

STRATEGI PENCERITAAN FILM-FILM BERPRESTASI KARYA MAHASISWA FILM UMN YANG DIPRODUKSI DI TENGAH PANDEMI COVID-19

Perdana Kartawiyudha

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang

E-mail: perdana.kartawiyudha@umn.ac.id

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has forced filmmakers to set special production strategies so that their production can run safely. For this reason, the first thing that can be done is to design the right story for the COVID-19 pandemic situation at the development stage. This study tries to explore the storytelling strategies taken by screenwriters in telling their stories in the context of the COVID-19 pandemic. The films selected for this analysis were films from Moving Image Production (MIP) students at the UMN Film Study Program which were produced with awareness of the COVID-19 pandemic and managed to participate in both national and international curated exhibition and gain some acknowledgment. The method of this research is qualitative and was done by conducting content analysis on existing narrative documents (synopsis, characterization, and scenarios) as well as literature review on related topics, themes and theories related to storytelling, specifically focusing on the analysis of characters and story settings.

Keywords: *storytelling, narrative, student films, short films, MIP, COVID-19 pandemic*

1. PENDAHULUAN

Moving Image Production (MIP) adalah satu mata kuliah praktik produksi di Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara (UMN) di mana mahasiswa diharapkan dapat membuat film pendek dengan prosedur kerja yang tepat, menggunakan dokumen kerja yang relevan dan menghasilkan dokumentasi dalam bentuk *production handbook*. Awal tahun 2020 pandemi COVID-19 melanda Indonesia dan pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Diseases (COVID-19) Pada Satuan Pendidikan. Hal ini berdampak pada pembatasan sejumlah kegiatan praktik mahasiswa di perguruan tinggi, termasuk di Program Studi Film UMN. Pada pertengahan tahun 2020, pemerintah mengeluarkan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dan Menteri

Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 02/KB/2020 dan Nomor KB/1/UMN.04.00/M-K/2020 Tentang Panduan Teknis Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) di Bidang Kebudayaan dan Ekonomi Kreatif dalam Masa Penetapan Darurat Kesehatan Masyarakat COVID-19.

Keputusan ini berisi tentang tata aturan atau protokol penyelenggaraan kegiatan pariwisata dan ekonomi kreatif, yang di dalamnya terdapat penjelasan terkait protokol pelaksanaan produksi film. Hal ini direspon baik oleh Prodi Film UMN dengan mengadopsi protokol kesehatan tersebut menjadi protokol resmi bagi mahasiswa untuk memproduksi film karya mahasiswa selama masa pandemi.

Berbekal dari kebijakan Prodi Film UMN ini, praktik produksi mata kuliah MIP bisa dijalankan tanpa mengurangi capaian pembelajaran namun tetap menjaga protokol kesehatan agar dapat terlaksana dengan baik. Merespon hal ini, tim dosen MIP pun menetapkan sejumlah peraturan khusus terkait keselamatan mahasiswa, salah satunya adalah mewajibkan dilakukannya tes COVID-19 bagi kru dan pemain paling lambat dua hari sebelum jadwal produksi. Hal ini tentu berpengaruh pada skala produksi yang menjadi lebih kecil serta anggaran yang harus dialokasikan khusus untuk menjalankan protokol kesehatan yang berlaku. Kondisi tersebut menghadirkan tantangan tersendiri bagi mahasiswa yang baru pertama kali memproduksi film. Dari keseluruhan enam kelas MIP kemudian dihasilkan 31 film pendek sebagai luaran akhir dari mata kuliah tersebut. Dari keseluruhan jumlah karya film yang dihasilkan, lima di antaranya berhasil beredar di sirkuit festival dan ruang putar digital, baik skala nasional maupun internasional sepanjang tahun 2021. Prestasi tersebut membuka ruang untuk menelaah lebih jauh mengenai tema, bentuk dan strategi penceritaan yang muncul dalam karya-karya mahasiswa Prodi Film UMN yang diproduksi dan didistribusikan selama masa pandemi. Berangkat dari latar belakang tersebut, penelitian ini akan mencoba menjawab pertanyaan “Bagaimana strategi penceritaan atau naratif dari kelima film yang dikerjakan di tengah pandemi COVID-19?”

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Karakter dan Narrator

Menurut Aristo dan Shiddiq (2017), karakter yang berperan sebagai narrator yang memberikan komentar pada adegan yang disaksikan penonton disebut sebagai *voice over* yang umumnya ditandai dengan istilah (V.O.) setelah nama karakter pada penulisan skenario. Sementara, *off screen* digunakan

untuk menjelaskan suara dari karakter yang hadir di lokasi namun tidak terlihat dalam layar yang dalam skenario ditandai dengan (O.S.) setelah nama karakter. Frensham (2021:192) lebih lanjut menjelaskan dalam hal *voice over*, ketika narator adalah karakter dalam cerita, narator dapat memberikan sentuhan personal atau dengan cepat menunjukkan sudut pandang cerita. Berkaitan itu pula, Frensham (2011 :193) menyebutkan bahwa jika narator bukanlah karakter yang ada di dalam cerita, maka dia bisa berguna untuk menyampaikan informasi secara obyektif ataupun memberikan efek sebaliknya seperti kekonyolan, kekikukan, ataupun ironi.

Bordwell, Thompson, dan Smith (2016) menjelaskan bahwa pembuat film dapat menggunakan narator untuk membantu menyampaikan cerita kepada penonton. *Non-character narrator* adalah jenis narator yang tidak pernah dikenali pemiliknya oleh penonton, karena ditampilkan sebagai “suara Tuhan”. *Non-character narrator* tidak menjadi bagian dari karakter yang ada di dalam cerita. Pendekatan ini sering ditemui di film-film dokumenter, meski di sejumlah film fiksi pun tidak jarang dipakai untuk memberikan kesan fantasi ataupun kesan otentik seperti film dokumenter.

2.2 Karakter dan Konflik

Frensham (2011 :112) menyebutkan bahwa konflik eksternal atau dalam istilahnya *outer conflict* harus dapat dibuat semanusawi mungkin seperti hubungan antar karakter dalam cerita. Sementara, konflik internal atau *inner conflict* harus dapat ditampilkan dalam wujud fisik atau sebagai benturan antar individu. Pendekatan lain adalah membiarkan penonton membayangkan sendiri problematika dalam cerita, asalkan petunjuk sudah ditampilkan dengan rapi pada bagian awal. Lebih lanjut soal konflik pada karakter, Nurgiyantoro (dalam Rahmawati, 2018) menjelaskan bahwa konflik internal adalah pertentangan atau pertarungan elemen dalam diri karakter yang berusaha

untuk menjadi dominan. Konflik semacam ini membuat karakter ragu-ragu dan gelisah. *Inner conflict* seperti ini dapat dirasakan kemunculannya pada kelima film, dalam bentuk dialog dan aksi protagonis kepada karakter lain.

2.3 Karakter dan Setting

Latar tempat tinggal dianggap sebagai tempat yang nyaman bagi karakter untuk mengekspresikan siapa dirinya, termasuk kerapuhannya. Truby (2007:163) menjelaskan bahwa rumah sebagai tempat yang paling personal atau intim, baik bagi karakter maupun bagi penonton. Bentuk fisik tempat tinggal yang unik turut menggambarkan perkembangan dan kondisi pikiran penghuninya pada saat tersebut.

3. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang menganalisis strategi penceritaan karya film dari mata kuliah Moving Image Production di Prodi Film UMN. Data primer diambil dari film dan *production handbook* masing-masing karya yang telah dipilih sebagai objek penelitian. Landasan pemilihan film yang dikaji sebagai objek analisis adalah dengan mengidentifikasi karya-karya yang diproduksi di tengah pandemi COVID-19 dengan prestasi saat didistribusikan, baik dalam skala nasional maupun internasional. Lima film yang memenuhi kriteria tersebut antara lain *And So It Goes*, *Dan Hari-Hari Lainnya*, *Gerajak*, *Kencan*, dan *Poster Joni*. Observasi secara virtual terkait data-data distribusi karya film di festival film nasional dan internasional yang dilakukan untuk menentukan objek penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Prestasi film pendek MIP produksi tahun 2020

Film	Prestasi
And So It Goes	<ul style="list-style-type: none"> a. Nominee Best Filmmaker Fourth Independent Film Fest 2021 b. Lift Off Online Sessions^[1]_[SEP] c. Official Selection First Time Filmmakers by Lift Off^[1]_[SEP] d. Official Selection Festival Film Lampung
Dan Hari-hari Lainnya	<ul style="list-style-type: none"> a. Official Selection Lift-Off Sessions b. Top 10 Submissions IFF Australia 2.0^[1]_[SEP] c. Official Selection Film Festival Lampung^[1]_[SEP] d. Official Selection First Time Filmmakers^[1]_[SEP] by Lift-Off. e. Official Selection The Shenandoah Youth Film Festival f. Official Selection and Winner of Best Actress CUT Film Festival 2021^[1]_[SEP] g. Official Selection Sessions By Lift-Off Global Network
Gerajak	<ul style="list-style-type: none"> a. Top 20 Kategori Film Pendek Balimakarya Festival Film Pendek dan Dokumenter 2021 b. Official Selection Ganesha Film Festival 2022 c. Official Selection Malang Film Festival 2022
Kencan	<ul style="list-style-type: none"> a. Top 10 Submissions 15th Indonesian Film Festival Australia b. Film Festival Lampung (Nominasi aktor terbaik) c. Cinemaworld^[1]_[SEP]
Poster Joni	<ul style="list-style-type: none"> a. Official Selection UI Film Festival 2021 b. Official Selection Semester Pendek 2021 c. Official Selection Jakarta Film Week 2021

Selain karya film sebagai sumber data utama yang dianalisis, pengumpulan data penelitian juga dilakukan dengan menganalisis *production handbook* serta melakukan wawancara dengan pembuat film untuk melengkapi kebutuhan data dan informasi yang tidak terdapat di dalam karya film maupun

dalam *production handbook*. Data sekunder didapatkan dengan melakukan studi literatur mengenai pendekatan teori untuk membedah struktur penceritaan atau naratif (Truby, 2007) (Frensham, 2011) (Fletcher, 2017). Lebih lanjut studi literatur juga dilakukan untuk menemukan landasan analisis karakter, konflik serta latar belakang cerita yang digunakan pada masing-masing film (Corbett, 2013) (Safitri, 2016) (Thamrin & Wargika, 2013) (Rahmawati, 2018). Penelitian ini menggunakan pendekatan *content analysis* melalui dialog di kelima film dan pada dokumen naskah dalam proses pengolahan dan analisis data. Rujukan terkait penanganan produksi film mahasiswa di tengah COVID-19 juga mengacu pada tulisan ilmiah Leonardus Alvin Christianto terkait penerapan protokol kesehatan pada produksi Tugas Akhir di tengah pandemi COVID-19.

4. PEMBAHASAN

Dari total jumlah tiga puluh satu film pendek yang diproduksi di kelas MIP di tengah pandemik COVID-19 tahun 2020, terdapat lima film yang sukses terseleksi di beberapa festival film dan pemutaran digital di tingkat nasional maupun internasional. Berangkat dari kondisi produksi yang serba terbatas akibat terjadinya pandemic Covid-19, menjadi menarik dan penting untuk ditelusuri lebih lanjut strategi penceritaan atau naratif yang digunakan oleh kelima film yang dipilih sebagai objek penelitian. Hal ini selain bertujuan untuk mengidentifikasi tema-tema dominan dengan masing-masing kekuatan naratifnya dapat juga difungsikan sebagai panduan proses pembuatan film yang dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar di Program Studi Film. Dalam pelaksanaannya, pembuatan cerita setiap karya film melewati proses asistensi dengan dosen pengampu dari masing-masing kelas *Moving Image Production*, yang kemudian melahirkan cerita-cerita dengan *logline* variatif yang dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. *Logline* film-film MIP 2020 berprestasi berdasarkan *Production Handbook*.

Film	<i>Logline</i>
And So It Goes	Ranti, seorang ibu tunggal, ingin menghabiskan harinya bersama anaknya, Lukas, namun Lukas harus pergi bersekolah.
Dan Hari-hari Lainnya	Silvi, perempuan berusia 35 tahun yang hidup sendiri, menggelar acara ulang tahun untuk teman dekatnya, Sarah. Namun, Sarah yang baru saja berkeluarga tidak lagi melihat pertemanan keduanya sebagai sebuah prioritas.
Gerajak	Mendengar kabar paceklik di Gunung Kidul, Merah (30) sosok sosialis ingin memberi kemakmuran pada para petani. Namun Merah kecewa dengan perilaku para petani yang menjadi kasar dan tidak tahu diuntung.
Kencan	Seorang duda tua kaku ingin mencari pasangan, namun harus mencarinya melalui sebuah aplikasi kencan <i>online</i> .
Poster Joni	Seorang tukang loak yang mencintai sebuah poster diganggu hubungannya oleh sang narator

1.1 Strategi penggunaan karakter pada film pendek MIP 2020 berprestasi.

Kondisi pandemi COVID-19 yang cukup membatasi ruang gerak produksi tentunya turut berpengaruh pada pembatasan jumlah kru dan pemain yang dapat hadir di lokasi. Di samping alasan kesehatan, biaya yang harus dikeluarkan terkait penanggulangan maupun penanganan COVID-19 yang tidak sedikit juga berpengaruh pada proses produksi dan menjadi pertimbangan yang cukup penting bagi seluruh mahasiswa terkait. Keterbatasan tersebut mempengaruhi jumlah karakter yang muncul di dalam kelima film yang dianalisis. Keempat judul film seperti : And So It Goes, Dan Hari-Hari Lainnya, Gerajak, dan Poster Joni masing-masing hanya menggunakan satu pemain yang muncul di

layar dan hadir di lokasi syuting. Film Kencan menjadi satu-satunya karya yang menggunakan tiga pemain, meski kemunculannya di setiap *scene* tidak lebih dari dua orang.

Selain keterbatasan jumlah karakter yang muncul di layar pada masing-masing film, karya-karya tersebut turut menghadirkan karakter-karakter yang tidak muncul di layar. Karakter yang tidak muncul di layar tersebut hadir dalam bentuk suara *off screen* dan *voice over*. Menurut Aristo dan Shiddiq (2017), karakter yang berperan sebagai narrator yang memberikan komentar pada adegan yang disaksikan penonton disebut sebagai *voice over* yang umumnya ditandai dengan istilah (V.O.) setelah nama karakter pada penulisan skenario. Sementara, *off screen* digunakan untuk menjelaskan suara dari karakter yang hadir di lokasi namun tidak terlihat dalam layar yang dalam skenario ditandai dengan (O.S.) setelah nama karakter. Strategi menggunakan karakter di luar layar ini secara teknis produksi memungkinkan perekaman suara karakter yang tidak muncul di layar dilakukan secara terpisah dari karakter yang muncul di layar. Hal ini menjadi pilihan strategi produksi yang dinilai aman dari sisi pencegahan COVID-19 karena mengurangi kontak fisik antara kru dan pemain yang harus hadir di lokasi. Selain itu, pendekatan ini juga membantu menghemat biaya produksi, terutama untuk pengeluaran terkait tes kesehatan yang harus dilakukan oleh kru dan pemain yang hadir di set.

Selain pertimbangan teknis produksi, hadirnya karakter yang tidak muncul di layar ini juga memberikan dinamika yang berbeda pada cerita. Dalam film *And So It Goes*, karakter Lukas kecil dan Lukas dewasa dimunculkan secara *off screen*. Dalam film tersebut, karakter Lukas kecil tidak muncul di layar. Walaupun muncul, hanya terlihat sedikit sekali bagian tubuhnya atau bayangannya (sehingga secara produksi dapat digantikan oleh siapa saja). Dalam skenario film *Dan Hari-Hari Lainnya*, percakapan antara Sarah dan Silvi ditampilkan

dalam bentuk *voice over*. Percakapan yang terus mengalun antara keduanya yang terlihat sangat dinamis memberikan efek ironis ketika dibandingkan visual yang bisa dilihat dari Silvi yang tampak menjalani hari-harinya dengan tidak bersemangat. Percakapan tersebut menjadi sesuatu yang personal bagi Silvi yang kemudian juga bisa dirasakan oleh penonton. Frensham (2021:192) menjelaskan dalam hal *voice over*, ketika narator adalah karakter dalam cerita, narator dapat memberikan sentuhan personal atau dengan cepat menunjukkan sudut pandang cerita.

Bordwell, Thompson, dan Smith (2016) menjelaskan bahwa pembuat film dapat menggunakan narator untuk membantu menyampaikan cerita kepada penonton. *Non-character narrator* adalah jenis narator yang tidak pernah dikenali pemiliknya oleh penonton, karena ditampilkan sebagai “suara Tuhan”. *Non-character narrator* tidak menjadi bagian dari karakter yang ada di dalam cerita. Pendekatan ini sering ditemui di film-film dokumenter, meski di sejumlah film fiksi pun tidak jarang dipakai untuk memberikan kesan fantasi ataupun kesan otentik seperti film dokumenter. Film *Gerajak* yang menggunakan pendekatan *noncharacter narrator* dengan menghadirkan karakter Dalang yang menjelaskan konteks latar ceritanya dengan cara bernyanyi. Hadirnya suara narator ini memberikan kesan fantasi dari gaya surealis yang dipilih film ini. Narator dalam film *Poster Joni* pun menggunakan pendekatan yang sama meski dia berbicara seperti orang biasa, tidak bernyanyi atau bernarasi seperti Dalang dalam film *Gerajak*. Frensham (2011:193) menyebutkan bahwa jika narator bukanlah karakter yang ada di dalam cerita, maka dia bisa berguna untuk menyampaikan informasi secara obyektif ataupun memberikan efek sebaliknya seperti kekonyolan, kekikukan, ataupun ironi. Efek konyol, kikuk, sekaligus ironi ini bisa kita temukan pada narator dalam film *Poster Joni* yang mana narator mampu berinteraksi langsung dengan Joni sang protagonis.

Narator bahkan dikondisikan bisa “bersiasat” untuk merusak hubungan Joni dengan poster kesayangannya, sehingga bagi penonton bisa terasa lebih konyol sekaligus ironis. Melalui percakapan sang narator dengan Joni kita bisa mengetahui bahwa keduanya pernah memiliki hubungan istimewa di masa lalu.

Selain karakter yang muncul di luar layar, strategi lain yang digunakan untuk meminimalisir kehadiran jumlah pemain di lokasi adalah dengan menjadikan benda mati atau properti memiliki sifat-sifat kemanusiaan. Karakter manusia dalam cerita kemudian memperlakukan benda atau properti seperti layaknya karakter manusia. Di dalam film *Gerajak* terdapat penggunaan properti orang-orangan sawah sebagai representasi dari warga Gunung Kidul yang hidup serba kekurangan namun setelah mendapatkan bantuan justru berkhianat pada Merah, tokoh protagonis dalam film. Selain itu, dalam film berjudul *Poster Joni* dapat juga dilihat bagaimana karakter Joni memiliki obsesi pada sebuah poster yang menjadi inti dari cerita dalam film ini. Joni mencintai posternya dan memperlakukannya seperti seorang kekasih. Film *Kencan* juga menghadirkan karakter-karakter tambahan yang muncul dan berkomunikasi dengan Darto dalam kolom percakapan dari sebuah aplikasi kencan daring. Strategi penceritaan seperti ini, yang dapat dilihat pada tabel 3 berikut, memungkinkan cerita berjalan lebih dinamis dengan adanya interaksi antar karakter tanpa perlu menghadirkan sosok manusia ke dalam set ketika syuting.

Tabel 3. Karakter dalam film-film MIP 2020 berprestasi

Film	Karakter muncul di layar (on screen)	Karakter tidak muncul di layar	Benda pengganti fungsi manusia
<i>And So It Goes</i>	Ranti	Lukas Kecil, Lukas Dewasa	

Dan Hari-hari Lainnya	Silvi	Sarah	
Film	Karakter muncul di layar (on screen)	Karakter tidak muncul di layar	Benda pengganti fungsi manusia
<i>Gerajak</i>	Merah	Dalang	Orang-orangan sawah
<i>Kencan</i>	Darto, Fauzi, Ajeng	Perempuan-perempuan di aplikasi kencan: Sekar, Yulia	
<i>Poster Joni</i>	Joni	Narator (Maya)	Poster

Meskipun terdapat keterbatasan jumlah karakter, namun hal tersebut tidak kemudian membuat dinamika konflik antar karakter jadi terbatas. Kesendirian karakter justru mampu membuat cerita memiliki lapisan konflik yang unik. Kelima film tersebut menghadirkan konflik eksternal yang dengan mudah dibaca dalam *logline* atau disaksikan dalam film. Frensham, (2011:112) menyebutkan bahwa konflik eksternal atau dalam istilahnya *outer conflict* harus dapat dibuat semanusawi mungkin seperti hubungan antar karakter dalam cerita. Sementara, konflik internal atau *inner conflict* harus dapat ditampilkan dalam wujud fisik atau sebagai benturan antar individu. Pendekatan lain adalah membiarkan penonton membayangkan sendiri problematika dalam cerita, asalkan petunjuk sudah ditampilkan dengan rapi pada bagian awal. Nurgiyantoro (dalam Rahmawati, 2018) menjelaskan pula bahwa konflik internal adalah pertentangan atau pertarungan elemen dalam diri karakter yang berusaha untuk menjadi dominan. Konflik semacam ini membuat karakter ragu-ragu dan gelisah. *Inner conflict* seperti ini dapat

dirasakan kemunculannya pada kelima film, dalam bentuk dialog dan aksi protagonis kepada karakter lain.

Konflik internal dalam film *And So It Goes* muncul dari rasa kesepian sekaligus kerinduan karakter Ranti kepada sang anak yang sudah lama tidak berkunjung. Ranti kemudian merasakan kehadiran anaknya dalam sosok anak kecil yang baru sembuh dari cedera. Visualisasi ini mencoba mengajak penonton untuk merasakan kerinduan Ranti pada masa-masa ketika anaknya masih kecil, tinggal dalam satu rumah, dan masih dapat “dikendalikan”. Karakter Ranti seperti mengulang percakapan yang pernah dilakukan ketika anaknya masih kecil. Rasa kerinduan yang sama juga dialami Silvi, karakter dalam film *Dan Hari-Hari Lainnya*. Silvi diceritakan mengalami kerinduan akan sahabatnya yang memutuskan tidak datang pada hari istimewa yang telah disepakati sebelumnya.

Kerinduan sekaligus kekecewaan Silvi kepada sahabatnya dapat dilihat melalui visualisasi Silvi yang melakukan aktivitas kesehariannya, namun terus terngiang-ngiang pada percakapan yang dia lakukan dengan sahabatnya. Meski dalam *voice over* Silvi mengatakan bisa menerima ketidakhadiran sahabatnya, namun secara visual dapat dilihat bahwa Silvi bermuram durja sepanjang hari bahkan sampai menangis. Konflik internal juga dapat dirasakan pada film *Kecan dan Poster Joni* di mana karakter pada kedua film ditampilkan memiliki keinginan untuk sebuah hubungan dengan orang baru, namun di saat yang bersamaan masih belum bisa lepas dari bayang-bayang sosok yang dicintai di masa lalu. Dalam film *Kecan* contohnya, karakter Fauzi memiliki keinginan untuk membangun hubungan dengan pasangan baru melalui aplikasi kencan daring, namun sempat ragu-ragu karena masih menyayangi isterinya yang sudah meninggal. Hal yang sama terjadi pada karakter Joni di film *Poster Joni* yang nampak belum bisa lepas dari bayang-bayang mantan

kekasihnya. Dalam cerita ini, mantan kekasih Joni dimunculkan sebagai narator yang turut berdialog dengan Joni yang nampak sedang kasmaran pada sebuah poster.

Dialog pada keempat film di atas dapat menggambarkan hubungan protagonis dengan karakter lain di sekitarnya sekaligus menggambarkan apa yang dirasakan pada saat itu. Salah satu fungsi dialog menurut Frensham (2021) adalah memperdalam pemahaman penonton terhadap karakter dengan menampilkan emosi, *mood*, dan perasaannya, sekaligus menginformasikan penonton apa yang akan jadi berat, mengurus waktu, dan energi melalui aksi karakter (hal.189).

Film *Gerajak* juga menghadirkan karakter Merah yang merupakan simbolisasi dari kelompok beraliran kiri pada tahun 1960an di Indonesia. Berdasarkan wawancara dengan sutradara sekaligus penulis skenario film *Gerajak* (Jati, 2021), Merah hidup di tahun 1962 dengan stigma negatif dari masyarakat yang memberikan cap pada kelompok Merah yang menyebabkan tragedi pembunuhan pada tahun 1948. Sayangnya visualisasi ini tidak terlalu terlihat dalam film. Penonton hanya bisa melihat Merah mencoba berbuat baik pada masyarakat Gunung Kidul meski kemudian masyarakat tersebut justru berkhianat. Dialog hadir hanya dalam bentuk narasi yang dinyanyikan oleh dalang sebagai narator. Identifikasi konflik karakter yang dihadirkan dalam kelima film dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Perwujudan konflik Internal protagonis dalam film MIP 2020 berprestasi.

Film	Konflik Internal	Perwujudan konflik internal
<i>And So It Goes</i>	Rindu anak tapi anak acuh tak acuh	Ranti berkomunikasi sekaligus seolah mengulang percakapan dengan anaknya saat

		kanak-kanak yang masih tinggal serumah dan masih bisa “dikendalikan”. Lalu sosok anak kecil itu menghilang. Ketika anaknya sudah dewasa, Ranti mencoba menelepon untuk menanyakan kedatangan anaknya ke rumah tapi anaknya sudah semakin sibuk dan jarang berkunjung.
Dan Hari-hari Lainnya	Rindu sahabat tapi sahabat tidak menjadikannya prioritas	Percakapan dengan sahabatnya dalam bentuk <i>voice over</i> masih terngiang-ngiang ketika dia sedang beraktivitas sehari-hari. Puncaknya dia bahkan menangis ketika dia mengingat bagian sahabatnya tidak bisa datang dan dia bilang tidak apa-apa.
Gera-jak	Stigma negatif dari masyarakat	Tidak terlihat jelas di skenario maupun adegan film. Tekanan yang dirasakan karakter muncul di tengah ketika dia mendapati pengkhianatan dari warga.
Kencan	Rindu punya pasangan tapi masih belum bisa lepas dari bayang-bayang mendiang istri.	Dalam dialog dengan Fauzi sahabatnya, awalnya Darto belum bisa move on dari istrinya.
Poster Joni	Rindu punya pasangan tetapi belum bisa lepas dari bayang-bayang mantan.	karakter berbincang dengan sosok narator yang dalam dialog terkesan acuh tak acuh namun dulu pernah ada hubungan khusus

Luka dalam wujud kerapuhan atau *vulnerability* (Corbett, 2011) mampu membuat penonton terikat pada suatu karakter dalam

sebuah cerita. Menurut (Corbett, 2011) ketika melihat orang terluka manusia cenderung dengan mudah tergerak untuk membantu. Begitu pula ketika seseorang jujur menyampaikan isi hatinya, pendengar akan cenderung mudah mempercayai apa yang disampaikan. Seperti yang terjadi di kehidupan nyata dapat pula terjadi di dunia fiksi. Kerapuhan seseorang akibat luka ataupun ketidaksempurnaan dapat membuat penonton lebih mudah terikat pada suatu karakter meski kadang karakter tersebut bukan tipe yang “*likable*”. Hal ini dikarenakan kerapuhan bisa terjadi pada siapapun termasuk pada sosok yang terlihat tangguh dan dibutuhkan keberanian untuk mengekspos kerapuhan kepada orang lain. Selain film Kencan, karakter di keempat film dikondisikan dalam keadaan sendirian di suatu tempat sehingga karakter cenderung lebih leluasa untuk mengekspresikan kerapuhannya kepada penonton.

Secara khusus pada film *And So It Goes* dan *Dan Hari-Hari Lainnya* penonton diajak untuk melihat masing-masing karakter yang terus berusaha menutupi kerapuhannya ketika berkomunikasi dengan orang yang disayangi. Karakter di kedua film tersebut cenderung mengatakan bahwa mereka dalam kondisi baik –baik saja, yang pada kenyataannya bertolak belakang dengan kondisi karakter sebenarnya. Sementara itu, karakter dalam film *Kencan* bernama Darto juga sempat menunjukkan kerapuhannya pada Fauzi, sahabatnya. Fauzi pun segera membangkitkan semangat dan memberikan dukungan pada Darto yang kemudian kembali bersemangat untuk melangkah. Dalam film poster Joni, karakter Joni menyampaikan kerapuhan kepada narator yang dianggap sebagai sahabat dalam cerita. Sekilas mungkin hubungan ini bisa disejajarkan dengan persahabatan di film *Kencan*, namun karena sosok narator tidak nyata, penonton diarahkan untuk merasa miris pada karakter Joni. Efek yang dihasilkan lebih mirip dampaknya dengan yang dialami karakter pada film *And So It Goes* dan *Dan Hari-Hari Lainnya*.

1.2 Strategi penggunaan latar cerita pada film pendek MIP 2020 berprestasi

Kondisi pandemi COVID -19 menyebabkan pembuat film harus lebih cermat dalam menentukan lokasi syuting. Pemerintah melalui Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. HK.01.07/MENKES/382/2020 Tentang Protokol Kesehatan Bagi Masyarakat Di Tempat Dan Fasilitas Umum Dalam Rangka Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019, memberikan kriteria lokasi yang digunakan untuk kegiatan harus memiliki fasilitas mencuci tangan yang mudah diakses, senantiasa dibersihkan atau disinfeksi secara berkala, memiliki sirkulasi udara yang baik serta sinar matahari dapat masuk, dan cukup luas agar penerapan jaga jarak dapat diberlakukan (Christianto, 2020:125). Kondisi tersebut turut berpengaruh pada biaya yang diperlukan yang menentukan jumlah serta kualitas lokasi yang akan digunakan dalam film. Dengan kesadaran ini, pembuat film dituntut untuk memikirkan lokasi yang tidak hanya tepat untuk mendukung naratif namun aman dari bahaya penyebaran virus. Oleh karena itu, cerita yang dihadirkan pada kelima film mata kuliah MIP ini secara teknis nampak berpusat hanya pada satu atau dua area. Dari kelima film yang dianalisis, film *Gerajak* menjadi satu-satunya yang menggunakan latar eksterior ladang gersang dan ladang subur.

Keempat film sisanya berkulat pada latar tempat tinggal karakter, baik berupa rumah maupun apartemen. Dari segi penceritaan, pemilihan tempat tinggal sangat mendukung penguatan konflik internal yang telah dijelaskan sebelumnya. Latar tempat tinggal dianggap sebagai tempat yang nyaman bagi karakter untuk mengekspresikan siapa dirinya, termasuk kerapuhannya. Rumah sebagai tempat yang paling personal atau intim, baik bagi karakter maupun bagi penonton (Truby, 2007). Bentuk fisik tempat tinggal yang unik turut menggambarkan perkembangan dan kondisi pikiran penghuninya pada saat tersebut (hlm 163).

Rumah dalam film *And So It Goes* digambarkan sebagai tempat yang rapi, terawat, hangat dan nyaman, yang secara visual membuat yang melihat ingin pulang dan siap menyambut anggota keluarga yang lain. Terdapat kontradiksi antara penggambaran dengan segi penceritaan film ini, karena sosok yang diharapkan pulang kemudian tidak kunjung datang. Rumah dalam film *Kencan* nampak aman dan rapi, dihiasi oleh banyak ornamen tradisional. Penggambaran kamar yang cenderung polos dan minim ornamen atau hiasan, nampak dapat menggambarkan penghuninya yang memiliki karakteristik yang cenderung kaku dan polos terutama dalam hal berkencan menggunakan perantara teknologi. Untuk film *Poster Joni*, meski rumah dalam cerita adalah sebuah rumah singgah, namun Joni yang berprofesi sebagai tukang loak berusaha menghias rumah tersebut dengan barang-barang loak sehingga terasa lebih *homey* sekaligus menggambarkan sisi pribadinya.

Pada film *Dan Hari-Hari Lainnya*, meski bukan berupa rumah tapak, namun apartemen yang pernah ditinggali Silvi dan sahabatnya Sarah terlihat nyaman dan rapi dengan berbagai ornamen yang menunjukkan kebersamaan mereka di masa lalu sekaligus pekerjaan Silvi saat ini. Tergambar dengan jelas bagaimana Silvi masih menyimpan dengan baik kenangan dirinya bersama sahabatnya sekaligus siap menerima kedatangan sahabatnya di tempat tersebut. Ketika kemudian sahabatnya tidak datang, latar cerita kemudian memberikan penekanan dramatis yang bisa dirasakan oleh penonton. Satu-satunya film yang menggunakan set yang berbeda dari yang lain adalah film *Gerajak* yang menggunakan latar ladang gersang dan ladang subur. Meski digambarkan berada pada tempat terbuka yang luas, namun karakter dikondisikan seorang diri sehingga penggambaran karakter menjadi cukup ekspresif dalam menampilkan kekecewaan dan kemarahannya atas situasi yang sedang dihadapi. Detail penggunaan latar pada kelima film yang telah dianalisis dapat dilihat penjabarannya pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Penggunaan Latar Cerita dalam film-film MIP 2020 berprestasi

Film	INT	EXT	DAY	NIGHT
And So It Goes	Rumah	-	Rumah	
Dan Hari-hari Lainnya	Apartemen	-	Apartemen	Apartemen
Gerajak	-	Ladang gersang Ladang subur	Ladang gersang, Ladang subur	-
Kencan	Rumah Darto	Rumah Darto, Taman Kota	Rumah Darto, Taman Kota	Rumah Darto
Poster Joni	Bangunan rumah ter-bengkalai	Bangunan rumah ter-bengkalai	Bangunan rumah ter-bengkalai	Bangunan rumah ter-bengkalai

5. SIMPULAN

Di tengah pandemi COVID-19, pembuat film termasuk mahasiswa film dituntut untuk berkarya dengan sebaik-baiknya dengan tetap menjaga prosedur kerja sebuah film sekaligus menjalankan protokol kesehatan yang telah dirancang oleh pihak yang berwenang. Salah satu kriteria yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam berkarya adalah ketika karya tersebut lolos dalam seleksi kompetisi untuk mendapat apresiasi penonton yang lebih luas dari berbagai pihak di luar institusi, baik yang berskala nasional maupun internasional. Hal ini berlaku pada film-film pendek karya mahasiswa mata kuliah MIP di Prodi Film Universitas Multimedia Nusantara. Kondisi di tengah pandemi COVID-19 sejumlah mahasiswa berhasil membuat film pertama yang diproduksi dengan baik dan turut menghasilkan prestasi. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari proses, metode serta strategi yang digunakan dalam merancang cerita yang tepat untuk filmnya. Cerita yang dihasilkan tidak hanya cukup baik tetapi juga secara produksi cukup

aman dari risiko penularan COVID-19. Di antara kelima film yang berprestasi, sebagian besar memotret kehidupan seorang karakter yang sendirian berada di suatu tempat.

Meski secara fisik karakter digambarkan terisolasi dan berada suatu tempat seorang diri, namun karakter tetap berinteraksi dengan tokoh-tokoh lain yang hadir dalam berbagai bentuk. Pendekatan ini menjadi gambaran kreativitas mahasiswa mengolah sosok karakter dan interaksi antar karakter di dalam film. Terdapat interaksi karakter dengan narator dan poster di film Poster Joni, ada juga interaksi dengan memori akan orang yang disayang seperti dalam film Dan Hari-Hari Lainnya dan And So It Goes, termasuk interaksi dengan properti berbentuk orangan-orangan sawah sebagai simbolisasi warga masyarakat yang dibantu namun berkhianat. Dalam film Kencan, selain terdapat interaksi langsung dengan karakter lain yang hadir di layar, ditampilkan juga interaksi karakter dalam bentuk percakapan teks dengan karakter-karakter lain melalui aplikasi kencan daring.

Kesamaan penempatan karakter dalam kesendirian dan terisolasi di suatu tempat, memberikan ruang bagi penonton untuk dapat menangkap perasaan terdalam yang dirasakan karakter saat itu kepada karakter lain. Kondisi kesendirian tersebut juga membuat karakter dapat menampilkan kerapuhan yang dialami baik melalui dialog maupun aksi dengan karakter lain. Latar cerita yang lebih banyak menggunakan lokasi rumah juga menjadi pendekatan yang mendukung karakter untuk menjadi lebih nyaman dalam mengekspresikan perasaannya. Empat dari lima film yang diteliti menggunakan rumah atau tempat tinggal karakter sebagai latar utama dari cerita. Seperti disebutkan sebelumnya, hanya film Gerajak yang mengeksplorasi latar cerita dengan lokasi padang gersang dan subur. Meskipun demikian, karena karakter ditampilkan seorang diri di tempat terbuka tanpa ada tokoh atau karakter orang lain, penonton dapat tetap merasakan

perasaan dan kerapuhan karakter melalui aksi yang dilakukan.

Selain pembahasan terkait strategi penceritaan, penerapan konflik dan penggunaan latar cerita, aspek lain yang tidak kalah penting dan memerlukan penelitian lanjutan adalah strategi yang digunakan oleh mahasiswa film dalam mengelola proses produksi di tengah pandemi COVID-19. Aspek manajemen produksi dalam konteks pandemi menjadi kekurangan penelitian ini karena belum dibahas secara mendalam. Strategi dan manajemen produksi dalam era pandemic COVID - 19 dapat berfungsi sebagai pijakan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya. Penelitian yang membahas aspek manajemen produksi memungkinkan terjadinya identifikasi dan pemetaan strategi yang digunakan untuk menjaga keseimbangan antara kualitas karya dengan keselamatan setiap pihak yang terlibat. Melalui penelitian yang berpusat pada identifikasi dan pemetaan strategi penceritaan ini, diharapkan dapat ditemukan strategi lain yang berguna sebagai referensi bagi pembuat film lainnya, khususnya mahasiswa film yang juga berprestasi di tengah pandemi COVID-19. Dari sisi penyelenggara kegiatan pemutaran film pun diharapkan bisa diteliti lebih jauh mengenai naratif seperti apa saja yang lahir dari para pembuat film di tengah pandemi ini.

DAFTAR ACUAN

- Aristo, S., & Shiddiq, A. A. (2017). *Kelas Skenario* (A. A. Shiddiq, G. S. Noer, & N. Pramudia, Eds.). Esensi.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction* (C. Grimm, Ed.; 11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Bramaditha, K. & Qomariana, Y. (2020). *The Analysis of Conflict of the Main Character in the Movie "I am Sam"*, Udayana Journal of Social Sciences and Humanities, 4(2), 73-78
- Corbett, D. (2013). *The Art of Character*. Penguin Books.
- Christianto, L. A. (2020). *Penerapan Strategi Kontingensi Dalam Location Management Produksi Video Tutorial Pt Demix Untuk Melaksanakan Production Safety Di Tengah Wabah Pandemi COVID-19*.
- Fletcher, A. (2017). *Screenwriting 101: Mastering the Art of Story*. The Great Courses
- Frensham, R. (2011). *Break Into Screenwriting*. Hodder Education.
- Rahmawati, P. (2018). *Main Characters' Conflict in Mishaal Bint Fahd's Film Death of a Princes*. *KnE Social Sciences*, 3(4), 681–692. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i4.1977>
- Safitri, P. (2016). *Analysis of Conflict in Movie Script A Cinderella Story*, e-Jurnal Humanis, Fakultas Sastra dan Budaya Unud (14.3) 70-74.
- Thamrin, N. R. & Wargika, B. (2013). *The character analysis of glen hansard in Once film*. *English Review: Journal of English Education*, 2(1), 37-48.
- Truby, J. (2007). *The Anatomy of Story*. Faber and Faber, Inc.