

2.5. PENYUTRADARAAN

Rabiger (2020) mengatakan tugas utama seorang sutradara adalah mengkoordinasikan dan menginspirasi keahlian kolektif dari seluruh departemen kreatif maupun teknis, agar dapat menghasilkan sebuah film yang koheren. Sutradara merupakan sosok yang bertanggung jawab pada detail, kualitas, dan pemaknaan dari sebuah film. Bordwell dan Thompson (2024) menjelaskan seorang sutradara merupakan orang yang akan ditanyai segala jenis pertanyaan tentang segala hal dalam sebuah produksi film. Sutradara wajib memiliki pemahaman yang mendalam dari berbagai aspek kreatif agar dapat diimplementasikan ke dalam teknisnya.

LoBrutto (2002) mengatakan secara teknis film dapat dibuat tanpa sutradara. Penata kamera, penata artistik, aktor dan penyunting gambar dapat melakukan produksi film dengan mengikuti alur cerita di skenario, tapi hasilnya hanya akan menjadi cerita yang direkam bukan dikemas dengan menyajikan visi misi cerita itu sendiri. Pada tahap pra produksi sutradara akan terlibat ke dalam semua departemen untuk menciptakan *mise en scene* yang bagus. Maka dari itu seorang sutradara harus mampu memvisualisasikan dengan benar apa yang ada di skrip atau skenario agar penonton dapat memahami yang disajikan (Riyanto, Wuryanto, Kartawiyudha (2019)). Untuk mendukung pendapat itu penulis mengutip Rabiger (2020), sutradara yang baik adalah yang memiliki pengetahuan tentang seni, dapat merasakan kehidupan, menggali kehidupan manusia lainnya, dan mencari jawaban dari pertanyaan yang muncul.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Pada kesempatan ini penulis menjadi sutradara untuk film pendek berjudul Derita Penunggu Rumah, film ini bergenre *supernatural* komedi. Derita Penunggu Rumah bercerita tentang sosok hantu wanita bernama Nina yang mencoba untuk

menyampaikan pesan kepada adiknya melalui konten kreator mistis yang datang ke tempatnya. Tapi Nina harus berusaha ekstra sampai disadari oleh mereka, sampai akhirnya konten kreator membuat acara ritual dan tiba-tiba acara ritual berubah ketika salah satu anggota konten kreator kesurupan dan menyerang kawannya. Film ini berdurasi 12-13 menit, dengan *output* resolusi *Full High Definition* dan aspek rasio 16:9.

3.2. Konsep Karya

Melalui film *Derita Penunggu Rumah* penulis ingin menggambarkan perasaan seorang yang kecewa ketika mendapatkan harapan dari orang yang dikaguminya. Penulis sebagai sutradara ingin menekankan rasa hancur, pada film pendek ini penulis ingin mengambil dari perspektif hantu. Sosok yang selama ini kita lihat seram dan menakutkan, disini tergambar mereka juga punya hati dan perasaan selayaknya makhluk hidup lain.

Film ini menerapkan pelanggaran garis linear atau *breaking 180 degree rule* pada *staging* karakter. Penerapan ini digunakan untuk membuat kesan distorsi, atau rasa tidak nyaman yang akan diterima oleh penonton. Penggunaan pelanggaran garis linear ini ada pada adegan ketika Hantu Nina merasa terbohongi setelah manusia melakukan *gimmick* untuk kontennya. Film pendek ini juga menerapkan konsep 2 perspektif cerita dari sisi hantu dan manusia, perbedaan 2 dunia ini juga tergambar dari perbedaan visual dan *staging* hantu. Pencahayaan di dunia astral akan lebih terlihat lebih dingin dan warna monokrom dan *aspect ratio* 2.35. Sedangkan dunia manusia akan terlihat lebih natural dengan *aspect ratio* 16:9 sesuai dengan kamera biasa.

3.3. Tahapan Kerja

Penulis dalam tugas akhir ini bekerja sebagai sutradara yang bertanggung jawab secara kreatif dalam pembuatan film pendek *Derita Penunggu Rumah* mulai dari tahap *development*, *pre production*, *production*, dan *post production*.

3.3.1. Development

Pada tahap *development* ini penulis melakukan pencarian ide untuk membuat film pendek, setelah menemukan ide/premis, penulis langsung melanjutkannya membuat cerita dalam struktur. Setelah itu penulis membuat sinopsis dan *draft script*. Ketika menulis cerita, penulis melakukan beberapa riset kepada dari film-film dengan genre yang serupa juga sedikit tentang kebudayaan jawa. Penulis pada tahap ini juga melakukan asistensi kepada orang sekitarnya mengenai cerita yang telah dibuat. Setelah *draft script* jadi, penulis mengumpulkan referensi-referensi yang dimasukkan ke dalam *director's treatment*.

3.3.2. Pra produksi

Tahap pra produksi, dimana penulis mulai melakukan *pre production meeting (PPM)* bersama dengan tim kamera, *art, editor, dan sound*. Setelah itu, penulis bersama dengan tim produksi mencari beberapa lokasi yang dirasa cocok menjadi set, sembari mencari lokasi penulis juga membuat *director's shot list*.

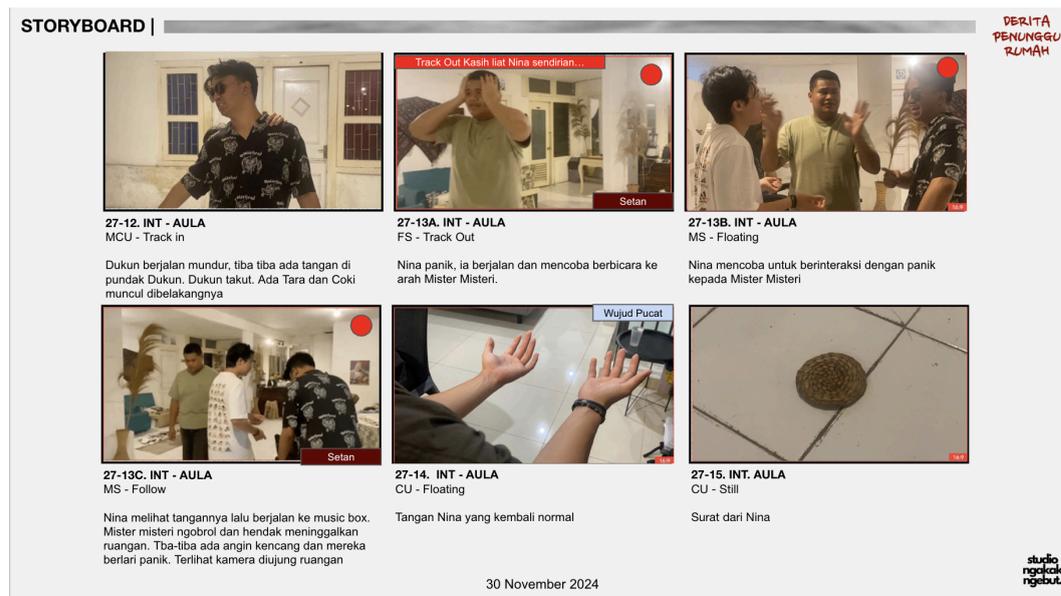
PROJECT NAME		: DERITA PENUNGGU RUMAH							
DIRECTOR		: GIOVANN BYANCA							
DP		: YABES FORALDY							
NO	SCENE	SHOT	I/E	POV	SET	DESCRIPTION	NOTES		
1	1	1	E	Hantu	HALAMAN RUMAH	Eshtablish rumah angker sore hari	Mau ada Track in (Open Diskusi)		
2	2	1	I	Hantu	(MENYESUAIKAN)	MS. Nina memperkenalkan dirinya di kamera			
3	3	1	I	Hantu		MS. Nina mengambil nafas dan ancap-ancang dan berlari	Track ke samping (Open Diskusi)		
4		2	I		RUANG LT. 1	MWS. Nina berlari mendobrak pintu keluar	Coba buat di track pelan (Open diskusi)		
5		3	I			FS. Nina lari keluar dari toilet			
6		4	I			MS. Side Profile. Nina menengok ke kamera dan menunjukan ekspresi kecewa.			
7	4	1	I	Hantu	AULA LT. 2	FS. Nina berteriak ke arah luar jendela, melempar lempar barang - greget lemas	JUMP CUT (kalo ada BM boleh bes)		
8	5	1	I	Hantu	(MENYESUAIKAN)	MS. Nina melakukan interview dan melihat hantu hantu lain dibelakangnya			
9	6	1	I	Hantu	AULA LT. 2	MS. High Angle. Nina duduk dibawah jendela dan mengambil kertas - pergi ke arah meja	Main panning si di ending shotnya		
10		2	I			MS. Nina mencoba menulis dan tersenyum lebar - Nina kaget melihat kanan karena suara gebrakan	Opsii track in berhenti saat ada suara gebrakan		
11		3	I			MS. Nina melirik tangga, melirik kiri kanan dan melihat ke arah music box	Kalau pake opsi atas ini digabung ama atas		
12		4	I			MS. Follow track - Follow Pan. Nina berjalan dan masukin kertas kemudian berjalan keluar ruangan			
13	7	1	I	Hantu	RUANG LT. 1	MS. Nina mengintip ke arah ruangan. (Panning) Terlihat MisterMisteri sedang mempersiapkan peralatan			
14		2				MS. Cover Dukun			
15		3				MS. Cover Coki.			
16		4				MS. Nina terlihat ngeri, tiba tiba Tara muncul dan berbicara ke Coki			

Gambar 3.1 *Director's shotlist*

(Sumber : Penulis, 2025)

Pra produksi ini penulis memilih beberapa *talent* yang dirasa cocok. *Workshop* dilakukan bersama dengan *talent* dan asisten sutradara, *Workshop* meliputi *reading* dan *rehearsal* secara adegan karakter. Setelah menemukan lokasi yang cocok dan disukai, penulis bersama dengan tim melakukan *recce*. Penulis

dan tim membuat *photoboard* dan *videoboard* yang nantinya di taruh ke dalam *deck* sebagai acuan *shot* dan *staging*. Setelah *floorplan staging* rampung, penulis dan asisten sutradara melakukan *workshop* bersama dengan para pemeran untuk latihan *staging* dan *acting*.



Gambar 3.2 *Photo Board & Videoboard*
(Sumber : Penulis, 2025)

Tahap ini penulis sembari melakukan pencarian referensi tentang rasa *chaos* pada film. Penulis sebagai sutradara meriset tentang pelanggaran garis linear, dan direncanakan untuk diterapkan saat adegan Hantu Nina merasa dibohongi. Kemudian, penulis melakukan *workshop/rehearsal* dan tes *make up & wardrobe*. Tahap terakhir, *Final pre production meeting (FPPM)* dilakukan bersama dengan kepala masing-masing departemen dan merangkum ulang seluruh hal yang diperlukan dan kebutuhan *shooting*.

3.3.3. Produksi

Shooting dilakukan di empat titik dalam satu rumah. Penulis sebagai sutradara mempercayai proses *shooting* ke asisten sutradara, di pagi harinya penulis bersama dengan asisten sutradara berdiskusi dan merangkum ulang hal yang

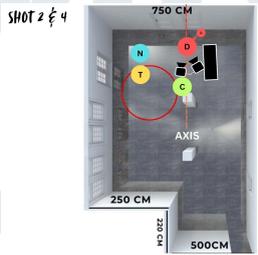
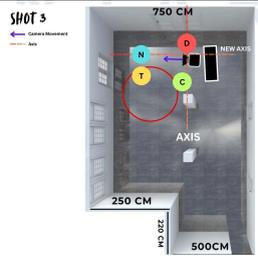
penting. Setelah itu saat *shooting* dilakukan, penulis sebagai sutradara langsung menyampaikan lewat *handy talky (HT)* jika ada hal yang tidak sesuai dengan visi misi dan yang sudah direncanakan di awal.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Pada bab ini penulis sebagai sutradara melakukan pelanggaran garis linear atau *breaking 180 degree rule* pada *staging* karakter untuk menciptakan rasa tegang. Penerapan teori ini berada pada *scene 27* yang merupakan klimaks dari film pendek *Derita Penunggu Rumah*. Adegan klimaks terjadi ketika Hantu Nina menyadari dirinya telah dibohongi oleh para manusia yang menghancurkan kotak musiknya, kemudian Nina marah dan menjadi seram, Mister Misteri berteriak ketakutan dan Dukun langsung kabur ke arah pintu luar tapi langkah Dukun berhenti ketika Tara dan Nina berteriak berhenti, dan Nina berada di depan Dukun. Lalu, satu lagi saat Hantu Nina menyadari dirinya tidak bisa dilihat sama sekali oleh para manusia.

Tabel 4.1. Analisa hasil karya dan Implementasi

Shot	Hasil Karya	Floorplan	Deskripsi Adegan
2&4			Dukun berusaha dan berhasil mengambil kotak musik. Dukun membanting kotak musik dan langsung menginjaknya.
3			Nina kaget melihat kotak musiknya di injak hingga hancur oleh Dukun. Sementara disebelahnya Tara terjatuh lemas.