

PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “BERMULA” TENTANG HUBUNGAN MASYARAKAT TERHADAP PANDEMI COVID – 19

DIRECTOR IN SHORT MOVIE

“BERMULA”

Mochammad Rafii P¹, Ardy Aprilian Anwar², Yosa Fiandra³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

**fakeun@student.telkomuniversity.ac.id¹, ardyapriliananwar@telkomuniversity.ac.id²,
pichaq@telkomuniversity.ac.id³**

ABSTRAK

Pada tahun 2020, muncul suatu pandemi yang mengganggu stabilitas kehidupan di masyarakat. Pandemi ini disebut dengan, pandemi COVID – 19 (Coronavirus Disease of 2019), dimana sejak kemunculannya masyarakat diminta untuk mengikuti anjuran protokol agar menghambat penularan virus ini, seperti menjaga jarak, menggunakan masker, dan membersihkan diri sehabis melakukan kontak dengan orang lain. Namun, banyak dari kalangan masyarakat yang kurang peduli terhadap pandemi yang terjadi, hal ini memicu lonjakan penularan virus yang kian bertambah. Setiap individu masyarakat memiliki peranan tersendiri dan dapat berdampak ke individu lain. Pada film ini cerita disusun berdasarkan rentetan kejadian antar individu yang memberikan dampak antar satu sama lain dalam satu tempo layaknya sebuah domino yang berjatuhan. Perancangan ini dibuat melalui metode kualitatif dengan cara mengumpulkan data dari beberapa sumber seperti masyarakat yang terdampak dan pandangan ahli kedokteran, serta siklus penyebaran yang diinformasikan oleh pemerintah. Cerita dibuat menggunakan sebuah sindiran dengan memberikan visual yang dapat diterima dan dipahami berdasarkan perspektif penonton.

Kata kunci: Pandemi, COVID - 19, Domino, Film Fiksi, Sutradara.

ABSTRACT

In 2020, a pandemic emerged that disrupted the stability of life in society. This pandemic is called, the COVID-19 pandemic (Coronavirus Disease of 2019), where since its appearance the public has been asked to follow the protocol recommendations to inhibit the transmission of this virus, such as maintaining distance, wearing masks, and cleaning themselves after making contact with other people. However, many people from the community do not care about the pandemic that happened, this triggers a spike in the transmission of the virus that is increasing. Every individual in society has its own role and can have an impact on other individuals. In this film, the story is arranged based on a series of events between individuals that have an impact on each other in one tempo like a falling domino. This design was made through a qualitative method by collecting data from several sources such as the affected community and the views of medical experts, as well as the distribution cycle informed by the government. The story is made using a satire by providing a visual that is acceptable and understandable from the perspective of the audience.

Key Words: Pandemic, COVID-19, Domino, Fiction Film, Director.

1. Pendahuluan

Indonesia sebagai salah satu negara yang terkonfirmasi terjangkit virus COVID – 19 sampai saat ini angka kematian akibat COVID – 19 masih naik bahkan lebih parah. Menurut, Ivany pada laman Kompas, Senin (4/1/2021). "Tingkat mortalitas akibat Covid-19 terbilang mengkhawatirkan karena ada penambahan signifikan terhadap angka kematian akibat Covid-19," ujar Kepala Dinas Kesehatan DKI Jakarta Widyastuti, Minggu (3/1/2021). Widyastuti mengemukakan, pada 20 Desember 2020, total pasien yang meninggal akibat Covid-19 sebanyak 3.087 orang dan dalam kurun waktu dua pekan saja bertambah menjadi 3.334 orang. Bahkan sering kita temui jika kita keluar rumah dengan situasi terpaksa banyak orang yang tidak mengindahkan protokol kesehatan yang dihimbau oleh pemerintah. Seperti kasusnya di Bandung bagian Selatan banyak di temukan masyarakat yang tidak memakai protokol kesehatan seperti masker yang seharusnya wajib dipakai untuk mencegah COVID – 19 belum lagi banyak masyarakat yang tidak menerapkan social distancing.

Aturan yang dibuat pemerintah untuk menangani penaikan angka COVID – 19 sendiri dinilai kurang efektif. Pada laman republika.co.id, Rabu (2/8/2020), Pengamat Politik sekaligus Direktur Eksekutif Voxpol Center Research and Consulting, Pangi Syarwi Chaniago menilai, pembatasan sosial berskala besar (PSBB) sudah tidak efektif lagi. Pasalnya, PSBB yang diterapkan terlalu longgar dan tidak dibarengi sanksi tegas. "Saya pikir PSBB sudah tidak efektif, karena PSBB selama ini juga sangat longgar dan tidak ada sanksi yang tegas dan keras," ujar Pangi kepada Republika, Rabu (2/9). Menurut Pangi, harus ada pola baru yang disiapkan pemerintah untuk memperkuat penurunan angka COVID – 19, karena PSBB yang dilakukan menurutnya merupakan produk gagal dan dianggap tidak berhasil. "Mungkin harus disiapkan pola baru, kalau PSBB ini saya pikir termasuk regulasi atau produk gagal, tidak berhasil dalam mencegah kondisi buruk seperti sekarang," ujarnya.

Seringkali, media daring menampilkan informasi jumlah positif COVID – 19 dengan jumlah yang berbeda antara satu laman dan laman lainnya. Seperti informasi yang penulis dapatkan dari laman pikiran rakyat, dimana WHO memberikan tuduhan kepada Indonesia yang tidak transparan dengan informasi jumlah positif COVID – 19 yang beredar, namun Presiden Joko Widodo mengatakan bahwa beberapa informasi memang dirahasiakan untuk mencegah kepanikan. Mungkin, terdapat sebuah manipulasi data itu sendiri dari pihak pemerintahan atau pihak lainnya mengenai jumlah penyebaran COVID – 19 selama pandemi yang terjadi di masyarakat. Namun, menurut Bimo, pada laman suara.com, Selasa (20/10/2020). Menteri Kesehatan Indonesia berkata lain mengenai data palsu tersebut "Saya masih memandang, saya kan pernah kerja di rumah sakit. Kita punya nurani yang kalau iya dikatakan iya, kalau tidak katakan tidak," kata Terawan dalam webinar HUT ke-56 Partai Golkar, Selasa (20/10/2020). Dari informasi yang didapat berbeda dengan apa yang dicurigai, beliau memperjelas "Karena bagaimanapun apalagi menyatakan orang yang meninggal itu harus benar-benar kita pertanggung jawabkan di hadapan yang Maha Kuasa. Karena itu saya masih berpikiran yang positif, ndak ada seperti itu, itu aja yang bisa saya sampaikan," tutur Terawan. Selain pemerintahan, adapula kasus penyebaran isu bohong yang disebarkan oleh salah satu artis terkemuka yang terdapat di Indonesia, seperti yang tertera pada laman tirto.id (24/07/2020) bahwa Anji (Musisi) dilaporkan oleh Muannas Alaidid ke Polda Metro Jaya dengan dugaan pelanggaran Pasal 28 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE tentang menyiarkan kabar bohong dan menyesatkan sehingga menyebabkan kerugian kepada konsumen.

Masyarakat yang merasa aman dan sehat seringkali lalai dengan kewajibannya mengikuti protokol yang berlaku, mungkin disebabkan karena kurangnya pemahaman mengenai COVID – 19. Hal ini membuat penyebaran COVID – 19 terus bertambah, seperti yang terdapat pada laman Kompas yang ditulis oleh Dian Erika, Jumat (2/10/2020). Berdasarkan data pemerintah pada Jumat pukul 12.00 WIB, terdapat penambahan 4.317 kasus baru COVID – 19 dalam 24 jam terakhir. Penambahan itu menyebabkan jumlah kasus COVID – 19 di Indonesia kini mencapai 295.499 orang, terhitung sejak diumumkannya pasien pertama pada 2 Maret 2020. Pada keadaan saat pandemi ini, dari yang penulis perhatikan memang banyak masyarakat yang masih minim tingkat kepeduliannya terhadap pandemi COVID – 19, dimana hal ini memicu perkembangan penyebaran virus yang terus meningkat. Dengan memberikan edukasi dalam bentuk sindiran, mungkin dapat memberikan kesadaran terhadap bahaya pandemi saat ini. Manusia saling berkaitan antar satu sama lain, seperti hal nya pandemi COVID – 19. Dimana, dengan adanya rasa kurang kepedulian masyarakat dapat berdampak pula pada individu – individu lainnya.

2. Landasan Teori

2.1. Paradigma Masyarakat

Menurut Kusumo, (Setiadi, 2013:5) masyarakat sendiri banyak diartikan oleh beberapa ahli, seperti berikut, masyarakat merupakan manusia yang senantiasa berhubungan (berinteraksi) dengan manusia lain dalam suatu kelompok. Menurut Machfiroh (2011), masyarakat sendiri bukan berarti selalu berada di pemikiran yang sama setiap saatnya, hal tersebut terbentuk dari anggota masyarakatnya pula. Keterkaitan antara karakter anggota masyarakat dengan pembangunan karakter bangsa cukup erat. Karna pada dasarnya manusia memiliki sifat yang berubah – ubah, namun adanya bentuk masyarakat sendiri karena pada dasarnya manusia sendiri memiliki kecenderungan membutuhkan manusia lainnya untuk memenuhi kebutuhannya. Maka dari itu, terdapat beberapa bentuk masyarakat di kehidupan sosial, yakni sebagai berikut:

2.2.1 Masyarakat Modern

Masyarakat modern sendiri ialah konsep masyarakat yang sudah tidak terikat dengan kebudayaan setempat dan mulai mengembangkan diri berdasarkan keadaan dan situasi yang dibutuhkan. Kebudayaan atau adat istiadat yang berlaku di suatu kelompok masyarakat mungkin dapat memicu lambatnya perkembangan kemajuan. Maka dari itu, Menurut Tanto, (Dannerius Sinaga, 1988: 156) adat istiadat yang menghambat kemajuan segera ditinggalkan untuk mengadopsi nilai-nilai baru yang secara rasional diyakini membawa kemajuan, sehingga mudah menerima ide-ide baru. Mungkin dengan adanya perubahan sistem pada suatu kelompok masyarakat dapat memunculkan perpecahan antar individu didalamnya.

2.2.2 Masyarakat Tradisional

Masyarakat tradisional berperan terbalik dengan masyarakat modern, dimana kebanyakan dari mereka masih berpatok pada adat – istiadat yang berlaku di lingkungan masyarakat tersebut. Menurut Ma'u dan Nur, (P. J Bouman, 1980: 53) kemunculan suatu perbedaan, dapat memicu kecurigaan antar individu karena tidak sesuai dengan kebiasaan yang terjadi pada masyarakat. Maka dari itu, masyarakat tradisional merupakan masyarakat yang statis tidak ada perubahan dan dinamika yang timbul dalam kehidupan. Menurut Tanto, (P.J Bouman, 1970: 54-58) hal yang membedakan masyarakat tradisional dengan masyarakat modern adalah ketergantungan masyarakat terhadap lingkungan alam sekitarnya. Faktor ini dapat muncul karena adanya perbedaan standar dan kebutuhan bagi setiap individu dalam masyarakat. Dimana masyarakat tradisional cenderung cepat puas dan menerima keadaan yang sudah terjadi saat ini. Dari apa yang dapat penulis simpulkan, Masyarakat adalah suatu kelompok orang yang memiliki sebuah kebudayaan dan interaksi antar individu – individu didalamnya, dimana mereka memiliki aturan, perasaan, dan pemikiran yang sama. Masyarakat memiliki hubungan yang saling bergantung antar satu sama lainnya atau bisa disebut juga dengan interdependen.

2.2. Komunikasi dan Informasi Antar Individu

Menurut Aditya, (Shannon 1993: 180) informasi sendiri memiliki banyak arti dan pemahaman, Hampir tidak dapat diharapkan bahwa satu konsep informasi akan secara memuaskan menjelaskan berbagai kemungkinan penerapan bidang umum ini. Namun, secara umum, informasi dapat diartikan sebagai pesan atau kumpulan pesan yang terdiri dari pesan atau makna. Informasi sering disalahgunakan pada sebuah media tertentu, dimana beredar banyak nya pesan – pesan palsu yang digunakan untuk memanipulasi suatu hal kepada individu tertentu. Hal ini dapat memicu sebuah perpecahan dan memunculkan berbagai pendapat dari banyak kalangan masyarakat.

2.3. Kebudayaan

Kebudayaan adalah suatu kebiasaan pada beberapa individu berkelompok yang diturunkan secara turun temurun dan dilakukan hingga saat ini. Menurut, Prayogi dan Danial, (Horton & Chester 1996: 58) kebudayaan adalah kompleks keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan semua kemampuan dan kebiasaan yang lain yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota masyarakat. Berbicara tentang kebudayaan, hal ini sangat lekat dengan Indonesia, karena Indonesia terdiri dari banyak suku, bangsa, ras, dan agama yang dimana masing – masingnya memiliki kepercayaan dan pemahaman yang berbeda dalam hal tertentu. Kebudayaan sendiri dapat berbentuk material atau sebuah kebiasaan yang terbawa secara turun – temurun. Kebudayaan yang berbentuk material di Indonesia seperti halnya candi, prasasti, istana, dan sebagainya. Sedangkan,

untuk kebiasaan bisa datang dari kepercayaan yang dibawa oleh nenek moyang, seperti halnya kepercayaan animisme dan dinamisme di suku – suku yang masih kental kepercayaannya.

2.3.1 Budaya Kognitif di Masyarakat

Sutisna dan Laiya menyebutkan, bahwa Kata kognitif berasal dari Bahasa latin yaitu *cognoscere* yang artinya untuk mengetahui (Oakley, 2004: 2). Kognitif sendiri dianggap sebagai aktivitas yang melibatkan proses berpikir dan mengetahui sesuatu. Seperti yang dikemukakan oleh Berk, bahwa kognisi mengacu pada proses batin dan produk dari pikiran itu mengarah pada mengetahui. Itu mencakup semua aktivitas mental- memperhatikan, mengingat, melambangkan, pengkategorian, perencanaan, penalaran, pemecahan masalah, penciptaan, dan berfantasi (Berk, 2013: 225).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa budaya kognitif di masyarakat, adalah pengetahuan masyarakat terhadap pola pikir yang mereka miliki. Budaya sendiri diturunkan secara sosial dari pola – pola kehidupan antara manusia dengan lingkungannya. Menurut Fakih, (Goodenough, Ward H 1957: 167) budaya merupakan standar untuk menentukan apa, guna menentukan bisa jadi apa, guna menentukan bagaimana seseorang merasakannya, guna menentukan apa yang harus dilakukan tentang hal itu, guna menentukan bagaimana melakukannya. Kebudayaan pada suatu daerah sendiri tidak terlepas dari pola kegiatan masyarakatnya, dan kebudayaan sendiri berpengaruh kepada bagaimana pola masyarakat berpikir, maka dari itu suatu hal tidak dapat ditentukan secara sepihak mana yang salah dan mana yang benar. Maka dari itu pula, suatu patokan benar dan salah tidak dapat dibatasi dari pandangan satu pihak dan beberapa pihak saja. Dimana, mungkin, hal yang salah bisa menjadi benar untuk beberapa individu dan begitu pula sebaliknya.

2.3.1 Interaksi Masyarakat dalam Budaya

Setiap individu dalam masyarakat memiliki peranannya masing – masing yang berarti setiap aktivitas yang terjadi mempunyai maknanya tersendiri, hal ini disebut dengan interaksionisme simbolik. Menurut Xiao, (Griffin, 2003) terdapat tiga prinsip utama pada interaksionisme simbolik yaitu tentang pemaknaan (meaning), bahasa (language), dan pikiran (thought). Prinsip utama ini nantinya akan mengarah kepada konsep “diri” seseorang dan sosialisasinya kepada “komunitas” yang lebih besar, masyarakat. Interaksi antar masyarakat dalam suatu budaya mengacu kepada bagaimana masyarakat beradaptasi pada situasi yang terjadi, seperti banyak dari kalangan individu yang mengikuti kegiatan tertentu dan berubah mengikuti lingkungan yang ditempatinya.

2.4. COVID – 19 dan Bentuk Penyebarannya

Menurut informasi dari Kementerian Kesehatan, COVID – 19 atau yang sering disebut dengan Corona adalah penyakit yang baru teridentifikasi pada manusia. Dimana virus ini diberi nama 2019 Novel Corona Virus atau 2019-nCov. Corona sendiri adalah virus yang menyebar diantara para hewan – hewan seperti ular, unta, kelelawar, kucing dan kelelawar. Namun, terdapat ledakkan jumlah kasus penularan di Wuhan, China menunjukkan bahwa virus ini dapat menyebar dari manusia ke manusia. Virus ini cukup mudah menyebar, karena penularan dapat terjadi apabila terkena droplet air batuk atau bersin dari orang yang terpapar virus. COVID – 19 sendiri sebelumnya pernah muncul dengan kasus yang hampir serupa, namun memiliki identifikasi yang berbeda, seperti contohnya Middle East Respiratory Syndrome (MERS-CoV) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS-CoV). Virus ini sama – sama dapat menginfeksi saluran pernapasan, dan dapat tertular dengan mudah dari air liur bersin atau batuk. Gangguan pernafasan yang dialami pun bisa berdampak dari gangguan ringan hingga berat. Virus ini diduga menyebar dari hewan seperti kelelawar, dan menginfeksi manusia, lalu bermutasi menjadi virus yang dapat menyebar dari manusia ke manusia.

2.5. Edukasi Kesehatan

Edukasi adalah proses untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Menurut Priyanto, (Notoadmojo, 2003) edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku edukasi Kesehatan. Menurut Buulolo, (Perkins, 1938) bahwasannya edukasi merupakan keseimbangan yang dinamis antara fungsi dan bentuk tubuh dalam kaitannya dengan lingkungan sekitar yang mempengaruhi kedua elemen tersebut. Kesehatan dan Edukasi memiliki hubungan yang cukup erat antar satu sama lainnya, dimana untuk mendapatkan hidup yang sehat kita pun membutuhkan edukasi yang cukup dibidang kesehatan itu sendiri. Karena Menurut Utari, (Notoatmodjo, 2007a) konsep pendidikan Kesehatan merupakan proses

belajar pada individu, kelompok atau masyarakat dari tidak tahu tentang nilai-nilai kesehatan menjadi tahu, dari tidak mampu mengatasi masalah kesehatan menjadi mampu.

2.6. Film

Menurut Fathurizki dan Malau, (Effendy 1986: 134) film adalah media komunikasi yang bersifat audiovisual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Film sendiri adalah suatu gambar yang bergerak, atau bisa dibilang kumpulan foto yang dirangkai dan disusun dimana pada saat ditampilkan akan menciptakan suatu ilusi gambar yang bergerak. Film sendiri memiliki durasi yang berbeda – beda, untuk film yang berdurasi lebih pendek ketimbang dengan film yang ditayangkan di layar lebar, sering disebut dengan film pendek. Film pendek sendiri hampir memiliki kesamaan unsur dengan iklan layanan masyarakat, namun yang membedakannya adalah iklan layanan masyarakat memiliki hubungan erat dengan sebuah institusi tertentu yang bertujuan untuk menaikkan nama lembaga itu sendiri dan memberikan sebuah pesan mengenai institusi tersebut kepada khalayak ramai.

2.6.1 Genre

Genre adalah perbedaan tipe suasana dari sebuah film. Menurut Yulianti, (Panca Javandalasta, 2011: 3) genre merupakan bentuk, kategori atau klasifikasi dari beberapa film yang memiliki kesamaan bentuk, latar, tema, suasana dan lainnya. Genre dalam film sendiri terdapat banyak macamnya, seperti drama, aksi, komedi, petualangan, dan sebagainya. Genre pada film yang akan dibuat sendiri adalah Drama. Drama merupakan jenis film yang memiliki konflik yang datang dari beberapa tokoh tertentu. Menurut Andri, (Budianta dkk., 2002: 95) drama adalah sebuah genre sastra yang penampilan fisiknya memperlihatkan secara verbal adanya dialogue atau cakapan diantara tokoh-tokoh yang ada. Drama sendiri bisa berasal dari situasi kehidupan yang terjadi atau cerita hidup seseorang. Drama memiliki beberapa tema yang dapat diangkat seperti konflik percintaan, sosial, kehidupan, dan lain sebagainya. Drama sendiri cukup luas cakupannya, karena dapat masuk ke berbagai macam genre film lainnya.

2.7 Penyutradaraan Film

Beberapa film diimajinasikan langsung oleh sang sutradara atau pembuat cerita, adapula film yang diangkat dari sebuah cerita yang dibuat oleh orang lain, tentunya dengan persetujuan sang pembuat cerita. Sutradara sendiri berperan sebagai pencipta ide visual atau narasi visual dari cerita yang sudah dibuat. Narasi visual merupakan sebuah penjelasan cerita dalam bentuk rangkaian visual atau gambar. Narasi visual menjadi bentuk gaya visualisasi dari sang kreator dalam membentuk film serta proses Pembabakan dalam film (Hendiawan, 2016). Menurut Sam sarumpaet sutradara disebut sebagai pencipta karena ia menciptakan sebuah ide dalam bentuk tulisan menjadi bentuk gambar atau visual. Seorang sutradara bertugas untuk memunculkan ide dari sebuah tulisan menjadi gambar yang tersusun agar dapat dipahami oleh penonton. Perannya adalah untuk melancarkan semua yang terjadi selama proses pembuatan film berjalan. Seperti yang disampaikan oleh Cintya, (Dennis, 2008: 2) sutradara sendiri berperan sangat penting, karena ia yang bertanggung jawab terhadap semua hal yang terjadi selama proses produksi. Sutradara merupakan jantungnya sebuah acara karena sangat bertanggung jawab terhadap hasil akhir acara itu, baik secara audio (suara) maupun visual (gambar) (Dennis, 2008: 2).

2.7.1 Naskah

Naskah menurut KBBI adalah karangan atau rancangan yang masih ditulis dengan tangan dan belum diterbitkan. Naskah sendiri adalah suatu bentuk patokan cerita yang digunakan pada saat pembuatan film. Naskah sendiri bisa diketik langsung oleh sang sutradara ataupun diketikkan oleh scriptwriter dimana semua proses yang terjadi selama shooting harus sesuai dengan naskah yang telah dibuat.

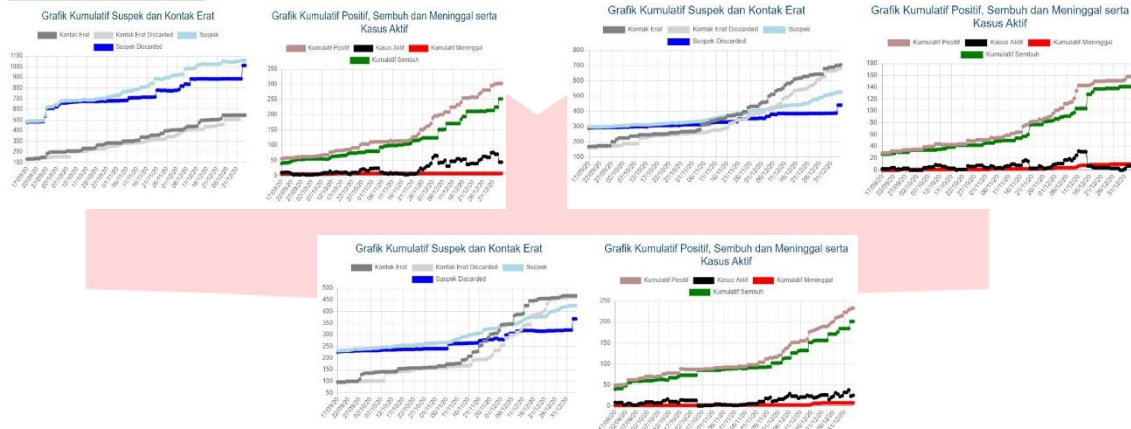
2.7.2 Blocking

Blocking adalah penempatan pemain dalam visual pada film. Dimana posisi pemain tidak menghalangi posisi pemain lainnya dan penglihatan dari penonton. Blocking biasa dilakukan selama proses pra produksi dengan memberikan tanda – tanda pada titik tertentu melalui kamera. Blocking sendiri memiliki beberapa syarat, diantaranya harus memiliki keseimbangan, utuh, bervariasi dan memiliki titik pusat perhatian.

3. Data dan analisis Data

3.1. Data dan Analisis Data Objek

Analisis dilakukan melalui data yang diperoleh dari laman resmi pemerintah mengenai COVID – 19 (04/01/2021) di beberapa daerah Kabupaten Bandung, tepatnya kecamatan Andir, Buah Batu dan Batununggal. Dimana lonjakan angka penarikan virus terus bertambah setiap harinya.







3.2. Data dan Analisis Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran yang dituju adalah masyarakat yang memiliki usia lebih dari 18 tahun, karena sesuai dengan system klasifikasi umur, usia tersebut sudah memiliki tanggung jawabnya sendiri terhadap Pendidikan seks dan pemikiran kritisnya sendiri. Hal tersebut disimpulkan melalui pertanyaan kuesioner dan hasil observasi masyarakat.

3.3. Data dan Analisis Karya Sejenis

Dalam perancangan karya ini, terdapat beberapa pilihan karya sejenis untuk membuat konsep pada cerita. Karya sejenis tersebut antara lain:

Domino	The Flu	Carriers	A Message of Hope
			

3.4. Hasil Analisis

Penulis mengambil beberapa film yang memiliki kaitan antar pandemi, manusia, dan manusia lainnya. Dimana dari beberapa karya sejenis diatas bisa dilihat manusia saling berkaitan antar satu sama lainnya, dan pandemi menjadi salah satu hal yang memberikan gambaran bahwa kaitan antar manusia itu ada. Lalu, mencoba untuk memahami konsep cerita pada masing – masing karya sejenis yang berhubungan dengan pandemi.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1. Konsep Perancangan

4.1.1. Ide

Hubungan ini sudah diatur sebagai mana adanya dan bergantung dengan hal apa yang dilakukan suatu individu. Seperti halnya COVID – 19 yang menjadi subjek utama dari cerita yang akan diangkat. Penyebaran COVID – 19 sendiri tidak dapat dihindari secara menyeluruh, tetapi usaha dalam meminimalisir lonjakan penularan, kembali kepada masing individu itu sendiri. Hubungan antar manusia ini pula berpengaruh kedalam banyak bentuk

aspek kehidupan, dimana suatu hal yang baik akan memberikan dampak yang baik dan berlaku sebaliknya. Pandemi COVID – 19 yang mulai ramai sejak tahun 2020 ini, bisa menjadi salah satu gambaran besar dari adanya keterkaitan antar manusia, yang muncul dari individu ke individu lainnya. Maka dari itu, bentuk kepedulian masyarakat dalam keadaan saat ini sangat dibutuhkan, untuk kelangsungan hidup pada suatu ruang lingkup tertentu.

Pesan dalam perancangan film ini berisi tentang setiap individu memiliki perannya masing masing dalam kehidupan, dimana dampak yang diberikan bisa bersifat negatif maupun positif, tergantung dari perilaku individu itu sendiri. Maka, dapat disimpulkan bahwa setiap individu memiliki kesempatan untuk mendapatkan sesuatu yang negatif apabila individu tersebut memberikan dampak yang negatif pula dan berlaku sebaliknya.

4.1.2. Konsep Kreatif

Penulis sebagai sutradara sekaligus pembuat cerita harus mampu menyampaikan pesan dalam film fiksi yang akan dibuat secara jelas. Dimana penonton diberikan penjelasan melalui narasi dan visual yang terdapat dalam film, melalui penjelasan karakter secara satu demi satu yang disusun layaknya sebuah domino. Cerita dijelaskan melalui 2 waktu yang berbeda, terdapat cerita utama yang menjadi rentetan kejadian yang terjadi pada satu hari, dan kilas balik serta penjelasan tentang tokoh yang terdapat dalam cerita.

1. Genre

Film ini menceritakan tentang tokoh utama yang sedang dirawat dirumah sakit, dimana ia memiliki keunikan seperti cincin – cincin yang digunakannya dan perilakunya yang menyusun sebuah domino di meja makan pasien. Cerita dijelaskan melalui musik dan narasi, dimana narasi tersebut akan menjelaskan tiga tokoh lain secara detail, satu demi satu. Setiap peran pada film memiliki fungsinya sendiri pada pesan utama yang akan disampaikan, dimana pada akhir cerita, sudut pandang tokoh akan kembali ke tokoh utama yang berada di rumah sakit. Seluruh rentetan kejadian yang dijelaskan akan diperlihatkan kembali dengan penjelasan verbal dari tokoh utama, menjelaskan tentang sebab-akibat dari perilaku yang dilakukan setiap peran. Dari pemaparan diatas, penulis memilih genre drama yang memperlihatkan konflik, maupun penyebab konflik itu sendiri dari masing – masing tokoh yang saling berhubungan dalam cerita.

2. Pendekatan Visual

Penulis ingin memberikan kesan visual hubungan antar individu dan individu lainnya secara deskriptif. Dimana setiap peran pada film memiliki porsinya sendiri pada cerita, seperti pekerjaan, usia, dan kegiatan sehari – hari yang dilakukan. Perilaku masing peran tersebut lah yang menjadi penghubung antar tokoh dengan kejadian yang terjadi di cerita utama, dan konflik akan dibantu melalui visual kilas balik dari setiap tokoh tersebut.

Tokoh Denny sebagai peran utama sebenarnya memberikan dampak kerugian paling kecil pada cerita, namun, ia yang menerima kerugian paling besar. Denny yang kehilangan Dhea karena kesalahan ayah Dhea sendiri, menanggung semua tuduhan yang diberikan pada dirinya. Hal ini dijelaskan melalui visual Denny yang menceritakan rentetan kejadian pada domino yang disusunnya.

Penulis ingin memberikan kesan kesendirian dan kesedihan melalui visual ruang pasien yang hanya diisi oleh Denny dan sedang menyusun domino dengan keadaan lesu. Domino akan disusun 8 buah secara berjajar, dengan maksud setiap susunan menunjukkan tokoh dan perilakunya.

3. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam film fiksi ini adalah pendekatan naratif, dimana semua proses diceritakan melalui narasi pemain utama dan tempo musik pada film. Pendekatan verbal yang digunakan narator sendiri menggunakan bahasa baku. Bahasa baku digunakan karena memberikan kesan yang serius pada cerita, dan dapat lebih mudah dipahami oleh setiap kalangan masyarakat. Penggunaan narasi dalam cerita sendiri berfungsi untuk memperkuat dan memperjelas visual yang diberikan pada film.

4.1.3. Konsep Film

Film adalah salah satu media untuk menyampaikan edukasi dan informasi serta sindiran yang bisa diterima sebagai hiburan. Dimana dalam film ini banyak aspek yang disindir, walaupun pesan yang disampaikan dalam cerita dapat disimpulkan sendiri oleh penonton. Beberapa aspek yang disindir diantaranya adalah, COVID – 19 yang menjadi subjek utama pada cerita, dimana banyak dari kalangan masyarakat yang kurang peduli terhadap protokol yang berlaku, sehingga menimbulkan lonjakan penularan COVID – 19 yang tak kunjung usai. Selain itu, terdapat sindiran kecil kepada para pembuat konten yang menjadi salah satu faktor masyarakat meremehkan keberadaan COVID -19 itu sendiri, seperti adanya teori konspirasi, informasi palsu, dan sebagainya. Lalu, sindiran terhadap beberapa orangtua yang terkadang tidak mendengarkan apa yang disarankan oleh anaknya sendiri, hal ini berhubungan dengan budaya kognitif, dimana perubahan perilaku atau yang biasa disebut dengan new normal sulit untuk ditanamkan ke dalam pola pikir masyarakat sebelumnya. Adapula, sindiran tentang masyarakat modern yang menggambarkan bahwa saat ini hal – hal seperti seks bebas sudah tidak dianggap tabu bagi sebagian kalangan.

4.1.4. Konsep Penyutradaraan

Konsep penyutradaraan yang digunakan dalam film ini adalah penjelasan masing tokoh dan perilakunya melalui efek mekanikal. Efek mekanikal atau yang biasa dikenal dengan efek domino adalah suatu reaksi berantai yang dihasilkan saat satu peristiwa menimbulkan serangkaian peristiwa serupa. Dimana setiap tokoh pada film memiliki perannya sendiri yang akan berdampak pada satu sama lainnya, dan diceritakan secara berurut melalui pengenalan, aktivitas, dan rentetan kejadian yang terjadi dalam satu tempo, lalu diakhiri dengan resolusi akhir. Rentetan cerita yang disusun secara berurut tersebut, dirancang untuk menjelaskan pesan tentang hubungan antar manusia, dimana manusia akan mendapatkan timbal balik dengan perilaku yang dilakukannya. Pesan tersebut disampaikan melalui gambaran masing – masing tokoh dan perilakunya yang saling berhubungan antar satu sama lain. Lalu, akan diperjelas melalui pesan yang disampaikan langsung oleh Denny beriringan dengan kilas balik yang dimunculkan dalam visual cerita.

4.2. Hasil Perancangan

4.2.1. Pra Produksi

Pada tahap ini penulis selaku sutradara bekerja sama dengan penata kamera dan desainer produksi untuk membahas ide, lokasi, properti dan pengambilan gambar yang akan digunakan untuk proses produksi.

4.2.2. Produksi

Perancang memiliki peran sebagai sutradara. Dalam tahapan produksi, perancang bekerjasama dengan para kru untuk membuat rundown, perincian alat dan total biaya produksi.

4.2.3 Pasca Produksi

Perancang selaku sutradara sekaligus editor berperan langsung menentukan cut to cut serta pemberian efek pada film. Selain itu, perancang menentukan musik dan audio yang akan digunakan pada film. Proses editing pada film dilakukan dalam beberapa tahap, berikut tahap tahap yang dilakukan selama proses editing berlangsung.

a. Cut to Cut

Tahap pertama yang dilakukan yaitu memilih klip video dan menyesuaikannya dengan tempo narasi yang telah direkam.

b. Transisi dan Color Correcting

Tahap Kedua yang dilakukan yaitu, memberikan beberapa efek transisi dan masking pada video, lalu menyesuaikan warna antar klip satu dan lain.

c. Grading dan Musik

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu, memberikan tambahan warna serta musik pada visual film yang bertujuan untuk memperkuat suasana yang digambarkan pada cerita.

5. Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Penulis melakukan penelitian mengenai pandemi COVID – 19 dikarenakan masih banyak dari kalangan masyarakat yang tidak mengikuti protokol yang berlaku. Lalu, penulis mendapatkan informasi bahwa masyarakat kurang peduli dengan keadaan pandemi COVID – 19 didukung oleh pola pikir masyarakat itu sendiri dan informasi palsu yang beredar. Hal ini menimbulkan lonjakan penyebaran virus yang terus bertambah.

Sebagai seorang sutradara dalam perancangan ini, penulis memiliki tanggung jawab dalam pembuatan cerita yang dapat memberikan informasi dan edukasi yang tepat, tanpa menyinggung pihak tertentu. Dalam pembentukan visual film fiksi ini, penulis menggunakan pendekatan naratif dengan alur yang disusun dalam 5 babak, dimana masing – masing babak menceritakan rentetan tokoh yang berbeda, sebagai peran yang membantu memperjelas pesan pada babak terakhir.

Film Fiksi berjudul ‘Bermula’ ini dirancang untuk menyampaikan bahwa manusia saling memiliki keterkaitan antar satu sama lainnya, yang dijelaskan berdasarkan susunan domino pada cerita. Dimana manusia akan mendapatkan dampak yang negatif apabila mereka melakukan hal yang negatif pula. Cerita dikemas sedemikian rupa, diharapkan, agar penonton mengambil kesimpulan berdasarkan visual yang diberikan pada film, dimana didalamnya terdapat informasi, edukasi dan sindiran.

REFERENSI

Buku:

1. Effendy, Onong Uchjana. 1986. Dimensi – Dimensi Komunikasi. Bandung: Rosda Karya
2. Himawan, Pratista. 2008. Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka
3. Dennis, Fitryan G. 2008. Bekerja Sebagai Sutradara. Jakarta: Penerbit Erlangga
4. Sutisna, Icam dan Laiya, Sri Wahyuningsi. 2020. Metode Pengembangan
5. Kognitif Anak Usia Dini. Gorontalo: UNG Press Gorontalo
6. Javandalasta, Pasca. 2011. 5 Hari Mahir Bikin Film. Surabaya: Java Pustaka Group
7. Suliha. 2002. Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan. Jakarta: EGC
8. Setiadi. 2013. Konsep dan Praktik Penulisan Riset Keperawatan. Yogyakarta: Graha Ilmu
9. Goodenough, Ward H. 1957. Cultural Anthropology and Linguistics. Washington DC: Georgetown Univ. Press
10. Bouman, Pieter Jan. 1970. Ilmu Masyarakat Umum : Pengantar Sosiologi. Jakarta: Pembangunan
11. Amiruddin. 2010. Pengantar Metode Penelitian Hukum. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
12. Horton, Paul B., dan Chester L. Hunt. 1993. Sosiologi, Jilid 1 Edisi Keenam, (Alih Bahasa: Aminuddin Ram, Tita Sobari). Jakarta: Penerbit Erlangga
13. Shannon, Thomas A. Method in Ethics: A Scotistic Contribution.
14. Budianta, Melani, dkk . Membaca sastra: pengantar memahami sastra untuk perguruan tinggi. Magelang: Penerbit IndonesiaTera

Jurnal:

1. Anshari, Irham Nur (2014). Sistem Klasifikasi dalam Pemutaran Film: Studi Kasus Klasifikasi Film di Kinoki. Jurnal Ilmu Sosial dan Politik, 17(3), 220-235
2. Tejokusomo, Bambang (2014). Dinamika Masyarakat Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 3(1), 38 – 43. Malang: Universitas Negeri Malang.
3. Raharjo, Sabar Budi. Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 16(3).
4. Tanto, Handi tris (2013). Sistem Bawon Di Desa Mungseng Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung. S1 thesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ma’u, Dahlia Haliah dan Nur, Muliadi (2018). Upaya Menemukan Hukum dari Realitas Publik. Jurnal Paradigma Hukum Sosiologis.

6. Aditya, Rizal (2021). *Filosofi Informasi*.
7. Prayogi, Ryan dan Danial, Endang (2016). *Pergeseran Nilai-Nilai Budaya Pada Suku Bonai Sebagai Civic Culture Di Kecamatan Bonai Darussalam Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau*. Jurnal S1, 23(1). Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
8. Fakhri, Ratna Andita (2018). *Madzab – Madzab Antropologi*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
9. Priyanto, Rahmat, Didin Syarifudin, Sopa Martina (2018). *Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampung Tulip*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 32-38.
10. Buulolo, Irwan Sistim (2019). *Determinan Kinerja Tenaga Perawat Di Wilayah Kerja Puskesmas Plus Lahusa Kabupaten Nias Selatan Tahun 2019*. S2 Thesis.
11. Winengsih, Ayu (2016). *Pengaruh Penerapan Akuntansi Pertanggungjawaban dan Teknologi Informasi Terhadap Pengendalian Biaya (Survey pada Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Tirtawening Kota Bandung dan Tirta Raharja Kabupaten Bandung)*. S1 Thesis, Fakultas Ekonomi Unpas.
12. Khasanah, Atun dan Drs. Suwarno, SH, M.Pd (2017). *Implementasi Bimbingan Antara Sekolah Dan Orangtua Pada Siswa Agresif Kelas 2 SD Muhammadiyah 19 Kemlayan Tahun 2016/2017*. S1 Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
13. Kurniawan, Go Albert (2017) *Usulan Perancangan Metode 5s (Seiri, Seiton, Seiso, Seiketsu, Shitsuke) Pada Sumber Sejahtera Pratama Semarang*. S1 Thesis, Unika Soegijapranata Semarang.
14. Utari, Weni, Arneliwati, Riri Novayelinda (2014). *Efektifitas Pendidikan Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Keluarga Tentang Infeksi Saluran Pernapasan Akut*. Riau: Universitas Riau
15. Fathurizki, Agistian dan Malau, Ruth Mei Ulina (2018). *Pornografi Dalam Film: Analisis Resepsi Film “Men, Women & Children”*. ProTVF, 2(1), 19-35, Universitas Telkom.
16. Dwiyan, Muhammad Bayu (2014). *Bullying Dalam Film (Analisis Isi Film Langit Biru Karya Lasja F. Susatyo)*. Jurnal S1. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
17. Indri Yulianti (2013). *Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Romantis Berjudul "Karena Kamu..."*. Jurnal S1. Surabaya: Sekolah Tinggi Manajemen Informasi Komputer Surabaya
18. Andri, Wibowo (2012). *Problematisasi Sosial Dalam Naskah Drama Maria Magdalena Karya Friedrich Hebbel: Kajian Sosiologi Sastra*. S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
19. Cintya, Rukma Baswara (2017). *Kreatifitas Sutradara Dalam Film Dokumenter Goresan Sejarah Masjid Menara*. Skripsi, Fakultas Ilmu Komputer.
20. Xiao, Angeline (2018). *Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi*,
21. *Teknologi, Masyarakat*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.
22. Intania, Inas Pramestiarani (2019). *Penyutradaraan Film Fiksi Dear Darling tentang Ujaran Kebencian Di Instagram Terhadap Wanita Pengguna makeup*. Jurnal S1. Bandung: Telkom University.
23. Belasunda, Riksa, Acep Iwan Saidi, Imam Sujudi (2014). *Hibriditas Medium pada Film Opera Jawa Karya Garin Nugroho sebagai Sebuah Dekonstruksi*. Journal of Visual Art and Design, 6(2), 108-129.
24. Hendiawan, Teddy (2016). *Wacana Seksualitas Poskolonial Pada Teks Naratif Film Sang Penari*. Journal Pantun, 1.
25. Machfiroh, Runik. (2011). *Revitalisasi Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Pengembangan Budaya Lokal: Studi Kasus Budaya Macapat di Kota Surakarta*. S2 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.