

DESIGN SHORT MOVIE “NGGABRUL” AS A THERAUPEUTIC MEDIUM FOR CHILDREN POST COVID-19 PANDEMIC

Philipus Nugroho Hari Wibowo¹, Elara Karla N², Surya Farid S.³

^{1 2 3} Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, DIY, Indonesia
Correspondence: philipus.bowo@isi.ac.id

ABSTRACT

This study discusses the design of a short film titled Nggabrul as one of the media used as therapy for primary school children. The COVID-19 pandemic has caused parents to worry about their children's education and eventually help them do their homework. The purpose of this design is to produce a film with a cinematic therapy approach by taking the theme of current life phenomena. Cinema therapy can be said to be the use of movies or watching activities to manage medical health, mental health, and life management. The design method used refers to the stages of creative design proposed by Graham Wallas, consisting of (a) preparation, (b) incubation, (c) illumination, and (d) verification. The result is a simple storytelling package. With the choice of angles of the online learning process in the era of COVID-19 as well as the proper cinematographic techniques, the Nggabrul film becomes one of the right therapeutic media for children to face the new normal era and provide moral teachings of honesty. The results of this design are expected to inspire the filmmaker to produce films that respond to the latest phenomena in society.

Keywords: short movie, Nggabrul, cinema therapy, COVID-19 pandemic, Graham Wallas

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang perancangan film pendek berjudul *Nggabrul* sebagai salah satu media yang digunakan sebagai terapi pada anak-anak sekolah dasar. Pandemi Covid-19 membuat orang tua menjadi khawatir terhadap pendidikan anak-anak dan akhirnya turut membantu, hingga mengerjakan tugas anak-anak di rumah yang diberikan guru. Tujuan perancangan ini menghasilkan film dengan pendekatan *cinema therapy* dengan mengambil tema fenomena kehidupan terkini. *Cinema therapy* bisa dikatakan penggunaan film/kegiatan menonton film untuk mengelola kesehatan medis, kesehatan mental dan manajemen kehidupan. Metode perancangan yang digunakan mengacu pada tahapan perancangan kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas yang terdiri dari (a) *Preparation*, (b) *Incubation*, (c) *Illumination*, (d) *Verification*. Hasilnya adalah sebuah kemasan cerita sederhana, pilihan *angle* proses pembelajaran *online* di era Covid-19 serta teknik sinematografi yang tepat, film *Nggabrul* menjadi salah satu media terapi yang tepat bagi anak-anak untuk menghadapi era *new normal* dan memberikan ajaran moral tentang kejujuran. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menginspirasi bagi sineas untuk memproduksi film yang merespon fenomena terkini di masyarakat.

Kata kunci: Film pendek, *Nggabrul*, *Cinema therapy*, *Pandemi Covid-19*, Graham Wallas.

1. PENDAHULUAN

untuk mengelola kesehatan medis, *Cinema therapy* dapat dikatakan kesehatan mental dan manajemen penggunaan film/kegiatan menonton film kehidupan, yang diharapkan dapat

mempengaruhi ataupun mengubah pikiran, perasaan dan kemampuan individu untuk mengelola peristiwa kehidupan. *Cinema therapy* dipopulerkan oleh Gary Salomon, ia menulis tentang penggunaan film sebagai terapi (Salomon, 2015). Film tidak hanya sekadar menawarkan hiburan dan pelarian, akan tetapi juga memiliki kekuatan untuk membantu proses *healing* seseorang. Film dapat menjadi manifestasi perasaan sehingga mampu membantu penonton menyalurkan emosi berkecamuk atau bahkan yang terpendam lama.

Pandemi Covid-19 sangat mempengaruhi segala sektor kehidupan, salah satunya yang merasakan dampaknya adalah anak-anak, baik sosiologis maupun psikologis. Mereka menjalani kehidupan dengan penuh keterbatasan. Hal ini membuat anak-anak kehilangan dunianya. Mereka cenderung menjadi pendiam dan tertutup, apalagi dengan proses belajar yang dilakukan secara daring membuat mereka kurang menyerap ilmu dengan baik, efeknya adalah penurunan kualitas pendidikan. Hal ini merupakan sebuah permasalahan yang serius, karena anak-anak adalah generasi bangsa yang akan meneruskan negara ini. Butuh suatu tindakan untuk menjadikan mereka kembali seperti sedia kala, dan menyiapkan mereka untuk kembali belajar, terutama setelah kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dicabut oleh pemerintah dan akses pembelajaran tatap

muka sudah mulai dilakukan meski pandemi belum dinyatakan berakhir.

Berpijak dari hal tersebut, *cinema therapy* menjadi salah satu solusi yang tepat, dengan cara membuat film anak yang ceritanya diambil dari kehidupan era Pandemi Covid-19, hal ini akan mengingatkan kembali pada dunia mereka.

Cinema therapy sudah banyak digunakan untuk melakukan terapi seperti halnya seni-seni yang lain seperti musik, tari, teater. Kajian tentang *cinema therapy* juga sudah banyak ditulis seperti digunakan untuk meningkatkan harga diri (Solikhatin & Lubis, 2021), untuk penderita gagap (Azios et al., 2020), meningkatkan empati remaja (Citra, 2020), meningkatkan sikap altruistik (Maretha et al., 2020), mengurangi kecemasan (Sa'adah, 2019) terapi penderita disorders (Correia & Barbosa, 2018), terapi masalah yang sering dihadapi anak-anak seperti kesedihan dan kehilangan, dan kecemasan (Turns & Macey, 2015), juga digunakan untuk *relationship* (Eğeci & Gençöz, 2017) bahkan kajian yang membahas tentang penggunaan *cinema therapy* yang tepat, sehingga tercipta sarana dialog yang menghubungkan terapis dengan klien (Reijer, 2018).

Cinema therapy secara luas digunakan sebagai salah satu metode *healing* pertumbuhan pribadi seseorang baik secara mental maupun spiritual. *Cinema therapy* juga berperan

membantu seseorang dalam mempelajari dirinya sendiri secara mendalam berdasarkan respon yang muncul setelah menonton karakter atau adegan dalam film. *Cinema therapy* dapat menjadi intervensi yang kuat untuk penyembuhan dan pengembangan bagi siapa saja yang terbuka untuk belajar bagaimana film mempengaruhi individu (Wolz, 2005). Menonton film mampu membuat seseorang melepaskan emosi dan ekspresinya seperti berteriak, menangis bahkan merenung, dengan meresapi pesan yang tertuang dalam film bahkan berempati dan ikut merasakan (*trance*) perasaan yang dialami tokohnya, hal ini dapat membantu proses terapi dan memperoleh inspirasi positif untuk perkembangan diri.

Film umumnya mengangkat sebuah tema atau peristiwa yang terjadi di tengah-tengah masyarakat (Elvaretta & Ahmad, 2021). Isu mengenai psikologi anak di era Pandemi Covid-19 menjadi sebuah ide dasar pembuatan film dengan menggunakan pendekatan *cinema therapy*. Berpijak pada paparan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah bagaimanakah merancang sebuah film pendek yang dapat digunakan sebagai media terapi anak-anak pascapandemi covid-19? Secara khusus tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah film pendek yang dapat digunakan sebagai media terapi anak-anak pasca pandemic Covid-19. Perancangan ini akan

menggunakan pendekatan *cinema therapy*. Sejauh ini *cinema therapy* yang hanya dijadikan sebagai pisau bedah pada kajian-kajian film, akan coba diaplikasikan dalam sebuah proses perancangan film. Tentunya tidak hanya cerita (naratif) yang menjadi poin-poin penekanan, tetapi sisi teknis (sinematografi) juga menjadi hal yang harus diperhatikan.

Walaupun di sisi lain penulis menyadari, bahwa proses terapi menggunakan sinema tidak bisa dilakukan dengan hanya sekali menonton film saja, tetapi butuh kontinuitas (*therapy*) yang terukur untuk mendapatkan hasil sesuai harapan. Perancangan film ini diharapkan menjadi sampel, inspirasi dan wacana khususnya pemilihan ide yang kontekstual dan penerapan *cinema therapy* bagi sineas dalam membuat karya dan juga bertujuan memberikan kecemburuan positif pada sineas untuk berkarya dengan pendekatan *cinema therapy*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Sejauh pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini, sudah banyak film yang dikategorikan sebagai *cinema therapy*, sebagai contoh film *Encanto* (Bush & Howard, 2021), yang menceritakan tentang trauma antar generasi di tengah kehangatan keluarga marginal. Kemudian, film *The Little Princes(ss)* (Peng, 2021), yang menyampaikan pesan bahwa

perbedaan adalah hal istimewa dan setiap orang pasti berbeda dengan caranya sendiri. Contoh lainnya adalah film *We* (Tenriyagelli, 2021), *The Peanut Butter Falcon* (Schwartz & Nislo, 2019), *Our Little Sister* (Koreeda, 2015) dan masih banyak yang lainnya. Tinjauan yang telah dilakukan belum menemukan film segmentasi anak-anak yang menceritakan tentang realita pembelajaran *online* di era Covid-19. Kebanyakan film-film yang bercerita tentang Pandemi Covid-19 berisi pesan dan ajakan untuk menerapkan protokol kesehatan.

Film berjudul *My Hero is You* (Bottoms, 2021) yang menggunakan sudut pandang anak-anak pun lebih membahas tentang konsep dasar terkait pandemi, dan hal yang harus dilakukan untuk beradaptasi dengan situasi tersebut. Maka, dalam perancangan film ini tim (penulis) membuat film yang menghadirkan realita pembelajaran *online* di era Pandemi Covid-19, khususnya tentang proses belajar mengajar. Hal itu, dikarenakan adanya dekadensi moral terutama tentang kejujuran dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan saat pembelajaran online, dikerjakan/dibantu oleh orang tua karena kekhawatiran berlebihan mereka. Hal lain yang membuat film ini memiliki *novelty* adalah penerapan *cinema therapy* yang dikhususkan untuk menyiapkan mental anak-anak menghadapi era *new normal*.

Gregerson (2010) mendefinisikan *cinema therapy* merupakan alat atau teknik dalam terapi, konseling, dan pembinaan untuk membantu individu atau sekelompok orang agar menjadi sadar dan dapat mengatasi masalah di kehidupan nyata. *Cinema therapy* dilakukan dengan merefleksi dan berdiskusi tentang karakter, gaya bahasa, atau arketipe dalam film/video. Lebih lanjut, Gregerson mengatakan *cinema therapy* adalah intervensi terapeutik yang memungkinkan klien menilai secara visual karakter-karakter yang ada dalam film berinteraksi dengan orang lain, lingkungannya dan masalah-masalah pribadi. Film dapat membantu memperkuat aliansi terapeutik dengan komunikasi dan pengalaman antara klien dan terapis (Gregerson, 2010).

Menurut Salomon (2005) film bermanfaat untuk memberikan efek positif pada individu yang bermasalah. Film dapat mempengaruhi kesehatan emosi serta dapat meningkatkan pengetahuan seseorang terhadap nilai yang terkandung di dalamnya, sehingga penonton dapat meniru perilaku yang diperankan oleh tokoh yang ada dan dapat mengaplikasikan pengetahuan baru yang diperoleh dari cerita dalam sebuah film tersebut.

Cinema therapy dapat menjadi katalis penyembuhan dan pertumbuhan bagi mereka yang terbuka untuk mempelajari bagaimana film

mempengaruhi orang, dan menonton film tertentu dengan kesadaran penuh. *Cinema therapy* memungkinkan seseorang untuk menggunakan efek perumpamaan, *plot*, musik, dan lain sebagainya sebagai wawasan, inspirasi, pelepasan atau kelegaan emosional, dan perubahan alami. *Cinema therapy* menjadi bagian dari psikoterapi yang merupakan metode inovatif berdasarkan prinsip terapi tradisional.

Film merupakan kesenian massa yang populer. Film menjadi budaya pop yang dimiliki semua orang. Umar Kayam (1981) mengatakan bahwa film adalah satu *kitsch*, satu kesenian yang dikemas, di-*package*, untuk dijual sebagai komoditi dagang dan disebut sebagai kesenian massa. Film merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan realitas masyarakat. Ide-ide film lahir dari kehidupan di masyarakat yang kemudian difiksikan. Ide film bisa berasal dari apapun, termasuk peristiwa yang terjadi di masyarakat. Pandemi Covid-19 adalah peristiwa yang menjadi bayang-bayang kelam bagi kelangsungan kesenian, sehingga butuh kreativitas para seniman untuk dapat merespon fenomena pandemi Covid-19 menjadi hal yang berdampak positif secara psikologis.

Film dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Keduanya saling berinteraksi

dan berkesinambungan satu dengan yang lain untuk membentuk sebuah film (Wibowo, 2022b). Menurut Misbach Yusa Biran (Biran, 2006), aspek naratif adalah bangunan kronologis jalannya sebuah cerita yang membangun struktur film fiksi. Himawan Pratista sependapat dengan Misbach, ia menyatakan bahwa unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film (Pratista, 2017). Aspek naratif film pada dasarnya memiliki struktur yang sama dengan struktur cerita rekaan yaitu penokohan, dialog, alur cerita, latar dan tema. Unsur sinematik berupa hal teknis dalam sebuah film, yaitu *mise en scene*, sinematografi, *editing* dan suara. Wibowo mengatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah dalam film, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya (Wibowo, 2022a).

Film merupakan gambar yang bergerak, bahasa film adalah bahasa gambar. Berkaitan dengan hal tersebut pada korelasi membuat film dengan pendekatan *cinema therapy* perlu diperhatikan unsur naratif dan sinematik, karena yang akan dituangkan dalam film adalah bahasa gambar.

Cerita menjadi salah satu poin penting untuk menggerakkan penonton sehingga mengarahkan pada titik katarsis penyadaran. Cerita lebih verbal untuk disampaikan sehingga mudah dipahami,

sedangkan unsur sinematik menjadi hal lain yang perlu diperhatikan, karena unsur sinematik cenderung berkaitan dengan simbol-simbol. Hal tersebut bisa dituangkan dari komposisi dan sudut pengambilan gambar, *blocking*, *lighting* dan musik.

3. METODE

Upaya mewujudkan perancangan karya film ini, dilakukan dengan merujuk pada tahapan-tahapan perancangan kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas (Damayanti, 2006). Tahapan-tahapan tersebut yaitu, (a) *preparation* (persiapan), (b) *incubation* (pengeraman), (c) *illumination* (tahap ilham, inspirasi), dan (d) *verification* (tahap pembuktian atau pengujian).

3.1. Tahap *Preparation* (Persiapan)

Tahap ini merupakan pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman, individu menjajaki bermacam kemungkinan penyelesaian masalah. Tahap ini belum ada arah yang pasti/tetap, akan tetapi alam pikirannya mengeksplorasi macam-macam alternatif (Damayanti, 2006). Tahap ini melakukan riset tentang masyarakat di era Pandemi covid-19, khususnya anak-anak melalui berbagai media.

3.2. Tahapan *Incubation* (Inkubasi)

Ini adalah tahap ketika individu

seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi mengeraminya dalam alam prasadar, tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi (Damayanti, 2006). Setelah data dan informasi terkumpul, maka akan muncul banyak gagasan. Bahan mentah yang ada kemudian diolah dan diendapkan. Selanjutnya, tim merangkum semua data yang diperoleh dan mengakumulasinya menjadi satu bagian, lalu dilakukan pemilahan data yang relevan untuk dipakai dan menjadi gagasan atau inspirasi.

3.3. Tahap *Illumination* (Illuminasi)

Ini adalah tahap munculnya *insight* atau *Aha-Erlebings*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru (Damayanti, 2006). Jika tahap sebelumnya masih dalam taraf mencari-cari dan mengendapkan, dalam tahap ini semua menjadi jelas dan terang. Saat inilah seorang pencipta akan merasakan katarsis, kelegaan, dan kebahagiaan karena apa yang semula menjadi gagasan dan samar-samar akhirnya menjadi sesuatu yang nyata. Tahap ini tim (penulis) memanifestasikan data-data yang telah diendapkan sebelumnya, kemudian mewujudkan ide-ide dan data-data dengan melakukan proses penciptaan film mulai

dari praproduksi, produksi hingga pascaproduksi.

3.3.1. Praproduksi

Tahapan praproduksi diawali dengan pembuatan dan pengembangan skenario, lalu membuat anggaran dan jadwal produksi. Berikutnya sutradara bersama manajer produksi melakukan *location research/recce*, menyusun tim produksi, melakukan *casting*, membuat perencanaan pengambilan gambar menggunakan *storyboard* (Stoller, 2009), kemudian sutradara dapat melakukan bedah skenario, *reading*, *blocking*, dan *rehearsal* dengan konsep film yang diinginkan. Tahapan ini sangat penting dilakukan, karena ketidak-siapan dalam pra produksi akan menghambat proses produksi (*shooting*).

3.3.2. Produksi

Tahap produksi berjalan berdasarkan *schedule* yang sudah dibuat. Sutradara bertugas memimpin semua *crew* dan memberikan solusi yang tepat/bijak, apabila ada kendala/kecelakaan yang diluar dugaan. Sutradara berperan dalam menunjang kelancaran *shooting*, termasuk memberikan pengarahan kepada pemain melalui asisten sutradara baik penokohan, *blocking* ataupun penjadwalan serta berkoordinasi dengan produser.

3.3.3. Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi terdiri dari proses *editing*. Setelah produksi berakhir,

bahan/materi yang berupa stok-stok *shot* adegan dirangkai pada proses *editing*, kemudian diberi ilustrasi musik. Sutradara mengarahkan *editor* berkaitan dengan data *shooting* yang akan dirangkai, hingga hasil akhir berupa film siap tayang.

3.4. Tahap Verification (Pengujian)

Tahap ini disebut juga tahapan evaluasi, yaitu saat ide/kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Untuk itu, diperlukan pikiran kritis dan konvergen, dengan perkataan lain proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) (Damayanti 2006). Tahap ini disebut juga tinjauan secara kritis, tahap saat penulis melakukan evaluasi terhadap karya ciptanya (film yang telah dibuat), jika diperlukan bisa dilakukan modifikasi, revisi dan lain-lain. Kemudian, film ditayangkan kepada beberapa orang yang dipilih untuk memberikan komentar (apresiasi) dan masukan membangun.

Proses verifikasi juga dilakukan dengan memutar film di SD Eksperimental Cupu Watu Mangunan Kalasan Sleman Yogyakarta. Pemutaran itu untuk mengukur sejauh mana penonton yang merupakan anak-anak kelas 3 SD bisa memahami film dan pesan yang akan disampaikan. Berdasarkan masukan dan uji coba tersebut, maka dapat dilakukan evaluasi mengenai hasil akhir film untuk mendapatkan hasil sesuai harapan.

4. PEMBAHASAN

Studi kasus tentang tugas siswa yang dibantu dan dikerjakan oleh orang tua menjadi pilihan. Orang tua merasa ada sebuah distorsi dalam proses belajar mengajar. Anak tidak bisa menangkap dengan baik materi yang diberikan guru dengan proses daring/*online*, salah satu sebabnya adalah metode pembelajaran daring termasuk hal baru bagi dunia pendidikan Indonesia. Ini mengakibatkan kekhawatiran berlebihan pada orang tua, yang kemudian menjadi muara sehingga menyebabkan orang tua membantu dan bahkan membuat tugas anak yang seharusnya dikerjakan mandiri. Tanpa sadar, secara moral orang tua mendidik anak untuk berlaku tidak jujur. Berdasarkan pengendapan data-data yang diperoleh, maka dapat dibuat sebuah sinopsis.

4.1. Sinopsis

Kinant tidak peduli, tugasnya membuat wayang Kancil dari Bu Anisa dibuatkan oleh bapaknya. Pujian dari gurunya membuat Raka tergelitik untuk menyampaikan perihal kebohongan tersebut di kelas daring. Tetapi, Kinant tidak mengaku, menurutnya Raka hanya iri, karena wayang Raka tidak sebagus miliknya. Pengalaman Raka yang *nggabrul* di warungnya dan juga dongeng bapaknya tentang kancil dan kebohongan, membuatnya sadar tentang nilai kejujuran.

Wayang kancil dipilih karena menjadi salah satu teks yang menarik, karena milik Indonesia dan harus dilestarikan di tengah marak masuknya berbagai budaya dari luar negeri. Wayang kancil dipopulerkan oleh Mbah Lejar (alm). Tokoh/kisah kancil identik dengan kisah yang memberikan ajaran-ajaran baik untuk anak-anak.

Nggabrul dipilih sebagai judul, merupakan bahasa Jawa yang memiliki arti mencuri, menipu, atau bisa juga mencari keuntungan. *Nggabrul* tidak terbatas terhadap barang, bisa waktu atau apapun. Pilihan dialog dalam film *Nggabrul* juga menggunakan bahasa Jawa, disertai *subtitle*. Penggunaan *subtitle* membantu penonton untuk memahami percakapan dalam sebuah film yang menggunakan bahasa yang tidak dikuasai. Pilihan bahasa Jawa juga menjadi alasan karena masih sedikitnya film-film yang menggunakan bahasa daerah. Meskipun tidak dipungkiri bahwa pengertian film adalah bahasa gambar, bagaimana bisa melukiskan cerita dengan gambar, maka membuat film dengan bahasa verbal apapun tidak menjadi permasalahan. Sinopsis tersebut kemudian dikembangkan menjadi lebih detail dengan adegan dan dialog, keterangan waktu serta lokasi dalam skenario.

4.2. Location Research

Menentukan lokasi pengambilan gambar dapat dilakukan dengan

mencermati keterangan lokasi pada skenario yang telah dibuat. Tahap pencarian lokasi dilakukan sutradara dengan merekrut seorang manajer produksi untuk membantu mencari lokasi-lokasi spesifik yang dibutuhkan, termasuk legalitas perizinannya. Pencarian lokasi juga harus mempertimbangkan anggaran yang dikeluarkan pada pembuatan film, sehingga dapat diputuskan apakah menggunakan lokasi yang sesungguhnya atau membangun *setting*. Pembuatan film *Nggabrul* ini keseluruhan *set*-nya menggunakan lokasi sesungguhnya/*actual location*.

4.3. Penokohan

Proses *casting* dilakukan untuk memilih peran sesuai dengan karakter yang diinginkan. Film *Nggabrul* memiliki empat orang tokoh, yaitu, Kinant, Raka, Ibu Guru dan Bapak. Tokoh Kinant diperankan oleh Rei seorang siswa kelas 4 SD Eksperimental Mangunan Yogyakarta, tokoh Kinant merupakan tokoh utama dalam cerita ini dan *round* karakter. Meskipun awalnya merupakan antagonis, tokoh Kinant mengalami perjalanan karakter kemudian menjadi protagonis. Tokoh Raka diperankan oleh Angger siswa kelas 6 SD Eksperimental Mangunan Yogyakarta, tokoh Raka merupakan tokoh antagonis. Tokoh Bu Anisa diperankan oleh Annisa seorang guru di SD Piyungan Yogyakarta, dan tokoh Bapak diperankan

oleh Windu seorang guru di Sekolah Eksperimental Mangunan Yogyakarta.

4.4. Rehearsal

Proses *rehearsal* atau yang juga dikenal sebagai *screen testing* perlu dilakukan sehingga proses *shooting* berjalan lancar. Proses *rehearsal* ini terdiri dari *reading* dan *blocking*. Proses *reading* digunakan supaya pemain memahami karakter, pada tahap ini sutradara memberikan gambaran karakter kepada para pemain dan mengarahkan dialog, baik cara ucap, penekanan dan kata kunci dalam setiap dialog. Latihan *blocking* melibatkan para pemain beserta penata kamera (DOP), menempatkan karakter tokoh di depan kamera dapat membantu sutradara melihat seberapa nyaman aktor tampil dan memainkan peran tersebut dengan efektif (Stoller, 2009).

Tabel 1. Foto pemain Film *Nggabrul*

	
Rei sebagai Kinant	Angger sebagai Raka
	
Anisa sebagai Guru	Windu Sebagai Bapak



Gambar 1. Foto *rehearsal (reading)*
(Foto: Carol, 2022)

Blocking akan dilakukan berulang-ulang karena butuh berbagai penyesuaian. Sutradara dibantu oleh penata kamera untuk menentukan *angle* dan komposisi, sehingga semua bisa sesuai dengan porsinya.



Gambar 2. Foto *rehearsal (blocking)*
(Foto: Nia, 2022)

4.4. Shooting

Shooting atau proses pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah dibuat. Sutradara bertugas memimpin semua *crew* dan memberikan solusi yang tepat/bijak, apabila ada kendala/kecelakaan yang di luar dugaan.

Sutradara berkoordinasi dengan produser lapangan untuk menunjang proses kelancaran *shooting*.

4.5. Editing

Hasil produksi berupa potongan-potongan gambar masuk proses *editing*. *Stock* gambar akan dipilah sesuai dengan kebutuhan dan disusun berdasarkan skenario. Sutradara menemani *editor* pada proses *editing*, untuk saling berkolaborasi dan berdiskusi berkaitan hasil film. Setelah gambar selesai disusun (*offline editing*). Kemudian, editor menghaluskannya kembali hingga ke tahap selanjutnya yaitu *color grading*, *scoring*, *mixing*, hingga *export*.



Gambar 3. Adegan film *Nggabrul*
(Sumber: Film *Nggabrul* 2022, *timecode*: 00:03:35)



Gambar 4. Adegan film *Nggabrul*
(Sumber: Film *Nggabrul* 2022, *timecode*: 00:05:47).

4.6. Uji tonton

Film pendek yang sudah selesai disunting sesuai dengan arahan dan sudut pandang sutradara, kemudian disebut sebagai film pendek *draft 1*. Bagian ini *editing* ini merupakan titik terakhir sutradara dalam menyelesaikan filmnya. Agar dapat menjadi *final draft*, maka perlu dilakukan pengujian guna mendapatkan masukan terkait dengan hasil film. Selain film *draft 1* ini dibagikan ke beberapa orang (sutradara, penulis, aktor, *editor*, kritikus) untuk mendapatkan masukan yang membangun, juga dilakukan uji coba penayangan untuk ditonton khususnya oleh anak-anak.

Uji coba menayangkan film pada anak-anak dilakukan di SD Eksperimental Mangunan, Cupuwatu Kalasan Sleman Yogyakarta. Pemilihan siswa-siswi kelas 4, dengan alasan mereka sudah mengalami masa pembelajaran dengan sistem *online* selama pandemi Covid-19. Melalui kuesioner yang terbuka, didapatkan kesan dan *statement* penonton anak-anak terhadap film, khususnya perihal terapi untuk mereka yang akan menghadapi era *new normal*. Hasil dari pertanyaan yang diajukan kepada penonton (siswa-siswi kelas 4 SD Eksperimental Mangunan) film *Nggabrul* adalah *pertama*, mereka memiliki kesan positif dengan menyukai film ini, merasa senang dan terhibur setelah menontonnya. Kemudian, kedua, mereka memahami jalan cerita dan pesan yang

disampaikan. *Ketiga*, mereka bisa menjelaskan karakter tokoh-tokoh dalam film. *Keempat*, mereka bisa menjelaskan peristiwa yang sedang berlangsung dan memberi penilaian baik dan buruk tentang peristiwa dalam film. *Kelima*, adalah hal yang paling menarik dimana terdapat pernyataan bahwa peristiwa yang hadir di dalam film (adegan tentang orang tua yang membuatkan tugas anak-anaknya) benar-benar terjadi pada mereka.

Setelah semua data-data didapat, kemudian dipilah, mana yang sesuai dan membangun, dan mana yang tidak relevan. Selanjutnya, dilakukan perbaikan agar film *Nggabrul* menjadi *final draft* dan siap ditayangkan kepada publik untuk diapresiasi. Hal mendasar yang perlu diperbaiki adalah ritme, kerapian, dan kesempurnaan jukstaposisi gambar pada *editing*, mengingat segmentasi penonton utamanya adalah anak-anak sehingga diperlukan pilihan *cutting* yang dinamis dan gambar yang efektif.



Gambar 5. Penayangan film *Nggabrul* di SDE Mangunan
(Foto: Awang, 2022).



Gambar 6. Penayangan film *Nggabrul* di SDE Mangunan Yogyakarta (Foto: Maliobowo, 2022).

5. SIMPULAN

Perancangan film pendek *Nggabrul* menghasilkan durasi 09 menit 20 detik. Selain menghadirkan realitas masyarakat di era Pandemi Covid-19, khususnya tentang proses pembelajaran *online* anak-anak sekolah dasar. Film ini juga menyampaikan pesan tentang arti kejujuran dan mengangkat teks lokal berupa wayang kancil dan penggunaan bahasa daerah (bahasa Jawa).

Berdasarkan uji coba pemutaran film *Nggabrul* pada anak-anak kelas 4 SD Eksperimental Mangunan Yogyakarta, film ini dapat menggerakkan hati dan emosi penontonnya. Sebagai sebuah rancangan karya film pendek yang digunakan untuk terapi anak pascapandemi Covid-19, film pendek *Nggabrul* teruji/sesuai. Namun, untuk sebuah terapi yang lebih mendalam, nampaknya perlu dilakukan kajian lebih dalam pada film *Nggabrul* dengan objek

penonton yang sama dan terpilih, sehingga konseling dan terapi bisa berjalan dengan baik.

Perancangan film ini diharapkan memberikan wacana baru, dan sumbangan ilmu dalam perkembangan film Indonesia. Hasil dari film ini diharapkan mampu memberikan kecemburuan positif kepada pembuat film untuk menciptakan karya film yang baru, *update* merespon era zaman sehingga ikut meramaikan perkembangan dunia perfilman Indonesia.

6. DAFTAR ACUAN

- Azios, M., Irani, F., Bellon-Harn, M., Swartz, E., & Benson, C. (2020). The utility of cinematherapy for stuttering intervention: An exploratory study. *Seminars in Speech and Language, 41*(5), 401–413. <https://doi.org/10.1055/s-0040-1716705>
- Biran, M. Y. (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Pustaka Jaya.
- Bottoms, C. (2021). *My Hero is You*. Inter Agency Standing Committee.
- Bush, J., & Howard, B. (2021). *Encanto*. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Citra, Y. (2020). *Efektivitas Teknik Cinematherapy untuk Meningkatkan Empati Remaja di Desa Malela Kecamatan Suli*. IAIN Palopo.
- Correia, A. F., & Barbosa, S. (2018). Cinema, aesthetics and narrative: Cinema as therapy in substance use disorders. *Arts in Psychotherapy, 60*, 63–71. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2018.07.001>
- Damayanti, I. (2006). *Psikologi Seni*. Kiblat Buku Utama.
- Eğeci, S., & Gençöz, F. (2017). Use of cinematherapy in dealing with relationship problems. *Arts in Psychotherapy, 53*, 64–71.

- <https://doi.org/10.1016/j.aip.2017.02.004>
- Elvaretta, V., & Ahmad, A. (2021). Perancangan Film Pendek Yang Berjudul "Ask Myself." *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.24821/sense.v4i2.5425>
- Gregerson, M. B. (2010). *The Cinematic Mirror for Psychology and Life Coaching*. Springer Science. Business Media.
- Kayam, U. (1981). *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Sinar Harapan.
- Koreeda, H. (2015). *Our Little Sister*. Toho.
- Maretha, T., Susanti, R. H., & Sari, E. K. W. (2020). Keefektifan Teknik Cinema Therapy untuk Meningkatkan Sikap Altruistik Siswa Kelas VIII di SMPN 1 Gondanglegi Kabupaten Malang. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 5(2), 54–61. <https://doi.org/10.21067/jki.v5i2.4438>
- Peng, M. (2021). *The Little Prince(ss)*. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Prastita, H. (2017). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Reijer, M. (2018). *Cinema-Therapy: Using Film as an Intervention*. California State University, Northridge.
- Sa'adah. (2019). Efektivitas Teknik Cinematherapy untuk Mengurangi Kecemasan. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 23–33. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/je.v5i1.6165>
- Salomon, G. (2005). *Cinema Parenting: Using Movies Teach Life's Most Important Lessons*. Fairfield. CT: Aslan Publishing.
- Salomon, G. (2015). *Real Therapy: How Movies Inspire You to Overcome Life's Problems*. BookBaby.
- Schwartz, M., & Nislo, T. (2019). *The Peanut Butter Falcon*. Roadside Attractions.
- Solikhatin, N. H., & Lubis, H. (2021). Efektivitas Terapi Film dalam Meningkatkan Harga Diri. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(3), 535. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i3.6498>
- Stoller, B. M. (2009). *Filmmaking For Dummies* (2nd Edition). Wiley Publishing, Inc.
- Tenriyagelli, A. (2021). *we*. Riuw Records.
- Turns, B., & Macey, P. (2015). Cinema narrative therapy: Utilizing family films to externalize children's "problems." *Journal of Family Therapy*, 37(4), 590–606. <https://doi.org/10.1111/1467-6427.12098>
- Wibowo, P. N. H. (2022a). Membaca unsur-unsur sinema neorealisme pada film Siti karya Edy Cahyono. *ProTVF*, 6(1), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/ptvf.v6i1>
- Wibowo, P. N. H. (2022b). Teknik Longtake pada Film Pendek "Paket" Terinspirasi dari Kehidupan Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 1–8. <https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6065>
- Wolz, B. (2005). *Cinematherapy: using the power of imagery in film for the therapeutic process*.

Publisher:
Jurusan Seni Media Rekam
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Available online at:
<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/capture>

How to Cite:
Wibowo, P.N.H., Nugraeni, E.K., Sathotho, S.F. (2023). Design Short Movie "Nggabrul" as a Therapeutic Medium for Children Post Covid-19 Pandemic. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(3), 279-291, DOI: 10.33153/capture.v14i3.4936