini menekankan bahwa kebaruan tidak selalu berarti benar-benar belum pernah ada, tetapi juga hasil dari beberapa gabungan atau pengolahan ulang sebuah gagasan yang sudah ada menjadi bentuk yang berbeda dan lebih bermakna.

Sejalan dengan itu, Munandar (1999) memandang kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat sebuah kombinasi baru berdasarkan data atau unsur yang telah ada. Menurutnya, kreativitas tidak hanya berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis dan orisinal, tetapi juga melibatkan hubungan yang selaras antara individu dan lingkungan baik secara material, sosial, maupun psikologis. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas sangat dipengaruhi oleh konteks dimana tempat seseorang berkarya.

Guilford dalam Ali & Asrori (2005) menekankan bahwa kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan berfikir *divergen*, yaitu kemampuan untuk menemukan berbagai alternatif solusi terhadap suatu permasalahan. Kemampuan ini mengindikasikan fleksibilitas dalam berpikir, keterbukaan terhadap berbagai sudut pandang, serta keberanian dalam mencoba pendekatan yang tidak biasa.

Berdasarkan berbagai pandangan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan manusia untuk melahirkan sesuatu

yang baru bernilai, baik berupa ide maupun karya nyata. Kreativitas tidak selalu tercipta dari nol, tetapi juga dapat berupa penggabungan atau pengolahan kembali gagasan yang sudah ada menjadi bentuk berbeda yang didalamnya tercermin kelancaran, keluwesan, serta orisinalitas dalam berpikir, termasuk kemampuan dalam menemukan berbagai alternatif solusi atau jawaban. Dengan demikian, kreativitas dapat dipahami sebagai proses mental yang memungkinkan seseorang mengembangkan gagasan secara imajinatif dan produktif, serta menerapkannya dalam berbagai bidang kehidupan.

Dalam konteks penelitian ini, kreativitas menjadi aspek penting untuk memahami bagaimana Elio Studios mengembangkan proses produksi film pendek. Kreativitas tidak hanya muncul dalam penulisan ide cerita atau penyutradaraan, tetapi juga dalam kolaborasi tim, penyesuaian terhadap keterbatasan, serta cara menemukan solusi ketika menghadapi kendala teknis maupun non teknis. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas di Elio Studios bukan hanya sekedar aspek artistic, melainkan proses menyeluruh yang mewarnai setiap tahap produksi, sehingga menjadi ciri khas yang membedakan mereka dengan ruma produksi lain.

### **1.5.2.3 Teori Empat Tahap Proses Kreatif**

Pemahaman mengenai kreativitas akan lebih lengkap jika diikuti dengan penjelasan mengenai proses kreatif itu sendiri. Salah satu teori proses kreatif yang dikenal luas adalah model empat tahap berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas dalam bukunya *The Art of Thought* (1926), telah menjadi landasan penting dalam memahami proses kreatif manusia. Wallas mengidentifikasi empat tahap utama dalam proses kreatif: persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (*verification*). Setiap tahap memiliki peran spesifik dalam mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif.

#### **1. Persiapan (*Preparation*)**

Tahap pertama ini melibatkan pengumpulan informasi dan pemahaman mendalam tentang masalah atau tantangan yang dihadapi. Individu melakukan penelitian, mengumpulkan data, dan mengeksplorasi berbagai aspek terkait untuk membangun dasar pengetahuan yang kuat. Proses ini penting untuk memahami konteks dan kompleksitas masalah, sehingga memungkinkan individu untuk merumuskan pertanyaan yang tepat dan mencari solusi yang efektif. Sebagai

contoh dalam pembuatan sebuah film, tahap ini terjadi ketika sutradara dan penulis skenario mencari ide dengan membaca, menonton film sejenis, dan mengati hal sekitar untuk menjadi gagasan awal penulisan skenario (Wallas, 1926).

## **2. Inkubasi (*Incubation*)**

Setelah tahap persiapan, individu memasuki fase inkubasi, di mana mereka melepaskan diri sementara dari masalah yang dihadapi. Pada tahap ini, pikiran bawah sadar bekerja untuk mengolah informasi yang telah dikumpulkan, seringkali tanpa disadari oleh individu tersebut. Proses inkubasi memungkinkan ide-ide baru muncul tanpa tekanan, dan seringkali solusi kreatif muncul saat individu tidak secara aktif memikirkan masalah tersebut. Sebagai contoh, setelah mengumpulkan banyak referensi untuk penulisan skenario dalam pembuatan film, tim kreatif berhenti sejenak dan melakukan aktivitas lain di luar film, hingga akhirnya ide tetap berkembang tanpa disadari (Wallas, 1926).

## **3. Iluminasi (*Illumination*)**

Tahap iluminasi adalah momen ketika ide atau solusi kreatif tiba-tiba muncul dalam pikiran individu. Sering disebut sebagai momen “*eureka*” atau “aha”, fase ini ditandai dengan munculnya wawasan baru yang memberikan arah atau solusi terhadap masalah yang dihadapi. Iluminasi seringkali terjadi setelah periode inkubasi, ketika pikiran bawah sadar telah mengolah informasi dan menghasilkan ide baru. Dalam konteks ilmiah, banyak penemuan besar terjadi setelah periode refleksi dan inkubasi yang Panjang. Sebagai contoh, setelah tim melawati kebuntuan, tiba-tiba muncul gagasan untuk mengangkat tema anak kos sebagai inti cerita film. (Wallas, 1926).

## **4. Verifikasi (*Verification*)**

Tahap terakhir adalah verifikasi, di mana ide atau solusi yang muncul diuji dan dievaluasi untuk memastikan keefektifannya. Pada fase ini, individu melakukan analisis kritis, pengujian, dan modifikasi terhadap ide yang dihasilkan untuk memastikan bahwa solusi tersebut praktis dan sesuai dengan kebutuhan. Verifikasi penting untuk mengkonfirmasi validitas dan reliabilitas ide sebelum diterapkan atau dipresentasikan kepada orang lain. Dalam dunia akademik, tahap ini seringkali melibatkan *peer review* dan uji coba untuk memastikan kualitas dan akurasi temuan. Sebagai contoh, ide film yang telah ditetapkan kemudian ditulis

dalam bentuk skenario, didiskusikan dengan tim kreatif, melakukan revisi, lalu siap diproduksi menjadi sebuah film (Wallas, 1926).

Teori empat tahap berpikir kreatif Wallas telah diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, dan seni. Dalam bidang seni, seniman seringkali mengalami proses kreatif yang sejalan dengan tahapan Wallas. Mereka memulai dengan penelitian dan eksplorasi (persiapan), kemudian membiarkan ide berkembang secara alami (inkubasi), mengalami momen inspirasi (iluminasi), dan akhirnya menyempurnakan karya mereka melalui revisi dan evaluasi (verifikasi).

## **1.6 Metodologi**

### **1.6.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif seringkali diartikan sebagai metode yang digunakan untuk memahami dan menggambarkan suatu fenomena sosial secara rinci berdasarkan sudut pandang subjek yang terlibat di dalamnya, tidak hanya untuk mengetahui masalah secara eksploratif namun juga untuk mengetahui bagaimana suatu peristiwa bisa terjadi (Sugiyono, 2022). Pendekatan deskriptif dalam metode kualitatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data dalam bentuk gambar, kata-kata berupa hasil wawancara, video, catatan lapangan, dan dokumen pribadi yang nantinya akan disajikan dalam bentuk laporan secara deskriptif (Sugiyono, 2022). Maka dari itu, penelitian ini tidak hanya menjawab peristiwa apa yang terjadi, tetapi juga mencari tau mengapa dan bagaimana suatu peristiwa atau fenomena terjadi menurut pandangan narasumber.

Berdasarkan pemahaman di atas, maka peneliti ingin memahami dan mendeskripsikan secara mendalam proses kreatif produksi film pendek di Elio Studios.

Penelitian ini berpijak pada paradigma konstruktivisme, yang memandang bahwa realitas sosial dan kultural dibentuk melalui pengalaman, interpretasi, serta interaksi manusia dalam konteks tertentu (Creswell, 2014). Dalam konteks produksi film, paradigma ini relevan karena proses kreatif sineas tidak hanya dipengaruhi oleh aspek teknis semata, tetapi juga oleh konstruksi sosial, budaya, dan personal yang membentuk gagasan serta penyampaian pesan dalam film. Elio Studios sebagai rumah produksi independen di daerah, menunjukkan bagaimana

realitas lokal dan pengalaman sineas muda dikonstruksi menjadi karya visual yang merepresentasikan nilai dan dinamika sosial masyarakat sekitar. Paradigma konstruktivisme juga selaras dengan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini, yang berupaya memahami proses produksi film sebagai sebuah fenomena yang kompleks dan subjektif, serta tidak dapat direduksi menjadi sekadar urutan teknis belaka. Dengan demikian, pemahaman terhadap proses kreatif di Elio Studios tidak hanya mengungkap aspek prosedural, tetapi juga dimaknai sebagai hasil dari proses interpretatif dan reflektif dari para pelaku di dalamnya (Denzin & Lincoln, 2018).

### **1.6.2 Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berlangsung sekitar bulan November 2024 – Februari 2025. Lokasi penelitian kemungkinan akan dilakukan di kantor Elio Studios atau menyesuaikan tim Elio Studios apabila terdapat produksi diluar kantor.

### **1.6.3 Pemilihan Narasumber**

Pemilihan narasumber diputuskan menggunakan *purposive sampling*, di mana peneliti akan menyesuaikan narasumber melalui kriteria berdasarkan peran narasumber dalam proses produksi film yaitu:

- a. Sutradara;
- b. Penulis *scenario*;
- c. Produser;
- d. *Cinematographer*;
- e. Editor.

### **1.6.4 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang rinci dan relevan dengan mengamati secara langsung. Wawancara juga digunakan dalam pengumpulan data peneliti untuk menggali informasi secara mendalam melalui narasumber. Terakhir adalah dokumentasi yang dilakukan dengan mengidentifikasi, mengumpulkan, memverifikasi, dan menganalisis dokumen dari sumber internal.

### 1.6.5 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis Miles and Hubner. Menurut Sarosa (2021) model analisis ini terbagi menjadi tiga tahap:

a. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan menyaring data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi agar informasi yang didapat lebih relevan dan terfokus pada tujuan penelitian.

b. Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disusun dalam bentuk narasi deskriptif atau tabel agar lebih mudah dipahami dan juga membantu peneliti dalam melihat pola dan hubungan antar informasi.

c. Verifikasi

Verifikasi atau penarikan kesimpulan dilakukan setelah data selesai disusun dan terbentuk polanya. Kesimpulan yang didapat kemudian di verifikasi dengan data lainya untuk memastikan validitasnya.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

#### 2.1 Sejarah dan Profil Elio Studios

Elio Studios merupakan sebuah rumah produksi independen yang berlokasi di Magelang, Jawa Tengah, yang berada di bawah naungan CV Elio Kreatama. Rumah Produksi ini lahir dari semangat dan kreatifitas dua orang sahabat yaitu Vicky dan Salim, meskipun keduanya memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda, mereka memiliki kesamaan *passion* dan ketertarikan dalam dunia visual. Berangkat dari kegelisahan Vicky terhadap masa depan setelah menyelesaikan kuliah, Vicky yang pada saat itu lebih dulu menyelesaikan kuliahnya mulai terjun ke dalam industri kreatif sejak awal kuliah dengan mengikuti berbagai *workshop*, dan belajar secara otodidak. Sementara itu, Salim yang sempat mengalami *gap year*, masih belum memiliki dasar pengetahuan teknis terkait dunia film, Salim hanya memiliki bekal Fotografi yang diajarkan oleh Vicky saat mereka masih sekolah dulu. Namun, ketika Vicky mengajak Salim untuk bergabung dalam proyek film pertama mereka, Salim menerima tantangan itu meskipun merasa ragu karena minimnya pengetahuan dan pengalaman. Salim kemudian mulai mempelajari tentang teknis audio, yang menurut Vicky akan menjadi peran penting dalam proyek film pertama mereka.

Keputusan untuk menekuni industri kreatif semakin mantap setelah mereka mendapatkan tawaran *job* dari sebuah vendor di Magelang. Meskipun vendor tersebut bergerak di bidang *wedding (Photography & Videography)*, pengalaman tersebut menjadi titik awal bagi mereka untuk belajar dan memahami bagaimana vendor menjalankan manajemennya serta membangun relasi dengan komunitas kreatif lokal. Setelah beberapa waktu, mereka merasa bahwa dunia *wedding* bukanlah *passion* utama mereka, mereka pun mulai kembali ke dunia film dan mencari peluang untuk mengembangkan rumah produksi yang berfokus utama pada pembuatan film.

Minimnya ekosistem perfilman khususnya di Magelang, tidak seperti kota Yogyakarta, di Magelang hampir tidak ada *production house* yang berfokus pada film *independent*. Mayoritas industri visual di Magelang lebih banyak berkecimpung dalam bidang *Wedding Vidiography* dan konten komersial. Oleh kata itu, Vicky mengatakan bahwa membangun Elio Studios seperti “Membabat alas” di kota sendiri, yang artinya membuka jalan baru dalam industri yang belum berkembang khususnya di Magelang. *Project- project* mereka seringkali menjadi pembicaraan hangat di kalangan sineas lainnya. Banyak orang terkejut melihat bahwa sebuah rumah produksi yang baru terbentuk sudah bisa menghasilkan

karya yang diakui di tingkat nasional dan internasional. Kesuksesan ini semakin memperkuat posisi Elio Studios sebagai salah satu *production house* yang cukup berpengaruh di Magelang.



**Gambar 2. 1 Kantor Elio Studios**

(Sumber: Dokumentasi Elio Studios)

## 2.2 Pendirian CV. Elio Kreatama dan Perkembangan Elio Studios

Seiring dengan bertambahnya proyek dan tantangan yang semakin kompleks, pada tahun 2021 Elio Studios memutuskan untuk berbadan hukum di bawah nama CV. Elio Kreatama. Keputusan ini muncul setelah keberhasilan film pendek mereka yang berjudul “Ibu Ora Sare”. Film pendek bertabuh keluarga ini turut serta dalam Kompetisi Produksi Film Pendek 2021 yang diselenggarakan oleh Direktorat Perfilman, Musik, dan Media, Kemendikbudristek serta telah berhasil terpilih sebagai *Grand Winner Short Film Competition* pada 16<sup>th</sup> Indonesia Film Festival Australia. Dengan berbadan hukum, harapannya Elio Studios dapat lebih mudah dalam menjalin kerja sama dengan berbagai pihak yang lebih besar secara profesional.

Elio studio mulai memperluas cakupannya tidak hanya film, melainkan:

- Video Komersial (profil perusahaan, iklan, hingga *dokumentasi event*)
- *Video music*;
- *Wedding Cinematography*;
- *Wedding Photography*;
- Konten visual dan *storytelling* kreatif lainnya;

Meskipun semakin berkembang, Elio Studio tetap mempertahankan prinsipnya untuk menjalankan sebuah produksi yang sehat. Mereka menekankan betapa pentingnya

memanusiakan manusia dalam industri film, dengan sistem kerja transparan, jam kerja yang wajar, serta memperlakukan setiap anggota dengan profesionalisme.

### **2.3 Perjalanan Menuju Pengesahan Badan Hukum**

Seiring berkembangnya Elio Studios, para pendirinya mulai membentuk tim dengan melakukan riset dan menjalin koneksi dengan individu-individu lain yang memiliki visi serupa. Pada tahun 2021, mereka memutuskan untuk berbadan hukum sebagai langkah strategis dalam mengembangkan usaha mereka, terutama dalam menghadapi proyek-proyek yang membutuhkan legalitas formal. Keputusan ini juga didorong oleh keberhasilan film “Ibu Ora Sare”, yang memberikan mereka eksposur lebih luas dan menunjukkan potensi besar mereka dalam industri film.

### **2.4 Tantangan dalam Membangun Ekosistem Film di Magelang**

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh Elio Studios adalah membangun ekosistem industri film di Magelang. Sebelum mereka hadir, tidak ada *production house* yang secara khusus berfokus pada produksi film di daerah tersebut. Sebagian besar pelaku industri lebih memilih untuk berkarya di Yogyakarta atau Jakarta, yang sudah memiliki ekosistem film yang lebih matang. Oleh karena itu, Elio Studios harus bekerja keras dalam melakukan riset, menjalin jaringan, dan membangun infrastruktur yang diperlukan untuk menciptakan industri film di Magelang.

### **2.5 Strategi Rekrutmen Tim Awal**

Dalam mencari sumber daya manusia untuk produksi film, Elio Studios menerapkan strategi “ketok tular”, yaitu dengan menyebarkan informasi dari mulut ke mulut. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk menemukan individu-individu yang memiliki minat tinggi terhadap dunia film dan bersedia bekerja secara sukarela demi mendapatkan pengalaman. Dengan cara ini, mereka berhasil membangun tim yang solid meskipun dengan keterbatasan dana untuk menggaji anggota di awal perjalanan mereka.

### **2.6 Peran Teknologi dan Inovasi dalam Perjalanan Elio Studios**

Elio Studios memulai perjalanan mereka dengan keterbatasan teknologi. Mereka bahkan harus menyewa kamera dan meminjam laptop dari tetangga untuk mengedit film mereka. Namun, dengan tekad dan kerja keras, mereka berhasil menabung dan secara bertahap mengembangkan peralatan mereka. Teknologi berperan besar dalam

perkembangan mereka, memungkinkan mereka untuk terus berkarya dan meningkatkan kualitas produksi.

## 2.7 Respon pasar terhadap Karya Perdana Elio Studios

Sejak awal, karya-karya Elio Studios mendapatkan perhatian besar dari komunitas kreatif di Magelang. Film pertama mereka, “Ibu Ora Sare”, langsung mendapat apresiasi yang luas dan bahkan menjadi perbincangan hangat di kota. Keberhasilan ini menjadi titik balik bagi Elio Studios, yang semakin termotivasi untuk terus berkarya dan mengikuti berbagai festival film.

## 2.8 Logo dan Filosofi Elio Studios

Logo Elio Studio di racang dengan pola yang menyerupai matahari atau ledakan cahaya yang mencerminkan semangat penuh energi, kreativitas, dan inspirasi. Bentuk ini tidak hanya menggambarkan dinamika dalam proses berkarya, tetapi juga melambangkan visi rumah produksi yang selalu berinovasi dalam menghasilkan film-film berkualitas. Pemilihan *font* minimalis mencerminkan kesederhanaan dan kemodernan, yang memberikan kesan profesional serta pendekatan yang bersih dalam setiap aspek produksinya. Sementara itu, dalam pemilihan warna hitam dan abu-abu tua yang digunakan memperkuat kelas elegan, solid dan berkelas, hal tersebut menegaskan identitas Elio Studios sebagai rumah produksi yang kokoh dan terpercaya.

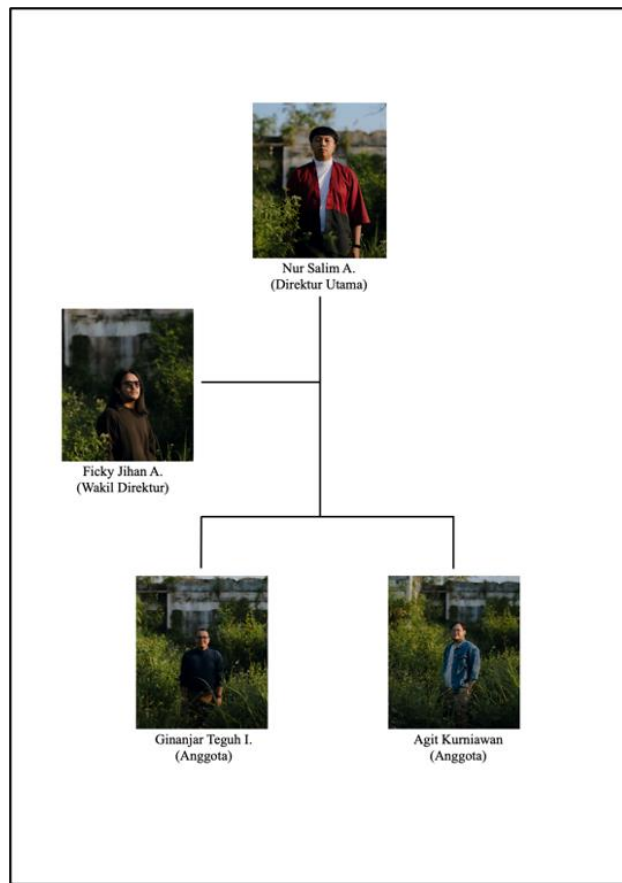


**Gambar 2. 2 Logo Elio Studios**

(Sumber: Data Pribadi Elio Studios)

Nama Elio berasal dari mitologi Yunani “*Hēlios*” yang dikenal sebagai dewa matahari. Ia dipersonifikasikan sebagai matahari itu sendiri, digambarkan dengan mahkota cahaya matahari yang bersinar dan mengendarai kereta kuda melintasi langit setiap hari. Filosofi ini menggambarkan kekuatan, energi, dan kehidupan yang menjadi simbol perjalanan dan perjuangan membangun rumah produksi dari nol. Penghapusan huruf “H” dan “S” dari “*Hēlios*” menjadi “Elio”, diputuskan agar terlihat lebih sederhana dan unik.

## 2.9 Struktur CV. Elio Kreatama



**Gambar 2. 3 Struktur CV. Elio Kreatama**

(Sumber: Data pribadi Elio Studios)

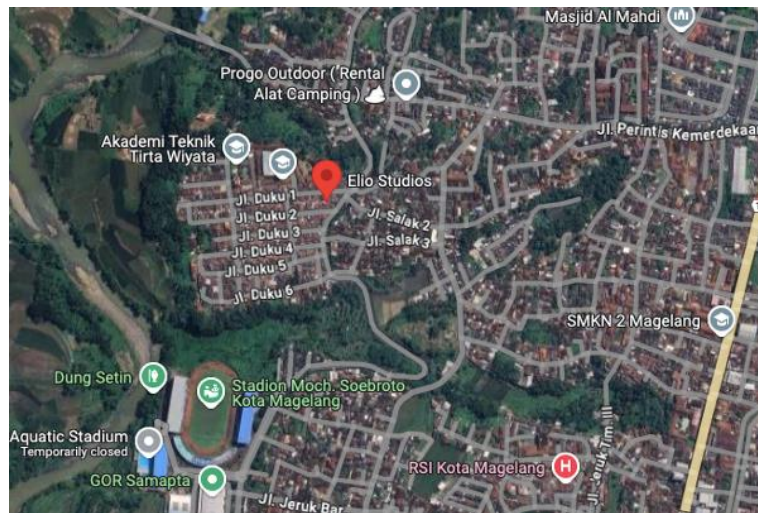
## 2.10 Visi dan Misi Elio Studios

Elio Studios memiliki tujuan menjadi rumah kreatif terdepan yang menghadirkan karya visual berkualitas tinggi, inspiratif, dan bermakna. Untuk mewujudkan tujuan atau visi tersebut Elio Studios memiliki misi:

1. Menciptakan karya berkualitas: menghasilkan film, video profil, video musik, dan visual lainnya dengan standar tinggi dan *storytelling* yang kuat.
2. Mendukung kreativitas lokal: memberikan ruang bagi talenta kreatif lokal untuk berkembang dan berkolaborasi.
3. Meningkatkan dampak positif: mengangkat cerita yang menginspirasi, memicu diskusi, dan memberikan dampak sosial yang positif.
4. Memanfaatkan teknologi: menggunakan teknologi terkini dalam proses produksi untuk menciptakan karya yang inovatif dan relevan.
5. Membangun kemitraan: menjalin mitra kerja untuk menciptakan karya yang mencerminkan identitas dan kebutuhan mereka.

## 2.11 Lokasi Elio Studios

Elio Studios beralamat di Perum Korpri Ngembik, Jl. Duku 2 No.4, RT.01/RW.10, Ngembik, Kramat Sel., Kec. Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah 56115.



**Gambar 2. 4 Lokasi Elio Studios**

(Sumber: Google Maps)


## 2.12 Karya dan Prestasi Elio Studios

**Tabel 2. 1 List Karya dan Prestasi Elio Studios**

Judul Film	Tahun	Genre	Sebagai	Penghargaan
Aruna Dipta	2019	<i>Documentary</i>	Produser	-
Super Kipli	2021	<i>Crime/Drama</i>	Produser	ACFFEST 2021
Ibu Ora Sare	2021	Drama	Produser	Layar Indonesia Jogja-NETPAC Asian Film Festival 2021
				Grand Winner IFF Australia 2022
				Nominee Best Short Piala Maya 2022
				Official Selection Jakarta Film Week 2023

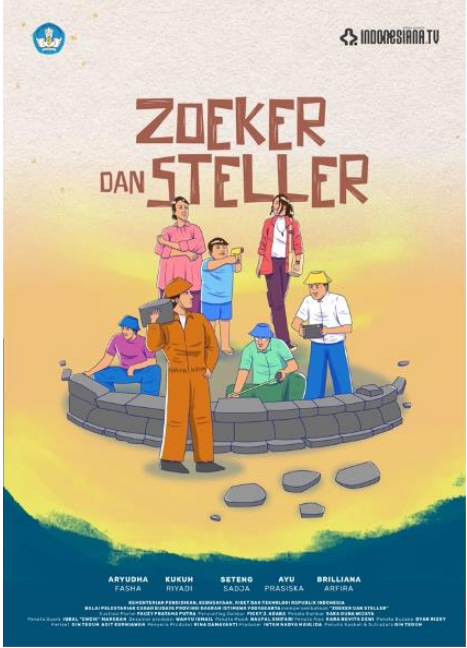
Kangen Masakan Bapak	2022	Drama	Produser	Pitching Program Kartu Pra kerja
The Boy Over Flowers	2022	Drama	Produser	Pitching Program Kartu Pra kerja
Zoekar dan Steller	2022	Drama/Comedy	Produser	Indonesian TV Program
A closure	2024	Drama	Co-Produser	Jogja Film Academy Program

**Tabel 2. 2 Poster Karya Elio Studios**

No	Nama	Poster
1.	<b>Aruna Dipta (2019)</b>	

<p>2.</p>	<p><b>Ibu Ora Sare</b> <b>(2021)</b></p>	
<p>3.</p>	<p><b>Kangen Masakan Bapak</b> <b>(2022)</b></p>	

<p>4.</p>	<p><b>Super Kipli</b> (2021)</p>	 <p>KPK Komisi Pemberantasan Korupsi</p> <p>elio</p> <p>NARADIPA PANWASHI    NOVERA NURIZKIA    NINDITO NUGROHO</p> <p><b>SUPER KIPLI</b></p> <p>FILM PENDEK DARI GIN TEGUH</p> <p>DIREKTORAT SOSIALISASI DAN KAMPAYE ANTI KORUPSI KEDEPUTIAN BIDANG PENDIDIKAN DAN PERAN SERTA MADYARAKAT - KOMISI PEMBERANTASAN KORUPSI dibuat dan didistribusikan oleh ELIO STUDIOS dibuat dan didistribusikan oleh GIN TEGUH dibuat dan didistribusikan oleh LIM ANDRIAWAN dibuat dan didistribusikan oleh IRFAN RAMLI, KAMILA ANINDI dan SW PURBANEGARA, produser YONKRI F. SIMANJUNTAK dibuat dan didistribusikan oleh AGIT KURNIBAN, penyunting gambar FICKY J. ABARA, penyunting suara LIM ANDRIAWAN dibuat dan didistribusikan oleh MAULIA SHIRAZI, editor suara SELVA SIDIQ, editor musik ARISAN SARIANUS produser eksekutif NISA TAZKHA, produser eksekutif ADY SUSANTO, produser eksekutif IMAM SYUWAN</p> <p>@FILMSUPERKIPLI</p> <p>Production Partner: <b>padi padi</b></p>
<p>5.</p>	<p><i>The Boy Over Flowers</i> (2022)</p>	 <p>WIJAYA FLORIST</p> <p>"Ibu nanti sendirian. Terus gimana?"</p> <p><i>The Boy Over Flowers</i></p> <p>FILM PENDEK DARI GIN TEGUH</p> <p>Brilliana Arifra    Naradipa Panwasi</p> <p>Kartu Prabesita    Elia Studios    "The Boy Over Flowers" dibuat dan didistribusikan oleh ELIO STUDIOS dibuat dan didistribusikan oleh GIN TEGUH dibuat dan didistribusikan oleh LIM ANDRIAWAN dibuat dan didistribusikan oleh IRFAN RAMLI, KAMILA ANINDI dan SW PURBANEGARA, produser YONKRI F. SIMANJUNTAK dibuat dan didistribusikan oleh AGIT KURNIBAN, penyunting gambar FICKY J. ABARA, penyunting suara LIM ANDRIAWAN dibuat dan didistribusikan oleh MAULIA SHIRAZI, editor suara SELVA SIDIQ, editor musik ARISAN SARIANUS produser eksekutif NISA TAZKHA, produser eksekutif ADY SUSANTO, produser eksekutif IMAM SYUWAN</p> <p>elio prakarya</p>

6.	Zoeker & Steller (2022)	
----	----------------------------	--

Elio Studios telah menghasilkan berbagai karya dengan pencapaian yang signifikan. Beberapa film mereka mendapatkan pengakuan dalam festival film nasional maupun internasional. Misalnya, “Ibu Ora Sare” meraih Grand Winner di IFF Australia 2022 serta menjadi *nominee Best Short* di Piala Maya 2022. Sementara itu, “Super Kipli” berhasil masuk dalam ACFEST 2021. Kesuksesan ini menunjukkan bahwa Elio Studios mampu bersaing dan berkembang dalam industri perfilman.

Dengan berbagai pengalaman dan pencapaian yang telah diraih, Elio Studios terus berkembang sebagai salah satu *production house* yang membawa warna baru dalam industri film, khususnya di Magelang. Keberlanjutan mereka menunjukkan bahwa dengan tekad dan kerja keras, sebuah *brand* dapat tetap eksis dan berkembang meskipun berangkat dari nol.

### BAB III

#### TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menyajikan temuan penelitian dan pembahasan mengenai tahapan proses kreatif dalam produksi film pendek di rumah produksi Elio Studios berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan melihat langsung proses produksi di lapangan dan pasca-produksi di kantor Elio Studios. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari lapangan berupa dokumen, foto, dan catatan pribadi. Proses wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang mendalam terkait proses kreatif produksi film di Elio Studios yang melibatkan Produser, Sutradara, Penulis Skenario, Sinematografer, dan Penata Suara Elio Studios sebagai narasumber. Penelitian ini bertujuan melihat bagaimana serangkaian proses dari pengembangan konsep hingga pasca-produksi dijalankan untuk menghasilkan karya audio visual berkualitas. Hasil dari temuan ini akan dikaitkan dengan konsep produksi film dari Bordwell dan Thompson untuk memahami dinamika kreatif yang berlangsung serta penerapan manajemen produksi dalam konteks industri film independent. Dengan demikian, bab ini akan menjelaskan bagaimana Elio Studios mengimplementasikan tahapan proses kreatif yang meliputi fase ideasi, pengembangan konsep, pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi, dan bagaimana proses tersebut mencerminkan adaptasi terhadap keterbatasan sumber daya serta upaya mempertahankan visi artistic dalam karya film pendek yang dihasilkan.

**Tabel 3. 1 Narasumber Penelitian**

No	Nama	Usia	Tanggal Wawancara	Kategori
1.	Ficky Jihan Ababa	29 Tahun	13 November 2024	Produser
2.	Ginanjari Teguh Iman	41 Tahun	13 November 2024	Sutradara, Penulis Skenario
3.	Agit Kurniawan	27 Tahun	21 Desember 2024	Editor
4.	Nur Salim Adriawan	29 Tahun	21 Desember 2024	<i>Sound Designer, Sinematografer</i>

### 3.1 Temuan Penelitian

#### 3.1.1 Proses Kreatif dalam Tahap Pra-Produksi film Elio Studios

Tahap pra-produksi merupakan fondasi penting dalam keseluruhan proses pembuatan film pendek di Elio Studios, sebagai fase awal yang menentukan arah dan kualitas produksi selanjutnya. Pada bagian ini akan diuraikan tiga komponen utama dalam tahap pra-produksi yang mencerminkan proses kreatif yang berlangsung di rumah produksi ini. Pertama, penelitian akan mengeksplorasi bagaimana sutradara mengembangkan ide dan konsep film sebagai landasan artistik yang mengarahkan seluruh elemen produksi. Selanjutnya, akan dibahas proses penulisan dan pengembangan skenario yang menjembatani visi konseptual dengan kebutuhan produksi. Terakhir, bagian ini akan menganalisis peran produser dalam merencanakan produksi dan menyusun penganggaran yang memungkinkan ide kreatif dapat diimplementasikan secara efektif dengan mempertimbangkan keterbatasan sumber daya yang ada. Ketiganya merupakan tahapan yang saling berkaitan dan membentuk pondasi kuat bagi proses produksi film pendek di Elio Studios.

##### 3.1.1.1 Pengembangan Ide dan Konsep Film oleh Sutradara

Proses kreatif dalam pengembangan ide dan konsep film merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pembuatan film pendek. Berdasarkan wawancara dengan sutradara Elio Studios, proses ini dapat diibaratkan sebagai tahap awal yang sangat krusial dalam memulai perjalanan produksi film. Seperti yang diungkapkan oleh narasumber, sutradara tidak hanya menunggu inspirasi datang, tetapi lebih berfokus pada kegelisahan personal yang menjadi bahan bakar ide kreatif.

*“Kalau aku sendiri, inspirasiku biasanya lebih ke gelisahan. Jadi kalau aku bilang inspirasi itu kesannya kaya harus menunggu sesuatu gitu, kalau aku engga. Biasanya aku dengan merasakan sekitar, dan itu menggelisahkanku apa engga sih”* (Gin Teguh, 2024).

Hal tersebut menunjukkan bagaimana kegelisahan dapat menginspirasi karya yang lebih dalam, dengan film sebagai medium untuk menyampaikan ketidakpuasan dan keinginan untuk menggali pertanyaan tentang dunia di sekitar mereka.

*“Jadi ibuku kan jualan gorengan ya waktu kecil, ya dia bangun jam satu malem gitu, dan aku tiap malem itu selalu kebangun, entah itu kebelet*

*pipis atau apa, aku mikir kok ibu nggak tidur ya, pas paginya aku bangun kok ibu udah bangun ya, terus mau malem kok masih belum tidur ya, jadi kaya mikir ini sebenarnya ibu tidur atau engga si”* (Gin Teguh, 2024).

Film “Ibu Ora sare” merupakan salah satu contoh film karya Elio Studios, dimana sutradara mengadaptasi pengalaman kegelisahan masa kecilnya dan merasa penasaran dengan ibunya yang selalu terjaga. Film ini mengeksplorasi tema eksistensial yang lebih luas tentang kesetaraan gender dan pemberdayaan perempuan. Di sini, sutradara berhasil mengubah pengalaman pribadi menjadi cerita yang universal, yang tidak hanya berbicara tentang rasa penasaran seorang anak, tetapi juga mengangkat isu sosial yang relevan. Namun, proses adaptasi ini tidak selalu bersifat *literal*.

*“Jadi awalnya tulisanku itu dari buku anak dulu, aku bikin buku anak, jadi antara buku anak yang aku tulis sama filmnya itu agak berbeda gituloh, kalau filmnya itu lebih kaya sok-sok an sosialis gitu ya, sok membawa gender equality, sok membawa women empowerment, tapi kalau di bukunya lebih ke penasarana aja anaknya, Ibu ini tidur atau nggak sebenarnya”* (Gin Teguh, 2024).

Sutradara menjelaskan bahwa film Ibu Ora Sare memiliki dimensi sosial yang lebih kuat dibandingkan dengan versi buku anak yang ditulis sebelumnya yang lebih berfokus pada rasa ingin tahu seorang anak. Perubahan ini menunjukkan betapa pentingnya konsep film dalam menciptakan kedalaman makna dan relevansi sosial, yang pada gilirannya dapat memberikan dampak yang lebih besar pada *audiens*.

Sutradara juga menyebutkan pentingnya referensi visual dalam proses pengembangan ide dan konsep film.

*“Biasanya sutradara punya referensi jadi kaya, nggak mungkin sutradara mau menyutradarai kalau tidak punya referensi atau gambaran visualnya”* (Gin Teguh, 2024).

Sutradara menyebutkan pentingnya referensi visual dalam proses pengembangan ide dan konsep film, Degung Lebah dan Ibu Ora Sare menjadi beberapa film pendek sebagai inspirasi yang memengaruhi gaya visual sutradara, terutama yang berkaitan dengan pendekatan humanis di desa. Dengan memastikan visinya terkait gaya visual sudah jelas sebelum memulai produksi, sutradara mampu menyampaikan ide-ide kreatifnya dengan lebih efektif kepada tim

sinematografi dan desainer produksi. Dalam hal ini, sutradara memainkan peran penting dalam menciptakan struktur dan bentuk visual yang tidak hanya mendukung narasi, tetapi juga memperkuat pesan sosial yang ingin disampaikan melalui film.

Proses pengembangan ide dan konsep film ini tidak hanya mencerminkan kreativitas yang muncul dari pengalaman pribadi, tetapi juga menunjukkan proses kreatif berkelanjutan, di mana setiap draf naskah membawa karakter dan kedalaman cerita yang berbeda. Sutradara terus mengembangkan setiap ide dengan tujuan untuk menemukan nyawa cerita yang bisa hidup melalui pengembangan skenario dan pengarahannya.

Temuan ini menunjukkan bahwa proses kreatif dalam pengembangan film pendek di Elio Studios berakar kuat pada kegelisahan personal sutradara, yang bertransformasi menjadi karya visual bermakna melalui serangkaian tahapan pengembangan ide. Sebagaimana diungkapkan oleh sutradara, inspirasi kreatif tidak semata-mata datang dari menunggu, melainkan dari “merasakan sekitar” dan menginsentifkasi apa yang menggelisahkan (Gin Teguh, 2024).

Temuan ini juga mengungkapkan pentingnya referensi visual dalam membentuk gaya penyutradaraan, dengan pendekatan humanis di desa menjadi ciri khas yang dipertahankan, serta menegaskan bahwa kreativitas dalam produksi film pendek bukan sekedar proses teknis, melainkan perjalanan reflektif yang melibatkan pengolahan pengalaman pribadi menjadi narasi visual yang memiliki relevansi sosial dan mampu menyentuh audiens secara universal.

### **3.1.1.2 Proses Penulisan dan Pengembangan Skenario**

Proses penulisan skenario di Elio Studios merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pengembangan film pendek. Berdasarkan wawancara dengan penulis skenario, proses ini dapat berasal dari berbagai sumber inspirasi, baik dari kegelisahan pribadi penulis maupun dari permintaan khusus.

*“Berasal dari kegelisahan atau ya sesuai pesanan. Waktu film Aum, itu aku ngajuin cerita, aku waktu itu nggak punya banyak stok cerita, sutradara minta, ‘Gin, kamu punya cerita apa?’ Terus aku ajuin kaya gitu biasanya. Ada yang aku nulis sesuai yang aku mau, ada yang memang pesanan gitu, kaya series gitu misalnya yang Daihatsun itu pesanan sih. Gin, kamu mau nggak nulis skenario yang ini, temanya udah ada,*

*karakternya belum ada, yaudah kita olah sesuai pesanan” (Gin Teguh, 2024)*

Temuan ini menunjukkan bahwa proses kreatif dalam penulisan skenario di Elio Studios bersifat fleksibel dan dapat beradaptasi dengan kebutuhan dan permintaan produksi. Baik itu berasal dari kegelisahan pribadi penulis atau dari permintaan sutradara, keduanya dapat memunculkan ide-ide cerita yang segar dan inovatif.

Inspirasi penulisan yang berangkat dari kegelisahan pribadi, sebagaimana yang disebutkan penulis, mencerminkan bagaimana kehidupan sehari-hari dan emosi pribadi dapat menjadi pendorong kreativitas dalam pembuatan film. Kegelisahan ini menjadi cikal bakal ide cerita yang kemudian diproses dan dikembangkan menjadi narasi yang lebih kompleks. Di sisi lain, penulisan yang berfokus pada permintaan tertentu seperti dalam contoh film *Daihatsun* menunjukkan bahwa penulis skenario juga harus mampu bekerja sesuai dengan kebutuhan pasar atau tema yang telah ditentukan, yang menuntut fleksibilitas dalam menyesuaikan visi kreatif dengan konteks produksi. Kedua pendekatan ini menggambarkan bagaimana penulis skenario harus mampu menyeimbangkan antara ekspresi pribadi dan kebutuhan industri, yang menjadi tantangan tersendiri dalam dunia penulisan skenario.

Dalam pengembangan cerita untuk film pendek, penulis skenario memiliki pandangan yang jelas mengenai karakteristik khusus film pendek. Seperti yang dijelaskan oleh penulis *scenario*:

*“Sebenarnya film pendek itu bukan film yang panjang yang dipendekin karena durasi. Jadi film pendek itu ya memang filmnya memang hanya bisa diceritakan dalam waktu singkat, ya makanya jangan sampai film pendek itu jalan ceritanya padat gitu loh, film pendek itu ya satu, satu apa ya namanya, satu kejadian gitu loh” (Gin Teguh, 2024).*

Penulis skenario menekankan bahwa film pendek bukan sekadar versi pendek dari film panjang, melainkan sebuah genre tersendiri yang memiliki kekuatan dalam menyampaikan satu cerita atau kejadian yang padat, langsung, dan efisien. Pendekatan ini menuntut penulis untuk lebih fokus pada inti masalah yang ingin disampaikan, tanpa harus mengembangkan rangkaian kejadian yang kompleks seperti dalam film panjang. Hal ini sejalan dengan teori produksi film, yang menekankan pentingnya efektivitas dalam penggunaan waktu untuk

mencapai tujuan naratif dengan durasi yang terbatas. Film pendek harus dapat menyampaikan pesan yang jelas dalam waktu singkat, menjadikannya sebuah bentuk seni yang efisien dalam menyampaikan ide-ide kompleks.

Lebih lanjut, dalam pengembangan skenario, terdapat dinamika hubungan antara penulis skenario dan sutradara yang sangat penting. Dari wawancara dengan sutradara, terdapat tiga pola utama dalam kolaborasi penulisan skenario, yaitu: (1) sutradara menulis dan menyutradarai sendiri, (2) sutradara menulis tetapi orang lain yang menyutradarai, dan (3) orang lain yang menulis dan sutradara yang menyutradarai. Setiap pola ini memiliki dinamika yang berbeda dalam pengembangan cerita dan karakternya. Misalnya, ketika sutradara menulis dan menyutradarai sendiri, visi kreatif dapat diterjemahkan dengan lebih mulus karena sutradara sudah membayangkan setiap elemen film sejak awal. Seperti yang dijelaskan oleh sutradara dalam wawancara:

*“Itu mungkin karna aku menyutradarai dari apa yang aku tulis ya jadi lebih mudah, maksudnya dari ketika aku nulis aku sudah membayangkan siapa pemainnya, gimana shootingnya, gimana dialognya, terus bagaimana adeganya, itu sudah kegambar dari awal gitu”* (Gin Teguh, 2024).

Namun, ketika sutradara bekerja dengan skenario yang ditulis oleh orang lain, proses pengembangan cerita melibatkan diskusi yang lebih intensif untuk menyelaraskan visi kreatif antara penulis dan sutradara. Diskusi ini mencakup berbagai aspek penting, seperti karakterisasi, sudut pandang cerita, dan tujuan setiap adegan dalam narasi besar. Seperti yang dijelaskan sutradara:

*“Jadi kita ngobrol dulu, kita mau bikin cerita ini tuh kaya apa nih, karakternya kaya apa nih, point of view-nya darimana, karna kan penting ya point of view-nya tuh dari karakter utama atau dari orang lain gitu kan”* (Gin Teguh, 2024).

Proses ini mencerminkan pentingnya kolaborasi dalam produksi film, di mana komunikasi yang efektif antara penulis dan sutradara adalah kunci untuk mencapai visi yang konsisten dan terintegrasi. Selain itu, pengembangan skenario juga melibatkan pemahaman mendalam tentang fungsi struktural setiap adegan. Sutradara menekankan pentingnya mengetahui tujuan setiap adegan, seperti yang ia katakan:

*“Jadi scenes ini tu pengen ngasih tau karakternya ini sedang dalam kejatuhan atau scenes ini tuh lagi ngasih tau kalau karakter ini tuh sedang mulai merasakan... jadi ini ada kejadian luar biasa yang menimpa si tokoh ini, scenes ini menjelaskan bahwa tokoh ini sedang belajar gitu”* (Gin Teguh, 2024).

Pengetahuan tentang tujuan setiap adegan membantu menciptakan alur cerita yang lebih terstruktur dan memudahkan dalam pengambilan keputusan selama tahap produksi di Elio Studios.

Proses penulisan dan pengembangan skenario di Elio Studios tidak berhenti begitu *syuting* dimulai. Bahkan setelah produksi, diskusi antara sutradara dan penulis skenario terus berlangsung untuk memastikan keselarasan cerita. Perubahan struktur naratif, pemotongan adegan, dan penyesuaian alur sering kali dilakukan selama tahap *editing* untuk mengoptimalkan penyampaian cerita. Hal ini mencerminkan pentingnya fleksibilitas dalam proses kreatif dan menunjukkan bahwa skenario adalah dokumen yang dinamis, yang bisa berkembang sesuai dengan kebutuhan produksi dan hasil yang ditemukan selama proses tersebut. Dalam hal ini, skenario bukanlah karya yang final sejak awal, tetapi lebih sebagai panduan yang terus berkembang seiring perjalanan produksi film.

Proses kreatif yang berlangsung antara penulis skenario dan sutradara ini menggambarkan kolaborasi yang erat dan saling mendukung dalam menciptakan karya film yang kohesif dan menarik. Sebagaimana dinyatakan oleh sutradara:

*“Jadi kuncinya itu tidak boleh saling dominan gituloh, karena mau nggak mau film itu kan kolaborasi ya, film itu bukan hanya milik sutradara bukan hanya milik skenarionya, bukan hanya milik produsernya jadi harus didiskusikan”* (Gin Teguh, 2024).

Kolaborasi ini menuntut keterbukaan untuk mendengarkan ide-ide dari berbagai pihak dan mampu menyeimbangkan antara visi kreatif yang berbeda-beda.

Temuan ini mengungkapkan bahwa proses penulisan dan pengembangan skenario di Elio Studios menggambarkan kompleksitas dan dinamika kreatif yang terlibat dalam pembuatan film pendek. Dari inspirasi yang beragam, baik yang berasal dari kegelisahan pribadi maupun permintaan tertentu, hingga kolaborasi intens antara penulis dan sutradara, setiap tahap dalam pengembangan skenario berperan penting dalam menciptakan cerita yang efektif, kohesif, dan menarik

secara visual. Proses ini menunjukkan bagaimana film pendek bukan hanya sekadar media hiburan, tetapi juga medium yang mampu menyampaikan pesan yang mendalam dalam durasi yang terbatas.

### **3.1.1.3 Perencanaan Produksi dan Penganggaran oleh Produser**

Peran produser dalam proses produksi film sangat penting, tidak hanya terbatas pada pengelolaan produksi saat berlangsung, tetapi juga sejak tahap pengembangan proyek. Produser bertanggung jawab untuk memastikan bahwa semua elemen yang diperlukan untuk keberhasilan film dapat terkoordinasi dengan baik, mulai dari perencanaan produksi, penganggaran, hingga pemilihan tim yang akan bekerja dalam proyek tersebut. Dalam wawancara dengan Mas Ficky, seorang produser berpengalaman, ia menjelaskan bahwa dalam tahap pengembangan hingga pra-produksi, tugas utama produser adalah menjadi pemantik ide kreatif dan mendorong kolaborasi antara berbagai pihak.

*“Oke, karena kita punya perannya masing-masing, saya di sini sebagai produser hanya bisa memantik atau merangsang ide-ide kreatif yang lain agar bisa diproduksi”* (Ficky, 2024).

Hal ini menandakan bahwa produser tidak hanya terlibat dalam aspek teknis, tetapi juga berperan dalam merangsang ide kreatif yang akan menjadi fondasi proyek tersebut. Sebagai contoh, Mas Ficky menceritakan bagaimana diskusi dengan sutradara dan tim produksi berlangsung.

*“Misal, Mas Gin banyak cerita nih, oke Mas ini possible nggak ya kalau kita produksi untuk beberapa bulan ke depan?”* (Ficky, 2024).

Ini menggambarkan proses kreatif yang melibatkan diskusi terbuka antara produser dan sutradara untuk menentukan kelayakan ide yang akan diangkat ke layar lebar. Diskusi ini sangat penting dalam menentukan timeline produksi yang realistis dan dalam memastikan bahwa kapasitas tim produksi sesuai dengan apa yang ingin dicapai dalam waktu yang telah ditentukan. Produser tidak hanya bertugas mengelola proses kreatif tetapi juga memastikan bahwa ide-ide yang dihasilkan dapat diwujudkan dalam waktu dan anggaran yang terbatas. Sebagaimana dijelaskan oleh Ficky:

*“Aku selalu tekankan di sini, produksi segini kuat nggak ya? Oke kalau udah cocok, mulailah kita breakdown di pra-produksi”* (Ficky, 2024).

Dengan begitu, produser berperan sebagai jembatan antara visi kreatif dan realitas teknis yang dihadapi dalam produksi film. Pada tahap pra-produksi,

produser memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa semua elemen produksi dapat berjalan sesuai dengan rencana. Salah satu aspek yang menjadi fokus utama produser adalah penentuan tenggat waktu yang realistis.

*“Tenggat waktu ini sangat penting karena berurusan dengan sistem yang disepakati oleh dua belah pihak”* (Ficky, 2024).

Dalam hal ini, produser harus memastikan bahwa jadwal produksi disusun dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi kelancaran produksi, termasuk keterbatasan waktu yang dimiliki oleh semua pihak terkait. Jika terdapat kendala dalam hal waktu atau kemampuan tim untuk memenuhi tenggat waktu, produser harus siap melakukan negosiasi ulang untuk mencari solusi terbaik.

*“Ketika sekiranya kita tidak mampu untuk produksi itu, sebaiknya kita melakukan negosiasi di situ”* (Ficky, 2025).

Hal ini mencerminkan pentingnya fleksibilitas dalam proses produksi, di mana produser harus mampu menyesuaikan harapan dan kenyataan di lapangan agar proyek tetap berjalan lancar dan sesuai rencana. Selain itu, pengelolaan anggaran menjadi salah satu tugas utama produser yang tidak bisa dianggap remeh.

*“Setiap produser punya caranya masing-masing”* (Ficky, 2024).

Salah satu pendekatan yang digunakan oleh produser di Elio Studios adalah memastikan bahwa anggaran yang ada dapat memenuhi kebutuhan setiap tim secara adil.

*“Aku punya budget segini, teman-teman kira-kira kalau aku breakdown satu-satu, kalian rela nggak?”* (Ficky, 2024).

Pendekatan ini menunjukkan bahwa produser tidak hanya bertanggung jawab pada distribusi anggaran, tetapi juga pada kesejahteraan anggota tim yang terlibat dalam produksi. Pengelolaan anggaran yang baik sangat penting untuk memastikan bahwa semua aspek produksi dapat berjalan tanpa mengabaikan kualitas dan profesionalisme.

Dalam hal pembayaran, Ficky menegaskan bahwa pembayaran dilakukan segera setelah produksi selesai.

*“Setelah produksi selesai, mentok besok siang itu sudah cair”* (Ficky, 2024).

Ini menandakan bahwa produser di Elio Studio memahami betul pentingnya kepuasan tim produksi dalam hal keuangan. Pembayaran yang tepat waktu akan mendukung kelancaran kerja sama antara produser dan tim produksi, serta menciptakan lingkungan kerja yang lebih profesional dan produktif. Meskipun dalam wawancara ini tidak dibahas secara langsung tentang penganggaran, jelas bahwa komunikasi yang terbuka antara sutradara dan produser sangat penting untuk memastikan bahwa visi kreatif yang ingin diwujudkan dapat dilaksanakan dengan anggaran yang tersedia. Sebagai contoh, meskipun sutradara mungkin memiliki gambaran yang jelas tentang bagaimana film seharusnya berjalan, terkadang produser lebih memilih untuk melakukan *casting* terlebih dahulu untuk memastikan bahwa aktor yang tepat dipilih sebelum *syuting* dimulai. Ini menggambarkan bahwa produser dan sutradara harus memiliki pemahaman yang sama tentang bagaimana alur produksi akan berjalan, agar tidak ada perbedaan persepsi yang dapat menghambat kelancaran proses produksi.

Dalam perencanaan produksi, produser memiliki tanggung jawab besar untuk menyusun *timeline* produksi yang terperinci serta merancang anggaran dengan cermat. Di Elio Studios, perencanaan anggaran sangat bergantung pada elemen-elemen seperti jumlah lokasi yang akan digunakan, jumlah kru, dan kebutuhan spesifik dari setiap departemen. Produser mengadakan *screening* awal untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang akan digunakan dalam produksi, dan dengan melibatkan tim produksi dalam diskusi, memastikan bahwa anggaran yang direncanakan realistis dan dapat mencakup semua aspek produksi secara efisien.

*“Aku selalu mencoba untuk diskusi dengan tim, agar semua elemen produksi bisa berjalan dengan lancar”* (Ficky, 2024).

Pendekatan ini menunjukkan bahwa produser tidak hanya berperan sebagai pengelola anggaran, tetapi juga sebagai fasilitator yang memastikan bahwa seluruh tim terlibat dan berkontribusi dalam proses perencanaan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa produser film adalah sosok multifaset yang menggabungkan kecakapan manajemen proyek dengan sensitivitas artistik, kemampuan negosiasi, dan pemahaman mendalam tentang dinamika kerja tim. Keseimbangan antara aspek kreatif dan aspek teknis inilah yang menjadi kunci keberhasilan produksi film, di mana produser berperan

sebagai katalisator yang memungkinkan transformasi visi kreatif menjadi realitas visual yang dapat dinikmati penonton.

### **3.1.2 Proses Kreatif dalam Tahap Produksi Elio Studios Film Elio Studios**

Tahap produksi merupakan momen krusial dalam pembuatan film pendek di Elio Studios, dimana seluruh perencanaan yang telah disusun pada tahap pra-produksi diaktualisasikan ke dalam bentuk visual dan auditif. Pada sub bab ini akan diuraikan bagaimana proses kreatif terjadi selama tahap produksi dengan berfokus pada tiga aspek utama. Pertama, implementasi visi sutradara dalam proses syuting yang menggambarkan bagaimana gagasan konseptual diterjemahkan menjadi adegan konkret melalui arahan sutradara kepada seluruh elemen produksi. Kedua, teknik sinematografi dan pengambilan gambar yang membahas pendekatan estetik dan teknis dalam merekam visual untuk menyampaikan narasi secara efektif. Ketiga, koordinasi tim produksi yang mengulas bagaimana kolaborasi antar departemen produksi dijalankan untuk memastikan kelancaran proses syuting dan pencapaian target harian. Analisis terhadap ketiga aspek ini akan memberikan gambaran komprehensif tentang dinamika kreatif yang terjadi saat gagasan abstrak bertransformasi menjadi materi audio visual yang terukur dan terstruktur dalam konteks keterbatasan waktu, anggaran, dan sumber daya yang dihadapi Elio Studios.

#### **3.1.2.1 Implementasi Visi Sutradara dalam Proses Syuting**

Implementasi visi sutradara dalam proses *syuting* adalah langkah krusial dalam memastikan bahwa konsep kreatif yang telah dibangun sebelumnya dapat terwujud dalam bentuk visual yang sesuai dengan harapan. Berdasarkan wawancara dengan editor di Elio Studios, dapat ditemukan adanya dinamika penting antara sutradara dan tim produksi, yang saling berkolaborasi untuk mewujudkan visi kreatif yang telah disusun. Sutradara, terutama yang dikenal sebagai Mas Gin, memiliki pendekatan yang sangat kolaboratif dalam memimpin produksi. Menurutnya, referensi adalah hal pertama yang harus disamakan oleh seluruh tim produksi.

*“Oke, jelas yang pertama adalah referensi. Kita dalam sebuah produksi harus menyamakan referensi film ini atau produksi ini ke arah mana. Misal sutradara merasa aku punya contoh karya ini sebagai mungkin idealisnya dia. Setiap orang kan punya idealisnya masing-masing, jadi*

*apakah seorang editor dan DOP itu harus mengikuti idealisnya sutradara” (Gin Teguh, 2024).*

Temuan ini menunjukkan bahwa di Elio Studios, kesamaan referensi sangat ditekankan untuk menciptakan keselarasan antara apa yang diinginkan sutradara dan eksekusi visual yang dilakukan oleh tim produksi. Di satu sisi, sutradara berfungsi sebagai pengarah utama yang memegang kendali kreatif, namun di sisi lain, tim produksi seperti editor dan DOP juga diberi ruang untuk menyampaikan pendapat mereka dalam mencapai visi bersama.

Kolaborasi antara sutradara dan tim produksi, termasuk editor dan DOP, menjadi sangat penting dalam mengimplementasikan visi kreatif secara efektif. Sutradara di Elio Studios tidak hanya memberikan arahan secara sepihak, tetapi selalu membuka ruang untuk diskusi dan kompromi.

*“cara menselaraskan itu semua itu dengan kompromi itu tadi, Jelas sutradara, DOP, editor harus punya referensi yang sama, harus punya idealis yang sama. Ketika itu nggak terjadi, mungkin bisa terjaud karya yang mungkin bisa jadi beda atau punya ciri khas khusus tapi setidaknya harus ada garis garis merahnya yang sama” (Gin Teguh, 2024)*

Komunikasi yang baik antara sutradara dan tim produksi memungkinkan setiap elemen produksi baik visual, akting, maupun teknis dapat disesuaikan dengan visi yang telah disepakati bersama. Sutradara menyampaikan bahwa komunikasi yang intens dengan *sinematografer* dan desainer produksi sangat diperlukan dalam tahap ini. Dalam proses ini, sutradara memberikan arahan tentang gaya visual yang diinginkan, seperti jenis pengambilan gambar yang harus digunakan misalnya *wide shot*, *close-up*, atau *angle* tertentu. Diskusi lebih lanjut kemudian dilakukan dengan tim sinematografi untuk menentukan cara terbaik dalam mengambil gambar yang sesuai dengan arahan sutradara. Melalui komunikasi yang dinamis ini, hasil visual yang diinginkan dapat terwujud dengan lebih efektif.

Di Elio Studios, proses *syuting* tidak hanya bergantung pada arahan langsung yang diberikan sutradara, tetapi juga melalui persiapan yang matang sebelum *syuting* dimulai. Salah satu aspek penting dari persiapan ini adalah *rehearsal* dan *blocking* yang dilakukan oleh sutradara bersama aktor. Sebelum mulai *syuting*, sutradara melakukan banyak sesi *reading* dengan aktor yang bisa

berlangsung sehari-hari untuk memastikan bahwa setiap karakter dan alur cerita dipahami dengan baik.

*“kami selalu yakin bahwa naskah atau skenario itu akan menemukan sendiri karakternya, dan setiap cerita, itu memiliki nyawanya sendiri, sendiri. Kita selalu mengikuti itu, ketika itu sudah dapet atau sudah menemukan nyawanya, kita yang pertama lakukan adalah reading, reading itu kita bisa sehari sehari, bisa ada reading 1 reading 2, reading 3 dan seterusnya, bareng sama aktornya dan tergantung juga sama berapa tim dan aktor yang kita gunakan. Dan setiap reading, ini kondisional ya, bisa bebarengan dengan semua aktor ada disitu, ada yang cuma beberapa aktor yang mengharuskan, dialog disitu, kaya gitu” (Gin Teguh, 2024)*

Ini adalah bentuk dari persiapan intensif untuk memastikan bahwa para aktor dapat membawakan peran mereka dengan tepat sesuai dengan visi sutradara. *Rehearsal* juga memungkinkan sutradara untuk memeriksa setiap detail adegan, termasuk pengambilan gambar yang akan dilakukan di lokasi yang dipilih.

*“ketika kita udah trake, trake itu cek lokasi, kita biasanya melakukan blocking, blocking disitu kita rehearsal, biasanya ini h-1 atau h-2 sebelum kita produksi, sebelum set lah, kita rehearsal disitu, ada golden scene nggak, oh goldes scene nya membutuhkan tempat ini, misal di terminal nih, butuh golden scene gitu, kita rehearsalnya disitu, teriak teriak disitu, terus adegan blockingnya disitu misalnya, dicek misal jalan dari situ ke situ tu berapa menit, nah kaya gitu gitu, berapa langkah yang harus dilakukan gitu, nah itu h-2 atau 1 biasanya.” (Gin Teguh, 13 November 2024)*

Semua ini dilakukan untuk memastikan tidak ada kesalahan kontinuitas dan agar visual yang dihasilkan sesuai dengan harapan sutradara. Kegiatan ini menunjukkan betapa pentingnya tahapan persiapan dalam memastikan bahwa proses *syuting* berjalan lancar dan hasil akhirnya memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Pendekatan yang digunakan oleh sutradara di Elio Studios menggambarkan dinamika antara kreativitas individual dan kolaborasi dalam proses produksi film. Sutradara bertanggung jawab untuk menjaga visi keseluruhan, namun ia juga mengakui pentingnya kontribusi dari berbagai

anggota tim produksi. Dalam produksi film, tim yang terlibat mulai dari sutradara, DOP, editor, hingga desainer produksi harus mampu bekerja sama untuk mewujudkan sebuah visi kreatif yang disusun pada awalnya

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa implementasi visi sutradara dalam proses syuting bukanlah proses linier yang rigid, melainkan perjalanan kreatif yang dinamis dan kolaboratif yang memerlukan keseimbangan optimal antara kepemimpinan sutradara dan kontribusi profesional dari seluruh tim produksi. Pendekatan kolaboratif yang terbuka terhadap masukan dari berbagai departemen, dikombinasikan dengan komunikasi yang efektif dan persiapan yang matang, menjadi kunci keberhasilan dalam mewujudkan visi kreatif menjadi karya visual yang berkualitas tinggi.

### **3.1.2.2 Teknik Sinematografi dan Pengambilan Gambar**

Teknik sinematografi memegang peranan yang sangat penting dalam proses produksi film, karena pengambilan gambar yang tepat dapat sangat memengaruhi cara penonton merespons cerita yang disampaikan. Sutradara di Elio Studio, yang memiliki pendekatan yang sangat berorientasi pada detail, menyadari betul bahwa setiap pengambilan gambar harus direncanakan dengan cermat dan mengacu pada referensi visual tertentu. Sutradara juga menekankan bahwa meskipun visi kreatifnya sudah jelas, ia memberikan kebebasan kepada *sinematografer* untuk menambahkan elemen kreativitasnya, terutama dalam hal pencahayaan dan tata kamera.

*“jadi memang kaya semua berangkat dari sutradaranya lagi, dan kemudian disampaikan ke penangkap gambarnya gitu, eh kaya gini nih, aku pengenya kaya gini, pake kameranya ini, ya nanti itu kita diskusi lagi lah karena pasti kan sinematografer juga pasti punya visi sendiri juga gitu, mereka membawa visi visual, mereka membawa tata lampunya sendiri, ini gimana ya, oh ini didalm ruangan nih, aku butuh gini gini gini, tak kasih lampu segala macem, nah kaya gitulah”* (Gin Teguh, 2024)

Hal ini mencerminkan adanya keseimbangan yang sangat penting antara arahan sutradara sebagai pengarah cerita dan kebebasan teknis yang diberikan kepada *sinematografer* untuk berinovasi dan membawa elemen teknis yang sesuai dengan karakter cerita yang ingin ditampilkan. Komunikasi yang efektif dan kolaborasi yang terbuka antara sutradara dan *sinematografer* menjadi kunci dalam mewujudkan visi kreatif tersebut dalam bentuk visual yang lebih nyata. Seperti

yang dijelaskan oleh sutradara, setiap pengambilan gambar tidak hanya mempertimbangkan aspek teknis semata, tetapi juga bagaimana gambar tersebut dapat mendukung dan memperkuat narasi serta emosi yang ingin disampaikan kepada penonton.

Dalam hal teknik pengambilan gambar, Elio Studio cenderung memilih pendekatan yang sederhana namun efektif, dengan menggunakan medium *close-up* dan *wide shot* sebagai teknik utama.

*“Biasanya kita cenderung suka dengan 50 mili, nah itu kita selalu menggunakan teknik pengambilan gambar yang medium close up, wide shoot, karena yang pertama adalah kita masih belum percaya dengan artistiknya, ya bukan belum percaya sih, tapi lebih ke kita belum mumpuni, kita belum bisa mengejar artistik yang profesional, nah makanya kita mengakalinya dengan medium shoot”* (Gin Teguh, 2024).

Pemilihan lensa 50mm adalah salah satu alasan utama mengapa pengambilan gambar dilakukan dengan cara yang sederhana. Lensa 50mm dipilih karena memberikan tampilan gambar yang jernih dan natural, serta dapat mengakomodasi berbagai jenis adegan tanpa kesulitan teknis yang berarti. Teknik ini lebih mengutamakan kejelasan visual daripada eksperimen dengan teknik yang lebih kompleks, yang bisa menjadi kendala dalam produksi dengan sumber daya terbatas. Meskipun menggunakan teknik yang sederhana, Elio Studio tetap berusaha untuk menciptakan gambar-gambar yang dapat menggambarkan nuansa cerita dengan jelas dan efektif, berfokus pada penggambaran suasana yang mendalam melalui pengambilan gambar yang tepat dan komposisi yang sesuai. Keputusan ini mencerminkan adaptasi terhadap keterbatasan anggaran dan sumber daya yang ada, namun tetap berusaha menghadirkan kualitas sinematografi yang baik.

Namun, meskipun Elio Studio lebih memilih teknik yang sederhana, mereka tidak menutup kemungkinan untuk bereksperimen dengan teknik-teknik sinematografi yang lebih artistik di masa depan. Menurut sutradara, meskipun mereka merasa belum sepenuhnya siap untuk mengaplikasikan teknik yang lebih kompleks atau eksperimental, studio terus mencari peluang untuk bereksperimen dengan berbagai teknik sinematografi yang lebih dapat menggambarkan nuansa cerita yang lebih dalam. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun keterbatasan sumber daya dapat memengaruhi keputusan teknis yang diambil, studio tetap

berusaha untuk terus berinovasi dan mengembangkan kemampuan teknisnya untuk meningkatkan kualitas produksi. Pendekatan ini juga mencerminkan pemahaman bahwa sinematografi yang baik bukan hanya bergantung pada alat yang digunakan, tetapi lebih pada bagaimana elemen-elemen visual disusun dengan tujuan untuk menyampaikan cerita secara efektif dan menyentuh emosi penonton.

Penggunaan teknik sinematografi yang sederhana berperan untuk mewujudkan visi sutradara dalam bentuk gambar yang dapat mengkomunikasikan pesan film dengan cara yang paling jelas dan kuat. Pendekatan ini juga mencerminkan pentingnya memahami batasan sumber daya yang ada, namun tetap berusaha untuk menghasilkan karya yang berkualitas

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menyoroti bagaimana Elio Studio berhasil mengadopsi filosofi "minimalis namun bermakna" dalam pendekatan sinematografi mereka, membuktikan bahwa dengan kolaborasi yang efektif antara sutradara dan sinematografer, serta pemahaman mendalam tentang kekuatan visual dalam storytelling, keterbatasan sumber daya dapat diubah menjadi keunggulan kreatif yang menghasilkan karya sinematik yang komunikatif dan berkesan.

### **3.1.2.3 Koordinasi Tim Produksi Elio Studios**

Koordinasi tim produksi merupakan elemen kunci dalam keberhasilan sebuah proyek film. Di Elio Studios, koordinasi tersebut dibangun atas prinsip kompromi dan penyesuaian kapabilitas antar anggota tim. Hal ini tercermin dari pandangan seorang editor yang menyatakan bahwa di Elio, proses produksi didorong oleh diskusi yang intens, terutama antara sutradara dan tim produksi. Sutradara, seperti yang dijelaskan oleh editor, sering kali memiliki visi idealis mengenai bagaimana cerita seharusnya dieksekusi, sementara tim produksi harus menemukan cara untuk merealisasikan visi tersebut dengan memperhatikan keterbatasan waktu, kemampuan, dan sumber daya yang ada. Sebagai contoh, editor menyoroti adanya perbedaan kecepatan kerja antara sutradara dan tim di belakangnya, yang sering kali membutuhkan penyesuaian. Ketika sutradara memiliki visi yang jelas dan cepat bergerak maju, tim di belakangnya, seperti editor atau *sinematografer*, perlu menyesuaikan diri agar dapat bekerja dalam harmoni dengan kecepatan tersebut. Jika tidak ada komunikasi atau diskusi yang cukup mengenai perbedaan ini, hasil produksi dapat terganggu, dan

ketidaksesuaian antara kecepatan kerja tim dapat menyebabkan ketidakteraturan dalam kualitas *output* yang dihasilkan.

Salah satu tugas utama produser, sebagaimana diungkapkan oleh Ficky, adalah merekrut anggota tim produksi yang kompeten dan dapat dipercaya.

*“Oke, jelas kita melihat besarnya atau seberapa tanggung jawab orang-orang yang ada ditempat kita, ketika nggak mungkin ketika kita udah punya tim, terus kita pernah punya masalah tertentu terhadap seseorang dan kita masukan kedalam produksi itu tidak akan, karena kita udah tau nih, oh mereka bisa untuk produksi, oh mereka tidak bisa untuk produksi, jadi kita memilah memilih”* (Ficky, 2024)

Produser tidak hanya memikirkan kemampuan teknis, tetapi juga mengutamakan profesionalisme dan tanggung jawab anggota tim. Hal ini menjadi sangat penting karena, dalam proses produksi yang dinamis, kepercayaan dan keselarasan antar anggota tim menjadi fondasi utama yang dapat mendukung kelancaran produksi. Produser, dalam hal ini, harus memastikan bahwa setiap anggota tim tidak hanya mampu melaksanakan tugas teknis mereka, tetapi juga memiliki komitmen terhadap visi dan tujuan bersama dalam produksi.

Proses seleksi yang ketat dan penekanan pada profesionalisme ini menciptakan tim yang solid, yang dapat bekerja dalam tekanan tanpa mengorbankan kualitas hasil akhir.

*“pasti ada kriterianya karena tidak semua orang bisa masuk, bahkan teman-teman pun ketika, ini tidak membicarakan nominal besarnya proyek atau produksinya berapa tapi, seberapa tanggung jawab sih mereka ketika dikasih kaya gini, kita selalu strict terhadap tanggung jawab, terhadap SDM SDM kita yang kita punya, dan temen-temen ya faktanya mereka bertanggung jawab, dan akhirnya rispek terhadap oh aku dikasi pekerjaan seperti ini ya, aku harus bertanggung, itu selalu kita cam kan ke temen-temen gitu, aku menyebutnya SDM itu ya, anggota-anggota kita, temen-temen yang bekerja bareng sama kita”* (Ficky, 13 November 2024).

Produser juga memainkan peran besar dalam memastikan kolaborasi antar departemen. Dengan mengingatkan tim sejak awal mengenai tujuan produksi apakah untuk berkarya atau sekadar bekerja produser dapat membantu menumbuhkan rasa tanggung jawab kolektif.

Namun, dalam proses produksi film yang sangat dinamis, tantangan sering kali muncul secara tak terduga. Kendala teknis atau faktor eksternal seperti cuaca buruk sering kali mengganggu jalannya produksi, dan sutradara di Elio Studio menyadari pentingnya fleksibilitas dan improvisasi dalam menghadapi masalah ini. Menurut pengakuan sutradara, meskipun banyak rencana yang telah dibuat sebelumnya, kenyataan di lapangan sering kali memaksa mereka untuk mencari solusi alternatif yang tidak terduga.

Di Elio Studios, koordinasi antar tim produksi dilakukan secara terbuka dan kolaboratif. Produser memainkan peran penting dalam menjaga komunikasi yang lancar antara setiap departemen, memastikan bahwa setiap anggota tim tahu tugas dan tanggung jawab mereka. Ini adalah praktik yang sangat penting dalam menjaga agar produksi tetap berjalan dengan efisien, meskipun ada berbagai tantangan yang harus dihadapi. Ketika masalah muncul, tim dapat langsung berdiskusi dan mencari solusi dengan cepat.

Koordinasi tim produksi yang efektif di Elio Studio mengandalkan prinsip-prinsip dasar seperti kompromi, penyesuaian kemampuan, dan fleksibilitas dalam menghadapi tantangan. Ketika setiap anggota tim memiliki pemahaman yang jelas mengenai visi kreatif dan tanggung jawab mereka, proses produksi dapat berjalan lebih lancar. Kolaborasi yang terbuka dan komunikatif menjadi kunci untuk menghasilkan karya yang berkualitas, meskipun sering kali harus mengatasi berbagai kendala yang muncul selama proses produksi.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan produksi film di Elio Studios tidak hanya ditentukan oleh keahlian teknis atau peralatan canggih semata, melainkan lebih kepada kemampuan tim untuk bekerja secara harmonis dalam struktur yang kolaboratif, fleksibel, dan komunikatif. Koordinasi yang efektif memungkinkan terwujudnya visi kreatif secara optimal, meskipun harus menghadapi beragam kendala yang kompleks. Prinsip kompromi, komunikasi terbuka, dan sinergi lintas departemen yang diterapkan di Elio Studios dapat menjadi model yang relevan dan aplikatif bagi industri film independen lainnya dalam mengelola produksi secara profesional dan berkualitas.

### **3.1.3 Proses Kreatif dalam Tahap Pasca-Produksi Film Elio Studios**

Setelah proses pengambilan gambar selesai dilaksanakan, film pendek memasuki tahap krusial yang menentukan hasil akhir karya, yaitu pasca-produksi.

Pada tahap ini, materi visual dan audio yang telah direkam selama proses produksi akan diolah dan disusun menjadi sebuah karya utuh yang menyampaikan narasi dan emosi sesuai dengan visi kreatif yang direncanakan. Bagian ini akan mengeksplorasi bagaimana Elio Studios menjalankan proses kreatif dalam tahap pasca-produksi yang meliputi tiga aspek utama: teknik penyuntingan dan editing yang digunakan untuk membangun struktur cerita yang koheren, proses penambahan musik dan sound design yang memperkuat dimensi emosional film, serta tahapan finalisasi yang memastikan kualitas teknis dan artistik film pendek sebelum didistribusikan kepada penonton. Temuan penelitian akan menggambarkan bagaimana keputusan-keputusan kreatif yang diambil pada fase ini berkontribusi terhadap estetika dan keseluruhan narasi film pendek yang diproduksi oleh Elio Studios.

### **3.1.3.1 Teknik Penyuntingan dan Editing**

Proses penyuntingan dan *editing* di Elio Studios memiliki pendekatan yang khas dan mendalam, yang membedakannya dari sekadar pekerjaan teknis. Editor di Elio Studios tidak hanya melihat tugasnya sebagai aktivitas teknis dalam menyusun *footage*, tetapi sebagai sebuah proses kreatif yang bersifat personal dan penuh makna. Dalam wawancara, editor menjelaskan pentingnya peran mereka dalam tahap pasca-produksi, mengingat hasil akhir sebuah karya film akan banyak dipengaruhi oleh pekerjaan editor.

*“Tugasnya adalah bertanggung jawab akan sebuah karya, karena hasil akhir karya ada di pembuangan akhir yaitu editor. Editor ini menjadi titik penting yang tidak terlihat, karena orang-orang kan taunya produksi itu happy-happy, seru ya, tapi kan masih ada tugas lain yang dilakukan teman-teman lain terutama editor”* (Agit, 2024).

Pernyataan ini menggambarkan bagaimana editor berfungsi sebagai penghubung terakhir yang memadukan semua elemen teknis dan kreatif yang sudah dilakukan selama tahap produksi. Pekerjaan editor bukan hanya untuk menata dan menyusun gambar, tetapi juga untuk memberikan nuansa dan ritme yang tepat, yang pada akhirnya akan menentukan apakah film tersebut bisa mengalir dengan baik di mata penonton.

Editor di Elio Studios mengibaratkan pekerjaannya seperti seorang *chef* yang mengolah bahan mentah menjadi hidangan yang matang dan lezat.

*“Kita tuh ibaratnya mengolah hasil yang tadinya belum matang, harus jadi matang, harus jadi baik, itu yang bikin jadi apakah aku udah bener menjadi seorang chef, apakah ini rasanya enak apa nggak ya. Ketika wah, ini rasanya keasinan. Oke, berarti aku harus menambahkan apa ya, biar ini nggak terlalu asin. Ya anggap aja editor itu adalah seorang chef”* (Agit, 2024).

Analogi ini sangat tepat, karena dalam proses *editing*, editor harus memiliki ketajaman indera untuk merasakan apakah bagian tertentu dalam film sudah mencapai hasil yang optimal, baik dari segi durasi, tempo, maupun kualitas emosional. Penyuntingan yang baik akan mengalir dengan lancar, menyatu dengan ritme cerita, dan mampu mengundang respons emosional dari penonton. Seperti halnya seorang *chef* yang terus-menerus menyesuaikan rasa, seorang editor pun harus terus bereksperimen dan menyesuaikan potongan-potongan *footage* yang ada untuk menghasilkan produk akhir yang memuaskan.

Temuan ini menunjukkan bahwa di Elio Studios, proses *editing* bukan hanya sekadar menyusun *footage* secara teknis, tetapi juga melibatkan sensitivitas artistik dan kemampuan untuk merasakan karya tersebut secara holistik. Dalam hal ini, editor memiliki kebebasan untuk menafsirkan cerita dan mengambil pendekatan yang lebih personal sesuai dengan pemahaman mereka terhadap materi yang ada

Selain itu, dalam tahap pasca-produksi, produser juga berperan besar dalam mengawasi proses penyuntingan untuk memastikan bahwa hasil akhir film tetap sesuai dengan visi yang telah dirancang sejak awal.

*“Check and recheck, jadi kita harus intens dengan editor dan sutradara”* (Ficky, 2024).

Produser mengungkapkan pentingnya komunikasi yang intens dan keterlibatan dalam proses *editing* untuk memastikan bahwa film tetap berpegang pada garis besar visi kreatif yang diinginkan oleh sutradara.

*“Ketika dia oke, aku butuh waktu sekitar dua jam untuk breakdown ini semua, oke kamu butuh apa?”* (Ficky, 2024).

Pernyataan ini menyoroti betapa pentingnya proses dialog yang berkelanjutan antara sutradara, editor, dan produser selama tahap penyuntingan. Produser harus memastikan bahwa semua kebutuhan teknis dan kreatif yang

diperlukan editor untuk menyelesaikan pekerjaannya disediakan dengan tepat, agar kualitas film akhir tetap terjaga.

Sutradara di Elio Studios juga mengungkapkan bahwa mereka sangat terlibat dalam proses penyuntingan untuk memastikan bahwa hasil akhir film tetap berpegang pada visi mereka. Meskipun ada perbedaan preferensi antara sutradara dan editor mengenai bagaimana menyunting sebuah adegan, proses *editing* selalu diawasi secara seksama untuk menjaga agar hasil akhirnya sesuai dengan visi kreatif. Dalam hal ini, sutradara berperan sebagai pengarah yang memandu editor dalam membuat keputusan-keputusan kreatif.

*“biasanya sutradara itu memberikan waktu khusus ke editor, mas gin bilang gini, lim ngono coba di utek utek sek, itu masuk kedalam tahap assembly, kita mengumpulkan banyak file dijadika satu, setelah itu aku punya inisiasi sendiri, apakah akan berdasarkan dengan itu atau akan berdasarkan dengan apa yang aku percayai dulu, yang aku rasakan, nah baru disitu akan ketemu rough cut 1 baru nanti di clock”* (Agit, 2024)

Proses penyuntingan di Elio Studios bukan hanya tentang menyusun gambar secara teknis, tetapi juga tentang menafsirkan dan mengolah materi menjadi sesuatu yang lebih bermakna secara emosional dan artistik. Kolaborasi erat antara editor, sutradara, dan produser memastikan bahwa film yang dihasilkan tidak hanya memenuhi harapan teknis, tetapi juga mencapai tujuan kreatif yang lebih dalam. Ini merupakan contoh bagaimana teori-teori produksi film dan pemikiran kreatif dapat diterapkan secara efektif dalam produksi film yang dinamis.

Temuan dari penelitian ini pada aspek teknik penyuntingan dan editing di Elio Studios mengungkap bahwa proses pasca-produksi bukanlah sekadar tahapan teknis dalam rantai produksi film, melainkan merupakan ruang eksplorasi artistik yang sangat krusial dalam menentukan kualitas akhir dari sebuah karya sinematik. Editing di Elio Studios diperlakukan sebagai proses kreatif yang mendalam, di mana editor tidak hanya bertugas merangkai footage menjadi alur cerita yang utuh, tetapi juga menyuntikkan nuansa emosional, ritme, dan interpretasi pribadi terhadap materi yang ada. Temuan ini memperlihatkan bahwa editor menempatkan dirinya sebagai “juru masak” yang harus mampu menyempurnakan “bahan mentah” hasil produksi menjadi sajian yang matang, lezat, dan sesuai dengan selera penonton. Ini menunjukkan bahwa editing dipahami secara lebih

dari sekadar penataan visual: ia adalah proses menyelaraskan teknik, seni, dan intuisi dalam satu bingkai kerja kreatif.

Selanjutnya, keterlibatan aktif produser dan sutradara dalam proses editing juga menjadi aspek penting dari koordinasi ini. Produser, seperti diungkapkan dalam wawancara, berperan tidak hanya dalam menyediakan fasilitas teknis, tetapi juga memastikan bahwa editor dan sutradara memiliki jalur komunikasi yang terbuka dan saling memahami. Produser secara aktif memfasilitasi kebutuhan editor, melakukan *check and recheck*, dan memastikan bahwa proses editing tidak menyimpang dari visi awal. Sementara itu, sutradara berperan sebagai penjaga narasi, yang memastikan bahwa setiap potongan gambar, transisi, dan ritme yang dibentuk editor sesuai dengan makna yang ingin disampaikan. Kolaborasi antara editor dan sutradara menjadi fondasi utama dalam menjaga kesinambungan antara proses produksi dan pasca-produksi.

Temuan ini juga menyoroti bahwa profesionalisme dalam proses editing bukan hanya dilihat dari kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat lunak editing atau memahami teori sinematografi, tetapi lebih dari itu, dilihat dari kemampuan untuk “merasakan” cerita. Editor di Elio Studios menunjukkan bahwa kepekaan terhadap emosi dan makna adalah modal penting dalam menyusun sebuah film yang utuh. Hal ini memberikan pembelajaran bahwa dalam produksi film yang bersifat kolaboratif, keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh kejelian kamera saat syuting, tetapi juga oleh ketajaman rasa dan intuisi di ruang editing. Ketika editor memiliki kebebasan artistik yang proporsional dan didukung oleh komunikasi lintas peran yang intens, maka hasil akhir produksi dapat mencapai kualitas yang lebih utuh dan menyentuh secara estetis maupun naratif.

### **3.1.3.2 Penambahan Musik dan Sound Design**

Penambahan musik dan *sound design* adalah komponen yang sangat krusial dalam tahap pasca-produksi pembuatan film, dan peran ini tidak hanya terbatas pada aspek teknis semata, tetapi juga mencakup dimensi artistik yang memperkaya pengalaman visual dan naratif. Berdasarkan wawancara dengan seorang *sound designer* berpengalaman, ditemukan bahwa elemen suara memiliki peran yang signifikan dalam mendukung narasi visual dalam sebuah film.

*“kalau kalian ngerti di beberapa kondisi film bahkan ada yang bisu, film bisu istilahnya, jadi gambar yang bercerita bukan suara yang bercerita*

*itu dia yang membuat apa ya, elemen suara menjadi salah satu elemen yang mendukung sebuah cerita, cuma itu tok tapi, kita melihat dari segi yang mana, misal elemennya ini terlalu banyak, elemen yang bukan musik ya, misal tetes air atau suara angin, itu mendukung sebuah gambar dulu oke, tapi ketika elemen ini tidak mendukung sama sekali ya mending dihilangkan karena apa, penonton hanya ingin menikmati gambar dan ceritanya, elemen menjadi pendukung saja” (Salim, 2024).*

Meskipun ada film yang efektif tanpa suara, seperti film bisu, *sound design* tetap penting dalam film modern untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton. *Sound designer* menjelaskan bahwa suara baik itu tetesan air, angin, atau suara langkah kaki dapat memperkaya cerita dan membuat dunia film terasa lebih hidup. Namun, prinsip utama yang ditekankan adalah bahwa setiap elemen suara harus memiliki tujuan yang jelas. Suara yang tidak mendukung narasi dapat mengganggu alur cerita dan mengalihkan perhatian penonton.

Kolaborasi antara *sound designer* dan sutradara merupakan kunci dalam proses ini.

*“Kadang sutradara itu memiliki cirikhas tersendiri, kaya misal Mas Gin itu dia punya feeling musik yang susah ditebak kadang dia punya genre musik yang, akutu pengen musik yang jedag jedug tapi pop pop jedag jedug tapi kui udu jedag jedug, pie koe iso mendeskripsikan kui ora, oke mas koe ndue referensi ora, misal aku punya referensi ini, tapi nanti dibikin lebih koplo ya, nah kaya gitu kaya gitu. Emang secara teknis gak teknis banget tapi visi sutradara dengan sound design, komposer musik, itu harus sama dulu. Ketika sutradara udah punya referensi setidaknya yang membuat musik dia harus ngerti, nggak bisa hanya menekankan egonya, wah elek iki musik e, tapi kan sutradara seneng kenapa harus ditolak gitu, kenapa harus tidak disetujui gitu” (Salim, 2024)*

*Sound designer* di Elio Studios menyatakan bahwa dalam pemilihan musik dan efek suara, komunikasi dengan sutradara sangatlah penting. Sebagai contoh, sutradara kadang memiliki permintaan kreatif yang terdengar tidak konvensional, seperti permintaan untuk menggunakan “dangdut yang mendayu”, meskipun dangdut umumnya identik dengan *beat* yang keras dan ritme cepat. Dalam kasus ini, penyelarasan visi antara sutradara dan *sound designer* menjadi sangat penting,

karena kedua pihak harus memahami dan mewujudkan apa yang diinginkan sutradara, meskipun itu mungkin sulit diterjemahkan secara teknis. Kolaborasi ini menuntut komunikasi yang efektif dan fleksibilitas dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam penciptaan musik dan efek suara yang sesuai dengan nuansa dan tema film.

*“Karena yang bertanggung jawab akan sebuah karya itu sutradara”*  
(Salim, 2024)

Sutradara memiliki otoritas dalam keputusan akhir tentang *sound design* karena mereka bertanggung jawab atas keseluruhan karya film. Seperti yang dijelaskan oleh *sound designer*, meskipun film dikerjakan oleh tim yang besar, sutradara adalah “kepala suku” yang memimpin segala aspek produksi film, termasuk *sound design*. Produser lebih fokus pada aspek finansial dan distribusi, sementara sutradara memiliki tanggung jawab penuh terhadap visi kreatif, termasuk elemen suara yang membentuk keseluruhan atmosfer film. Pemahaman ini mencerminkan bagaimana peran sutradara dalam pengelolaan elemen-elemen teknis dan kreatif dalam film sangat berpengaruh terhadap hasil akhir.

Proses sinkronisasi suara dengan gambar juga mencerminkan fleksibilitas dalam pendekatan tim produksi. Beberapa *sound designer* lebih suka menentukan suara atau musik terlebih dahulu, kemudian menyesuaikan gambar untuk menciptakan suasana yang diinginkan.

*“jadi aku harus mengenali mod mulu, jadi film ini mod suaranya ini ambience atau suara string, musik-musik string, nggak mungkin film ini tak bikin cepet, gambar ini tak bikin cepet, tes tes tes gitu nggak mungkin, tapi aku pengen mendayu-dayu pelan, ritme nya pelan, otomatis gambar menyesuaikan itu”* (Salim, 2024)

Menurut Salim, dengan memahami *mood* musik terlebih dahulu, mereka dapat menentukan apakah alur cerita akan lambat dan mendayu atau cepat dan dinamis. Pendekatan ini memudahkan mereka untuk menciptakan keseimbangan antara suara dan gambar yang harmonis. Namun, ada juga yang memilih untuk menyusun gambar terlebih dahulu, baru kemudian menyesuaikan elemen suara, tergantung pada preferensi dan kebiasaan masing-masing editor atau *sound designer*. Ini menunjukkan bahwa dalam dunia film, tidak ada pendekatan yang satu-satunya benar semua kembali pada kebutuhan naratif dan emosional yang ingin dicapai dalam film.

*“kalo aku sendiri musik dulu karena aku harus ngerti dulu modnya bagaimana, kalau musiknya belum ketemu aku tidak bisa mensinkronisasikan video itu dengan audio, itu sangat beda-beda ya, ada yang emang gambar dulu, ada yang audio dulu, itu kenapa setiap produksi film sutradara harus menjelaskan, aku pengen musik ini, aku pengen film iki sing musik e kenceng, banyak lagu-lagu koplone nah itu yang akan menjadikan sebuah cara sendiri seorang editor tu disitu, oh aku pengen menyusun musiknya dulu ah, gambarnya masukin, nyusun musik gambarnya masukin”* (Salim, 202

*Sound design* bukan hanya tentang menambahkan suara sebagai elemen tambahan, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman audiovisual yang lebih hidup dan terkesan.

*“Sound design itu tahap paling akhir banget, ini bukan bahas musik dulu ya. Musik design itu terakhir, karena apa, sound design ini gambar akan lebih hidup, akan terasa lebih hidup ketika ada sound designnya, jadi sound design itu hanya pemanis, tapi harus ada, nggak cuma kaya hal-hal sebenarnya nggak usah dilakukan tapi dilakukan gitu, emang ada makna tersendiri, jadi aku disini adalah seorang editor yang men scoring sound, jadi kadang aku pengen ada derap kaki, terus tepuk tangan, kaya gitu gitu akan memberikan suara-suara yang kadang akutu cuma dengerin musik iki langsung wes kegambar gitulo”* (Salim, 2024)

Dalam wawancara ini, *sound designer* menjelaskan bahwa elemen suara seperti derap langkah atau tepuk tangan berfungsi untuk memperkaya pengalaman penonton, memberikan kontras antara kesunyian dan kebisingan, atau menambah kedalaman emosional dalam sebuah adegan. Seperti halnya sinematografi yang memberikan visual yang kaya dan penuh detail, *sound design* memberikan kedalaman yang sama melalui elemen audio yang mendukung cerita. Ini adalah aspek yang tidak boleh diabaikan karena suara, meskipun sering kali dianggap sebagai elemen latar belakang, memiliki kemampuan untuk memperkuat atau bahkan mengubah persepsi penonton terhadap adegan tertentu.

Sutradara dan tim produksi di Elio Studio juga sangat terlibat dalam menentukan jenis musik yang akan digunakan, bahkan sebelum proses produksi dimulai. Musik *original* yang diciptakan oleh tim, yang telah dipublikasikan di platform seperti *Spotify*, memberikan ciri khas tersendiri pada karya Elio Studio.

*“Itu pasti, kita sangat kuat terhadap keoriginalitas dalam suatu karya, jadi kita selalu menggunakan sumber daya yang kita punya dulu, bahkan kita punya setiap film pendek kita tuh kita punya, soundtrack yang kita punya sendiri, dan itu kita udah ada di spotify, karena memang percaya bahwa musik tu bisa berdiri sendiri tapi elemen ke filmnya itu nggak bisa berdiri sendiri gituloh, itu sangat orisinal, sangat” (Salim, 2024)*

Ini menunjukkan bahwa musik dan *sound design* di Elio Studios bukan sekadar elemen tambahan, tetapi bagian penting dari identitas film dan cara mereka menyampaikan cerita kepada penonton. Penggunaan musik yang tepat dapat memperkuat tema film, memperdalam karakter, dan mengarahkan penonton pada emosi tertentu. Oleh karena itu, dalam banyak kasus, musik dan efek suara menjadi bagian integral dari narasi yang dibangun, bukan hanya sebagai pelengkap visual.

Penambahan musik dan *sound design* adalah bagian dari proses kolaboratif yang melibatkan komunikasi efektif antara sutradara, *sound designer*, dan komposer untuk mencapai visi kreatif yang diinginkan. Proses ini juga mengingatkan kita akan pentingnya teori kreatif dalam produksi film, di mana suara, seperti halnya gambar dan penyuntingan, berfungsi sebagai alat untuk mendukung dan memperkaya cerita. Dalam konteks ini, *sound design* lebih dari sekadar elemen teknis; ia adalah bagian dari seni pembuatan film yang mempengaruhi pengalaman penonton secara keseluruhan.

Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa penambahan musik dan *sound design* dalam proses pasca-produksi film di Elio Studios bukan hanya bersifat teknis, tetapi juga merupakan proses kreatif yang kompleks dan penuh pertimbangan artistik. Elemen suara diperlakukan bukan sekadar sebagai pelengkap visual, melainkan sebagai bagian integral dari narasi film yang mampu memperkaya pengalaman penonton secara emosional dan sensorik. Berdasarkan wawancara dengan *sound designer* di Elio Studios, setiap suara yang dimasukkan ke dalam film memiliki tujuan yang jelas dan spesifik. Bahkan suara sekecil tetesan air atau langkah kaki sekalipun dinilai mampu menambah lapisan makna dalam penyampaian cerita. Pernyataan ini memperlihatkan bahwa dalam praktiknya, desain suara di Elio Studios didasarkan pada prinsip kesadaran naratif, di mana setiap elemen audio harus mampu mendukung pengembangan cerita dan bukan sekadar sebagai pengisi ruang hening.

### 3.1.3.3 Finalisasi Film Pendek

Proses finalisasi film pendek adalah tahap yang sangat penting dalam pembuatan film, di mana elemen-elemen yang telah diproduksi dan disunting dipadukan untuk menghasilkan karya yang utuh dan siap disajikan kepada penonton. Di Elio Studios, tahap finalisasi film pendek dijalankan melalui kolaborasi erat antara editor dan sutradara untuk memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan visi kreatif yang telah ditentukan sejak awal. Dinamika ini dijelaskan oleh seorang editor yang menggambarkan bagaimana sutradara, dalam hal ini Mas Gin, sering berbicara tentang penyuntingan film seperti memasak. Editor menyatakan:

*“Mas Gin selalu bercerita ke aku gini, fick kita kan udah dari pra-produksi dan terus sampe akhirnya ke post-produksi kamu jelas udah ngelotok lah, aku pengen ngerti rasa apa yang kamu masak, jadi misal koe kasinen, kepedesen,aku akan mencoba untuk membaca seleramu, oke”* (Agit, 2024).

Analogi ini menggambarkan hubungan yang penuh pemahaman dan komunikasi antara sutradara dan editor, di mana sutradara berusaha membaca intuisi editor mengenai bagaimana cerita itu seharusnya disampaikan melalui penyuntingan. Penyuntingan bukan hanya soal teknis, tetapi lebih kepada bagaimana elemen-elemen film di satukan untuk menghidupkan narasi dengan cara yang paling efektif. Sutradara menginginkan hasil akhir yang mencerminkan "rasa" yang tepat, seolah-olah mereka berdua sedang menyiapkan hidangan yang harus disesuaikan untuk mencapai keseimbangan sempurna. Editor menambahkan bahwa dalam proses penyuntingan, mereka sering kali bereksperimen dengan elemen-elemen tertentu untuk melihat bagaimana perubahan kecil dapat memengaruhi keseluruhan suasana atau emosi dalam film.

*“Oke aku boleh nggak menambahkan kecap sedikit, coba dikasi ini, ditambahin ini enak nih oke”* (Agit, 2024).

Kalimat ini menunjukkan bahwa meskipun editor memiliki otoritas teknis dalam proses penyuntingan, proses kreatif tetap dijalankan dalam suasana kolaboratif di mana keputusan akhir diambil bersama, dengan sutradara sebagai pihak yang memegang visi kreatif yang lebih besar. Pentingnya kolaborasi ini dalam produksi film pendek di Elio Studios juga

terlihat pada hubungan antara editor dan sutradara yang saling melengkapi dalam hal ide dan teknik. Editor memiliki tanggung jawab terhadap pemilihan teknis dan estetika, sementara sutradara tetap memegang kendali atas ide-ide yang akan dibawa dalam film. Film merupakan hasil kerja kolaboratif di mana berbagai departemen dari penulisan, penyutradaraan, hingga penyuntingan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama yang dipandu oleh visi kreatif sutradara. Oleh karena itu, meskipun editor yang menjalankan tugas teknis dalam hal penyuntingan, tanggung jawab ide dan visi tetap berada di tangan sutradara, yang memastikan bahwa hasil akhir tetap setia dengan rencana kreatif yang telah digariskan.

Selain itu, sebelum film siap dirilis ke publik, tahap finalisasi juga melibatkan peninjauan oleh produser. Produser memiliki peran penting dalam menentukan arah karya tersebut setelah produksi selesai. Seperti yang disampaikan oleh Mas Ficky, produser berperan dalam mengarahkan langkah-langkah selanjutnya setelah film selesai, termasuk apakah film tersebut hanya akan dilihat oleh sekelompok kecil orang atau akan diperkenalkan ke *audiens* yang lebih luas.

*“Produser punya visi untuk dibawa ke mana karya ini,”* (Ficky, 2024).

Hal ini menunjukkan bahwa selain sutradara dan editor, produser juga memegang peranan penting dalam menentukan jalur distribusi dan bagaimana film tersebut dapat diterima di pasar atau oleh penonton yang lebih luas.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses finalisasi film pendek di Elio Studios tidak hanya merupakan tahapan teknis dalam menyatukan elemen-elemen visual dan audio, tetapi juga menjadi proses kreatif yang sangat kolaboratif dan reflektif, yang melibatkan hubungan dinamis antara editor, sutradara, dan produser. Tahap finalisasi menjadi ruang di mana berbagai ide yang telah dikembangkan sejak pra-produksi hingga pasca-produksi disatukan, dimatangkan, dan diterjemahkan ke dalam bentuk akhir dari sebuah film. Dalam konteks ini, Elio Studios memperlihatkan bagaimana finalisasi film merupakan momen di mana “rasa” atau visi kreatif dari sutradara diuji dan disempurnakan bersama editor, sebagaimana diungkapkan melalui analogi memasak oleh Mas Gin, sang sutradara.

Analogi ini menekankan pentingnya sensitivitas editor dalam “merasakan” cerita yang sedang dibangun, serta kebebasan yang diberikan untuk berkreasi dalam menambahkan “bumbu” atau elemen-elemen penyuntingan yang memberi kekayaan pada pengalaman sinematik.

Lebih lanjut, temuan ini juga menyoroti pentingnya peran produser dalam tahap finalisasi. Meskipun produser tidak secara langsung terlibat dalam proses editing teknis, namun mereka memiliki pengaruh strategis dalam menentukan arah film setelah selesai diedit. Produser bertugas memastikan bahwa hasil akhir film tidak hanya memenuhi standar artistik internal studio, tetapi juga memiliki potensi untuk diterima secara luas oleh audiens atau bahkan dipertimbangkan untuk distribusi yang lebih besar. Ini menunjukkan bahwa finalisasi film bukan hanya akhir dari proses kreatif, tetapi juga menjadi titik awal untuk perencanaan distribusi dan pengemasan karya sebagai produk yang siap dipasarkan.

Tidak kalah penting, finalisasi juga mencakup aspek teknis yang berkaitan dengan kualitas visual dan audio. Elio Studios menunjukkan komitmen tinggi terhadap kualitas teknis melalui proses colour grading dan pengaturan sound secara detail, untuk memastikan konsistensi tone dan atmosfer film. Proses ini tidak hanya memastikan keindahan estetika, tetapi juga memperkuat muatan emosional yang disampaikan dalam cerita. Penyatuan elemen-elemen tersebut menjadi kunci keberhasilan narasi visual dan emosional yang utuh dan berkesan.

Dengan demikian, finalisasi film pendek di Elio Studios adalah cerminan dari sebuah proses kreatif yang kolaboratif, reflektif, dan strategis. Bukan hanya menyelesaikan film secara teknis, tetapi juga menajamkan pesan, memperkuat bentuk artistik, serta mempersiapkan film untuk menjangkau penonton yang lebih luas. Proses ini menunjukkan bahwa keberhasilan sebuah film tidak hanya ditentukan oleh ide awal dan produksi, tetapi sangat bergantung pada bagaimana film itu “disajikan” dalam bentuk akhir yang utuh dan bermakna.

#### **3.1.4 Kolaborasi Kreatif Elio Studios sebagai Rumah Produksi**

Bagian ini akan menyajikan temuan dan analisis mengenai aspek kolaborasi kreatif yang terjadi antara berbagai departemen dalam proses produksi film pendek

di Elio Studios. Kolaborasi menjadi faktor krusial dalam menentukan keberhasilan produksi film pendek, di mana integrasi berbagai keahlian dan perspektif dari tiap departemen menciptakan sinergi yang memperkuat kualitas karya yang dihasilkan. Penelitian ini mengungkap bahwa proses produksi film di Elio Studios tidak hanya mengandalkan kreativitas individual, tetapi juga kemampuan para anggota tim untuk berkoordinasi, berkomunikasi, dan membangun ide secara kolektif. Melalui pembahasan pada dua sub-bagian berikutnya, akan diuraikan secara mendalam bagaimana dinamika kerja sama antara departemen kreatif, teknis, dan manajerial dalam tim produksi, serta bagaimana kolaborasi tersebut berperan dalam penyelesaian berbagai tantangan dan kendala yang muncul selama proses produksi berlangsung. Analisis ini akan memberikan pemahaman komprehensif tentang bagaimana interaksi antar departemen membentuk budaya kreatif yang khas di Elio Studios dan kontribusinya terhadap proses penciptaan film pendek.

#### **3.1.4.1 Dinamika Kerja Sama Tim Produksi**

Dinamika kerja sama tim produksi di Elio Studios menunjukkan betapa pentingnya kolaborasi antar departemen dalam menciptakan sebuah karya film yang sukses. Berdasarkan hasil wawancara dengan editor, terungkap bahwa keberhasilan kolaborasi ini sangat bergantung pada kesamaan visi dan referensi antara sutradara, direktur fotografi (DOP), dan editor. Editor menyatakan:

*“Jelas sutradara, DOP, editor harus punya referensi yang sama, harus punya idealis yang sama. Ketika itu nggak terjadi, mungkin bisa terjadi karya yang mungkin bisa jadi beda atau punya ciri khas khusus tapi setidaknya harus ada garis garis merahnya yang sama”* (Agit, 2024).

Kalimat ini menunjukkan bahwa kolaborasi yang efektif dimulai dari dasar yang kuat berupa kesamaan ide dan tujuan kreatif. Ketika referensi dan visi antar anggota tim saling berkaitan, mereka dapat menciptakan sebuah karya yang tidak hanya menyatukan ide-ide individu, tetapi juga memenuhi standar artistik yang diinginkan oleh sutradara. Editor kemudian memberikan contoh konkret:

*“Misal aku referensinya filmnya West Enderson, oke kameramen harus mempelajari itu, terus editor harus mempelajari tempo, casenya, atau mungkin ada visual effect-nya, nah dia harus mempelajari itu”* (Agit, 2024).

Hal ini menyoroti pentingnya pemahaman mendalam terhadap gaya sinematik yang diinginkan dan keselarasan antara tim dalam mengejar estetika

visual yang konsisten. Namun, dinamika tim tidak selalu berjalan mulus. Ada kalanya kemampuan tim, terutama DOP dan editor, tidak memenuhi ekspektasi sutradara. Dalam situasi seperti ini, editor menjelaskan bahwa sutradara perlu menyesuaikan ekspektasi mereka dengan kapabilitas tim yang ada.

*“Ketika capability DOP dan editor tidak mencakup standard-nya sutradara, otomatis sutradaranya harus menurunkan, oh aku tahu punya timku yang seperti ini, tapi kalau misal sutradaranya masih kekeh, otomatis dia harus mencari tim yang setara dengan dia”* (Agit, 2024).

Hal ini menunjukkan bahwa dalam produksi film, penting bagi sutradara untuk memahami keterbatasan tim dan bersikap fleksibel dalam menyesuaikan harapan mereka dengan kenyataan yang ada. Jika sutradara tidak dapat menyesuaikan ekspektasi dengan sumber daya yang ada, maka kolaborasi bisa terganggu, dan hasil akhirnya mungkin tidak sesuai dengan visi awal. Namun, editor juga menekankan pentingnya sikap kompromi dalam dinamika kerja.

*“Tapi kalau misal dia punya ego yang bisa ditekan atau masih bisa diajak kompromi, oke harus menurunkan egoku dulu, aku punya sumber daya yang seperti ini nih, nggak bisa aku paksakan”* (Agit, 2024).

Pendekatan ini menggambarkan bahwa komunikasi yang baik, pemahaman antar anggota tim, serta kesediaan untuk menurunkan ego adalah kunci untuk menjaga keharmonisan dalam produksi film. Pentingnya kolaborasi ini juga ditekankan oleh penulis skenario yang menyatakan bahwa meskipun ia menulis dan menyutradarai film pendek tersebut, komunikasi dengan produser dan sutradara tetap sangat penting.

*“Yah, karena film pendeknya aku yang nulis sendiri. Tapi pasti untuk film pendekku beberapa kali itu, yang sama produser yang orang Jogja itu. Kami juga, aku sutradarai aku juga penulis dan dia produser dia juga nulis, jadi komunikasinya selalu tiga posisi ini sutradara, skenario, produser harus komunikasi terus sampai akhir”* (Gin Teguh, 2024).

Ini menunjukkan bahwa dalam pembuatan film pendek, peran penulis skenario tidak hanya berhenti setelah naskah selesai ditulis, melainkan berlanjut hingga tahap produksi selesai. Penulis skenario harus terus berkomunikasi dengan tim, terutama ketika ada perubahan yang mempengaruhi naskah atau arah cerita. Dalam konteks ini, komunikasi yang intens antara penulis, sutradara, dan produser

adalah kunci untuk menjaga konsistensi visi kreatif dan memastikan bahwa perubahan apapun dalam cerita dapat diterima oleh seluruh tim.

Sementara itu, dalam kerjasama antar departemen lainnya, seperti *sinematografer*, desainer produksi, dan aktor, komunikasi yang efektif juga memainkan peran yang sangat penting. Sutradara menekankan bahwa setiap departemen harus bekerja dengan semangat tinggi dan harus bergerak dalam satu arah yang sama. Sutradara juga menegaskan bahwa meskipun mungkin ada perbedaan pandangan, penting untuk menjaga komunikasi yang terbuka untuk memastikan bahwa semua anggota tim tetap berada dalam jalur yang sama. Hal ini mengindikasikan bahwa kesuksesan dalam produksi film bukan hanya soal menyelesaikan pekerjaan masing-masing departemen, tetapi juga tentang bagaimana setiap elemen dalam produksi dapat terintegrasi dengan baik. Ketika setiap departemen bekerja untuk menciptakan sesuatu yang lebih besar dari sekadar kontribusi individu, hasil akhirnya akan menjadi karya yang koheren dan terjalin dengan baik.

Dinamika kerja sama di Elio Studios juga menunjukkan pentingnya menciptakan lingkungan yang kondusif bagi kolaborasi.

*“Kami percaya satu hal, bahwa saat produksi tidak ada yang marah marah, jadi kalo ada sesuatu yang mengganjal atau ada sesuatu yang tidak berkenan gitu, seharusnya kru ataupun pemain harus ngomong, kami pernah, itu pertama kita bikin film super kipli itu, aku sendiri ya, aku kan tipikal orang yang sangat disiplin banget, tapi aku kadang nggak sadar kalau ternyata kru dan pemain yang aku pakai itu terkadang belum bisa mencapai itu, jadi aku ngambek, tapi ngambeknya itu diem gitu, biar menciptakan suasananya yang lebih nyaman aja gitusih, itu aku kadang ngerasa kalo apa yang aku lakukan terhadap ngambek itu aku nggak benarkan, dan setelah itu kami ngobrol bahwa kalo ada masalah kita harus ngomong dari awal gitu, ya kita selalu ngomong setiap kali sebelum shooting itu kita ngomong bahwa tidak ada yang boleh marah-marah, kita have fun” (Gin Teguh, 2024)*

Tidak ada ruang untuk kemarahan atau ketegangan dalam tim produksi, karena hal ini dapat mengganggu suasana kerja yang produktif dan menyulitkan tercapainya tujuan bersama. Setiap anggota tim diberikan kesempatan untuk berbicara jika ada masalah atau isu yang perlu dibahas. Mereka berusaha menjaga

suasana kerja yang nyaman dan terbuka, namun tetap produktif. Sikap saling pengertian dan fleksibilitas dalam menanggapi perbedaan adalah hal yang sangat dihargai di Elio Studios.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa dinamika kerja sama tim produksi di Elio Studios menjadi fondasi utama dalam keberhasilan proses penciptaan film pendek yang efektif dan berkualitas. Kerja sama tersebut tidak hanya sekadar pembagian peran secara teknis, tetapi lebih jauh merupakan proses penyatuan visi dan nilai estetika antar anggota tim. Salah satu aspek paling krusial yang terungkap dari hasil wawancara adalah pentingnya kesamaan referensi dan idealisme antara sutradara, direktur fotografi (DOP), dan editor. Hal ini menjadi titik awal dari terciptanya harmoni kerja, di mana setiap individu tidak hanya memahami tugasnya, tetapi juga menginternalisasi arah dan gaya artistik yang ingin dicapai bersama. Pernyataan Wahyu, editor dari Elio Studios, menegaskan bahwa keselarasan ini bukan hanya soal selera, tetapi merupakan pondasi komunikasi dan koordinasi yang memungkinkan proses kerja berjalan dengan mulus dan saling melengkapi.

Dalam praktiknya, kesamaan referensi sinematik, seperti penggunaan gaya dari sutradara tertentu (misalnya *West Anderson*), menjadi semacam "kamus visual" yang disepakati bersama sebagai pedoman dalam mengambil keputusan teknis dan kreatif. Referensi ini membantu setiap anggota tim memahami arah visual yang hendak dicapai, memperkuat kohesi dalam eksekusi teknis seperti pengambilan gambar, tempo penyuntingan, hingga desain visual efek. Namun demikian, dinamika ini tidak selalu ideal. Penelitian ini juga menunjukkan adanya tantangan ketika kapabilitas anggota tim tidak sejalan dengan standar atau ekspektasi sutradara. Dalam kondisi seperti itu, muncul kebutuhan akan fleksibilitas dan kemampuan kompromi. Sutradara, dalam posisi sebagai pemegang visi kreatif tertinggi, dihadapkan pada dua pilihan: menurunkan standar ekspektasi atau mengganti anggota tim agar selaras dengan visinya. Pilihan mana pun yang diambil, komunikasi menjadi alat negosiasi utama agar dinamika tim tetap sehat dan produktif.

Selain komunikasi teknis, sikap saling menghargai, menekan ego pribadi, serta kemampuan untuk berkompromi menjadi modal penting dalam menjaga kohesi tim. Penelitian ini menyoroti bahwa kemampuan berkompromi bukan merupakan bentuk kelemahan kreatif, melainkan justru refleksi dari kematangan

profesionalisme dan kepemimpinan dalam produksi film. Sikap kompromistis ini memungkinkan proses produksi tetap berjalan dalam kondisi keterbatasan sumber daya, tanpa kehilangan arah artistik yang telah ditentukan sejak awal. Hal tersebut diamini pula oleh penulis skenario merangkap sutradara yang mengungkapkan pentingnya dialog intensif dan berkelanjutan antara penulis, sutradara, dan produser. Dalam pembuatan film pendek, posisi ganda yang sering diemban oleh individu menuntut koordinasi ekstra agar tidak terjadi konflik kepentingan atau disorientasi kreatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi tiga arah tersebut bukan hanya menyatukan pendapat, tetapi juga membangun konsensus terhadap setiap perubahan yang terjadi selama proses produksi.

Kerja sama lintas departemen lainnya, seperti antara sinematografer, desainer produksi, dan aktor, juga menjadi elemen yang tidak kalah penting. Setiap departemen harus memiliki semangat kolektif untuk bekerja menuju satu tujuan bersama. Penekanan pada pentingnya komunikasi terbuka oleh sutradara menunjukkan bahwa kendali kreatif tidak dapat dijalankan secara otoriter, tetapi melalui dialog partisipatif yang menjaga semangat kerja tim tetap menyala. Dalam konteks ini, Elio Studios membuktikan bahwa film adalah karya kolektif, di mana kualitas akhir sangat ditentukan oleh integrasi antarperan dan hubungan interpersonal yang sehat.

### **3.1.4.2 Penyelesaian Tantangan dan Kendala dalam Produksi**

Dalam proses produksi film pendek, Elio Studios menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi kelancaran pembuatan karya tersebut. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi adalah keterbatasan anggaran, yang kerap membatasi ruang gerak dalam pengambilan keputusan produksi. Berdasarkan wawancara dengan penulis skenario, ia menjelaskan:

*“Apa yah, budget si budget. Karena gamungkin engga ya, budget itu gini aku pengen bikin film pendek. Kemarin aja aku baru bikin film pendek dari cerita, cerita saudaranya dia, bagus sekali ceritanya. Tapi aku pikir, aduh mahal sekali budgetnya ada perangnya, ada pembantaian, apa perburuan, apa pembunuhan, action, horor, itu film pendek tapi mahal banget, nah kaya gitu loh”* (Gin Teguh, 2024).

Kutipan ini menggambarkan bahwa kendala utama dalam produksi film pendek adalah keterbatasan anggaran yang sangat memengaruhi kualitas dan elemen teknis dari film tersebut. Misalnya, sebuah cerita yang memiliki potensi

besar untuk menjadi film pendek yang menarik, namun karena adanya adegan-adegan yang melibatkan aksi atau efek visual yang mahal, anggaran yang tersedia tidak cukup untuk mendukung realisasi tersebut. Hal ini memaksa tim produksi untuk mencari solusi kreatif dalam hal pemilihan konsep dan pengelolaan sumber daya, serta menemukan cara-cara yang lebih efisien untuk mewujudkan visi yang diinginkan.

Selain anggaran, penulis skenario juga menyoroti tantangan yang berkaitan dengan durasi film.

*“Kalau durasi sih karena memang sudah ditentukan, Ibu Ora Sare itu kan tadinya durasinya panjang, karena film pendek itu kan di bawah 30 menit, itu masih disuruh di pendekin lagi. Itu karena kita dibawah naungannya Indonesia TV Iva Irfansyah, ada Mba Rima Damayanti terus ada Mas Habi itu juga ngasih solusi, ini kepanjangan nih filmnya, bisa ngga di pendekin”* (Gin Teguh, 2024).

Kendala durasi ini merupakan tantangan tersendiri bagi tim produksi, karena film pendek yang sebelumnya sudah direncanakan dengan durasi tertentu terkadang harus dipangkas agar sesuai dengan persyaratan atau ekspektasi pihak yang terkait, seperti produser atau lembaga penyiaran. Menariknya, penulis skenario juga menyatakan bahwa meskipun durasi dipangkas, film yang sudah dipendekkan tersebut justru menjadi lebih efektif dan kuat secara naratif.

*“Ibu Ora Sare itu kan tadinya durasinya panjang, karena film pendek itu kan dibawah 30 menit, itu masih disuruh dipendekin lagi. Itu karena kita dibawah naunganya Indonesia.. TV Iva Irfansyah, ada Mba Rima Damayanti terus ada Mas Habi itu juga ngasih solusi, ini kepanjangan nih filmnya, bisa ngga di pendekin, nah itu malah tantangan ada, itu udah pendek loh tapi masih suruh pendekin lagi, tapi ternyata pas udah dipendekin lagi mahal lebih powerfull”* (Gin Teguh, 2024)

Hal ini menunjukkan bahwa dalam produksi film, terutama film pendek, setiap Keputusan seperti pemangkasan durasi dapat berdampak besar terhadap bagaimana pesan dan cerita tersampaikan kepada penonton.

Tantangan lain yang dihadapi dalam produksi film pendek ini adalah masalah-masalah yang tak terduga, seperti ketidakhadiran aktor atau perubahan cuaca yang memengaruhi jadwal *syuting*. Penulis skenario mengungkapkan:

*“Menghadapi segala sesuatu perbedaan, menghadapi perubahan itu, kaya tiba-tiba aktornya nggak bisa datang lah padahal udah latihan, budget pastinya, durasi kan durasi syuting berapa hari syuting kadang film pendek nggak sehat sih, syuting pagi pulang tuh malem”* (Gin Teguh, 2024).

Ketika anggota tim produksi, seperti aktor, tidak dapat hadir sesuai jadwal, atau ketika masalah lain muncul yang mempengaruhi proses syuting, hal tersebut dapat menambah beban bagi tim produksi.

*“Kalau kita mau sehat kita nggak punya duit, sekali kita memperpanjang waktu syuting kita ngomongin soal makanan, kita ngomongin soal sewa alat, kita ngomongin soal lain-lainnya otomatis nggak cukup, balik lagi ke budget”* (Gin Teguh, 2024).

Di sini terlihat bahwa kendala anggaran tidak hanya terkait dengan biaya produksi langsung, tetapi juga dapat mempengaruhi logistik dan kesejahteraan tim, yang pada gilirannya dapat berdampak pada produktivitas dan kualitas hasil akhir. Tentu saja, dalam menghadapi masalah-masalah ini, kemampuan untuk beradaptasi dan berkompromi adalah kunci, yang sangat berkaitan dengan proses kreatif dalam produksi film.

Ketika menghadapi berbagai tantangan dalam produksi, produser memainkan peran penting dalam memilah masalah yang perlu dibagikan kepada tim dan masalah yang harus diselesaikan secara internal. Produser Elio Studios, Mas Ficky, menegaskan:

*“Yang pasti kita harus memilah-milah masalah mana yang akan kita share dan masalah mana yang kita keep untuk kenyamanan tim”* (Ficky, 2024).

Pendekatan ini menunjukkan pentingnya komunikasi yang hati-hati dan pengelolaan masalah secara efektif dalam menjaga moral dan fokus tim. Memilih masalah mana yang dapat dibicarakan dengan tim secara terbuka dan mana yang lebih baik ditangani secara internal adalah bagian dari upaya untuk menjaga kestabilan tim produksi dan memastikan mereka tetap bekerja dengan semangat yang tinggi.

Selain itu, produser juga memiliki peran dalam menangani kebocoran informasi yang dapat menimbulkan kegaduhan dalam tim produksi. Ketika informasi yang salah atau negatif tersebar di antara anggota tim, produser bertanggung jawab untuk menetralkan situasi tersebut.

*“Oke, tenang-tenang, kita fokus ke dalam hal yang sama dulu, nanti kita redakan pelan-pelan,”* (Ficky, 2024).

Tindakan ini penting untuk memastikan agar tim tetap fokus pada tujuan bersama dan menghindari gangguan yang dapat memperburuk situasi.

Sutradara juga harus siap menghadapi tantangan produksi, baik itu masalah teknis atau perubahan cuaca yang tidak terduga. Dalam hal ini, kemampuan sutradara untuk tetap tenang dan fokus pada solusi sangat penting. Sutradara harus belajar untuk tidak panik dan mencari cara-cara kreatif untuk mengatasi masalah yang muncul.

*“Ketegangan antara ekspektasi dan kenyataan di lapangan sering kali terjadi”* (Gin Teguh, 2024).

Kadang-kadang, solusi yang muncul adalah dengan melakukan improvisasi atau menerima perubahan yang terjadi secara tiba-tiba. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dalam produksi film tidak hanya muncul dari ide-ide besar dan konsep yang dipikirkan sebelumnya, tetapi juga dari kemampuan untuk beradaptasi dengan keadaan dan mengubah tantangan menjadi kesempatan untuk menciptakan sesuatu yang lebih baik.

Tantangan dan kendala yang dihadapi dalam produksi film pendek di Elio Studios menunjukkan pentingnya kolaborasi yang efektif dan fleksibilitas dalam menyelesaikan masalah. Baik itu terkait dengan anggaran, durasi, logistik, atau perubahan mendadak, setiap masalah harus dihadapi dengan sikap terbuka dan kreatif. Dalam hal ini, kolaborasi antar tim sutradara, produser, penulis skenario, dan semua departemen lainnya merupakan elemen yang tidak bisa dipisahkan. Dengan menggunakan pendekatan kolaboratif yang terbuka dan berbasis diskusi, tim produksi Elio Studios mampu mengatasi tantangan-tantangan tersebut dengan cara yang lebih kreatif dan efektif, yang pada gilirannya menghasilkan sebuah karya film yang lebih kuat dan bermakna.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa tantangan dan kendala dalam proses produksi film pendek di Elio Studios tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis dan logistik, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh dinamika komunikasi, kapasitas sumber daya manusia, serta kemampuan adaptasi tim produksi terhadap situasi yang tidak terduga. Salah satu kendala paling dominan yang teridentifikasi adalah keterbatasan anggaran produksi. Hal ini memengaruhi hampir seluruh aspek pengambilan keputusan, mulai dari pemilihan cerita,

penentuan gaya visual, hingga efisiensi jadwal syuting. Dalam konteks ini, keterbatasan dana mendorong para pembuat film untuk berpikir kreatif dalam menyederhanakan elemen cerita atau teknis tanpa mengorbankan kualitas narasi. Sebagaimana diungkapkan oleh penulis skenario, ide cerita yang kompleks dan membutuhkan adegan aksi atau visual efek seringkali tidak dapat diwujudkan secara utuh karena faktor biaya. Oleh karena itu, proses seleksi ide cerita dan penyusunan skenario pun harus mempertimbangkan keterbatasan produksi sejak awal, agar visi artistik tetap terjaga dalam batas-batas realistis.

Kendala lain yang muncul adalah penyesuaian durasi film. Penyesuaian ini bukan sekadar teknis, melainkan memerlukan pemikiran naratif ulang agar pesan film tetap tersampaikan secara utuh meski dalam durasi yang lebih pendek. Pengalaman tim Elio Studios menunjukkan bahwa justru dalam proses pemangkasan durasi tersebut, struktur cerita menjadi lebih padat dan kuat. Ketika ide awal diuji oleh kenyataan produksi, pemotongan dan penyederhanaan cerita dapat menjadi momen reflektif yang menghasilkan penyempurnaan narasi.

Selain faktor struktural dan anggaran, tantangan juga muncul dari aspek situasional yang tak terduga, seperti absennya aktor atau kondisi cuaca yang mengacaukan jadwal syuting. Dalam hal ini, pentingnya fleksibilitas dan kemampuan untuk berimprovisasi menjadi kompetensi utama yang harus dimiliki oleh sutradara dan tim produksi. Produksi film pendek seringkali harus dilakukan dalam waktu terbatas dan kondisi yang jauh dari ideal. Hal ini membuat proses adaptasi dan pengambilan keputusan di lapangan menjadi salah satu faktor penentu kelancaran produksi. Penyesuaian yang dilakukan secara cepat dan tepat memerlukan keterampilan komunikasi yang baik di antara anggota tim, serta adanya kepemimpinan yang mampu meredam konflik dan menjaga fokus pada tujuan bersama.

Peran produser menjadi krusial dalam mengelola tantangan tersebut. Produser berperan sebagai penyeimbang antara berbagai kepentingan dalam produksi, termasuk dalam memilah masalah mana yang perlu dibagikan kepada tim dan mana yang lebih baik diselesaikan secara internal untuk menjaga moral kerja. Strategi ini penting untuk menjaga semangat kerja tim agar tidak terganggu oleh konflik yang tidak perlu. Di sisi lain, produser juga memiliki tanggung jawab untuk memastikan tidak terjadinya disinformasi atau penyebaran isu negatif yang bisa memicu kegaduhan di internal tim. Pendekatan komunikasi yang

menenangkan dan solutif menjadi salah satu kunci untuk menjaga stabilitas dan keberlanjutan proses produksi.

Dengan demikian, temuan penelitian ini menekankan bahwa penyelesaian tantangan dalam produksi film tidak cukup hanya mengandalkan kecakapan teknis, tetapi sangat membutuhkan kemampuan manajerial, komunikasi yang strategis, serta kolaborasi lintas fungsi yang solid. Proses kreatif tidak terjadi dalam ruang hampa; ia berlangsung di tengah tekanan anggaran, waktu, dan berbagai ketidakpastian yang harus disikapi secara adaptif. Tim produksi Elio Studios menunjukkan bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan ini banyak bergantung pada kekuatan hubungan antarpersonal, kepemimpinan yang suportif, dan sikap terbuka dalam menerima perubahan. Dalam kerangka teori Produksi Film dari Bordwell dan Thompson, film sebagai produk kolaboratif akan berhasil ketika seluruh elemen kreatif dan teknis dapat menyatu dalam satu visi yang sama, meskipun dalam prosesnya mereka harus melewati berbagai kompromi. Di sinilah kreativitas tidak hanya diukur dari ide segar, tetapi dari sejauh mana tim mampu mengatasi batasan dan mengubahnya menjadi keunggulan produksi.

## **3.2 Pembahasan**

### **3.2.1 Proses Kreatif dalam Tahap Pra-Produksi Film Elio Studios**

Proses kreatif dalam pengembangan ide dan konsep film merupakan tahapan fundamental yang menjadi pondasi keseluruhan produksi film pendek. Di Elio Studios, penulis skenario tidak selalu menunggu inspirasi datang, melainkan menggunakan kegelisahan personalnya sebagai bahan bakar utama ide kreatif. Kegelisahan tersebut muncul dari pengamatan terhadap fenomena sosial di sekitarnya yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa visual. Hal ini tercermin dalam pernyataan penulis skenario yang menyebutkan bahwa inspirasi baginya lebih bersumber dari kegelisahan dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar, bukan sekadar menunggu ilham datang (Gin Teguh, 2024). Dalam hal ini film menjadi medium ekspresi yang menyampaikan ketidakpuasan dan keinginan untuk menggali pertanyaan-pertanyaan tentang dunia di sekitar mereka.

Film pendek “Ibu Ora Sare” merepresentasikan bagaimana kegelisahan personal dapat ditransformasikan menjadi karya film yang bermakna. Mengadaptasi pengalaman masa kecil penulis skenario, tentang rasa penasaran

terhadap ibunya yang selalu terjaga, film ini berhasil mengeksplorasi tema eksistensial yang lebih luas mengenai kesetaraan gender dan pemberdayaan perempuan. Rabiger (2020) menekankan bahwa pengalaman personal penulis skenario sering menjadi titik awal yang kuat untuk mengembangkan cerita film yang autentik dan menyentuh. Proses transformasi dari pengalaman pribadi menjadi cerita universal menggambarkan bagaimana sebuah ide sederhana dapat berkembang menjadi karya yang memiliki kedalaman makna dan relevansi sosial.

Dalam proses pengembangannya, film pendek "Ibu Ora Sare" mengalami adaptasi dari buku anak-anak menjadi film pendek, terjadi perubahan signifikan yang menunjukkan evolusi kreatif sutradara. Film "Ibu Ora Sare" dikembangkan dengan dimensi sosial yang lebih kuat dibandingkan versi buku aslinya yang lebih fokus pada rasa ingin tahu seorang anak. Perubahan ini mencerminkan bahwa proses penulis skenario dan sutradara dalam pembentukan ide cerita tidak langsung muncul begitu saja, tetapi melalui proses berpikir yang panjang. Penulis skenario mulai mengumpulkan pengalaman dan cerita yang dirasakan, kemudian memikirkan kembali maknanya sebelum menentukan bentuk cerita yang ingin disampaikan. Proses ini membuat film menjadi lebih dalam, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai cara sutradara menyampaikan pandangan dan perasaan tentang kehidupan yang dirasakan kepada penonton.

Referensi visual juga memegang peranan penting dalam proses pengembangan ide dan konsep film. Sutradara menyebutkan film-film seperti "Degung Lebah" dan "Ibu Ora Sare" sebagai contoh inspirasi yang memengaruhi gaya visualnya, terutama dalam pendekatan humanis di lingkungan pedesaan. Menurut Bordwell dan Thompson (2019), visi sutradara terkait gaya visual harus terdefinisi dengan jelas sebelum produksi dimulai agar dapat mengkomunikasikan ide-ide kreatifnya secara efektif kepada tim sinematografi dan desainer produksi. Dalam konteks ini, sutradara memainkan peran krusial dalam menciptakan struktur dan bentuk visual yang tidak hanya mendukung narasi, tetapi juga memperkuat pesan sosial yang ingin disampaikan melalui film.

Proses penulisan skenario merupakan langkah fundamental dalam pengembangan film pendek yang dapat bersumber dari berbagai inspirasi. Hal ini tercermin dalam praktik penulisan di Elio Studios, di mana penulis skenario mengembangkan cerita baik dari ide personal maupun berdasarkan permintaan spesifik. Fleksibilitas dalam proses kreatif penulisan skenario menunjukkan

adaptabilitas yang diperlukan dalam industri film, di mana penulis harus mampu menyeimbangkan ekspresi pribadi dengan kebutuhan pasar atau tematik yang telah ditentukan.

Dinamika hubungan antara penulis skenario dan sutradara memainkan peran penting dalam proses pengembangan skenario. Suyanto (2023) mengidentifikasi bahwa dalam produksi film terdapat beberapa pola kolaborasi penulisan, termasuk sutradara yang menulis dan menyutradarai sendiri, sutradara yang menulis tetapi orang lain yang menyutradarai, dan orang lain yang menulis sementara sutradara yang menyutradarai. Di Elio Studios, peran penulis skenario dan sutradara dipegang oleh orang yang sama atau sutradara yang menulis dan menyutradarai sendiri. Hal ini memberikan keuntungan dalam menjaga konsistensi visi sejak tahap pengembangan ide hingga proses syuting. Karena ide cerita sudah dibayangkan sejak awal, proses penulisan menjadi lebih terarah dan efisien. Selain itu, keputusan kreatif dapat diambil lebih cepat karena tidak memerlukan negosiasi antar dua peran yang berbeda.

Proses pengembangan skenario tidak berhenti ketika produksi dimulai. Nugraha & Erin (2024) mengamati bahwa bahkan setelah produksi, perubahan dalam skenario akan terus berlangsung untuk memastikan keselarasan cerita. Hal ini mencerminkan sifat dinamis skenario sebagai dokumen yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan produksi dan temuan selama proses tersebut. Skenario bukanlah karya final sejak awal, melainkan panduan yang berkembang sepanjang perjalanan produksi film (Aristo, 2017).

Peran produser dalam tahap pra-produksi film merupakan hal yang sangat krusial, hal ini meliputi berbagai aspek mulai dari pengembangan proyek hingga pengelolaan produksi. Menurut Ryan (2023), produser bertanggung jawab untuk memastikan koordinasi efektif seluruh elemen yang diperlukan bagi keberhasilan film, termasuk perencanaan produksi, penganggaran, dan pemilihan tim produksi. Di Elio Studios, produser tidak hanya menangani hal teknis seperti penyusunan jadwal dan pengelolaan anggaran, tetapi juga aktif terlibat dalam diskusi kreatif sejak tahap awal, memberi masukan terhadap ide cerita dan memastikan gagasan sutradara dapat diwujudkan secara realistis.

Diskusi terbuka antara produser dan sutradara sangat penting dalam menentukan kelayakan ide yang akan divisualisasikan. Produser harus mampu menilai secara objektif apakah ide kreatif dapat direalisasikan dalam batasan

waktu dan anggaran yang tersedia. Diskusi ini membantu menentukan timeline produksi yang realistis dan memastikan kapasitas tim produksi sesuai dengan target yang ingin dicapai. Peran ini menjadikan produser sebagai jembatan penting antara visi kreatif dan realitas teknis dalam produksi film.

Penentuan tenggat waktu yang realistis menjadi salah satu fokus utama produser dalam tahap pra-produksi. Produser harus mempertimbangkan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kelancaran produksi, termasuk keterbatasan waktu dari semua pihak yang terlibat. Di Elio Studios, produser aktif menyusun jadwal produksi berdasarkan diskusi dengan sutradara dan tim lainnya. Mereka menyadari bahwa dengan sumber daya yang terbatas, fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi sangat dibutuhkan agar setiap tahapan tetap berjalan tanpa mengorbankan kualitas film.

Pengelolaan anggaran merupakan tugas fundamental produser yang memerlukan pendekatan strategis. Ersriawan dan Wangi (2023) menggaris bawahi pentingnya distribusi anggaran yang proporsional untuk memastikan setiap departemen mendapatkan sumber daya yang memadai. Dalam hal ini, Elio Studios dalam penyusunan anggaran dilakukan secara kolaboratif dengan mempertimbangkan kebutuhan pada setiap departemen. Produser Elio Studios, berupaya mendistribusikan anggaran secara adil dan proposional, meskipun dengan skala produksi yang terbatas.

Ketepatan waktu dalam pembayaran tim produksi mencerminkan profesionalisme dan etika kerja yang baik. Widodo dan Yandi (2022) menyatakan bahwa kompensasi yang tepat waktu menjadi faktor penting dalam membangun kepercayaan dan memotivasi tim produksi. Berdasarkan dari temuan, Elio Studios berupaya melakukan pembayaran segera setelah produksi selesai sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja tim dan menjaga etika profesional. Hal ini mencerminkan keseriusan produser dalam membangun lingkungan kerja yang sehat dan kondusif untuk kerja sama jangka panjang.

Komunikasi terbuka antara sutradara dan produser menjadi fondasi penting dalam menyeimbangkan visi kreatif dengan realitas anggaran. Elio Studios menunjukkan hubungan yang terbuka antara produser dan sutradara. Mereka rutin berdiskusi untuk menyesuaikan visi kreatif dengan kondisi produksi yang realistis. Sebagai contoh, meskipun sutradara mungkin memiliki gambaran jelas tentang jalannya film, produser dapat menyarankan pendekatan alternatif seperti

melakukan *casting* terlebih dahulu untuk memastikan pemilihan aktor yang tepat sebelum produksi dimulai. Hal ini menggambarkan pentingnya keselarasan pemahaman antara produser dan sutradara mengenai alur produksi untuk menghindari perbedaan persepsi yang dapat menghambat kelancaran proses.

Secara keseluruhan, peran produser di Elio Studios mencerminkan prinsip yang berkaitan erat dengan Teori Produksi Film yang menekankan pentingnya kolaborasi tim dan pengelolaan sumber daya yang efektif. Bordwell dan Thompson (2019) menggarisbawahi bahwa produser sebagai pemimpin tim produksi bertanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola setiap aspek teknis, anggaran, dan timeline agar visi kreatif dapat terwujud dengan baik. Meskipun bekerja dalam skala kecil, produser di Elio Studios berhasil menjaga kesinambungan antara visi kreatif dan realitas produksi, yang menjadi salah satu kunci keberhasilan proses pembuatan film pendek di rumah produksi ini.

Selain aspek teknis yang menjadi fondasi penting dalam tahap pra-produksi, proses ini juga tidak bisa dilepaskan dari dimensi kreatif. Pra-produksi di Elio Studios bukan hanya sekadar menyusun jadwal, menyiapkan lokasi, atau menentukan kebutuhan teknis lainnya, tetapi juga menjadi ruang awal bagi lahirnya gagasan yang akan membentuk cerita. Pada titik inilah, proses kreatif mulai terlihat melalui bagaimana ide dikumpulkan, dipertimbangkan, dan dikembangkan sebelum akhirnya masuk ke tahap produksi.

Jika dikaitkan dengan teori empat tahap proses kreatif Graham Wallas (1926) yang meliputi Preparation, Incubation, Illumination, dan Verification dapat terlihat bahwa pra-produksi di Elio Studios berjalan selaras dengan kerangka tersebut. Tahap pertama *Preparation*, yakni saat ide-ide dasar mulai dikumpulkan dan diolah menjadi bahan awal penciptaan. Pada proses di Elio Studios, tahap ini terlihat ketika penulis memulai dengan menggali pengalaman personal serta mengamati realitas sosial yang ada di sekitarnya. Pengalaman pribadi dijadikan sebagai titik awal untuk menumbuhkan gagasan, sementara refleksi terhadap kondisi sosial memberikan dimensi tambahan agar cerita tidak hanya bersifat individual, tetapi juga memiliki kedekatan dengan isu yang lebih luas.

Tahap berikutnya adalah *Incubation*, yakni ketika ide-ide yang sudah terkumpul pada tahap sebelumnya tidak langsung difinalisasi, melainkan dibiarkan sejenak untuk mengendap. Di Elio Studios, proses inkubasi ini terlihat jelas ketika pengalaman personal penulis tidak serta-merta dituangkan menjadi

skenario, tetapi dibiarkan berkembang secara perlahan dan diproses oleh kesadaran dan refleksi sosial di luar diskusi. Pada fase ini, ide-ide tidak dikerjakan secara intensif, namun tetap bergerak di alam bawah sadar hingga menemukan bentuk makna yang lebih dalam. Contoh konkritnya terlihat saat pengalaman pribadi yang sederhana mulai ditarik ke arah isu yang lebih luas. Apa yang semula hanya berupa cerita personal kemudian berkembang menjadi refleksi tentang ketidaksetaraan gender, sehingga kisah tersebut memperoleh relevansi sosial yang lebih besar. Proses ini menunjukkan bahwa inkubasi berfungsi sebagai jembatan penting yang memungkinkan penulis untuk menafsirkan ulang pengalaman pribadinya, sehingga bukan sekadar menghadirkan cerita personal, melainkan juga menghadirkan makna sosial yang lebih dalam dan dapat dirasakan secara universal.

Tahap berikutnya adalah Iluminasi, yaitu ketika ide yang sebelumnya masih berada dalam tahap pengendapan akhirnya muncul dalam bentuk yang lebih jelas dan terarah. Pada proses kreatif di Elio Studios, momen iluminasi tampak ketika pengalaman personal yang awalnya bersifat individual berhasil ditarik menjadi isu yang lebih luas. Misalnya, pengalaman sederhana penulis kemudian berkembang menjadi cerita tentang ketidaksetaraan gender. Pada titik ini, gagasan memperoleh “pencerahan” baru yang memberi makna sosial yang lebih besar, sehingga cerita tidak lagi berhenti pada pengalaman personal, melainkan memiliki relevansi bagi khalayak yang lebih luas. Inilah fase di mana ide menemukan bentuk utuh dan arah yang jelas.

Pada tahap *Verification*, ide-ide yang sebelumnya diendapkan melalui inkubasi dan dimunculkan lewat *illumination* akhirnya diuji serta dituangkan ke dalam bentuk skenario final. Di Elio Studios, proses ini berjalan lebih efisien karena penulis sekaligus berperan sebagai sutradara, sehingga setiap keputusan penulisan langsung mempertimbangkan aspek penyutradaraan. Hal ini membuat arah cerita lebih terjaga, tidak menimbulkan interpretasi ganda, dan skenario yang dihasilkan sudah memiliki kejelasan visual sejak awal. Namun, *verification* di Elio Studios tidak berhenti pada efisiensi peran ganda tersebut. Pada tahap ini, seluruh ide yang lahir sebelumnya benar-benar disaring kembali mana yang relevan dipertahankan, dan mana yang tidak sesuai dengan arah cerita akhirnya dieliminasi. Proses ini mencakup pertimbangan naratif misalnya bagaimana pengalaman personal yang diangkat bisa selaras dengan isu sosial yang lebih luas

seperti ketidaksetaraan gender sehingga cerita tidak hanya kuat secara personal, tetapi juga memiliki relevansi sosial yang lebih mendalam. Selain itu, *verification* juga berhubungan erat dengan pertimbangan teknis produksi. Setiap detail yang dituangkan ke dalam skenario dipastikan dapat diwujudkan sesuai dengan keterbatasan sumber daya yang ada, baik dalam penggunaan properti, simbolisasi, maupun gaya visual. Dengan demikian, *verification* di Elio Studios bukan sekadar tahap akhir menuliskan skenario, tetapi menjadi proses integrasi antara gagasan kreatif, relevansi sosial, dan realitas teknis produksi.

Dengan demikian, tahapan pra-produksi di Elio Studios tidak hanya berfokus pada aspek teknis seperti pengumpulan ide, riset, serta penyusunan skenario, tetapi juga menunjukkan dinamika proses kreatif yang kompleks sesuai dengan empat tahap kreatif Graham Wallas. *Preparation* terlihat dalam proses riset dan pengumpulan bahan, *Incubation* muncul ketika ide-ide dibiarkan mengendap hingga menemukan makna baru, *Illumination* hadir saat munculnya gagasan segar untuk menghubungkan pengalaman personal dengan isu sosial yang lebih luas, dan *Verification* terwujud melalui penyusunan skenario final yang menegaskan konsistensi naratif, relevansi sosial, sekaligus pertimbangan teknis produksi. Keseluruhan proses ini menegaskan bahwa pra-produksi di Elio Studios bukan sekadar perencanaan awal, melainkan tahap fundamental yang menyatukan imajinasi kreatif dan realitas produksi sehingga memberikan arah yang jelas bagi keberlangsungan tahap produksi selanjutnya.

### **3.2.2 Proses Kreatif dalam Tahap Produksi Film Elio Studios**

Proses kreatif dalam produksi film merupakan serangkaian tahapan kompleks yang melibatkan berbagai komponen dan departemen untuk mewujudkan visi kreatif ke dalam bentuk visual. Dalam konteks produksi film di Elio Studios, proses produksi berlangsung secara kolaboratif, efisien, dan menyesuaikan dengan sumber daya yang ada. Berdasarkan temuan, terdapat tiga aspek penting dalam proses produksi film di Elio Studios, yaitu implementasi visi sutradara, teknik sinematografi, dan koordinasi tim produksi.

Implementasi visi sutradara dalam proses syuting merupakan langkah krusial dalam memastikan konsep kreatif dapat terwujud dalam bentuk visual yang sesuai dengan harapan. Di Elio Studios, kesamaan referensi sangat ditekankan untuk menciptakan keselarasan antara keinginan sutradara dan

eksekusi visual oleh tim produksi. Sutradara tidak hanya memberikan arahan sepihak, tetapi membuka ruang diskusi dan kompromi dengan tim produksi. Selain itu, kesuksesan produksi film tidak hanya bergantung pada kemampuan sutradara, tetapi juga pada kemampuan seluruh tim untuk berkolaborasi dalam menyusun dan mengimplementasikan ide kreatif tersebut.

Persiapan intensif di Elio Studios sebelum syuting menjadi faktor penting dalam implementasi visi sutradara. *Rehearsal* dan *blocking* bersama aktor dilakukan untuk memastikan setiap karakter dan alur cerita dipahami dengan baik. Menurut Dancyger & Rush (2015), persiapan yang matang melalui rehearsal memungkinkan sutradara untuk memeriksa setiap detail adegan, termasuk pengambilan gambar yang akan dilakukan di lokasi yang dipilih. Hal ini penting untuk memastikan kontinuitas dan kualitas visual sesuai dengan harapan sutradara.

Teknik sinematografi dan pengambilan gambar memegang peranan penting dalam mewujudkan visi sutradara yang nantinya akan mempengaruhi bagaimana cara penonton merespon cerita yang disampaikan. Di Elio Studios, sutradara memberikan kebebasan kepada sinematografer untuk menambahkan elemen kreativitas dalam hal pencahayaan dan tata kamera, meskipun tetap dalam koridor visi yang telah ditentukan. Elio Studios cenderung memilih pendekatan sinematografi yang sederhana namun efektif, dengan menggunakan medium close-up dan wide shot sebagai teknik utama. Pemilihan lensa 50mm menjadi pilihan karena memberikan tampilan gambar yang jernih dan natural tanpa memerlukan banyak alat bantu teknis tambahan. Keterbatasan teknis tidak harus menghalangi kreativitas, melainkan menjadi tantangan yang mendorong pembuat film untuk berinovasi dan mencari solusi efektif dalam menghadirkan visual yang bermakna.

Koordinasi tim produksi menjadi elemen kunci dalam keberhasilan proyek film di Elio Studios. Koordinasi dibangun atas prinsip kompromi dan penyesuaian kapabilitas antar anggota tim, adanya perbedaan kecepatan kerja antara sutradara dan tim di belakangnya membutuhkan komunikasi intensif. Berdasarkan hasil wawancara, suasana kerja yang akrab dan kekeluargaan justru mempercepat penyelesaian masalah teknis di lokasi syuting (Ficky, 2024). Sutradara, sinematografer, dan kru lainnya saling berkolaborasi untuk melakukan *briefing* sebelum sesi pengambilan gambar untuk memastikan kesepakatan bersama. Tim

Elio Studios kerap melakukan penyesuaian spontan terhadap kondisi lapangan, seperti perubahan pencahayaan atau suara bising lingkungan, dengan cara yang fleksibel tanpa mengganggu jadwal produksi.

Peran produser dalam koordinasi tim sangat penting, terutama dalam merekrut anggota tim yang kompeten dan dapat dipercaya. Produser tidak hanya memikirkan kemampuan teknis, tetapi juga mengutamakan profesionalisme dan tanggung jawab anggota tim. Ryan (2023) berpendapat, produser harus memastikan bahwa setiap anggota tim tidak hanya mampu melaksanakan tugas teknis, tetapi juga memiliki komitmen terhadap visi dan tujuan bersama dalam produksi. Selain merekrut kru yang kompeten, produser juga menjadi jembatan yang menyelaraskan visi sutradara dengan kendala teknis di lapangan. Dengan menyamakan visi dari awal, produser dapat menghindari potensi konflik yang timbul akibat ketidaksepahaman antara anggota tim. Seperti yang dijelaskan oleh Ficky, ketidaksesuaian visi dapat menimbulkan masalah besar di kemudian hari, terutama dalam proses pasca-produksi dan distribusi film. Oleh karena itu, sinergi yang tercipta dari pemahaman bersama sangatlah penting untuk menjaga kualitas produksi dan memastikan bahwa visi sutradara dapat tercapai dengan baik (Ficky, 2024).

Secara keseluruhan, proses produksi film di Elio Studios menunjukkan praktik kerja yang adaptif, kolaboratif, dan efisien. Meskipun dijalankan dengan kru yang terbatas dan peralatan sederhana, produksi tetap berjalan sesuai rencana karena adanya sinergi tim yang kuat. Hal ini sejalan dengan pandangan Bordwell & Thompson (2019) bahwa produksi film merupakan kerja kolektif lintas departemen yang menuntut komunikasi efektif, perencanaan matang, dan penyelarasan visi pada setiap tahap produksi.

Tahap produksi di Elio Studios dapat dipahami sebagai bagian yang hanya berfokus pada berbagai kegiatan teknis, seperti pengambilan gambar, pengaturan pencahayaan atau pengarahan aktor. Namun setelah diamati, produksi khususnya di Elio Studios justru menjadi titik temu antara visi kreatif dan realitas teknis di lapangan. Di Elio Studios, tahap produksi tidak pernah berjalan linier sesuai naskah semata, melainkan selalu menghadirkan ruang improvisasi, penyesuaian, hingga pencarian solusi yang sifatnya kreatif. Proses ini menunjukkan bahwa produksi bukan sekedar eksekusi, melainkan juga wadah bagi lahirnya gagasan baru yang tidak selalu muncul pada saat perencanaan.

Jika dikaitkan dengan teori empat tahap proses kreatif Graham Wallas yaitu *Preparation, Incubation, Illumination, dan Verification* dapat terlihat bahwa produksi di Elio Studios berjalan selaras dengan kerangka tersebut. Empat tahapan ini tidak hadir dalam urutan kaku, melainkan sering kali berulang dan tumpang tindih, menandakan bahwa kreativitas dalam produksi bersifat dinamis dan kontekstual

Pada fase *Preparation*, seluruh kru Elio Studios melakukan berbagai persiapan agar produksi berjalan lancar. Persiapan ini tidak hanya bersifat teknis, seperti mempersiapkan kamera, pencahayaan, atau kostum, tetapi juga menyangkut aspek kreatif. Sutradara, misalnya, memandu aktor melalui *rehearsal* untuk memastikan ekspresi, intonasi, dan gerakan tubuh sesuai dengan karakter. Sinematografer menyusun *shot list* dan melakukan uji coba komposisi gambar di lokasi. Yang menarik, persiapan di Elio Studios sering kali dilakukan secara kolaboratif karena sumber daya terbatas, setiap kru saling memberikan masukan. Ditinjau lebih jauh *preparation* terlihat dalam usaha tim saat mempersiapkan diri sebelum syuting, mulai dari memahami naskah, membagi peran, hingga mengatur alur kerja kru. Tahap ini membentuk kerangka yang rapi dan tetap memberi ruang fleksibilitas ketika proses syuting berlangsung.

Meskipun persiapan telah matang, kondisi lapangan seringkali menghadirkan kendala atau tantangan baru seperti perubahan cuaca, keterbatasan peralatan, hingga keterbatasan lokasi yang kemudian membuat tim harus berhenti sejenak dan memikirkan ulang strategi. Disilah muncul fase *Incubation*, ketika tim tidak langsung mengambil keputusan, tetapi memberi jeda untuk mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang mungkin terjadi. Contohnya, ketika cuaca mempengaruhi pencahayaan yang tiba-tiba berubah karena mendung, disitulah peran sutradara dan sinematografer dalam merenungkan sejenak sebekum mengambil keputusan. Fase inkubasi ini penting untuk memberi kesempatan munculnya perspektif baru. Inkubasi dalam proses produksi film bukanlah sebuah kemunduran, melainkan bagian penting dari proses kreatif itu sendiri.

Setelah melalui masa inkubasi, lahirlah momen *Illumination* yaitu saat ide atau solusi kreatif tiba-tiba muncul. Di Elio Studios, momen ini bisa hadir dalam berbagai bentuk. Sebagai contoh pada saat improvisasi aktor yang menambahkan gerakan kecil dan tidak pernah direncanakan, tetapi justru memperkuat emosi

adegan. Sutradara yang mungkin menemukan bahwa sudut kamera yang sebelumnya tidak masuk daftar *shot* ternyata menghasilkan komposisi visual yang lebih kuat. Tim artistik juga dapat menemukan cara kreatif dalam menata ruang sempit agar terlihat lebih luas dan mendukung narasi film. Hal ini menunjukkan bahwa *illumination* menunjukkan bagaimana spontanitas dan keterbukaan terhadap perubahan mampu menghadirkan kualitas artistik yang lebih baik dan tidak terduga sebelumnya.

Tahap terakhir yaitu *Verification*, di Elio Studios yaitu pada saat semua hasil pengambilan gambar ditinjau kembali oleh sutradara. Proses ini memastikan apakah adegan yang direkam sudah sesuai dengan kebutuhan cerita dan visi sutradara. Jika ada hal yang dirasa kurang sesuai, pengambilan ulang atau kontinuitas terus dilakukan hingga hasilnya sesuai. *Verification* menjadi penting karena meskipun produksi memberi ruang besar untuk spontanitas, tetap harus ada pengendalian kualitas agar film yang dihasilkan tidak keluar dari jalur yang diinginkan dan sesuai dengan visi bersama.

Dapat disimpulkan bahwa tahap produksi di Elio Studios dipahami sebagai pertemuan antara rencana dan kenyataan. Terjadi empat proses kreatif Graham Wallas (1926) yaitu fase persiapan yang menjadi sebuah pijakan awal, kemudian inkubasi dengan memberikan jeda sejenak, *illumination* yang melahirkan pencerahan dan gagasan baru, dan yang terakhir adalah verifikasi untuk menjaga konsistensi produksi. Produksi film tidak hanya sekadar mencatat gambar dalam kamera, tetapi juga menjadi arena kolaborasi, *problem solving*, dan eksplorasi artistik. Justru dalam keterbatasan dan ketidakterdugaan itulah kreativitas menemukan bentuknya, memperlihatkan bahwa setiap tantangan bisa berubah menjadi peluang untuk menghasilkan karya yang lebih bermakna.

### **3.2.3 Proses Kreatif dalam Tahap Pasca-Produksi Film Elio Studios**

Proses pasca-produksi merupakan tahapan krusial dalam pembuatan film yang melibatkan serangkaian kegiatan kreatif untuk menyempurnakan hasil produksi menjadi karya yang utuh dan siap disajikan kepada penonton. Berdasarkan data yang dianalisis dari Elio Studios, terdapat tiga aspek utama dalam proses pasca-produksi, yaitu teknik penyuntingan dan editing, penambahan musik dan sound design, serta finalisasi film pendek.

Proses editing di Elio Studios dipandang bukan sekadar aktivitas teknis dalam menyusun *footage*, melainkan proses kreatif yang bersifat personal dan penuh makna. *Editing*, sebagai bagian dari pasca-produksi, memungkinkan editor untuk mengolah bahan mentah yang diperoleh dari *syuting* menjadi sebuah karya yang koheren dan bermakna. Dalam hal ini, editor bukan hanya bekerja dengan *footage* yang ada, tetapi mereka juga menerapkan kepekaan artistik dan kemampuan kreatif untuk mengubahnya menjadi sesuatu yang lebih.

Editor di Elio Studios mengibaratkan pekerjaannya seperti seorang *chef* yang mengolah bahan mentah menjadi hidangan matang dan lezat. Dancyger (2019) menegaskan bahwa penyuntingan film adalah seni yang melibatkan intuisi dan kepekaan terhadap ritme, yang akan menentukan apakah film tersebut dapat mengalir dengan baik di mata penonton. Editor berperan sebagai penghubung terakhir yang memadukan semua elemen teknis dan kreatif yang telah dilakukan selama tahap produksi. Hal ini menunjukkan bahwa di Elio Studios, proses *editing* bukan hanya sekadar menyusun *footage* secara teknis, tetapi juga melibatkan sensitivitas artistik dan kemampuan untuk merasakan karya tersebut secara holistik. Dalam hal ini, editor memiliki kebebasan untuk menafsirkan cerita dan mengambil pendekatan yang lebih personal sesuai dengan pemahaman mereka terhadap materi yang ada. Proses editing di Elio Studios memberikan kebebasan kepada editor untuk mengumpulkan *footage* dan membuat *rough cut* sebagai versi awal film. Kebebasan tersebut memberikan kesempatan bagi editor untuk bereksperimen dan menciptakan pendekatan personal sesuai dengan pemahaman mereka terhadap cerita.

Kolaborasi erat antara editor, sutradara, dan produser menjadi kunci keberhasilan dalam proses penyuntingan di Elio Studios. Sutradara terlibat aktif dalam proses penyuntingan untuk memastikan hasil akhir film tetap berpegang pada visinya.

Penambahan musik dan sound design merupakan komponen krusial dalam tahap pasca-produksi yang tidak hanya terbatas pada aspek teknis, tetapi juga mencakup dimensi artistik yang memperkaya pengalaman visual dan naratif. Sound Designer Elio Studios menjelaskan bahwa pemilihan suara, musik dan efek harus disesuaikan dengan suasana film. Mereka berdiskusi langsung dengan sutradara untuk memahami nuansa yang ingin ditampilkan. Kolaborasi antara sound designer dan sutradara menjadi kunci dalam proses pemilihan musik dan

efek suara di Elio Studios. Sutradara di Elio Studios memiliki otoritas dalam keputusan akhir tentang sound design karena bertanggung jawab atas keseluruhan karya film. Sound designer dan sutradara di Elio Studios menjalin komunikasi yang sangat erat untuk memastikan kesesuaian antara desain suara dan atmosfer yang ingin diciptakan. Contoh menarik ditunjukkan dalam kasus pemilihan musik “dangdut yang mendayu”, yang secara konvensional bertentangan dengan karakteristik musik dangdut yang cenderung ritmis dan cepat. Namun, permintaan ini justru mendorong eksplorasi kreatif dan penyesuaian artistik antara sound designer dan sutradara, menegaskan pentingnya fleksibilitas dan keterbukaan dalam kolaborasi produksi film.

Proses sinkronisasi suara dengan gambar di Elio Studios menunjukkan fleksibilitas dalam pendekatan tim produksi. Beberapa *sound designer* lebih suka menentukan suara atau musik terlebih dahulu, kemudian menyesuaikan gambar untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Sebaliknya, ada juga yang memilih menyusun gambar terlebih dahulu, baru kemudian menyesuaikan elemen suara. Dari hasil wawancara, *sound designer* di Elio Studios cenderung lebih nyaman menentukan elemen suara terlebih dahulu untuk mengetahui *mod* music dan efek lainnya. Pendekatan ini dianggap lebih membantu dalam membangun suasana yang tepat dan memperkuat emosi dalam adegan. Proses ini menunjukkan bahwa di Elio Studios cukup terbuka dalam pendekatan kerja dan mengutamakan hasil akhir yang sesuai dengan pesanan.

Pada tahap finalisasi, Elio Studio memastikan bahwa semua elemen visual dan audio bekerja dengan baik untuk mendukung cerita. Proses *colour grading* (penyesuaian warna) dan pengaturan *sound* dipastikan sesuai dengan visi sutradara. Ini penting untuk menjaga konsistensi gaya visual yang telah dibangun selama produksi dan memastikan bahwa elemen-elemen tersebut tidak hanya tampak estetis, tetapi juga memberikan dampak emosional yang mendalam pada penonton. Elio Studios menghindari hanya fokus pada hasil akhir visual, tetapi juga berusaha agar setiap elemen film dapat bersinergi untuk menciptakan pengalaman sinematik yang menyeluruh. Sebagai contoh, dalam pengaturan suara, mereka memastikan bahwa efek suara dan musik tidak hanya menciptakan atmosfer yang sesuai, tetapi juga memperkaya narasi, memberikan kedalaman emosional pada cerita yang diceritakan.

Dapat disimpulkan bahwa proses pasca-produksi di Elio Studios dijalankan dengan cara yang kolaboratif dan diskusi terus menerus. Masing-masing rim diberikan ruang untuk menyampaikan pendapat dan bereksperimen, tetapi tetap ada koordinasi yang jelas agar film tetap sesuai dengan visi awal. Hal ini sejalan dengan pendapat Bordwell & Thompson (2019) bahwa pasca-produksi merupakan bagian penting dari proses kreatif, karena menentukan bagaimana semua elemen akhirnya menyatu menjadi satu kesatuan cerita utuh dan bisa dinikmati penonton.

Pasca-produksi dalam sebuah film sering kali dipandang hanya sebagai tahap teknis yang berfungsi untuk merapikan hasil syuting. Namun, pada kenyataannya pasca-produksi juga merupakan ruang penting bagi lahirnya kreativitas. Di tahap inilah sebuah film benar-benar “dibentuk” dan diarahkan hingga mampu menyampaikan emosi serta makna sesuai dengan visi sutradara. Proses ini tidak hanya melibatkan keterampilan teknis seperti editing, *sound design*, dan *colour grading*, tetapi juga membutuhkan intuisi artistik serta kemampuan menemukan solusi kreatif.

Jika dikaitkan dengan teori empat tahap proses kreatif Graham Wallas, pasca-produksi di Elio Studios menunjukkan keterhubungan yang nyata dengan setiap tahapannya. *Preparation* tampak pada proses pengumpulan footage, penyusunan *rough cut*, serta persiapan bahan audio yang kemudian menjadi dasar eksplorasi kreatif. Tahap ini penting karena tanpa pengorganisasian awal yang rapi, editor dan sound designer akan kesulitan untuk melangkah lebih jauh. Di sini, persiapan bukan hanya bersifat teknis, tetapi juga memuat pemahaman ulang terhadap visi sutradara agar setiap elemen dapat diarahkan ke tujuan yang sama.

Tahap *incubation* terlihat ketika editor maupun sound designer diberi ruang untuk bereksperimen, mencoba berbagai alternatif, bahkan memberi jeda waktu sebelum memutuskan pilihan akhir. Inkubasi ini penting karena proses kreatif tidak selalu berlangsung secara instan, melainkan membutuhkan waktu untuk merenungkan kemungkinan-kemungkinan. Misalnya, eksplorasi musik “dangdut yang mendayu” muncul dari perenungan panjang serta diskusi intens dengan sutradara. Hal ini menunjukkan bahwa Elio Studios tidak menutup diri pada cara konvensional, melainkan memberi ruang untuk ide-ide baru yang lahir dari perenungan.

Selanjutnya, tahap *illumination* hadir ketika tim menemukan solusi kreatif yang dianggap paling sesuai dengan visi film. Pada proses editing, momen ini muncul ketika editor berhasil menemukan ritme alur gambar yang koheren dan menyentuh secara emosional. Sementara dalam *sound design*, *illumination* terjadi ketika diputuskan penggunaan musik atau efek tertentu yang justru memperkuat atmosfer cerita. Momen pencerahan ini menjadi titik balik yang mengarahkan tim untuk menyepakati pilihan artistik, sehingga karya terasa hidup dan tidak sekadar hasil teknis.

Terakhir, yaitu tahap *Verification* tampak pada proses finalisasi yang meliputi *colour grading*, *mixing audio*, dan penyelarasan seluruh elemen visual maupun suara. Tahap ini merupakan bentuk pengujian dan penyempurnaan dari ide-ide kreatif yang telah dipilih sebelumnya. *Verification* menjadi penting karena memastikan hasil akhir sesuai dengan visi sutradara sekaligus efektif dalam menyampaikan emosi kepada penonton. Dengan tahap ini, film tidak hanya selesai secara teknis, tetapi juga lolos uji konsistensi estetika dan narasi.

Dengan demikian, pasca-produksi di Elio Studios bukan hanya sekadar tahap teknis, melainkan juga bagian dari proses kreatif yang sejalan dengan kerangka Wallas. Setiap tahapan—mulai dari persiapan bahan, perenungan, munculnya ide segar, hingga pengujian dan penyempurnaan—menegaskan bahwa pasca-produksi adalah ranah kreativitas kolaboratif. Tahap ini memperlihatkan bahwa kreativitas dalam film tidak berhenti di lokasi syuting, melainkan terus berkembang sampai film benar-benar siap ditonton. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa pasca-produksi memiliki peran vital dalam memastikan film pendek Elio Studios hadir sebagai karya yang utuh, emosional, dan bermakna bagi penonton.

### **3.2.4 Kolaborasi Kreatif Elio Studios sebagai Rumah Produksi**

Proses produksi film di Elio Studios menunjukkan bentuk kolaborasi yang unik dan mengalir. Meskipun dilakukan dengan sumber daya yang terbatas, kerja sama antar anggota tim dapat berjalan dengan lancar dan terbuka, dimana pembagian setiap peran dilakukan secara fleksibel dan berdasarkan kapasitas anggotanya. Hal ini menciptakan ruang kerja yang dinamis dan memungkinkan proses kreatif berjalan lebih bebas tanpa batasan birokrasi yang kaku. Kolaborasi ini terlihat pada seluruh tahapan produksi, mulai dari pra-produksi, produksi hingga

pasca-produksi. Sebagai rumah produksi independen, Elio Studios belum sepenuhnya menerapkan struktur organisasi yang kompleks seperti rumah produksi besar. Namun, kekompakan dan komunikasi yang terjalin justru menjadi kekuatan tersendiri untuk mereka.

Salah satu ciri khas kolaborasi di Elio Studios adalah peran ganda yang dijalankan oleh seba gaaian anggota tim. Sutradara tidak hanya mengarahkan produksi, tetapi juga menulis naskah dan ikut dalam keputusan teknis di lapangan. Kemudian, edir di Elio Studios tidak hanya sekedar menyusun *footage* yang ada, tetapi juga diberika n kepercayaan untuk menentukan gaya penyuntingan yang sesuai denga nisi cerita. Sound Designer di Elio Studios tidak hanya bertugas menambah efek suara, tetapi juga aktif berdiskusi tentang nuansa emosi dan atmosfer di dalam film. Peran-peran ini menunjukkan bahwa batas antar departemen tidak kaku, namun menungkin kan untuk setiap individu berkontribusi secara maksimal sesuai kapasitasnya.

Selain fleksibel dala pembagian tugas, Elio Studios juga menekankan komunikasi sebagai inti dari kerja tim mereka. Berdasarkan temuan dari wawancara, proses diskusi an antara anggota tim berlangsung santai namun tetap produktif. Diskusi dilakukan sebelum proses syuting, dan bahkan berlanjut sampai tahap editing. Tidak ada jarak yang terlalu jauh antara posisi satu dengan yang lain, sehingga semua orang merasa memiliki ruang yang sama untuk menyampaikan ide. Ini membuat proses dalam pengambilan keputusan dapat berjalan lebih cepat dan efisien, karena setiap anggota merasa terlibat dan dihargai.

Menariknya, suasana kekeluargaan dalam tim Elio Studios tidak menjadikan produksi menjadi longgar atau tidak serius. Bagi mereka, justru dengan suasana kerja yang nyaman, setiap anggota tim bisa saling memahami gaya kerja satu sama lain. Ketika terjadi kendala teknis atau perbedaan pandangan, masalah bisa langsung diselesaikan dengan diskusi yang terbuka, tanpa menimbulkan konflik berkepanjangan. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi di Elio Studios bukan sekedar kerja sama dalam proyek, tetapi juga terbentuk dari hubungan interpersonal yang saling percaya dan saling mendukung.

Di sisi lain, peran produser juga berperan penting sebagai penghubung antar departemen. Meskipun dengan tim yang terbatas, produser tetap memastikan bahwa setiap keputusan kreatif berjalan sesuai dengan batasan waktu, anggaran, dan sumber daya yang tersedia. Produser juga ikut berdiskusi dalam proses

penyesuaian jika ada ide yang tidak realistis untuk diwujudkan. Pendekatan seperti ini mencerminkan keseimbangan antara visi artistic dan realitas produksi yang merupakan ciri penting dalam produksi film independent.

Model kolaborasi yang diterapkan Elio Studios membuktikan bahwa sebuah produksi tidak harus bergantung pada struktur formal untuk berjalan efektif. Justru, sistem kerja yang cair dan berbasis kepercayaan dapat mendorong kreativitas yang lebih tinggi. Dengan memberi ruang bagi semua anggota tim untuk menyuarakan ide dan mengambil peran yang lebih luas, proses produksi dapat berjalan lebih kaya dan mendalam. Hal ini sejalan dengan konsep produksi film Bordwell dan Thompson (2019), yang menekankan bahwa produksi film adalah proses kolektif yang melibatkan banyak pihak, dan keberhasilannya sangat bergantung pada sinergi antar departemen.

Selain mencerminkan kerja sama yang cair dan efisien, pola kolaborasi di Elio Studios juga memperlihatkan dinamika kreatif yang nyata. Kolaborasi bukan hanya sebatas pembagian peran atau penyelesaian tugas, melainkan juga menjadi wadah lahirnya ide, pertukaran gagasan, hingga pencarian solusi kreatif dalam setiap tahapan produksi. Untuk memahami dinamika tersebut, kerangka teori empat tahap proses kreatif Graham Wallas dapat digunakan sebagai pijakan karena menjelaskan bagaimana ide awal dipersiapkan, diendapkan, dimunculkan, dan akhirnya diverifikasi melalui interaksi kolaboratif antar anggota tim.

Tahap *Preparation* dalam kolaborasi Elio Studios terlihat ketika seluruh tim mengumpulkan referensi, pengalaman, dan gagasan yang menjadi bahan awal. Sutradara, editor, hingga sound designer sama-sama berkontribusi menyampaikan ide sesuai bidangnya, bahkan produser pun ikut memberikan pertimbangan terkait keterbatasan sumber daya. Proses diskusi terbuka yang dilakukan sejak pra-produksi menjadi bentuk nyata *preparation* ini, karena setiap anggota menyiapkan gagasan maupun strategi teknis agar visi kreatif dapat diwujudkan. Dengan demikian, persiapan di Elio Studios bukanlah tugas individu semata, melainkan hasil dari akumulasi perspektif berbagai departemen.

Proses inkubasi muncul ketika ide-ide yang sudah dibahas tidak langsung difinalisasi, melainkan dibiarkan berkembang melalui percakapan sehari-hari antar anggota tim. Suasana kekeluargaan yang mereka bangun memungkinkan gagasan berputar tanpa tekanan, misalnya ketika keputusan tentang nuansa suara atau gaya editing masih didiskusikan sambil menunggu masukan tambahan. Pada titik ini,

inkubasi bukan hanya terjadi dalam benak individu, tetapi juga melalui pertukaran ide kolektif yang memberi ruang bagi gagasan untuk “mengendap” sebelum diputuskan.

Momen iluminasi dalam kolaborasi Elio Studios tampak ketika ide-ide yang sebelumnya mengendap akhirnya menemukan bentuk konkret melalui interaksi spontan di lapangan. Misalnya, ketika sutradara dan sinematografer menemukan solusi visual sederhana namun efektif untuk mengatasi keterbatasan alat, atau ketika editor mengusulkan gaya potongan tertentu yang tiba-tiba disepakati karena terasa sesuai dengan arah cerita. Pada fase ini, kolaborasi memungkinkan terjadinya pencerahan bersama, di mana gagasan yang awalnya berserakan dipertautkan menjadi solusi kreatif yang jelas dan dapat dieksekusi.

Tahap verifikasi tercermin ketika seluruh tim menguji kembali keputusan kreatif yang diambil. Diskusi dan evaluasi dilakukan untuk memastikan apakah ide yang disepakati benar-benar dapat diwujudkan sesuai keterbatasan waktu dan anggaran. Produser berperan penting dalam proses ini, karena ia menyeimbangkan visi artistik dengan kondisi riil produksi. Verification juga tampak dalam tahap editing akhir, ketika hasil penyuntingan, tata suara, dan visual diuji ulang agar tetap selaras dengan tujuan cerita. Dengan begitu, proses kolaborasi di Elio Studios bukan hanya melahirkan ide, tetapi juga memastikan bahwa ide tersebut dapat diwujudkan menjadi karya yang utuh dan efektif.

Secara keseluruhan, kolaborasi kreatif di Elio Studios bukan hanya menjadi sarana pembagian tugas, tetapi juga wadah lahirnya ide-ide baru melalui proses kolektif yang cair dan fleksibel. Dengan kerangka teori Wallas, dapat dipahami bahwa preparation diwarnai dengan persiapan lintas peran, incubation muncul melalui percakapan santai yang memberi ruang bagi ide untuk mengendap, illumination tampak saat solusi kreatif lahir secara spontan dari interaksi tim, dan verification dilakukan melalui evaluasi bersama yang mempertimbangkan visi artistik sekaligus keterbatasan teknis. Hal ini menegaskan bahwa kekuatan utama Elio Studios terletak pada sinergi interpersonal dan suasana kekeluargaan yang mereka bangun, sehingga meskipun bekerja dengan sumber daya terbatas, mereka tetap mampu menghasilkan proses kreatif yang kaya, terarah, dan adaptif. Dengan demikian, kolaborasi di Elio Studios bukan hanya mendukung keberlangsungan produksi, tetapi juga menjadi motor penggerak utama bagi tercapainya visi film yang mereka usung.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan film pendek di Elio Studios mencakup aspek teknis dan kreatif yang saling melengkapi. Dari sisi teknis, Elio Studios mampu menjalankan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi secara efisien meskipun dengan keterbatasan sumber daya, berkat koordinasi yang fleksibel, peran ganda, serta komunikasi yang terbuka antar anggota tim. Sementara itu, dari sisi kreatif, proses penciptaan ide hingga realisasi film menunjukkan keterkaitan yang erat dengan empat tahap kreatif Graham Wallas (1926) *Preparation, Incubation, Illumination, dan Verification*.

Pada tahap pra-produksi Elio Studios, proses pengembangan ide tidak dimulai dari inspirasi yang muncul secara tiba-tiba, tetapi berasal dari kegelisahan personal sutradara terhadap pengalaman pribadi dan fenomena sosial yang ia amati di lingkungan sekitarnya. Kegelisahan itu kemudian diwujudkan dalam bentuk gagasan cerita yang kemudian ditulis dalam bentuk skenario, pada hal ini sutradara Elio Studios juga merangkap sebagai penulis skenario. Kolaborasi antara penulis skenario, sutradara, dan produser sudah dimulai sejak tahap ini, termasuk dalam proses penyusunan jadwal produksi, penyesuaian visi visual, serta pertimbangan anggaran yang tersedia. Meskipun dengan keterbatasan sumber daya, Elio Studios mampu merancang proses kreatif yang realistis sekaligus tetap mempertahankan kedalaman pesan yang ingin disampaikan. Dalam proses kreatifnya, fase *Preparation* tercermin dalam aktivitas pengumpulan bahan dari pengalaman personal maupun pengamatan sosial. Proses ini tidak langsung difinalisasi, melainkan melalui fase *Incubation* di mana ide-ide dibiarkan mengendap hingga menemukan relevansi baru. Momen *Illumination* muncul ketika gagasan sederhana akhirnya berkembang menjadi cerita yang memiliki makna sosial lebih luas, khususnya isu ketidaksetaraan gender. Tahap *Verification* terwujud dalam penyusunan skenario final yang memastikan konsistensi naratif sekaligus kesesuaian dengan keterbatasan teknis produksi. Dengan demikian, pra-produksi di Elio Studios bukan hanya menyusun skenario, melainkan membangun landasan ideologis, naratif, dan teknis bagi seluruh proses selanjutnya.

Tahap produksi di Elio Studios memperlihatkan hubungan kerja yang erat antara departemen teknis dan kreatif. Sutradara memimpin proses pengambilan gambar dengan pendekatan yang partisipatif yang tidak hanya sekedar mengarahkan, tetapi juga membuka

ruang diskusi dengan seluruh tim yang terlibat. Teknik pengambilan gambar Elio Studios cenderung sederhana namun efektif untuk mendukung cerita dan suasana yang diinginkan. Selain itu, proses produksi juga menuntut ketahanan kru terhadap berbagai kendala yang mungkin terjadi, seperti keterbatasan waktu dan perubahan mendadak di lapangan. Komunikasi yang terbuka dan fleksibilitas menjadi kunci untuk menjaga stabilitas produksi, di mana setiap anggota tim memiliki peran yang tidak kaku, dan bersedia untuk berkompromi demi kepentingan bersama. Tahap produksi menjadi ruang di mana visi kreatif diuji melalui praktik teknis di lapangan. Di Elio Studios, tahap ini berjalan adaptif dengan mengutamakan kolaborasi. Sutradara mengarahkan jalannya produksi sambil tetap membuka ruang improvisasi dari aktor maupun kru teknis. Persiapan teknis seperti *blocking*, *rehearsal*, dan *shot list* mencerminkan fase *Preparation*, sedangkan tantangan di lokasi seringkali memunculkan jeda refleksi (Inkubasi kecil) yang memungkinkan tim menemukan solusi baru. Ide-ide segar lahir melalui improvisasi (*Illumination*), baik dalam pengaturan kamera maupun ekspresi aktor, sebelum akhirnya hasil rekaman diverifikasi agar konsisten dengan visi awal cerita (*Verification*). Dengan demikian, produksi di Elio Studios menunjukkan bahwa keterbatasan peralatan tidak menjadi hambatan, tetapi justru memicu kreativitas dalam mencari solusi visual yang efektif.

Pasca-produksi menjadi tahapan penting dalam menyempurnakan narasi visual dan emosi dalam film. Editor memiliki peran sentral dalam menyusun ulang *footage* yang sudah direkam menjadi alur cerita yang utuh. Hubungan antara editor dan sutradara pada tahap ini bersifat kolaboratif, di mana keputusan teknis tetap diarahkan oleh visi kreatif yang telah ditetapkan bersama sejak awal. Dalam hal desain suara, *sound designer* juga berperan aktif dalam membangun atmosfer melalui eksperimen suara yang tidak hanya mendukung visual, tetapi juga memperkuat makna cerita. Fleksibilitas kerja juga terlihat dari pendekatan yang terbuka, seperti menentukan musik terlebih dahulu atau menyesuaikan dengan gambar, tergantung pada kebutuhan naratif di masing-masing proyek. Pasca-produksi di Elio Studios memperlihatkan bahwa proses penyuntingan bukan hanya kerja teknis, tetapi bagian integral dari kreativitas. Editor tidak sekadar merangkai *footage*, tetapi juga membentuk ritme narasi dan menegaskan nuansa emosional film. *Sound designer* berperan aktif dalam menciptakan atmosfer emosional melalui diskusi intens dengan sutradara, sementara *colour grading* membantu memperkuat tone visual. Proses ini juga mengikuti siklus kreatif Wallas mulai dari persiapan bahan editing (*Preparation*), eksplorasi alternatif teknik penyuntingan (*Incubation*), lalu lahirnya ide baru seperti penggunaan musik tertentu (*Illumination*), hingga pemantapan hasil final (*Verification*). Tahap ini menjadi titik integrasi seluruh aspek

produksi, di mana narasi, visual, dan audio bersatu dalam bentuk film yang utuh dan bermakna.

Kolaborasi di Elio Studios menunjukkan pola kerja yang cair, fleksibel, dan setara. Anggota tim tidak terikat pada batas peran yang kaku, tetapi justru diberi ruang untuk menjalankan peran ganda sesuai kapasitasnya. Sutradara juga merangkap sebagai penulis skenario, editor diberi kewenangan menentukan gaya penyuntingan, dan *sound designer* turut andil dalam keputusan artistik. Pola kerja ini menciptakan suasana yang terbuka, sehingga ide dapat muncul dari siapa saja tanpa harus melalui birokrasi panjang. Suasana kekeluargaan yang tercipta memperkuat kepercayaan antar anggota tim, membuat komunikasi menjadi lebih efisien, dan meminimalisir konflik. Dalam kerangka teorin Graham Wallas, dinamika ini memungkinkan setiap tahap proses kreatif berjalan lebih fleksibel, karena setiap ide dapat diuji, dimodifikasi, dan diverifikasi secara kolektif. Sementara itu, menurut Bordwell & Thompson (2019), pola kerja kolaboratif semacam ini menegaskan esensi produksi film sebagai proses kolektif lintas departemen.

Keterlibatan penulis skenario dalam seluruh proses produksi menunjukkan bahwa konsistensi cerita dijaga secara berlapis. Penulis tidak hanya menyerahkan naskah dan selesai, tetapi juga terlibat dalam diskusi pada saat syuting dan proses penyuntingan. Ini memungkinkan adanya penyesuaian naratif yang tetap selaras dengan ide awal, meskipun terjadi perubahan teknis atau kebutuhan lapangan. Peran yang tumpang tindih antara penulis dan sutradara memungkinkan alur cerita menjadi berkembang tanpa kehilangan arah atau pesan utama.

Secara keseluruhan, Elio Studios menunjukkan model produksi film pendek yang bersandar pada kerja tim yang solid, komunikasi yang terbuka, dan komitmen terhadap visi kreatif yang sama. Keterbatasan anggaran dan sumber daya tidak dijadikan alasan untuk menurunkan standar produksi, tetapi justru mendorong eksplorasi, improvisasi, dan efisiensi kerja yang tinggi. Kolaborasi antar departemen tidak bergantung pada struktur organisasi formal, tetapi pada rasa saling percaya dan kepedulian terhadap kualitas akhir film. Dengan pendekatan seperti ini, Elio studios berhasil membuktikan bahwa rumah produksi kecil pun mampu menghasilkan karya yang bermakna, konsisten, dan relevan secara sosial, selama setiap tahapan produksi dilalui dengan tanggung jawab dan semangat kolektif.

## **4.2 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicatat, yang mungkin mempengaruhi sejauh mana temuan yang dihasilkan dapat diterapkan secara lebih luas.

Salah satu keterbatasan terletak pada pendekatan dalam pengumpulan data yang masih didominasi oleh wawancara meskipun peneliti juga melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan produksi film di lapangan. Wawancara memberikan banyak sudut pandang dari masing-masing narasumber, namun hal ini berpotensi menyisakan ruang bias narasi yang disampaikan oleh responden, artinya kemungkinan informasi yang muncul lebih banyak dipengaruhi oleh pengalaman pribadi responden. Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini lebih mencerminkan pengalaman masing-masing narasumber, bukan gambaran mutlak mengenai cara kerja pada seluruh rumah produksi.

Keterbatasan lainnya terkait dengan ruang lingkup penelitian yang hanya berfokus pada satu rumah produksi film, yaitu Elio Studios. Meskipun penelitian ini memberikan gambaran mendalam mengenai proses produksi film pendek di rumah produksi tersebut, hasil yang diperoleh tidak dapat langsung digeneralisasi untuk rumah produksi film lainnya, terutama yang berada di luar konteks atau skala yang berbeda. Faktor-faktor seperti lokasi geografis, anggaran, skala produksi, serta budaya dan kebijakan perusahaan dapat berperan penting dalam membentuk dinamika produksi film di studio lain, yang tentu saja dapat berbeda jauh dari apa yang ditemukan di Elio Studios. Oleh karena itu, generalisasi terhadap seluruh industri film nasional atau internasional harus dilakukan dengan hati-hati, mengingat keberagaman konteks yang ada.

Selain itu, keterbatasan dalam hal akses dan waktu penelitian juga memengaruhi kedalaman analisis. Penelitian ini terbatas pada periode waktu tertentu dan tidak dapat menjangkau semua tahapan produksi film secara menyeluruh. Beberapa aspek dalam proses produksi mungkin terlewatkan, atau tidak dapat diteliti secara lebih rinci, seperti peran serta dampak dari aspek distribusi atau promosi film setelah selesai produksi. Dalam hal ini, penelitian ini lebih fokus pada tahap produksi film dan dinamikanya di rumah produksi, tanpa mengelaborasi lebih lanjut mengenai bagaimana film dipasarkan atau diterima oleh penonton, yang juga merupakan bagian penting dari perjalanan sebuah film.

### **4.3 Saran**

Mengingat keterbatasan yang ada, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan topik ini. Pertama, meskipun wawancara memberi gambaran yang kaya tentang sudut pandang setiap narasumber, observasi yang terbatas tentu belum menggambarkan keseluruhan dinamika produksi. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan observasi pada berbagai tahap produksi

(pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi) secara berkala sehingga dinamika kerja dapat terlihat lebih objektif.

Selanjutnya, penelitian yang lebih luas dengan menggunakan sampel yang lebih beragam akan sangat membantu dalam memperkaya wawasan mengenai dinamika produksi film di berbagai rumah produksi atau dalam skala yang lebih besar. Peneliti selanjutnya bisa mempertimbangkan untuk melibatkan lebih banyak rumah produksi film dari berbagai jenis, ukuran, dan lokasi geografis, untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai berbagai tantangan dan praktik yang terjadi dalam industri film Indonesia. Hal ini juga akan memungkinkan perbandingan antara rumah produksi besar dengan rumah produksi kecil, yang dapat menghasilkan wawasan lebih dalam mengenai perbedaan dan kesamaan dalam proses produksi film.

Terakhir adalah untuk memperluas fokus penelitian dengan memasukkan tahapan pasca-produksi pada distribusi film, yang sering kali memiliki dampak signifikan terhadap kesuksesan film. Proses *editing*, promosi, dan distribusi film memiliki tantangan tersendiri yang memerlukan perhatian lebih dalam studi produksi film secara keseluruhan. Melihat bagaimana film diterima oleh *audiens*, serta bagaimana promosi dan distribusinya mempengaruhi keberhasilan film, akan memberi perspektif yang lebih lengkap mengenai siklus hidup sebuah film. Penelitian selanjutnya bisa meneliti bagaimana tim produksi film berkolaborasi dengan pihak-pihak terkait di luar rumah produksi, seperti distributor dan pemasar, yang juga berperan penting dalam kesuksesan sebuah film.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Deepublish.
- Alfathoni, M. A. M., Sya'dian, T., & Canavaro, F. (2025). Analisis Proses Kreatif Tahapan Pra Produksi Film Fiksi "Atma." *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(8), 986–994. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v1i8.186>.
- Amirullah, D. M., Nalan, A. S., & Saleh, S. (2022). Eksotisme dalam Film Hidup untuk Mati Karya Tino Saroengallo Sebagai Hasil Representasi Upacara Rambu Solo. *Buana Ilmu*, 7(1), 86–95. <https://doi.org/10.36805/bi.v7i1.3019>.
- Angela, I. (2023). Pengembangan Strategi pada Rumah Produksi Cinemajestic Pictures Tangerang. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.24821/jtks.v9i1.7950>.
- Anggasari, E. K. (2018). Proses Kreatif Jujur Prananto dalam Penulisan Naskah Skenario Film Aisyah: Biarkan Kami Bersaudara. *Nuansa Indonesia*, xx, 172–185. <https://doi.org/https://jurnal.uns.ac.id/ni/article/view/38103>.
- Ariefansyah, F. (2023). Analisa Proses Editing Video Berita Menggunakan Software Edius dan Adobe Premiere pada Pasca Produksi Untuk Program Televisi di PT. Indrasakti Media Televisi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(3), 55–71. <https://doi.org/10.55606/jpmi.v2i3.2473>.
- Arifianto, B. D., Junaedi, F., Utami, C. D., & Fadhillah, Q. Y. (2023). Social Network Analysis of 17th Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF) in Disseminating Films on Twitter. *Sae. EDP Sciences*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/e3sconf/202344003005>.
- Babalola, O. S. (2022). Organizing, Planning and Developing Visual Style in Screen Directing during Pre-Production. *Internasional Journal of Current Research in the Humanities*, 26, 349–376. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4314/ijcrh.v26i1.21>.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film History an Introduction* (Fourth Edition). McGraw Hill Education.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dancyger, K. (2019). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice* (6th ed.). Taylor & Francis.
- Dancyger, K., & Rush, J. (2015). *Alternative Scriptwriting: Beyond The Hollywood Formula* (5th ed.). Taylor & Francis.
- DeLouise, A., & Ottenritter, C. (2019). *Nonfiction Sound and Story for Film and Video: A Practical Guide for Filmmakers and Digital Content Creators* (1st ed.). CRC Press.
- Dixon, W. W., & Foster, G. A. (2018). *A Short History of Film, third edition* (pp. 104–107). Rutgers University Press.
- Huzelmi, M., Erwati, M., & Yulia, R. (2022). Perfilman di Indonesia Tahun 1950-1965. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 257. <https://doi.org/10.24114/ph.v7i2.37676>.

- Kaufman, S. B., & Gregoire, C. (2015). *Wired to Create: Unraveling the Mysteries of the Creative Mind* (1st ed.). Perigee Books.
- Kemendikbudristek Kembali Gelar Kompetisi Film Pendek 2023 “Layar Indonesiana.” (2023, March 4). Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/03/kemendikbudristek-kembali-gelar-kompetisi-film-pendek-2023-layar-indonesiana>.
- Komara, L. H. (2021). Potensi Film Pendek di Era Internet. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 3(2), 48. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v3i2.998>.
- Ma’rifah, N., Palupi, W., & Jumiati. (2019). Proses Kreatif Guru PAUD dalam Merancang Media Pembelajaran Visual. *Jurnal Kumara Cendekia*, 11(1), 38–47. <https://doi.org/10.20961/kc.v11i1.59790>.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif* (Revisi ed.). Remaja Rosdakarya.
- Nasyaya, A., Dillah, A. O., Muhsona, A. A., Agustian, M. R., Azzahra, P., Nabillah, P. I., Nugroho, S. (2021). *Teknik Kreatif Produksi Film: Publikasi Media Sosial* (pp. 61–73). Yayasan Prima Agus Teknik. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/304>.
- Paksiutov, G. D. (2021). Transformation of The Global Film Industry: Prospects For Asian Countries. *Russia in Global Affairs*, 19(2), 111–132. <https://doi.org/10.31278/1810-6374-2021-19-2-111-132>.
- Prasetyo, D., & Junaedi, F. (2023). Producer’s Role in Production Management of The Short Film “Piknik Panik.” *Jogjakarta Communication Conference*, 1(1), 271–276.
- Prayogo, G., Ambarini, R., & Sukmaningrum, R. (2021). The Comparison of Cultural Values Analysis of Joker Movie and Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak movie and its contribution in Cross-Cultural Understanding teaching. *Linguistics and Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/lej.v1i1.9398>.
- PT Bursa Efek Indonesia. (2020, January 7). 2019, Angka Penonton Film Indonesia Tumbuh Positif. *Suara Pembaruan*, 5. IDX. [https://www.idx.co.id/StaticData/NewsAndAnnouncement/ANNOUNCEMENTSTOCK/From\\_EREP/202001/33560c7178\\_cfb30130b7.pdf](https://www.idx.co.id/StaticData/NewsAndAnnouncement/ANNOUNCEMENTSTOCK/From_EREP/202001/33560c7178_cfb30130b7.pdf).
- Purba, J. N. (2024). Tindak Tutur Asertif dalam Film Miracle In Cell No. 7. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(6), 143–153.
- Putri, C. N., Hardinata, A. P., & Rais, H. Z. (2023). Manajemen Produksi, Distribusi, dan Ekshibisi Film Pendek Yulia’s First Love. *Jurnal Audiens*, 4(2), 254–263. <https://doi.org/10.18196/jas.v4i2.25>.
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2020). *Directing: Film techniques and aesthetics* (6th ed.). Taylor & Francis.
- Raysharie, P. I., Sudirwo, S., Judijanto, L., Rustam, A., Parjono, N., Arjun, M., Kunaifi, A., Hermawan, K. T., Parmadi, P., & Hastuti, D. (2025). *Ekonomi Kreatif: Inovasi, Kolaborasi, dan Transformasi*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Refleksi 10 Tahun Perjalanan Badan Perfilman Indonesia. (n.d.). BPI. Retrieved May 10, 2025, from [https://www.bpi.or.id/artikel-34-Refleksi\\_10\\_Tahun\\_Perjalanan\\_Badan\\_Perfilman\\_Indonesia.html](https://www.bpi.or.id/artikel-34-Refleksi_10_Tahun_Perjalanan_Badan_Perfilman_Indonesia.html)

- Riswanto, A., Zafar, T. S., P, M. A. C., Sunijati, E., Harto, B., Boari, Y., Astaman, P., Dassir, Muh., & Hikmah, A. N. (2023). *Ekonomi Kreatif: Inovasi, Peluang, dan Tantangan Ekonomi Kreatif di Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ryan, M. (2023). *Producer to Producer, A Step-by-Step Guide to Low-Budget Independent Film Producing* (2nd ed.). Michael Wiese Productions.
- Salsabila, S. G. N., & Adji, T. S. (2024). Proses Kreatif Penyutradaraan Dokumenter Performatif Film Sungai oleh Tonny Trimarsanto. *Jurnal Sense*, 7(2), 135–144.
- Saputra, S., & Loisa, R. (2021). Character Maturing in Storytelling: A Narrative Analysis of The New Found Commercial Short Film. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210805.137>.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Kanisius.
- Setiawan, I. N. A. F. (2018). *Sinema Paradoks: Pengantar dan Konteks Kontemporer*. STMIK STIKOM Indonesia. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=XCKADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=+Banyak+sineas+memanfaatkan+film+pendek+untuk+menyuarakan+perspektif+minoritas,+kritik+sosial,+hingga+isu+lingkungan+yang+kerap+luput+dari+perhatian+media+arus+utama&ots=son6ku0Ca5&sig=-pcrzbwaUODwmqXUTL-VvKkrIg&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=XCKADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=+Banyak+sineas+memanfaatkan+film+pendek+untuk+menyuarakan+perspektif+minoritas,+kritik+sosial,+hingga+isu+lingkungan+yang+kerap+luput+dari+perhatian+media+arus+utama&ots=son6ku0Ca5&sig=-pcrzbwaUODwmqXUTL-VvKkrIg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).
- Stroupe, N. J. (2024). Theater and Film Through The 20th Century: The Positive Impact on Society. *Murray State's Digital Commons*. <https://doi.org/https://digitalcommons.murraystate.edu/bis437>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D* (28th ed., pp. 271–434). Alfabeta.
- Suwarto, D. H. (2017). Penonton Festival Film di Yogyakarta. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 14(1), 75–92. <https://doi.org/10.24002/jik.v14i1.889>.
- Suyanto, M. (2023). *Directing of Oscar Winners and Box Office*. Penerbit Andi.
- Syifa, Salsabil, G. N., & Adji, T. S. (2024). Proses Kreatif Penyutradaraan Dokumenter Performatif Film “Sungai” oleh Tonny Trimarsanto. *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 7(2), 135–144. <https://doi.org/10.24821/sense.v7i2.13875>.
- Vanis. (2024, January 6). *Laporan Penyelenggaraan Festival Film Dokumenter 2023*. FFD. <https://ffd.or.id/berita/laporan-penyelenggaraan-festival-film-dokumenter-2023/>.
- Wahyuni, S., & Sya'dian, T. (2020). Analisis Proses Kreatif Produksi Film Pada Komunitas Fisabilillah Production (FISPRO) Kota Medan. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 6(1), 67–78. <https://doi.org/10.22303/proporsi.6.1.2020.67-78>.
- Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*.
- Walsh, M. (2022). *Durational Cinema: A Short History of Long Films*. Springer Nature. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-76092-2\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-030-76092-2_7).
- Widodo, D. S., & Yandi, A. (2022). Model Kinerja Karyawan: Kompetensi, Kompensasi dan Motivasi, (Literature Review MSDM). *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.38035/jim.v1i1.1>.

Zinalabedini, P., & Bakhtiari, B. M. (2024). *A Scrutizing of The Situation on Short Films in Iran with an Audience-Oriented Approach* . 3(2), 41–54. <https://doi.org/2024.33461.1217AAJ/10.22075>.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1: Transkrip Wawancara narasumber 1 (Agit Kurniawan- Editor)

#### 1. Apa sih peran editor dalam proses kreatif produksi film?

Tugasnya adalah bertanggung jawab akan sebuah karya, karena hasil akhir karya ada di pembuangan akhir yaitu editor. Editor ini menjadi titik penting yang tidak terlihat, karena orang-orang kan taunya produksi itu happy happy, seru ya, tapi kan masih ada tugas lain yang dilakukan teman-teman lain terutama editor. **Nah yang paling penting buat editor itu menjaga mood editor sebenarnya**, orang ketika ngedit mood nya dirusak itu udah kacaulah itu, susah buat nglanjutin. Karena tanggung jawabnya sangat besar kaya yang tadi, hasil akhirnya tu ada di aku loh, jelek atau enggaknya tu ada di aku. Kita tu ibaratnya mengolah hasil yang tadinya belum matang, harus jadi matang, harus jadi baik, itu yang bikin jadi apakah aku udah bener menjadi seorang cheff, apakah ini rasanya enak apa enggak ya. Ketika wah, ini rasanya keasinan. Oke, berarti aku harus menambahkan apa ya, biar ini nggak terlalu asin. **Yaa anggep aja editor itu adalah seorang cheff.**

#### 2. Bagaimana editor bekerja sama dengan sutradara, dop, untuk menentukan ritme dan gaya editing yang sesuai dengan visi kreatif.

Oke, jelas yang **pertama adalah referensi**. Kita dalam sebuah produksi harus menyamakan referensi film ini atau produksi ini kearah mana. Misal sutradara merasa aku punya contoh karya ini sebagai mungkin idealisnya dia. Setiap orang kan punya idealisnya masing-masing, jadi apakah seorang editor dan DOP itu harus mengikuti idealisnya sutradara. Kalau di elio kita itu kompromi misal sutradara Mas Gin, kita punya cerita idealis seperti ini, *koe iso memvisualkan kaya opo, koe iso ngedit sing koyo opo*, selalu ada diskusi disitu. Ketika nggak ada diskusi ya jelas, orang mengejar kecepatan orang itu perlu waktu, misal Mas Gin terlalu cepet larinya, teman-teman dibelakangnya itu bisa lebih cepet atau lebih lambat dari Mas Gin nah, **cara menselaraskan itu semua itu dengan kompromi itu tadi. Jelas sutradara, DOP, editor harus punya referensi yang sama, harus punya idealis yang sama.** Ketika itu nggak terjadi, mungkin bisa terjaid karya yang mungkin bisa jadi beda atau punya ciri khas khusus tapi **setidaknya harus ada garis garis merahnya yang sama**. Misal aku referensinya filmnya West Enderson, oke kameramen harus mempelajari itu, terus editor harus mempelajari tempo, *casenya*, atau mungkin ada *visual effect* nya nah dia harus mempelajari itu. **Ketika capability DOP dan editor tidak mencakup standarnya sutradara otomatis sutradaranya harus menurunkan** oh aku tau punya timku yang seperti ini, tapi kalau misal sutradaranya masih kekeh, otomatis dia harus mencari tim yang setara dengan dia. Tapi kalau misal dia punya ego yang bisa ditekan atau masih bisa diajak kompromi, oke harus menurunkan egoku dulu, aku punya sumber daya yang seperti ini nih, nggak bisa aku paksakan, kalau aku paksakan nanti bagroundnya berbeda-beda, kita juga berangkatnya berbeda-beda, mungkin kalau profesional dalam profesional kita bisa tambal sulam lah istilahnya, **tapi kalau kaya di elio kita harus saling menurunkan ego, ketika ego kita terlalu tinggi, kita liat lagi SDM nya kita seperti apa kayak gitu.**

#### 3. Bagaimana editor menyusun footage menjadi narasi yang logis dan sempurna.

Mas Gin selalu bercerita ke aku gini, fick kita kan udah dari pra-produksi dan terus sampe akhirnya ke post-produksi kamu jelas udah ngelotok lah, aku pengen ngerti rasa apa yang kamu masak, jadi misal koe kasinen, kepedesen, aku akan mencoba untuk membaca seleramu, oke. Ketika aku sudah menunjukkan rasa coba dinikmati, wah kasinen nih, wah enak iki, nah itu menjadi respon yang berbeda kan, wah ini kasinen, wah ini kemanisen, apa wah ini terlalu hambar dan lain-lain itu harus disesuaikan lagi, oke aku boleh nggak

menambahkan kecap sedikit, coba dikasi ini, ditambahin ini enak nih oke, akhirnya menjadikan proses penyuntingan itu tugas yang wajib disukai oleh sutradara kalau di aku. Karena hasil akhir nanti kita masakny bareng-bareng, walaupun tetep secara teknis editor yang bertanggung jawab, tapi secara ide tanggung jawab sutradara karena dia yang bekerja disitu. Itulan peranya

#### **4. Apa yang membuat hasil akhir editing itu menjadi kuat dan berkesan buat penonton.**

Cerita jelas, cerita itu dalam teknik editing, cerita awalnya itu sudah kita sepakati dalam editing bisa kita acak-acak nah, menarik atau tidak menariknya itu kembali lagi ke selera apalagi kalau kita mengikuti pasar, itu tidak bisa. Tapi, setiap editor dia punya rasa yang berbeda terhadap sebuah karya, aku personal ketika aku merasakan aku ngedit sebuah karya itu tidak membicarakan teknis, tapi rasa. Ketika aku menonton ini apakah aku terlalu bosan, apakah aku terlalu bingung, apakah aku terlalu rasa terlalu banyak teknik yang digunakan *visual effect* dan lain lain, itu yang akan membuat rasa itu berbeda. Tapi ketika kamu udah menunjukkan rasa yang kamu yakin itu benar, maka sudah pasti itu akan jadi bagus. Itu feeling seorang editor pasti punya rasa itu sih, entah itu rasa temponya lambat. Nggak semua orang itu suka karya karya yang casingnya lambat, kadang kan malah ngantuk nontonnya. Tapi, aku tidak ingin orang-orang itu menilai dari segi itunya aja, kamu bisa menilai dari bagaimana aku mengolah emosi kalian, tidak cuma wah gambarnya membosankan, oke gambarnya membosankan tapi, tapi koe ra ngerti dibalik itu tu ada hal yang ingin aku sampaikan, seorang editor ingin sampaikan, oh mungkin ingin memberikan semiotik semiotik lain atau memberikan konspirasi juga bisa atau tanda-tanda yang lain juga bisa. Itu pasti dia punya maksud kenapa harus di cut disini, harus dilanjutkan disini, harus diganti ini, itu pasti ada punya makna tersendiri, aku yakin itu. Temen-temen yang udah ada, karya kita yang udah ada itu selalu segmented, editingnya selalu segmented, tidak semua editing, maksudnya disini adalah tempo yang aku lakukan itu temponya tidak selalu sama, kan kadang ada yang temponya tuh wah aku ngerti iki PH ne, mesti passing e koyo ngene terus. Nah itulah, bermacam macam lah, ada yang random, ada yang emang pelan, kaya gitu.

### **Lampiran 2: Transkrip Wawancara Narasumber 2 (Gin Teguh-Penulis Skenario**

#### **1. Apa yang menjadi inspirasi script writer dalam menulis cerita**

Berasal dari kegelisahan atau ya sesuai pesanan. Waktu film aum itu aku ngajuin cerita, aku waktu itu nggak punya banyak stok cerita, sutradara minta, Gin kamu punya cerita apa, terus aku ajuin kaya gitu biasanya. Ada yang aku nulis sesuai yang aku mau, ada yang memang pesanan gitu, kaya series gitu misalnya yang daihatsun itu pesanan sih. Gin kamu mau nggak nulis skenario yang ini temanya udah ada, karakternya belum ada, yaudah kita olah sesuai pesanan.

#### **2. Ini kan fokusnya ke film pendek, terus gimana script writer ini dalam mengembangkan cerita dan karakter tapi harus menyesuaikan durasi filmnya.**

Sebenarnya film pendek itu bukan film yang panjang yang dipendekin karena durasi. Jadi film pendek itu ya memang filmnya memang hanya bisa diceritakan dalam waktu singkat, ya makanya jangan sampai film pendek itu jalan ceritanya padat gitu loh, film pendek itu ya satu, satu apa ya namanya, satu kejadian gitu loh. Jadi ada satu kejadian yang dialami oleh tokohnya udah. Karena kalau film panjang kan, kejadian yang memunculkan kejadian lain sehingga memunculkan kejadian lainnya dan akan menjadikan kejadian kejadian berikutnya. Ibaratnya tuh nggak satu kejadian aja, apa kejadiannya, dan satu masalah udah itu. Makanya jarang film pendek, jarang, ada sih yang rumit tapi ya akan kesusahan gitu. Ya biasanya film

pendek yang sering disukai ya yang fokus citanya oh ini film ngomongin soal ibu, dalam artian sederhana ya. Kalo ringan mungkin ada yang film panjang juga, kalo pernah denger ... dia itu film pendek ada yang bikin orang Jogja, dia itu cuma jadi pengisi suara, jadi dia itu tokoh *dubber* dalam film G30S. itu adegan nya dia hanya men dubbing sebuah adegan pembataian gitu loh, itu doang. Tapi kan disitu jadi berat kan, itu nggak ringan gitu loh.

### **3. Terus gimana sih penulis bekerjasama dengan produser dan sutradara untuk memastikan cerita sesuai dengan visi kreatif.**

Yah, karena film pendeknya aku yang nulis sendiri. Tapi pasti untuk film pendekku beberapa kali itu, yang sama produser yang orang Jogja itu. Kami juga, aku sutradarai aku juga penulis dan dia produser dia juga nulis, jadi komunikasinya selalu tiga posisi ini sutradara, skenario, produser harus komunikasi terus sampai akhir. Kalo sih gitu ya, nggak mungkin ditinggal seorang penulis tu. tapi beberapa orang memang, mas editing misalnya udahlah penulis gausah diajak gapapa, tapi kalo aku karna aku nulis juga jadi selalu kaya gitu, gitu. Ya jadi intinya harus mastiin aja, kalo ada perubahan harus di obrolin, kalo ada masukan di obrolin, karna memang demi karya ini kan.

### **4. Tantangannya dalam menulis naskah film pendek**

Apa yah, budget si budget. Karna gamungkin engga ya, budget itu gini aku pengen bikin film pendek. Kemarin aja aku baru bikin film pendek dari cerita, cerita saudaranya dia, bagus sekali ceritanya. Tapi aku pikir, aduh mahal sekali budgetnya ada perangnya, ada pembantaian, apa perburuan, apa pembunuhan, action, horror, itu film pendek tapi mahal banget, nah kaya gitu loh. Itu kenapa akhirnya film pendek ada yang kelihatannya mewah banget ya karena budget gitu. Kalau kamu nonton Ibu Ora Sare sama Telor Ceplok itu kan jauh bedanya. Wah ini mahal banget nih, wah ini murah nih, keliatan sih, kalau yang film .. lebah wah ini kelihatan nih mahal apa nggak. Jadi menurut aku tantangan lebih ke budget sih, yang pertama budget. Kalau durasi sih karena memang sudah ditentukan, Ibu Ora Sare itu kan tadinya durasinya panjang, karena film pendek itu kan dibawah 30 menit, itu masih disuruh dipendekin lagi. Itu karena kita dibawah naunganya Indonesia.. TV Iva Irfansyah, ada Mba Rima Damayanti terus ada Mas Habi itu juga ngasih solusi, ini kepanjangan nih filmnya, bisa ngga di pendekin, nah itu malah tantangan ada, itu udah pendek loh tapi masih suruh pendekin lagi, tapi ternyata pas udah dipendekin lagi mahal lebih powerfull. Kalau kamu nonton Ibu Ora Sare versi panjang sama sekarang ibu kerasa banget bedanya oke, film yang versi panjang ternyata lebih mendayu-dayu dan drama tapi itu justru kita nggak perlu yang se drama itu, pendek aja ternyata malah jadi lebih oke, lah itu tantangan lagi yaitu menghadapi segala sesuatu perbedaan, menghadapi perubahan itu, kaya tiba tiba aktornya nggak bisa datang lah padahal udah latihan, budget pastinya, durasi kan durasi syuting berapa hari syuting kadang film pendek nggak sehat sih, syuting pagi pulang tu malem. Itu kalau kita mau sehat kita nggak punya duit, sekali kita memperpanjang waktu syuting kita ngomongin soal makanan, kita ngomongin soal sewa alat, kita ngomongin soal lain lainya otomatis nggak cukup, balik lagi ke budget.

### **5. Misalkan durasinya udah pendek terus dipendekin, terus cara menyiasatinya gimana? Biar alur ceritanya itu tetep selaras**

Biasanya sutradara itu orang yang paling sayang dengan shoot shoot yang diambil, ini harus dibuang ya mohon maaf scense nya, waduh aku suka banget scenes nya, padahal itu tuh sebenarnya nggak penting, makanya tegas aja buang scenesnya, kamu masih ngerasa nggak tujuannya sama, ini alurnya masih kebaca nggak, kalau masih ya nggak usah berarti dihapus aja, kaya gitu si, jadi kaya harus diuji, mau nggak mau ya harus coba, coba dipotong deh,

kalau pas dipotong bisa ya, yaudah. Kalau engga ya, tapi biasanya pasti berhasil, justru karena aku mikir pasti berhasil sih karena nggak mungkin produser minta pendekin itu nggak ada tujuannya. Karena kan menurutnya kepanjangan, itu kan impression mereka pas nonton, wah kepanjangan nih padahal lebih ke egonya tapi gambarnya bagus, tapi nangisnya keren itu kan perlu kaya gitu gitu, tapi iki lokasinya bagus, cahayanya juga bagus, tapi kan nggak itu, ini kan keseluruhan, menjadi satu keseluruhan tidak hanya satu personal, dan tidak hanya untuk satu adegan gitu lo, adegan lainnya tu harus bersinar juga, walaupun nggak pake ini masih bisa jalan kok.

#### **6. Maaf ya ini agak lompat-lompat pertanyaanya**

Oke, nggakpapa. Aku juga lompat lompat jawabanya.

#### **7. Gimana si proses revisi naskah, kenapa naskah itu harus direvisi, terus siapa aja yang terlibat.**

Kalau revisi si yang pertama karena ada segi revisi dari segi kreatif ceritanya, ceritanya ternyata belum sesuai, karena pasti nggak mungkin dari draft. Setelah selesai, oke nih final kan masuk ke dikasih ke sutradara kan, kan nanti ada revisi sutradara, oh sutradara maunya, oh bayangan sutradara gini, oh ternyata nggak berhasil ni, yaudah pas sutradaranya ngasih visi misi itu akan berbeda lagi gitu loh dan akan revisi lagi. Terus habis itu masa pas syuting, pas syuting itu, nih budgetnya nggak cukup, ternyata nggak sesuai nih, ini nggak mungkin bisa diproduksi nih karena mahal, ya diubah. Misalnya ini nih, aduh apa ya, oh harinya berubah hari, tiga hari ternyata dibikin satu hari nggakpapa, berarti gausah ganti baju segala macem, yang kaya gitu gitu itu loh, kaya revisi tu ada, pasti ada gitu lo, kaya di editing tu ya pasti bakal ada revisi lagi, makanya ada editing script, ada shooting script, jadi ada draft, draft final, ada shooting script, ada tahap editing script, udah gitu.

#### **8. Terus yang terakhir apa yang membuat naskah dalam sebuah film pendek jadi efektif dan menarik untuk ditonton.**

Apa ya, film pendek itu kan tidak punya media untuk ngomong lebih panjang, untuk bikin contoh lebih banyak, jadi ya bagaimana membuat dialognya itu ya efisien, perlu nggak si ngomong kaya misalkan ketemu, hai hai, gitu kan nggak perlu jadi yaudah gausah, buat perkenalan, halo namaku ini, aku mengalami ini itu ya nggak usah, langsung aja ke masalahnya apa, biasanya ada juga yang filmnya itu tanpa dialog, dan berhasil gitu atau kalo pake dialog semua itu, dialognya mewakili adegan lain yang mungkin harus di potong gitu lo, jadi biasanya dialognya tidak sesuai dengan scenes tapi itu sebenarnya mewakili, jadi dua adegan yang seharusnya diambil dua, dijadikan cuma satu karena yang satunya udah diwakili sama dialognya jadi ya efektif gitu lo. Jadi biasanya kaya mau ngomong A tapi yang disampaikan B.

### **Lampiran 3: Transkrip Wawancara Narasumber 3 (Ficky-Produser)**

#### **1. Apa peran Mas Ficky sebagai produser dalam keseluruhan proses produksi**

Yang jelas memastikan jalanya produksi ini menjadi lancar, nah poin poinnya banyak. Produksi ini hanya berfokus pada produksi ketika ada project tapi, sebelum ada project itu udah termasuk produksi. Peranya, peran produser sangat penting karena dia memastikan gimana kita akan bertanggung jawab sejauh apa dalam sebuah karya ini gituloh.

#### **2. Gimana peran produser dalam tahap pengembangan hingga masuk ke dalam pra-produksi**

Oke, karena kita punya peranya masing masing, saya disini sebagai produser hanya bisa mamantik atau merangsang ide-ide kreatif yang lain agar bisa di produksi misal, Mas Gin banyak cerita nih, oke Mas ini possible nggak ya kalau kita produksi untuk beberapa bulan kedepan, yang akan aku tegaskan disini adalah, timeline nya mampu nggak ya mas misal kita produksi selama tiga bulan, dengan cerita yang seperti ini mampu nggak ya, jadi aku itu selalu nanya pada orang berperan. Misal sutradara nanti, oke aku selalu tekankan disini, produksi segini kuat nggak ya, oh aman-aman, bisa-bisa, ketika itu bisa, oke mari kita develope bareng-bareng idenya seperti ini, ceritanya seperti ini, oh nanti dibentuk dalam bentuk mekanisme seperti ini, apakah ini temen-temen sepakat atau cocok dengan seperti ini, oke kalau udah cocok mulailah kita breakdown di pra-produksi. Nah menuju ke pra-produksinya ini yang lebih intens lagi.

### **3. Nah dalam tahap pra-produksi langkah-langkahnya produser dalam mempersiapkan produksi sebuah film itu gimana.**

Memastikan tenggat waktu, jelas. Tenggat waktu ini sangat penting dimana ketika, karena berurusan dengan apa ya, sistem yang disepakati oleh dua belah pihak, misal aku mendapatkan beberapa projek dari kementrian, nah anggap aja contohnya gitu, seorang produser disini udah tau oh ketika ada projek ini dengan masa tenggat seperti ini, apakah tim kita mampu memproduksi itu, ketika sekiranya kita tidak mampu untuk produksi itu, sebaiknya kita melakukan negosiasi disitu, kita menawarkan kembali apakah ini nggak papa atau papa gitu sih.

### **4. Gimana proses dalam merekrut tim produksi**

Oke, jelas kita melihat besarnya atau seberapa tanggung jawab orang-orang yang ada ditempat kita, ketika nggak mungkin ketika kita udah punya tim, terus kita pernah punya masalah tertentu terhadap seseorang dan kita masukan kedalam produksi itu tidak akan, karena kita udah tau nih, oh mereka bisa untuk produksi, oh mereka tidak bisa untuk produksi, jadi kita memilah memilah.

### **5. Berarti ada kriterianya ya**

Pasti, itu jelas pasti ada kriterianya karena tidak semua orang bisa masuk, bahkan temen-temen pun ketika, ini tidak membicarakan nominal besarnya projek atau produksinya berapa tapi, seberapa tanggung jawab sih mereka ketika dikasi kaya gini, kita selalu strict terhadap tanggung jawab, terhadap SDM SDM kita yang kita punya, dan temen-temen ya faktanya mereka bertanggung jawab, dan akhirnya rispek terhadap oh aku dikasi pekerjaan seperti ini ya, aku harus bertanggung, itu selalu kita cam kan ke temen-temen gitu, aku menyebutnya SDM itu ya, anggota-anggota kita, temen-temen yang bekerja bareng sama kita.

### **6. Ini masuk ke anggaran, gimana seorang produser mengelola anggaran dan jadwal produksi.**

Setiap orang sebenarnya punya caranya masing-masing, setiap produser punya caranya masing-masing. Mungkin kalau dari perspektifku, yang akan aku tekankan adalah dari jumlah yang ada apakah itu membuat temen-temen ini secara moral itu merasa puas apa nggak, itu dulu. Aku punya budget segini, temen-temen kira-kira kalo aku breakdown satu-satu, temen-temen dapet segini-segini kalian rela nggak. Wah, wes rapopo mas! Rapopo, sing penting pengalamane, nah ketika dia menjawab seperti itu, ada rasa yang sebenarnya bisa jadi boomerang, apakah dia ini beneran iya atau, iya ini hanya sekedar melegakan aku sebagai produser, karena kadang kita harus memilah itu juga kan, oke apa yang dia bilang itu diawal itu akan membuat pra-spekulasi aja ya, oh persepsi pertama, ternyata fakta dalam akhir produksi nanti, manajemen akhirnya, oh ternyata bayarannya lebih dari yang

diomongkan sebelumnya. Dan untuk jadwalnya jelas, setelah produksi selesai kita payment nya setelah produksi selesai kepada teman-teman, jadi misal produksi ini selesai, mentok besok siang itu udah cair, ya itu menggunakan uang yang sudah ada dulu gitu, itu untuk SDM-SDM temen-temen yang ikut bekerja ya, untuk internal kantor itu ada sistematis lagi yang, kita emang membedah secara strategi gitu lo, kita punya marketing social, dan lain-lain.

#### **7. Gimana seorang produser menjalin, membentuk, kolaborasi antar departemen untuk memastikan visinya itu sama.**

Itu membutuhkan screening, jadi temen-temen melihat melihat sumber daya kita. Semua orang berangkat dari hal yang berbeda-beda ya, jadi pie carane biar satu visi. Ya pertama kita ingatkan, kita disini mau ngapain, bekerja, bersenang-senang, atau berkarya, dan mendapatkan bonus yang lain, kita selalu menekankan diawal begitu, oh visi kita sama nih, goals kita sama nih, yaudah oke, ayo kita jalan, ketika visi kita beda otomatis apa yang akan terjadi kedepannya nanti tidak akan baik-baik aja, dan sebelum ngomong kaya gini aku udah merasakan, dan mencoba beberapa treatment lah, ternyata ini cocok ini nggak gitu, ternyata oh harus dijelaskan diawal nih seperti ini, seperti ini, visinya sama atau nggak, kalau ternyata visinya berbeda pasti itu akan menjadikan sebuah masalah di akhir atau kedepannya, seperti itu sih.

#### **8. Bagaimana seorang produser menanggapi berbagai masalah yang muncul**

Yang pasti kita harus memilah-milah masalah mana yang akan kita share dan masalah mana yang kita keep untuk kenyamanan tim. Kita mengutamakan adalah misal nih kita ada masalah diluar sepengetahuan tim, kita selalu mikir apakah ini masalah bisa sampai ke tim, kalau bisa kita sampaikan, dan ini energinya positif kita sampaikan, kalau ini energinya negatif, kita keep dulu, sampai ini untuk menjadi netral dulu, kalau kondisi netral kita akan evaluasi. Sometimes ketika ini terjadi kan kita nggak bisa menyaring semua ya, dalam memilah memilah itu kita tidak bisa memilih secara halus lah, kasar aja, bocor lah, misal bocor ni masalahnya dan membuat kegaduhan didalam tim produksi, kita coba untuk menetralkan kondisi itu, oke tenang-tenang kita fokus kedalam hal yang sama dulu, nanti kita redakan pelan-pelan.

#### **9. Gimana produser mengawasi proses penyuntingan untuk memastikan hasil akhir yang sesuai dengan visi**

Chek and recheck, jadi kita harus intens dengan editor dan sutradara, kita harus memiliki visi yang sama dengan produser, nah tugas produser memastikan editor ini mencakup semua kebutuhannya dia, apa yang dia inginkan harus terpenuhi dulu, ketika dia oke, udah oke udah terpenuhi semuanya, oh aku butuh waktu sekitar dua jam untuk mem breakdown ini semua, oke kamu butuh apa, kamu butuh ketengan dulu, oke aku akan mengkodisikan itu semua, kamu butuh sutradara nggak, nggak aku nggak butuh sutradara, aku butuh sendiri, ketika nanti kalau kamu butuh sutradara bilang ya, nah kita mengkoordinir itu dulu, agar dia doing job nya, aku doing my job, ya semua saling berkorelasi.

#### **10. Yang terakhir, apa aja tahapan dalam peninjauan akhir sebelum film siap untuk dirilis**

Jelas, produser dia visi untuk dibawah kemana karya ini, setelah ini selesai mau kemana, biasa produser ini udah punya strategi, dia mengejar sesuatu untuk kemananya, produk ini akan dibawa kemana, ketika ini udah sampai finish, tugas produser inilah yang akan membawa karya ini jadi itu yang akan membawa setiap orang berbeda-beda, ada yang udah

cukup sampai disini atau cuma sebatas karya atau karya ini bisa berjalan-jalan ditempat yang lain gitu, jadi kembali lagi ke visi produsernya dari awal.

#### **Lampiran 4: Transkrip Wawancara Narasumber 4 (Sound Designer-Salim)**

##### **1. Bagaimana seorang sound design memilih elemen suara untuk mendukung suasana cerita.**

Kadang tanpa adanya sound design itu bisa mendukung suasana cerita, tapi kalo dihubungkan dengan sound design yang dimaksud musik atau suara kita punya experiencenya masing-masing di masing-masing cerita, kalau kalian ngerti di beberapa kondisi film bahkan ada yang bisu, film bisu istilahnya, jadi gambar yang bercerita bukan suara yang bercerita itu dia yang membuat apa ya, elemen suara menjadi salah satu elemen yang mendukung sebuah cerita, cuma itu tok tapi, kita melihat dari segi yang mana, misal elemennya ini terlalu banyak, elemen yang bukan musik ya, misal tetes air atau suara angin, itu mendukung sebuah gambar dulu oke, tapi ketika elemen ini tidak mendukung sama sekali ya mending dihilangkan karena apa, penonton hanya ingin menikmati gambar dan ceritanya, elemen menjadi pendukung saja.

##### **2. Untuk pemilihan musik dan efek suara ada kerjasama sama sutradara apa nggak**

Iya, bahkan kita selalu menghadapi apa ya, requesan-requesan sutradara yang kadang tidak masuk di akal contoh, aku pengen musik ini atau suara ini menjadikan dangdut yang mendayu, nah mendayu yang dimaksud seperti apa, dangdut itu identik dengan suara pukul yang keras, tapi harus mendayu, kita mendeskripsikan itu tu harus sama dulu ya sutradara dengan sound design oke, ketika musiknya pengen kaya gini berarti sound design nya nggak banyak dong, istilah-istilah yang masuk ke filmnya nggak banyak dong, misal ada suara-sauara petir, angin, dan lain-lain itu nggak harus masuk dong, ini ngomongin elemen ya bukan musiknya, jadi efek suara itu elemennya sedangkan musik itu istilah yang menemani efek suara. Kadang sutradara itu memiliki cirikhas tersendiri, kaya misal Mas Gin itu dia punya feeling musik yang susah ditebak kadang dia punya genre musik yang, akutu pengen musik yang jedag jedug tapi pop pop jedag jedug tapi kui udu jedag jedug, pie koe iso mendeskripsikan kui ora, oke mas koe ndue referensi ora, misal aku punya referensi ini, tapi nanti dibikin lebih koplo ya, nah kaya gitu kaya gitu. Emang secara teknis gak teknis banget tapi visi sutradara dengan sound design, komposer musik, itu harus sama dulu. Ketika sutradara udah punya referensi setidaknya yang membuat musik dia harus ngerti, nggak bisa hanya menekankan egonya, wah elek iki musik e, tapi kan sutradara seneng kenapa harus ditolak gitu, kenapa harus tidak disetujui gitu.

##### **3. Kenapa semua keputusan harus di sutradra**

Karena yang bertanggung jawab akan sebuah karya itu sutradara, kenapa film Pengabdian Setan film dari Joko Anwar sedangkan yang bikin itu kan timnya, timnya banyak, berarti Joko Anwar kan yang bikin filmnya, taunya gitu kan, tapi kan dibelakangnya banyak kru, temen-temen sound design, editor, produser kan nggak ada spesifik film by produser sopo misal, itu nggak ada karena apa yang bertanggung jawab adalah sutradara, karya ini mau diapakan sutradara, istilahnya ya kepala suku adalah sutradara misal terjadi apa-apa, yang bertanggung jawab sutradara. Pernah banyak kasus didunia per film an, oh dia melakukan kekerasan, yang speak up pertama adalah sutradara bukan kru yang terus membuat klarifikasi itu sutradara karena karyanya itu akan selalu abadi.

##### **4. Berarti sutradara itu mempertanggung jawabkan semuanya ke produser?**

Iya, nggak juga, nggak, gini, secara pekerjaan produser yang bertanggung jawab penuh sampai film ini kemana, tapi sebuah karya itu yang secara fisik terlihat adalah sutradara, itu udah menjadi kaya sebuah formula, formula dalam industri ini. Film oleh, film oleh itu yang nge direct sutradara, tetep nama sutradara yang disebutkan meskipun ini tugas akhir si kameramen, tapi tetep film ini by sutradara Maul gitu karena yang nge direct dia. Produser atau co-produser dia punya hak penuh atas karya tersebut tapi tanggung jawab secara fisik ada di sutradara, film ini dikenal atau tidak, di jelek-jelek an atau tidak itu ya sutradara yang akan menanggung jawab itu, tapi dari sebuah produksi sampai deliverynya itu produser, yang membiayai, yang mendapatkan bahwa income itu ya produser, jika produser udah misal ya KKN, film KKN diproduksi dengan biaya lima miliar kemudian dia balik dengan 70 miliar, uang yang buat produksi lima miliar ini udah hilang kan, berarti kan tinggal income, nah income itu masuk ke produser, bukan ke film yang disutradarai oleh itu nggak, produser itu bagian menyampaikan iki lo bagian kalian gitu, tapi uang bermuara pertama kali itu di produser, keuntungannya seperti itu.

### **5. Nggak adil nggak sih**

Adil, justru adil karena yang ditanggung jawab i film ini itu dia, tapi secara fisik itu sutradaranya yang dikenal misal, screening ditempat mana, sutradara punya hak penuh, dia punya cara untuk ngobrol tentang film ini, faktanya gimana, dia punya ilmu disitu, produser hanya oh yawes aku punya uang segini, koe iso gawe ora, kecuali produser, sutradara, kameramen, editor, wes kui digabung kabeh yo wes satu nama.

### **6. Oke lanjut ya ke sound design, bagaimana proses sinkronisasi suara dan gambar agar selaras dengan emosi cerita.**

Tergantung dari ceritanya, coba kamu tebak ngedit itu yang di edit gambarnya dulu atau suaranya dulu.

### **7. Gambar dulu?**

Oke gambar, kalo aku suara, jadi aku harus mengenali mod mulu, jadi film ini mod suaranya ini ambience atau suara string, musik-musik string, nggak mungkin film ini tak bikin cepet, gambar ini tak bikin cepet, tes tes tes gitu nggak mungkin, tapi aku pengen mendayu-dayu pelan, ritme nya pelan, otomatis gambar menyesuaikan itu. Kalo aku merasakan gitu, bahkan ini berlaku tidak hanya untuk film tapi projek projek komersil lainnya, oh aku punya bahan musik ini, bisa nggak ya aku bikin film dengan musik ini, ketika tidak bisa oke, sekarang kita bentuk, kita potong-potong dulu gambarnya, jadi ya itu sering terbalik-balik si, bisa jadi gambar dulu, bisa jadi musik dulu, kalo aku sendiri musik dulu karena aku harus ngerti dulu modnya bagaimana, kalau musiknya belum ketemu aku tidak bisa mensinkronisasikan video itu dengan audio, itu sangat beda-beda ya, ada yang emang gambar dulu, ada yang audio dulu, itu kenapa setiap produksi film sutradara harus menjelaskan, aku pengen musik ini, aku pengen film iki sing musik e kenceng, banyak lagu-lagu koplone nah itu yang akan menjadikan sebuah cara sendiri seorang editor tu disitu, oh aku pengen menyusun musiknya dulu ah, gambarnya masukin, nyusun musik gambarnya masukin.

### **8. Kendala teknis terbesar sound design itu berarti apa**

Sound design itu tahap paling akhir banget, ini bukan bahas musik dulu ya. Musik design itu terakhir, karena apa, sound design ini gambar akan lebih hidup, akan terasa lebih hidup ketika ada sound designnya, jadi sound design itu hanya pemanis, tapi harus ada, nggak cuma kaya hal-hal sebenarnya nggak usah dilakukan tapi dilakukan gitu, emang ada makna yang tersendiri, jadi aku disini adalah seorang editor yang men scoring sound, jadi kadang aku

pengen ada derap kaki, terus tepuk tangan, kaya gitu gitu akan memberikan suara -suara yang kadang akutu cuma dengerin musik iki langsung wes kegambar gitulo.

## **Lampiran 5: Transkrip Wawancara Narasumber 5 (Gin Tegih- Sutradara)**

### **1. Bagaimana peran sutradara dalam proses kreatif produksi film pendek**

Kalo aku sih, ibarat kapal dia nah dia itu nahkoda, jadi dia yang ngarahin arah kapalnya kemana, layarnya itu mau seberapa tinggi, kemudian dia yang ngeliat ombak di sekitarnya, dia yang ngatur awak kapalnya itu kayak gimana, menurut aku si itu peran dia itu yang membawa kapal dari dermaga sampai ke tujuanya gitu.

### **2. Apa inspirasi sutradara ketika dalam mengarahkan film**

Mungkin berbeda ya, antara sutradara satu dengan sutradara lain. Kalau aku sendiri, isnpirasiku biasanya lebih ke gelisahan, jadi kalau aku bilang inspirasi itu kesanya kaya harus menunggu sesuatu gitu, kalau aku engga, biasanya aku dengan merasakan sekitar, dan itu menggelisahkanku apa engga sih, kalau aku gelisah kenapa sih kok kaya gini, kenapa kaya gini ya, kenapa nggak kaya gini, itu biasanya aku langsung wah itu bisa dibikin lewat sebuah karya nih, kaya ibu ora sare ini contohnya ya, karena itu berangkat dari masa kecilku jadi aku membayangkan apa jadi ya kalau Ibu Ora Sare aku bikin kaya gini. Jadi lebih kaya gelisah aja, waktu kecil itu aku mempertanyakan peran bapaku gitu, jadi yaudah aku selesaikan di film itu gitu, atau mempertanyakan ibuku tuh seberapa besar sih peranya dalam hidupku, yaudah jadi aku habisin di Ibu Ora Sare karena ada pertanyaan-pertanyaan yang mungkin kata orang tuh inspirasi tapi kalau aku lebih kegelisahan yang bikin aku harus menjawab kegelisahan itu lewat sebuah film.

### **3. Jadi Ibu Ora Sare itu based on true story?**

Enggak, bukan based ya tapi lebih ke adopted jadi mengadaptasi apa yang aku alami waktu kecil. Jadi ibuku kan jualan gorengan ya waktu kecil, ya dia bangun jam satu malem gitu, dan aku tiap malem itu selalu kebangun, entah itu kebelet pipis atau apa, aku mikir kok ibu nggak tidur ya, pas paginya aku bangun kok ibu udah bangun ya, terus mau malem kok masih belum tidur ya, jadi kaya mikir ini sebenarnya ibu tidur atau engga si, itu terjadi bertahun-tahun dari aku kelas empat SD sampai kemarin aku udah tua gini aku masih ngerasa kalau ibuku itu nggak pernah tidur, ya baru belakangan ini karena sudah sepuh jadi aku suruh istirahat gitu.

### **4. Owalah jadi itu kenapa judulnya Ibu Ora Sare?**

Iya jadi, Ibu tu nggak pernah tidur gitu. Jadi awalnya tulisanku itu dari buku anak dulu, aku bikin buku anak, jadi antara buku anak yang aku tulis sama filmnya itu agak berbeda gituloh, kalau filmnya itu lebih kaya sok-sok an sosialis gitu ya, sok membawa gender equality, sok membawa women empowerment, tapi kalau di bukunya lebih ke penasarana aja anaknya, Ibu ini tidur atau nggak sebenarnya.

### **5. Terus gimana cara sutradra dalam mengubah naskah menjadi sebuah tampilan visual.**

Itu mungkin karna aku menyutradarai dari apa yang aku tulis ya jadi lebih mudah, maksudnya dari ketika aku nulis aku sudah membayangkan siapa pemainnya, gimana

shootingnya, gimana dialognya, terus bagaimaa adeganya, itu sudah kegambar dari awal gitu, tapi kalau aku menyutradarai naskah orang lain, aku belum pernah gitu. Ada dari ceritaku, waktu aku kecil aku lahir dengan bibir sumbing kan, jadi aku ngomongin soal bagaimana anak bibir sumbing diumur delapan tahun tuh mengalami pertanyaan-pertanyaan soal eksistensi dia, soal bagaimana yang terjadi dengan diri dia, nah itu karena aku waktu itu nggak kuat jadi aku nyuruh produserku untuk nulis gitu, dan ternyata dia lebih peka, jadi dia membuat analogi yang berbeda dan dari situ aku, jadi ada perbedaan saat memvisualisasikan, kalau Ibu Ora Sare bener-bener aku tulis sendiri, kalau yang terakhir ini ceritaku tapi ditulis oleh orang lain, aku mikirnya lebih ke bagaimana memvisualisasikan tu lebih ke mengambil esensi sih, esensi ini tuh adeganya seberapa harus sesuai dengan naskah atau enggak, karena kan ada ya naskah yang sudah jadi gitu, biasanya akan berbeda ketika di filmkan, misalkan kaya aku nulis Aum gitu, itukan aku nulis Aum tapi ketika di filmkan tuh berbeda lagi bentuknya, jadi ya itu ada ranah sendiri yang sutradara tu menafsirkanya tu berbeda gitu. Jadi memang kebetulan ada medium yang apa namanya, aku nulis sendiri dan aku menyutradarai, ada yang aku cuma nulis kemudian orang lain yang menyutradarai, ada orang lain yang nulis kemudian aku yang menyutradarai, jadi perbedaanya lebih ke visinya ajasih, dan hasilnya pasti berbeda, aku juga bukan orang yang saklek ya, maksudnya aku tidak apa-apa misalkan tulisanku jadi kaya aum yang sekarang, memang itu kan berarti visinya sutradaranya emang kaya gitu, gitu.

#### **6. Ini agak berkesinambunga sama yang tadi, jadi gimana sutradara bekerjasama dengan penulis naskah dalam pengembangan cerita dan karakter.**

Oke, jadi makanya ada tiga ya, jadi pas aku jadi sutradara tapi orang lain yang nulis, misal aku tanya nih, karakternya kaya apa, karena itu karakternya dari aku juga ya, jadi aku mengembangkanya tuh lebih ke aku ngomong sama dia, ini adegan ini tu kan aku sat set sat set ya biasanya dari sebuah adegan. Jadi kita ngobrol dulu, kita mau bikin cerita ini tuh kaya apa nih, karakternya kaya apa nih, point of viewnya darimana, karna kan penting ya point of viewnya tuh dari karakter utama atau dari orang lain gitu kan, nah terus dari situ kita kaya berangkat dari adegan-adeganya kaya apa, pastinya kan berbeda dari yang ditulis, karna aku harus sat set sat set jadi aku harus tanya juga ke penulis skenarionya, ini boleh nggak misal aku bikin kaya gini, karna biasaya setiap scenes itu punya tujuan, jadi scenes ini tu pengen ngasih tau karakternya ini sedang dalam kejatuhan atau scenes ini tuh lagi ngasih tau kalau karakter ini tuh sedang mulai merasakan apa namanya, jadi kalau didalam film itu kan insigting insidenya, jadi ini ada kejadian luar biasa yang menimpa si tokoh ini, scenes ini menjelaskan bahwa tokoh ini sedang belajar gitu, atau tokoh ini sedang membuat sebuah tujuan, oh iya ini karena ada kejadian istimewa ini aku harus melakukan segala cara untuk mencapai sesuatu sesuatu gitu kan, nah biasanya aku tanya itu dulu sih. Jadi kerjasamanya kaya lebih ke, ini boleh nggak, ini boleh nggak gitu, sama kaya film Aum, skenario udah jadi tapi waktu shooting aku tetep kesana dan dikasi tau, eh Gin ini adeganmu tak potong ya, aku tanya kenapa gitu, soalnya gini-gini, tapi aku gati sama ini-ini, boleh nggak kalau begini, jadi krusial dan kerjasamanya tuh nggak selesai sampai nanti editing, editing juga nanti balik lagi ke penulis skenario, misal skenarionya kaya gini, tapi ternyata nggak bisa pas di editing, akhirnya terjadi diskusi lagi, boleh nggak aku gini, boleh nggak urutanya aku ubah, aduh nggak boleh, yaudah ayuk coba kita diskusi lagi soal urutanya cerita gitu, itu kan kalo temen-temen tau ada buku tentang skenario, jadi aku kan aku punya beberapa buku tentang skenario di Indonesia ya, kaya Ada Apa dengan Cinta sama filmnya itu ternyata beda, AADC itu lebih detail atau urutanya berbeda tapi di filmnya itu urutanya lain gitu, karena memang ada visi-misi tertentu dari sutradara sama editor, jadi pasti itu kerjasamanya tidak akan habis dari awal sampai akhir.

## **7. Jadi itu kaya semisal kita baca novel terus dijadiin film dan penontonya kecewa, gitu ya?**

Oh kalau itu beda lagi, itukan dari media yang berbeda dijadikan dalam bentuk skenario nah skenario dibentuk lagi sama sutradara, di skenario aja udah pasti jadi beda apalagi jatuh ketangan sutradara, itu udh pasti akan beda lagi, jadi ya itu kerjasamanya itu pasti akan berjalan terus, jadi kuncinya itu tidak boleh saling dominan gituloh, karena mau nggak mau film itu kan kolaborasi ya, film itu bukan hanya milik sutradara bukan hanya milik skenarionya, bukan hanya milik produsernya jadi harus didiskusikan, kalau enggak ya bisa aja selesai, serius bisa selesai cuma pasti akan timbul masalah dibelakangnya, ah aku nggak mau mengakui karya itu, ah itu nggak sesuai dengan skenarioku, dan padahal itu bisa diomongin gituloh, atau ada sutradara yang yaudahlah lempar aja kepasar, aku nggak mau promo gitu misalnya, karena itu nggak sesuai nih, kan ada kaya gitu, jadi menurutku kerjasama yang baik itu ya menahan ego, bahwa ini tuh tujuannya untuk bersama-sama gitu, untuk film ini bukan untuk orang lain gituloh, film ini berbeda nih, film ini mau dibawa kemana nih, mau jadi kaya apa filmnya, jadi harus kerja sama, bahkan ini kan Vicky editor Ibu Ora Sare ya, sudahlah aku yang nulis, aku yang jadi sutradara, pasti kan aku punya visi yang berbeda, sampai terakhir pun masih ada yang berbeda, kayanya ini dbikin kaya gini enak ya mas, biasanya kalau aku sama Vicky suruh yaudah mas apa namanya, langkah pertama pasti sesuaikan dengan kenario gitu, tapi dia juga tidak yang selalu sama dengan skenario, kayaknya dibikin kaya gini oke, itu langkah pertama aku langsung masuk, wah ini oke nih, ini nggak nih, boleh nggak diginiin, jadi kerjasama tu kaya gitu, gituloh, kayak bukan kompromi ya tapi membicarakan apa yang terbaik untuk karya ini.

## **8. Berarti perubahan itu akan selalu ada ya sampai akhir.**

Kalau aku pasti, tapi ada yang enggak loh, jadi ada yang memang harus saklek dari awal, dan itu tidak apa-apa, di Hollywood itu kan kenapa di Hollywood itu, kaya misal Marvel gitu sutradaranya bermasalah dan di cut diganti sutradara baru ditengah tengah shooting, dan ternyata hasilnya sama, karena memang industrinya sudah berjalan, dia sudah saklek sesuai dengan storyboard dengan photoboard misalnya, jadi dia tidak boleh improvisasi karena memang sudah ditata semua, jadi mau gonta ganti sutradara itu tetep bisa gitu, bahkan ganti penulis skenario juga bisa, karena story itukan pasti dari marvel, komiknya misalnya, terus dia dibilin skenario pasti berbeda lagi itu juga nggak papa, tapi mereka punya standart harus sama, karena ketika sutradara cabut, mau diganti sutradara baru itu sama aja, yang beda itu cuma feelnya aja, tapi adeganya, shootlistnya itu semuanya sudah sesuai tidak mungkin enggak, karena mereka industrinya sudah berjalan, kalau personal aku, mungkin berbeda dengan sutradara lain pasti akan berubah, nggak mungkin akan sama, dan itu lagi-lagi tidakpapa, aku pernah kok mencoba untuk sama, dan itu nggak berhasil, karena pasti ada aja, kaya film pertamaku itu kan, Telor Ceplok ya judulnya, itu pas pandemi, dan itu sangat berubah, wah ini harus di cut, bahkan sampai ganti tokohnya, wah ini nggak bisa nih, aku susah cari ibu, yaudah ganti kakak ipar gitu, bayangkan bener-bener bisa seberubah itu gituloh, jadi menurutku tidak harus saklek gituloh, itu kalau aku, kalau orang lain bisa saja saklek, jadi tidak ada standar khusus untuk itu gitu.

## **9. Kalau tadikan kerjasama sutradara dengan penulis buat ngembangin naskah dan cerita, nah sekarang gimana kerjasama sutradara dengan sinematografer dan desainer produksi dalam menentukan gaya visual, pecahayaannya dan komposisi**

Nah itu biasanya ada referensi sih, biasanya sutradara itu sutradara punya referensi jadi kaya, jadi nggak mungkin sutradara mau menyutradarai kalau tidak punya referensi atau gambaran visualnya, dia pasti sudah tau tipe shoot nya seperti apa, mau wide atau mau close up, maunya angelnya darimana, dari bawah atau dari atas, karna pasti punya maksud tertentu, terus biasanya juga dia punya kecenderungan referensi, karna di Indonesia ya dan aku juga termasuk sutradara baru jadi, oh aku punya referensi kaya film degung lebah itu aku punya referensi kaya film aduh apa ya judulnya aku lupa, oh ini aja Ibu Ora Sare itu aku visualnya kaya film ... gitu jadi kaya humanis, dikampung-kampung, jadi memang kaya semua berangkat dari sutradaranya lagi, dan kemudian disampaikan ke penangkap gambarnya gitu, eh kaya gini nih, aku pengenya kaya gini, pake kameranya ini, ya nanti itu kita diskusi lagi lah karena pasti kan sinematografer juga pasti punya visi sendiri juga gitu, mereka membawa visi visual, mereka membawa tata lampunya sendiri, ini gimana ya, oh ini didalm ruangan nih, aku butuh gini gini gini, tak kasih lampu segala macam, nah kaya gitulah, aku pengen eksperiens nih, jadi di Dengung Lebah nih aku eksperiens kaya satu satu scenes satu shoot, yaudah kaya gitu, jadi memang tergantung dari sutradaranya lagi sih, habis itu nanti penata gambarnya langsung oh kalau satu scenes satu shoot berarti aku harus mikirin ini ini ini, mereka juga akan bikin board sendiri, jadi kita ngobrolin kalau kaya gini gimana, saling menyampaikan visi, jadi aku ingin lumayan mendekati dari apa yang menjadi referensiku, jadi semuanya harus dibicarakan dari awal.

#### **10. Berarti kuncinya adalah komunikasi**

Iya betul, komunikasi aja itu akan masih berbeda kan nantinya, maksudnya kaya waktu aku bikin Ibu Ora Sare itu lumayan berbeda ya, yang satunya kan profesional sekali sedangkan aku masih baru gitukan, jadi komunikasi itu tu bisa jadi susah gituloh, apalagi aku junior gituloh, jadi akan ada gap, dan itu nggakpapa, ya kita sendiri aja yang harus belajar, mau belajar nggak dengan segala perbedaan, karena kan tidak semua kru-kru yang kita pilih itu, akan sesuai dengan apa yang kita mau gituloh, misalkan kaya editor gitu, mas aku pengen kaya ininya kaya gini nih, wah nggak bisa dibikin kaya gini, mau kaya gini soalnya nanti bakal kaya gini, kurang rasional, atau lebih ke memang secara teknis itu nggak bisa, jadi yaudah mau nggak mau, kita cari alternatif lainnya gitu, jadi selelau mencari cara untuk tetap mencapai visinya, cuma memang misinya nanti pasti akan berbeda.

#### **11. Oke, terus gimana sih sutradara itu melakukan pendekatan ke aktor supaya karakter yang mereka mainka itu sesuai dengan visi dari ceritanya.**

Kalau aku pribadi, aku selalu ngomong, selalu ngobrol satu per satu, aku cerita soal katakter itu, jadi aku kaya mendongeng gitu, ini ada nih, ada tokoh namanya ini, dia lahir disini dia kaya gini, dia punya masalah ini, terus dia pengen ini, terus habis itu dia akan mengeksplorasi kan biasanya, terus nanti dia tanya-tanya dan aku suruh dia tanya-tanya, apa yang pengen kamu tau soal karakter ini, oh ini kaya misalnya kenapa marah gitu, waktu kaya gini kenapa dia sedih gitu, sedihnya kaya apa, terus aku tanya ada eksperiens nggak soal kejadian yang sama misalnya, aku tidak mau juga aktornya itu memainkan karakternya itu sesuai dengan yang aku duga, aku pengenya kalau menurut kamu waktu itu aku sama Mba Kidung ya, kalau menurut Mba Kidung ibunya itu bisa jadi kaya apa ya, kalau aku sih kaya gini nih mba, terus Mba Kidung cerita, oh iya aku ngersain gini gini gini jadi mereka punya dimensi berbeda soal karakternya, kalau bisa bersyukurnya biasanya, oh ini ya yang aku gitu gituloh, oh iya akhirnya aktor ini tidak hanya menuruti apa yang aku mau tapi aktor ini mau bekerja sama dengan diriku, mau membantuku untuk mengembangkan karakter itu menjadi lebih hidup di filmnya gitu, Mba kira-kira kalau ada adegan kaya gini nih aktornya kaya apa ya

nangisnya, tapi aku udah punya gambaran, akhirnya ketika sama aku seneng, kaya yang jadi Gogon itu juga iya, kan Gogon itu kan juga anaknya kalau kamu ngomongnya apa kalau kaya gini, kaya gini, oh iya ini sesuai, tapi aku pas in dulu, biasanya kalau berbeda aku ngomongnya kaya gini, terus dia ngomong, oh aku kalau ngomong kaya gitu susah kak, aku harus ngomongnya kaya gini aja gimana, terus kita cari jalan tengahnya, karena kan nggak mungkin kita saklek, mungkin ada beberapa aktor yang memang dia itu punya cara berbicaranya sendiri gituloh, nada bicara, cara gesturnya, itu malah lebih unik jadi aku membiarkan eksperimen untuk eksplorasi.

## **12. itu untuk penentuan aktor lewat casting atau cari langsung nemu**

Biasanya kalau aku langsung, cuman produser coba casting dulu ya, aku maunya ini nih, aku langsung ini ini ini, kenapa aku udah punya gambaran, tapi produsernya coba buat casting dulu deh mas, jadi kita casting, terus nanti ujungnya tetep aja, tuh kan emang ini kan, jadi itu untuk memastikan aja kalau itu benar-benar aktor yang tepat.

## **13. terus tantangan utama sutradara dalam mengeksekusi visi kreatif, dan gimana carasutradara mengatasinya. Ini misalnya kaya mengelola improvisasi terhadap perubahan mendadak yang mungki terjadi saat shooting, dan memastikan emosi dalam film itu tetap konsisten dengan skenarionya.**

Aku biasanya udah tau sih kalau bakal ada masalah, pertama kali mungkin aku marah-marah ya, kenapa tidak sesuai dengan yang aku inginkan gitu, terus lama kelamaan ya ngapain marah-marah, yaudah cari alternatif lain, itu di film-film berikutnya aku udah terbiasa kaya oh aku kaya gini yaudah, jadi udah tau gituloh, misalkan kaya outdoor gitu, oh pasti akan ada bocor ini, akan ada ini, oh cuaca lagi kaya gini, oh kalau hujan hujat tiba-tiba harus kaya gini, jadi ya aku udah punya plan B sampai Z, jadi nggak mungkin panik, kalau dulu sering panik sih, wah ini gimana ya caranya, apalagi kalau lokasi, wah ini nggak boleh nih, wah ada preman, wah itu awalnya panik ya, tapi karena ada produser yang mengatasi jadi aku agak tenang aku lebih ke visi kreatif pasti berubah, pasti sedih, pasti kesel, tapi ya harus alternatif, itu biasanya yang marah-marah tuh kru-kru yang lain, wah continue nih mas ini nggak continue ih, ya nanti akan di otak atik di editing karena nggak mungkin buat dikejar sempurnanya, jadi biasanya yang panik para kru nya, wah ini nggak sesuai nih mas gimana ya, udah nggak papa ini bisa di editing nanti akan aman, gitusih, tapi kaya gitu tuh nggak sehat biasanya, karena sebenarnya memang harus sempurna ya, tapi kan karna memang kami tau memang produksi yang kecil, jadi ya harus tau konsekuensi dan bagaimaa mengatasi itu, kalau nggak ya kita kan bukan PH yang punya dana banyak untuk bisa sesuai dengan yang kita inginkan dan berkali-kali take kan nggak mungkin ya, makanya kita improvisasi, bukan improvisasi tapi kami mentoleren dalam artian perkembangan yang terjadi, nggak papa gitu.

## **14. apakah sutradara harus ikut penyuntingan dalam proses akhir sampai editing berarti.**

Pasti dong, nggak mungkin enggak, tapi beberapa ada yang enggak, ada beberapa yang memang yaudah memang itu bukan tugasnya gitu, jadi lagi-lagi kaya Marvel misalnya, industri gede-gede gitu misalnya, tapi kalau aku sendiri ya pasti aku akan rewel banget, tanya aja sama bapak editor ini yah, saya adalah orang paling rewel soal editing dan akan nemenin editor sampai akhir, wah ini nggak sesuai, ini kurang ini gitu.

### **15. Bagaimana sutradara menilai keberhasilan proses kreatif dalam film, evaluasi akhir.**

Waduh kalau itu pasti akan ada nggak puasnya sih, wah ini harusnya gini, wah ini harusnya bisa kaya gini pasti itu, nggak mungkin nggak, tapi nggak papa, apa yang harus kita lakukan adalah bisa menerima, dan itu susah banget ya temen-temen, wah kadang-kadang tuh sampai insecure, wah ini filmnya nggak usah ditanyangin aja deh, waduh ini nggak sesuai nih mendingan udah batal aja deh, itu pasti kaya gitu, cuma ya itu sebenarnya ketakutan kita sendiri, kita punya espektasi, kita punya rencanya dan itu tidak bisa dipungkiri, karna pasti kaya gitu kan, padahal mungkin yang perlu dilakukan itu ngasih tau ke orang lain, ngasih tau ke kru lain, menurutmu gimana, jangan-jangan itu hanya ketakutan sutradaranya aja yang memang sok perfek gitukan, pengenya perfek tapi sebenarnya itu nggak perlu karena menurut mereka ini udah sampai, nggak papa kok aku seneng, aku sedih kok, aku marah kok, ya itu hanya sebuah ketakutan dan itu wajar, sutradara harus gelisah, sebelum mulai harus gelisah, sesudah juga harus gelisah, sesuai yang kita mau apa nggak ya, bakalan diterima nggak ya sama penonton, pasti kaya gitu, dan itu wajar karena apa, karena kan sutradaranya berkali-kali berurusan dengan berhadapan dengan karyanya ya otomatis pasti akan mengalami yang namanya titik kebosanan, dan berkali-kali, mungkin tidak menyentuh lagi adeganya karena kita berkali-kali nonton gituloh, berkali-kali ngedit juga, tapi kalau di oper ke orang lain ya, wah ini oke kok, karena mereka baru pertama kali nonton. Makanya sutradara harus berani, coba deh berhenti, coba deh istirahat dulu, kasih tau ke orang lain, gitu.

### **Lampiran 5 : Dokumentasi Wawancara**





## Lampiran 6: Surat Izin Penelitian



FAKULTAS  
PSIKOLOGI &  
ILMU SOSIAL BUDAYA

Gedung Dr. Soeliman Wirjosandjojo  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 74.5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 890444 ext. 2106, 2114  
F. (0274) 890444 ext. 2106  
E. [ipsb@uii.ac.id](mailto:ipsb@uii.ac.id)  
W. [ipsbuii.ac.id](http://ipsbuii.ac.id)

Tanggal : 1 November 2024  
Nomor : 2787/DEK/70/DAA/XII/2024  
Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data Skripsi

Yth. Ficky J. Ababa  
Vice Director CV. Elio Kreatama  
Jl. Duku 2 No. 4 Perum Kopri, Ngembik, Magelang

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Dalam rangka mempersiapkan mahasiswa untuk menempuh ujian, bagi setiap mahasiswa diwajibkan membuat skripsi/tugas akhir.

Sehubungan dengan hal tersebut diperlukan data, baik dari Instansi Pemerintah maupun Swasta. Selanjutnya kami mohon izin penelitian/pengambilan data mahasiswa Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia tersebut dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Noor Silviana Muclis  
Nomor Induk Mahasiswa : 21321178  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Pembimbing : Dr. Herman Felani, S.S., M.A  
Judul Skripsi :

**PROSES KREATIF RUMAH PRODUKSI ELIO STUDIOS DALAM PRODUKSI FILM PENDEK**

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu/Saudara/i kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia



*[Signature]*  
Dr. Phil. Qurrotul Uyun, S.Psi., M.Si., Psikolog  
NIR: 963200102