

Metode penyutradaraan Senoaji Julius dalam produksi film pendek anak

Lukas Deni Setiawan¹, Emmanuel Kurniawan²

¹Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

²Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini membahas metode penyutradaraan film pendek anak. Film pendek anak menjadi salah satu alternatif tontonan anak di tengah masih langkanya film anak di bioskop. Sebagai alternatif, film pendek anak ini pun masih belum banyak dilirik untuk diproduksi oleh para sutradara film. Di ranah lokal, salah satu sutradara film, yaitu Senoaji Julius, yang secara konsisten telah melahirkan lima (5) film pendek anak selama kurun waktu 9 tahun terakhir patut untuk dikaji lebih jauh. Dinamika perbincangan mengenai film anak, film pendek dan rentang perhatian anak, serta peran sutradara dalam produksi film menjadi referensi utama pembahasannya. Metode penyutradaraan Senoaji Julius merupakan kasus yang didekati secara kualitatif untuk menghasilkan data mendalam dan memunculkan temuan yang khas. Sedangkan mengenai teknik pengumpulan data, penelitian ini menggunakan *focus group discussion* (FGD), wawancara mendalam, dan observasi. Sementara itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan metode yang digunakan Senoaji Julius dalam memproduksi lima film pendek anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran sutradara sentral dalam setiap tahap produksi film pendek anak. Peran sentral dari seorang sutradara yang memiliki orientasi pada kebutuhan anak mampu mengeksplorasi potensi anak, menjaga proses produksi film ramah anak, dan membangun kolaborasi suportif berbagai pihak yang terlibat dalam produksi film. Namun demikian, kekhasan tersebut mendapat tantangan apabila bertemu dengan pihak-pihak yang memiliki orientasi berbeda. Sedangkan fokus pada produsen film menuntut penilaian khas yang mempertimbangkan penguatan agensi yang terlibat dalam proses produksinya.

Kata-kata Kunci: Film pendek anak; kolaborasi; produksi film; ramah anak; sutradara

Senoaji Julius' Directing Method in Children's Short Film Production

ABSTRACT

This study discusses directing method in children short films production. Children short films are alternative for children's shows among the scarcity of children's films in cinemas. As an alternative, children short films are not widely chosen to be produced by film directors. In the local area, Senoaji Julius, one of the film directors who have consistently produced five (5) children short films over the last 9 years, deserves a further study. The dynamics discussion regarding children films, short films, children attention span, and roles of the director in film production are the main references for the study. Senoaji Julius's directing method is a case that is approached qualitatively to gain data deeply and bring up typical findings. Meanwhile, the purpose of this study is to explain the method used by Senoaji Julius in five children's short films production. The result shows that the director has a central role in every stage of children short films production. The central role of the director whose orientation towards children's needs is exploring children's potential, maintaining child-friendly film production process, and building supportive collaboration between various parties involved in film production activities. However, these specific roles are challenged when dealing with different orientation parties. Whereas a focus on film producers demands a distinctive assessment that considers strengthening the agencies involved in the production process.

Keywords: Child-friendly; children short film; collaboration; director; film production

Korespondensi: Lukas Deni Setiawan, M.A. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Jl. Babarsari No. 6, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281. Email: deni.setiawan@uajy.ac.id

Submitted: June 2021, **Accepted:** April 2022, **Published:** April 2022

ISSN: 2548-687X (printed), ISSN: 2549-0087 (online). Website: <http://jurnal.unpad.ac.id/protvf>

PENDAHULUAN

Jumlah film anak produksi dalam negeri minim. Sejak film nasional pertama kali dibuat pada 1926, produksi film anak rata-rata hanya satu judul setiap tahunnya, terpaut jauh dari jumlah film dewasa termasuk film bergenre horor (Filmindonesia.or.id, 2019). Data Lembaga Sensor Film (LSF) sejak Januari 2017–Maret 2018 menguatkan data tersebut. Jumlah film yang lulus tayang untuk semua umur hanya sekitar 10 persen dari total film yang diproses. Pengamatan yang dilakukan terhadap film produksi dalam dan luar negeri ini mengindikasikan keengganan para sineas memproduksi film untuk anak-anak (Rosalia, 2018).

Minimnya jumlah film anak tersebut makin kentara jika dibandingkan dengan jumlah anak di Indonesia yang pada tahun 2018 sudah mencapai lebih dari 80 juta jiwa. Apabila nasib aktivitas menonton anak kemudian digantungkan pada televisi, maka kondisi tersebut akan berbenturan dengan kritik tajam pengamat televisi pada program anak-anak. Beberapa tayangan anak di televisi masih mendapat teguran, sanksi, dan penghentian sementara oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI). KPI pun menengarai program-program anak yang materinya tidak cocok dan bahkan bertolak belakang dengan karakter anak, serta

Tabel 1 Perbandingan jumlah produksi film layar lebar di Indonesia berdasarkan genre dari tahun 1926 - 2019

Genre	Jumlah	Rata-rata per tahun	%
Horror	360	3.87	11.88
Action	449	4.83	14.81
Drama	2134	22.95	70.41
Film Anak	88	0.95	2.90

Sumber: <http://filmindonesia.or.id/movie#XKGZA9IzbcS>

hanya memenuhi selera nostalgia orang dewasa (Ira, 2019).

Anak-anak sebenarnya masih dapat berharap pada festival film anak di daerahnya. Namun, sebagian besar festival film anak tersebut juga tidak dapat mempertahankan konsistensi penyelenggaraan tahunannya. Festival-festival semacam ini menggantungkan aktivitasnya pada kemunculan film-film pendek anak yang sebagian besar diproduksi oleh para sineas muda lokal. Apabila jumlah produksi film pendek anak tersebut pasang-surut, maka demikian pula dengan penyelenggaraan festivalnya.

Minimnya produksi film anak lokal ini dipicu oleh dua hal. Pertama, pemahaman para sineas lokal yang mengisyaratkan bahwa membuat film bersama anak-anak itu sulit. Kedua, tidak banyak pendonor yang mau mendanai produksi film pendek anak (Setiawan & Puspita, 2019).

Beberapa kondisi di atas menuntun peneliti bertemu dengan sejumlah film pendek anak yang

diproduksi oleh para sineas yang berdomisili di Yogyakarta. Film-film pendek tersebut seolah-olah menjadi oase keringnya tontonan untuk anak. Walaupun jumlah film pendek anak ini masih sangat sedikit, peneliti mengidentifikasi adanya konsistensi produksi film pendek anak ini pada salah satu sineas lokal, yaitu Senoaji Julius. Senoaji Julius sudah menyutradarai lima film pendek anak dalam kurun 2012–2019. Suatu hal yang sejauh pengamatan peneliti belum pernah dilakukan sineas lain, baik di Yogyakarta maupun wilayah lain di Indonesia.

Konteks penelitian ini adalah fenomena film anak yang batasan istilahnya tidak mudah dirumuskan dan terus-menerus diperbincangkan (McCallum, 2018; Parry, 2013; Wojcik-Andrews, 2000). Beberapa pengkaji film mengaku kesulitan menentukan film tertentu masuk kategori film anak atau bukan. Selain itu, keputusan orang dewasa yang tinggal serumah dengan seorang anak memengaruhi hal-hal yang terpapar ke anak tersebut. Orang tua yang diharapkan dapat melakukan sensor mandiri terhadap tayangan anak juga tidak dapat melakukannya secara efektif, baik karena orang tua memiliki kesibukan atau aktivitas sendiri, maupun karena pengaruh tingkat pendidikan orang tua (Rusnawati, 2021).

Sementara itu, Wojcik-Andrews (2000) mencoba menggambarkan gagasan film untuk anak (*the idea of cinema for children*) melalui

enam perspektif, yaitu *personal*, *pedagogical*, *critical*, *textual*, *institutional*, dan *cultural*. Sedangkan Parry (2013), mengutip Bazalgette dan Staples, mengajukan definisi film anak dengan mempertimbangkan hubungan antara anak-anak dan orang dewasa. Film anak didefinisikan sebagai film yang menawarkan sudut pandang anak. Anak-anak memiliki ruang untuk mengatasi persoalannya sendiri, baik saat orang dewasa hadir maupun absen.

Sedangkan film pendek, berdasarkan festival-festival film, adalah film berdurasi satu menit hingga 60 menit. Batasan durasi film pendek kemudian menjadi cair. Dengan melihat bervariasinya batasan durasi ini, beberapa komunitas film dan festival kemudian membuat kategori lebih khusus, misalnya kategori *shorts short* untuk film berdurasi di bawah lima menit (bahkan satu menit), dan kategori *novellefilms* atau *moyen metrage* untuk film berdurasi 20-45 menit (Felando, 2015). Dari isi dan muatan film, tidak ada perbedaan mendasar antara film pendek dengan *feature film*. Secara garis besar film pendek juga mengikuti rumusan tiga babak, namun dengan intensitas dan kompleksitas yang berbeda dengan *feature film* (Liu, 2021). Film pendek juga bukanlah *feature film* yang dipendekkan. Jika *feature film* ibarat novel atau simponi, maka film pendek ibarat cerita pendek, puisi, atau sepotong lagu. Bukan hanya persoalan perbedaan durasi, tetapi juga

persoalan perbedaan tujuan. Mempertahankan *unity* atau kesatuan yang koheren dalam pikiran dan imajinasi juga merupakan kekuatan film pendek. Satu cerita yang berfokus pada satu peristiwa, karakter, situasi, atau momen, tanpa subplot, sedikit pemeran, dan dalam waktu singkat. *Compactness*, menurut Anton Chekov; atau *micro-dramaturgi*, menurut Eisenstein (Felando, 2015). Dengan demikian, film pendek memiliki peluang untuk menyampaikan gagasan secara khusus dan tertentu. Sehingga wajar apabila di antara masifnya industri komersial televisi dan sinema (*feature film*, baik di gedung bioskop maupun melalui TV kabel atau layanan berbasis internet), film pendek mendapatkan basis komunitas (Barker, 2021) dan digunakan terutama di dunia pendidikan, gerakan sosial, dan *news*. Di sinilah film pendek bersinggungan dengan pendidikan anak.

Durasi film pendek secara kebetulan sesuai dengan rentang perhatian anak terhadap objek atau aktivitas tertentu, yang dalam artikel ini definisi anak merujuk pada anak berusia sebelum tahap formal-operasional Piaget, atau di bawah usia 12 tahun (McLeod, 2018) yang memiliki rentang perhatian terbatas (Richter & Courage, 2017). Menurut APA (*American Psychological Association*), perhatian (*attention*) adalah kondisi terfokus dan menyadari kehadiran seperangkat informasi perseptual, serta kesiapan merespons stimulus (APA, 2020). Perhatian ini

bertambah seiring dengan bertambahnya usia (McLeod, 2018; Nizam & Lai-Chong, 2018). Melihat hal ini, maka film pendek merupakan media yang paling tepat ditonton oleh anak sesuai dengan durasinya, walaupun film pendek—seperti dijelaskan di atas—tidak *by design* merancang dirinya sebagai film anak.

Namun, bagaimanapun juga layak dicatat bahwa film pendek baik sebagai media yang ditayangkan untuk anak maupun sebagai media yang didedikasikan untuk anak tetap belum dapat keluar dari berbagai permasalahan yang mungkin tidak ditemui di *feature film*, apalagi jika dikaitkan dengan modernitas, budaya, agensi, dan ekonomi. Sinema memiliki hubungan yang paling jelas dengan modernitas sekaligus hubungan yang paling problematik dengan anak-anak (Kirkland, 2017). Media yang ditayangkan untuk anak, media yang dibuat untuk anak, media yang dikonsumsi anak, media yang merefleksikan kontinuitas tekstual dengan budaya tradisional anak, maupun media yang dipasarkan kepada anak, tidak ada yang tidak problematik (Kirkland, 2017). Dalam artikel ini, peran sutradara dalam mewujudkan film anak sesuai dengan idealismenya juga tidak kebal dari problematika ini.

Setiap produksi film memberikan kadar kontrol berbeda pada seorang sutradara. Meskipun demikian, sutradara biasanya tetap dianggap sebagai pimpinan kerja kreatif atau

manajer utama produksi sebuah film, serta supervisor dan penanggung jawab seluruh pekerjaan pembuatan film. Sebagian sutradara dianggap berada di bawah subordinasi studio atau rumah produksi besar atau bahkan disetir oleh visi seorang produser. Namun, ada pula sutradara yang konsisten dengan kerja-kerja kreatif mereka yang unik dan telaten mengembangkan atau mengasah keahlian mereka, sehingga muncul kekhasan dalam setiap film yang mereka produksi dan menjadikannya seorang *author (auteur)* untuk film-filmnya (Corrigan & White, 2012).

Sutradara adalah salah satu person yang terlibat di hampir semua tahapan proses produksi film. Menurut, Bordwell et al. (2017), kebanyakan film melalui empat tahap proses produksi, yaitu (1) *scriptwriting and funding*, (2) *preparation for filming*, (3) *shooting*, dan (4) *assembly*.

Riset mengenai film pendek anak di Indonesia jarang dilakukan, baik oleh akademisi dalam negeri maupun peneliti asing yang sering meneliti fenomena film di Indonesia. Peneliti film anak lebih sering melihat isu fenomena film bioskop skala nasional dibandingkan film pendek anak yang tayang di daerah. Misalnya, beberapa penelitian berfokus pada film panjang dan komersial (Nafisah & Tjahjani, 2020; Noorman & Nafisah, 2016; Syamaun, 2019; Wibawa, 2016), wacana anak dan kekerasan

(Rusdiarti, 2018), dan representasi anak dalam film (Wibawa, 2020).

Apresiasi khusus untuk Satria Wibawa yang telah meneliti hubungan antara film dan anak-anak sejak lebih dari 10 tahun yang lalu. Tesis Wibawa (2008) berfokus pada representasi anak dalam empat film besutan sutradara Garin Nugroho, yaitu *Surat untuk Bidadari* (1993), *Aku Ingin Menciummu Sekali Saja* (2000), *Rindu Kami Padamu* (2004) dan *Daun di Atas Bantal* (1997). Temuan riset tersebut menunjukkan bahwa keempat film layar lebar yang memang tidak khusus dibuat untuk anak-anak itu tidak mewakili gagasan anak-anak tentang diri mereka sendiri. Analisis teks film-film tersebut menghasilkan dua gagasan kunci: pertama, posisi Garin Nugroho sebagai *auteur*, dan kedua, cara sang sutradara merepresentasikan anak-anak untuk menunjukkan pandangannya melawan wacana *mainstream* tentang anak-anak di Indonesia (Wibawa, 2008).

Sementara itu, tesis doktoral Wibawa berfokus pada analisis film fiksi yang menempatkan tokoh anak sebagai narasi utama. Film-film tersebut dibuat di Indonesia mulai dari masa penjajahan Belanda dan Jepang (1926-1943), masa awal negara-bangsa Indonesia (1945-1965), masa Orde Baru (1966-1998), hingga masa Reformasi (1999-sekarang). Tesis tersebut menemukan bahwa “walaupun perubahan gagasan tentang Indonesia sebagai

bangsa terlihat di sepanjang sejarah perfilman Indonesia, karakter anak dalam film Indonesia secara konsisten direpresentasikan sebagai model bagi Indonesia sebagai bangsa” (Wibawa, 2018).

Literatur-literatur tersebut sangat penting untuk penelitian ini. Namun, referensi film pendek anak lokal, khususnya dalam konteks Indonesia, masih jarang muncul di buku, dokumen, atau bahkan jurnal ilmu komunikasi dan film. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi pionir dan pendorong tumbuhnya wacana dan kajian lain mengenai fenomena perfilman Indonesia khususnya di ranah film pendek anak lokal. Tujuan riset ini adalah menjelaskan metode yang digunakan Senoaji Julius dalam memproduksi lima film pendek anak dari tahun 2012-2019 untuk menyiasati keterbatasan-keterbatasan pemenuhan kebutuhan memproduksi media yang ramah anak.

METODE PENELITIAN

Sumber data utama kajian ini adalah Senoaji Julius, sutradara dari Yogyakarta yang sejak 2012 hingga 2019 telah menyutradarai 5 (lima) film pendek anak, yaitu *Boncengan* (2012), *Gazebo* (2013), *2B* (2014), *Jenang Keju* (2015), dan *Ciplukan* (2019). Penelitian ini dilakukan di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) pada

tahun 2018 hingga 2020 karena aktivitas utama Senoaji Julius serta lokasi produksi kelima film tersebut ada di Yogyakarta. Informan lainnya adalah kru produksi, pemain, dan *stakeholder* seperti lembaga pemerhati anak, sekolah, dan masyarakat yang tinggal di seputar lokasi syuting. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif supaya memungkinkan ditemukannya pandangan maupun sudut pandang baru yang tidak selalu sama dengan teori atau rujukan pustaka (Creswell, 2015), serta mengakomodasi lokalitas, alasan keseharian, dan hal-hal lain yang dialami oleh subjek penelitian. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *dialogic validity*, dengan prinsip *truthfulness*, *polyvocality*, dan *self-reflexivity* (Saukko, 2003).

Penelitian ini dirancang menggunakan pandangan (*worldview*) pragmatisme yang lebih memandang konsekuensi atas aksi-aksi, berpusat pada problem, plural, dan sesuai dengan praktik yang dilaksanakan di lapangan. Dengan mempertimbangkan tujuan penelitian ini dan pendekatan kualitatif yang digunakan, maka *strategy of inquiry* yang digunakan adalah studi kasus. Strategi tersebut diharapkan bukan hanya dapat mendeskripsikan metode penyutradaraan subjek, tetapi juga menjelaskan hal-hal yang melatarbelakangi metode penyutradaraan tersebut, termasuk di dalamnya capaian pribadi, harapan, tantangan, dan keinginan subjek.

Metode pengumpulan data penelitian

ini dilakukan dengan empat cara. *Pertama*, observasi terhadap karya-karya Senoaji Julius melalui kegiatan *screening* yang dilaksanakan antara akhir tahun 2018 hingga awal tahun 2019 dan observasi atas kegiatan produksi film *Ciplukan* yang dilaksanakan pada 1 September 2018. *Kedua*, wawancara mendalam (*in-depth interview*) terhadap Senoaji Julius (28 Oktober 2018 dan 20 November 2019) dan beberapa informan lainnya secara *purposeful sampling*. Informan lain yang diwawancarai secara mendalam adalah Wiji (Sanggar Cantrik dan Yayasan Sumbu Pakarti, 16 Desember 2019), Sura (aktor, 7 Desember 2019), Agus (produser *Ciplukan*, 1 September 2018), dan Yoga (kepala sekolah, 1 September 2018). *Ketiga*, diskusi kelompok terarah (*focused group discussion/FGD*) dengan peserta beberapa sineas atau *filmmaker* Yogyakarta yang kerap bekerja sama dengan Senoaji Julius, dilaksanakan pada 25 November 2019. *Keempat*, studi pustaka berupa pembacaan dan penelusuran literatur dan referensi yang berhubungan dengan film dan perfilman, terutama buku, jurnal, berita, dan dokumen lain yang berhubungan dengan film pendek anak, sutradara dan penyutradaraan, serta produksi film. *Output* aktivitas berupa deskripsi dan paparan studi pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode penyutradaraan film anak

Senoaji Julius dilatarbelakangi oleh penyebab internal dan eksternal. Penyebab internal yang melatarbelakangi adalah motivasi dan alasan pribadi untuk menjadi sutradara film anak, sedangkan penyebab eksternal berupa (i) interaksi dengan *stakeholder* dalam proses produksi film anak, dan (ii) hambatan atau tantangan yang dihadapi dalam produksi film pendek anak.

Sebelum membuat film pendek anak pertamanya, Senoaji Julius mengamati bahwa tontonan anak yang beredar melalui media, baik dalam *platform* film maupun televisi, hanya mengandung sedikit muatan lokal, dan banyak di antaranya bukan untuk konsumsi anak. Pembangunan cerita dan gaya bertuturnya pun khas milik orang dewasa.

Fenomena ini mendorong Senoaji Julius (yang sebelumnya sudah terlibat dalam produksi film sebagai asisten sutradara dan penulis skenario) untuk menyutradarai film pendek yang ditujukan untuk khalayak anak-anak. Atas permintaan Sanggar Cantrik (salah satu lembaga pemerhati anak di Yogyakarta), Senoaji Julius menyutradarai film pendek anak pertamanya berjudul *Boncengan* (2012). Pengalaman pertama membuat film pendek ini membuat Senoaji Julius berkenalan dengan tantangan dalam berinteraksi dengan anak-anak, sekaligus turut mengamati pengaruh media bagi anak. Hal ini mendorongnya untuk

Tabel 2 Detail Data Informan Wawancara Mendalam dan FGD

Metode Pengumpulan Data: Wawancara Mendalam				
	Nama Informan	Data Informan	Lokasi	Tanggal
1.	Senoaji Julius	Subjek utama penelitian; Sutradara dan penulis naskah lima film pendek anak.	Yogyakarta	Minggu, 28 Oktober 2018 Rabu, 20 November 2019
2.	Wiji	Produser eksekutif dan pimpinan yayasan mitra yang menginisiasi produksi dan pemutaran film pendek anak.	Yogyakarta	Senin, 16 Desember 2019
3.	Sura	Pemain dan kru film lokal yang kerap menjadi pemain dan kru dalam film pendek anak karya Senoaji Julius.	Yogyakarta	Sabtu, 7 Desember 2019
4.	Agus	Produser dalam produksi film pendek anak berjudul "Ciplukan".	Gunungkidul, DIY	Sabtu, 1 September 2018
5.	Yoga	Kepala Sekolah SD Karanggumuk, Kabupaten Gunungkidul, DIY.	Gunungkidul, DIY	Sabtu, 1 September 2018
Metode Pengumpulan Data: FGD				
6.	Kelik Wawie Yopi Nugroho Agus Candra	Sineas lokal yang kerap kali bekerja sama dengan Senoaji Julius dalam produksi film pendek anak, beberapa film panjang untuk layar lebar, dan Iklan Layanan Masyarakat (ILM).	Yogyakarta	Senin, 25 November 2019

Sumber: Olahan Peneliti, 2020

memproduksi film pendek anak berikutnya.

"Ya kalau awalnya sih hanya niat ingin menambah variasi tontonan, memperkaya *aja*. Tapi kemudian setelah melakukan, setelah terlibat langsung itu ada apa ya, ada situasi produksi yang berbeda, ada semangat yang berbeda Dan itu membuat saya rasanya kok terus-menerus ya bikinlah, bikin, ya setahun bikin satu *gitu*." (Senoaji Julius, sutradara, wawancara, 28 Oktober 2018).

Sebagai lembaga yang memiliki perhatian pada pendidikan karakter anak, Sanggar Cantrik mensyaratkan agar anak-anak dampingannya—yang bukan aktor profesional—menjadi pemain dalam film pendek. Menghadapi hal ini, Senoaji Julius menciptakan metode latihan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak sekaligus membawa nilai-nilai pendidikan karakter.

Metode tersebut membuat anak-anak belajar mandiri dan menggali potensi diri sendiri. Hal ini sejalan dengan misi Sanggar Cantrik dalam aktivitas pendampingannya (Wiji, Sanggar Cantrik & Yayasan Sumbu Pakarti, wawancara, 16 Desember 2019). Dalam praktiknya, lokasi syuting pun adalah tempat anak-anak bersekolah atau bermain sehari-hari.

Dalam rangka mengatasi keterbatasan pendanaan Sanggar Cantrik untuk produksi film pendek berdurasi 15-20 menit, Senoaji Julius dan tim produksinya menyiasati dengan memodifikasi aktivitas produksi film yang berimplikasi pada aktivitas di setiap tahap produksi, misalnya pada tahap penulisan

skenario, pencarian lokasi, akomodasi pemain dan kru, serta durasi syuting. Bahkan karena keterbatasan dana, maka sedapat mungkin *shooting days* sesedikit dan seefektif mungkin. Akibatnya, waktu latihan diperpanjang dan dipersiapkan serapi mungkin. Hal ini berpengaruh pada gaya penyutradaraan yang menuntut perencanaan produksi yang matang, sehingga sedapat mungkin mengurangi improvisasi pada saat syuting, walaupun ruang improvisasi selalu ada.

Kerja sama dengan Sanggar Cantrik membuat Senoaji Julius mendiskusikan dan mengkompromikan tema cerita dan nilai-nilai yang dapat dibawa dalam film dengan para fasilitator Sanggar Cantrik. Senoaji Julius dinilai mampu menyerap inspirasi dan menangkap temuan yang diperoleh fasilitator tersebut. Hal ini menjadi bekal Senoaji Julius dalam menyutradarai film-film anak selanjutnya, bahkan kemampuan tersebut mendorong Senoaji Julius menulis sendiri skenario filmnya. Kondisi ini membuat sutradara memiliki keleluasaan menerjemahkan skenario-skenario tersebut menjadi film. Dalam membuat skenario, inspirasi tema dapat datang dari diskusi, namun alur cerita diciptakan oleh Senoaji Julius. Ingatan masa kanak-kanak, riset, dan pengamatannya tentang perilaku anak-anak di sekitarnya menjadi dasar utama penciptaan tersebut.

Pengalaman menonton film pendek bersama anak-anak, pengalaman berinteraksi, dan pengamatan terhadap perilaku anak-anak menyumbang gagasan-gagasan Senoaji Julius dalam menentukan tema serta skenario cerita film-film anak berikutnya, seperti *Gazebo* (2013) dan *2B* (2014). Namun, skenario juga bisa berubah, misalnya karena jumlah murid yang tidak sesuai atau keinginan kepala sekolah agar setiap anak mendapat peran. Hal ini diasiasi Senoaji Julius dengan menambahkan peran ekstra pada beberapa adegan supaya semua anak dapat terlibat dan muncul di layar.

Sebagai sutradara film pendek dengan segala keterbatasan dukungan produksinya, Senoaji Julius juga berperan sebagai *casting director*. Dalam hal ini, anak-anak yang dipilih bukanlah anak-anak yang sudah jago dan memiliki pengalaman berakting, namun anak-anak yang berkomunitas atau bersekolah (Sekolah Dasar) di daerah setempat. Lokasi produksi film ini disepakati bersama lembaga pemerhati anak yang daerah dampungannya tersebar di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dengan latar belakang tersebut di atas, Senoaji Julius mengembangkan metode penyutradaraan yang unik. Pada dasarnya, metode ini mempertemukan tuntutan produksi film dengan kondisi di lapangan, termasuk keterbatasan-keterbatasan yang ada. Dalam metode tersebut, Senoaji Julius mengenalkan

anak-anak dengan dunia keaktoran dari dasar melalui pendekatan permainan. Pendekatan ini mengembalikan sebuah peran dalam film seperti citra diri anak-anak itu sendiri, yaitu citra mereka sehari-hari. Proses tersebut dimasukkan dalam latihan yang dimulai dengan tahap pengenalan. Sejak pertama bertemu, Senoaji Julius ingin mengenali anak-anak melalui cara *tos* mereka, bukan berjabat atau cium tangan. *Tos* ini dapat membuatnya memperoleh informasi awal anak mana yang energinya lebih atau kurang dari yang lain. Setelah itu, Senoaji Julius duduk atau jongkok di sebelah anak yang energi *tos*-nya sama kuat dengannya.

“Kalau saya *ngajak ngobrol* dia *ngobrolin* orang lain. Misalnya gini, ‘o itu temanmu yang namanya Agus itu kelas tiga *toh?* *Ngawur kae dudu* Agus *yo*, lah saya memang *ngawur*. Itu *kae dudu* kelas telu *yo*.’ Itu yang menyebabkan kita langsung bisa terlibat dalam obrolan karena *ngobrolin* orang lain dan *nggak face to face*. Kita hanya butuh lima menit kok *ngobrolin* apa *sampe* anak ini merasa kita adalah bagian dari kawanannya.” (Senoaji Julius, sutradara, wawancara, 29 November 2019).

Tahap berikutnya adalah belajar keaktoran sekaligus *casting* yang dibungkus dalam permainan. Anak-anak didorong untuk menggali dan menunjukkan kemampuannya dalam berakting, sehingga teman-temannya sendiri nanti yang akan dapat menentukan teman mana yang pas memerankan tokoh tertentu. Dalam proses permainan yang berlangsung kurang lebih 2-3 jam selama 7-10 pertemuan itu, dialog

yang ada dalam skenario dititipkan dalam kata-kata yang muncul dalam permainan itu hingga sampai waktunya tiba anak-anak sudah hafal dialognya.

Secara lebih khusus lagi, tahap belajar keaktoran ini juga dimodifikasi dalam rangka memfasilitasi anak-anak yang kemampuan membacanya rendah.

“Itu kalau siswa kelas 1, kelas 2, bahkan ada siswa kelas 3 itu belum bisa baca. ABCD itu belum bisa baca. Sehingga kalau di film ada proses *reading*, *maca* (membaca) itu ya *nggak* berlaku. Maka yang terjadi didongengi. Biasanya kita dongengi *aja*. Ini kita mau bikin cerita, ceritanya begini Memang ini deskriptif naratif. Biasanya saya sendiri yang cerita.” (Senoaji Julius, sutradara, wawancara, 29 November 2019).

Pengalaman berinteraksi secara intensif sebelum proses syuting berlangsung ini menambatkan kesan khusus pada beberapa pihak yang pernah bekerja sama dengan Senoaji Julius.

“Ini bagi anak-anak juga termasuk sekolah akting gratis karena yang dari nol *bener-bener* tidak tahu tentang seperti apa bermain film menjadi bermain film. Juga mereka menjadi lebih percaya diri ... Saya dengan guru-guru *sampe* heran, luar biasa bisa seperti ini. Kami para gurunya saja kadang wah ternyata bisa seperti itu anak-anak. (Yoga, kepala sekolah SD Karanggumuk, Gunungkidul, wawancara, 1 September 2018).

Metode itu pun terlihat sebagai gaya penyutradaraan yang berbeda dibanding sutradara film anak lain. Kekhasan gaya tersebut muncul saat syuting dan membuat atmosfer

syuting berbeda. Menurut salah satu informan yang menjadi pemain di setiap film anak karya Senoaji Julius, anak-anak yang bermain film itu sudah tidak perlu melihat naskah lagi saat syuting. Anak-anak terlihat santai dan bermain ke sana ke sini saat *break* syuting, namun begitu syuting mulai lagi mereka tidak disibukkan dengan naskah. Hal ini mestinya adalah buah dari *treatment* khusus yang dilakukan Senoaji Julius pada anak-anak tersebut selama praproduksi berlangsung (Sura, pemain film, wawancara, 30 November 2019).

Salah satu kekhasan dalam metode ini adalah bahwa anak-anak berlatih di tempat syuting nantinya berlangsung. Awalnya, hal ini demi mensiasati dana yang terbatas, tetapi akhirnya menguntungkan karena justru dapat menjaga agar *mood* anak-anak antara saat latihan dan syuting relatif sama. Anak-anak tidak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru saat syuting berlangsung. Oleh karena itu, Senoaji Julius juga mengajak beberapa kru untuk datang saat latihan supaya anak-anak dapat memahami bahwa nanti saat syuting tidak hanya ada satu-dua orang dewasa saja, tetapi banyak dan akhirnya sebagian sudah mereka kenal.

Anak-anak juga menjadi lebih percaya diri ketika pilihan lokasi syuting adalah *spot-spot* di kampung atau dusun mereka sendiri.

“Produksi kami, kalau syutingnya



Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2018

Gambar 1 Senoaji Julius Mengarahkan Anak-anak

di daerah Karanggumuk, ya SD-nya SD Karanggumuk Jadi lokasi dan pemainnya satu paket, jadinya *gitu*. Nah nanti kalau *udah* dilatihkan begitu, mereka sudah tahu apanya, syuting *ki* nganggo *action-cut*, *engko* syuting *neng* *kene* (nanti syutingnya di sini), latihan *neng* *kene*. Makanya *blocking*-nya, apanya, ya sudah terjadi pada waktu latihan. Sehingga saat syuting itu *udah* *nggak* ada, *nggak* ada apa ya, ya mereka hanya bermain seperti waktu latihan, *gitu* *aja*. *Udah* *nggak* ada kerumitan-kerumitan apa pun.” (Senoaji Julius, sutradara, wawancara, 20 November 2019).

Latihan yang panjang dan pemilihan lokasi di tempat tinggal pemain mengundang perhatian orang tua, guru, dan masyarakat sekitar. Bahkan, pihak-pihak tersebut nantinya juga menjadi salah satu pendukung kelancaran dan efektivitas saat syuting berlangsung, sehingga syuting dapat dilaksanakan hanya dalam 1–2 hari saja. Di film *Bocengan* (2012), syuting berlangsung dua hari, membutuhkan persiapan selama tiga bulan, dan latihan dengan Senoaji Julius berlangsung tiga minggu (Wiji,

Sanggar Cantrik & Yayaysan Sumbu Pakarti, wawancara, 16 Desember 2019).

Singkatnya, produksi film pendek anak karya Senoaji Julius menyesuaikan dengan kondisi dan situasi anak-anak, pemain, kru, dan lingkungan sekitar calon lokasi syuting. Film-film pendek anak ini mensyaratkan pendekatan dan metode produksi yang berfokus pada anak-anak. Oleh karena itu, desain produksi film yang ramah anak menjadi pilihan yang sulit ditawarkan. Senoaji Julius bersama para kru film yang secara konsisten bekerja sama dalam produksi film-film tersebut menjadi pendorong terlaksananya produksi film yang ramah anak. Desain produksi film tersebut dapat terlihat melalui observasi yang dilakukan pada syuting film *Ciplukan* (2019).

Dalam produksi film ramah anak ini, kru film didorong untuk menyesuaikan diri dengan kondisi anak-anak. Kru harus belajar berinteraksi dengan anak-anak, misalnya melalui bahasa yang digunakan saat berdialog dengan anak-anak maupun bahasa yang dipakai berkoordinasi antarkru. Bahasa teknis perfilman tidak banyak dipakai supaya anak-anak tidak merasa asing dengan kru dan proses produksi yang dijalannya. Bahasa yang dipakai sederhana, *treatment*-nya ramah anak, tidak tegang, membentak, dan menyalahkan (Kelik, kru film pendek anak, FGD, 25 November 2019). Kontrol diri menjadi salah satu kunci

pemain dewasa dan kru dalam berhadapan dengan anak-anak. Pemain dan kru dewasa harus malu kalau tidak sabar menghadapi anak-anak, dibandingkan dengan Senoaji Julius yang sudah banting tulang lebih lama dalam berinteraksi dengan anak-anak (Sura, pemain film, wawancara, 30 November 2019).

Selain itu, anak-anak mendapatkan pendampingan intensif dari pihak pemerhati anak untuk memastikan agar mereka tidak mendapatkan beban yang melebihi kemampuannya. Jadwal syuting pun disesuaikan dengan batas bermain anak-anak. Berkelindan dengan dana yang minim, sekaligus untuk menekan biaya pencahayaan, syuting dilakukan hanya saat hari masih terang dan anak-anak dipastikan tetap mendapatkan porsi istirahat yang cukup.

Desain produksi yang demikian tidak hanya membuat anak-anak tetap mendapatkan dunia bermainnya, namun juga mendorong orang tua dan masyarakat di lokasi syuting untuk mendukung proses tersebut dengan antusiasme tinggi, misalnya diwujudkan dengan membuat lokasi syuting tetap kondusif dan bahu-membahu dalam menyiapkan konsumsi dan akomodasi bagi kru dan pemain.

“Pihak sekolah sangat mendukung dan kami juga mengadakan pendekatan dengan masyarakat. Apalagi masyarakat, di antara masyarakat tersebut adalah para orang tua siswa yang akan berkegiatan dengan kami. Nah hal seperti ini sangat mendukung kami



Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2018

Gambar 2 Anak-anak Beristirahat di Sela-sela Syuting (kiri); Kepala Sekolah Turut Menyiapkan Konsumsi untuk Produksi Film (kanan)

dalam berproses dengan mereka.” (Agus, produser film *Ciplukan*, wawancara, 1 September 2018).

Bantuan warga tersebut diterjemahkan Senoaji Julius sebagai tingginya rasa memiliki warga terhadap proses produksi film-filmnya. Partisipasi warga tidak hanya membuat proses syuting berjalan lancar, namun juga meringankan beban keterbatasan dana produksi.

“Bahkan kayak di *Ciplukan* ini aja uangnya sebenarnya *nggak* banyak buat konsumsi, kan kami pesennya ke warga. Jadi kami *kan nginep* di rumah warga yang notabene adalah orang tuanya bapak kepala sekolah. Lah orang tuanya bapak kepala sekolah merangkul orang tuanya pemain-pemain ini. Mereka masak, mereka apa, *wo* jadi menunya mewah, *nggak* kayak menu *catering*, *menune koyo menune wong nduwe hajat ngono kaelah* (seperti menu orang punya hajat) Kami bahkan *nggak* pernah minta mereka buka tutup jalan, mereka yang nutup jalannya. ‘*Wis tenangno Mas ben syutingmu lancar*’. *Wo* ditutup jalannya. *Sing nutup* malah *wong kampung-e dewe ya to*.” (Senoaji Julius, sutradara, wawancara, 20 November 2019)

Gaya penyutradaraan dan desain produksi Senoaji Julius menjadi inspirasi bagi kolega-koleganya, baik para pemain, kru, pihak sekolah, maupun para pemerhati anak. Hal ini teridentifikasi kuat melalui FGD yang dilakukan peneliti bersama pada kru film yang pernah bekerja sama dengan Senoaji Julius, baik kru yang baru bergabung maupun yang sudah sering ikut produksi film-film anak tersebut.

Dalam FGD terlontar kesan bahwa Senoaji Julius tetap dapat mempertahankan idealisme produksi film anak, sekalipun dalam kondisi pendanaan yang paling minim. Idealisme, pendekatan, dan gaya penyutradaraan Senoaji Julius yang ramah anak memengaruhi kru dan pemain film untuk secara rela beradaptasi dengan gaya tersebut, termasuk menyesuaikan desain produksi yang dirancang. Hal inilah yang juga membuat kru dan pemain film

tersebut dapat bekerja dalam kondisi pendanaan minim bahkan tanpa bayaran. Ketatnya desain produksi ramah anak menuntut kedisiplinan kru dalam hal mempersiapkan tugasnya masing-masing dan ketepatan waktu saat produksi berlangsung. Hal yang membekas di benak para kru ini mereka bawa dalam produksi film-film lain yang melibatkan mereka (Nugroho, kru film pendek anak, FGD, 25 November 2019).

Singgungan para sineas dengan Senoaji Julius memberikan warna berbeda dalam aktivitas individual para sineas tersebut. Pengalaman memproduksi bersama film pendek anak tersebut menguatkan elemen-elemen pembuatan film yang dapat diterapkan oleh para sineas tersebut dalam membangun ekosistem perfilman lokal Yogyakarta. Dalam FGD, Kelik, *director of photography* (DP) di film-film Senoaji Julius, mengungkapkan bahwa ia menaruh kepercayaan pada kru film pendek anak Senoaji Julius saat ia mendapatkan kesempatan membuat film anak sendiri.

Sebagai penghargaan, warga masyarakat yang berpartisipasi dalam produksi dicantumkan di *credit title* film. Rasa memiliki warga pada proses produksi film mendorong sineas memutarakan film yang sudah jadi di hadapan mereka. Kru, pemain film, anak-anak, orang tua, guru, dan warga sekitar lokasi syuting mendapat kesempatan awal untuk menonton bersama. Senoaji Julius yang kerap hadir dalam momen-

momen tersebut mendapatkan ruang untuk berdialog dan mengidentifikasi respons para penonton. Hasilnya menjadi modal pembuatan ide cerita dan masukan untuk proses produksi film pendek anak berikutnya.

Metode penyutradaraan Senoaji Julius secara konsisten diterapkan dalam memproduksi 5 (lima) film pendek anak dari tahun 2012–2019. Beberapa di antaranya mendapat penghargaan di tingkat daerah maupun nasional. Film *Boncengan* (2012), mendapat Penghargaan Khusus Film Pendek (Festival Film Indonesia 2012); Film Terbaik, Skenario Terbaik, Sutradara Terbaik (Pekan Film Yogyakarta 2013); Pemeranan Terpuji (Kompetisi Film Komunitas Kineklub Film Festival 2013); *Media Choice Award-Special Mention* Film Pendek Fiksi Naratif (Kompetisi Film Pendek XXI *Short Film Festival* 2013). Demikian juga apresiasi untuk film *Gazebo* (2013), yaitu Penghargaan Khusus Film Pendek (Festival Film Indonesia 2013) dan Finalis XXI *Short Film Festival* (Kompetisi Film Pendek XXI *Short Film Festival* 2014) (hompympaa artworks, 2015).

Produksi film kerap kali diawali aktivitas produser dan penulis skenario (Bordwell et al., 2017). Namun demikian, kasus dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sutradara menjadi salah satu pihak yang berperan aktif dalam menginisiasi bergulirnya sebuah produksi

film. Gagasan sutradara untuk membuat film yang dapat menjadi alternatif tontonan anak-anak bertemu dengan gagasan dari lembaga pemerhati anak untuk membuat medium edukasi bagi anak-anak dampingannya. Hal ini menandai bertemunya dua gagasan yang sama-sama berorientasi sosial, yaitu menaruh perhatian besar pada kebutuhan anak-anak.

Kebutuhan dan kondisi anak-anak menjadi fokus diskusi kedua pihak. Dalam diskusi ini, sutradara memberikan ingatan dan pengamatannya terhadap keseharian anak-anak serta pertimbangan sinematografinya, sedangkan pihak lembaga pemerhati anak menceritakan temuan-temuan data mengenai anak-anak sebagai hasil pendampingan mereka, serta mengusahakan dana untuk proses produksinya. Tukar gagasan ini menjadi satu titik pijak penting dalam menerjemahkan hasil diskusi menjadi naskah cerita. Keuntungan proses didapatkan tatkala pihak yang turut berdiskusi secara intensif menjadi penulis naskah dan sutradaranya. Kefasihan penerjemahan dan pengembangan roh cerita ada di tangan sutradara yang sekaligus penulis skenario (Rabiger, 2003).

Pada tahap awal produksi film, peran sutradara menjadi lebih sentral. Jika penulis naskah adalah orang lain, maka ada kemungkinan perbedaan interpretasi terhadap hal-hal yang didiskusikan dan berpengaruh pada

tema, plot, serta pilihan-pilihan bahasa yang digunakan dalam naskah. Tetapi karena salah satu penggagas ide adalah penulis naskah, maka kebutuhan dan kondisi anak-anak yang menjadi fokus diskusi dapat lebih terjamin kadarnya hingga tertuang pada naskah. Persoalan anak-anak dan cara mereka mengatasinya menjadi penekanan tema dan alur cerita.

Proses tersebut lebih menjamin keterwakilan sudut pandang anak dalam film. Parry (2013) menekankan pentingnya kemunculan sudut pandang anak-anak dalam film yang sering kali didampingkan atau dinegosiasikan dengan kepentingan orang dewasa. Sudut pandang anak dapat memberikan gambaran mengenai kompleksitas persoalan dan perhatian anak-anak ketimbang ajaran-ajaran orang dewasa yang simplistik dan didaktik. Hal semacam itulah yang layak muncul dalam film untuk anak-anak. Orang dewasa yang turut menonton pun dapat lebih mengenali karakter persoalan anak-anak dan menjadi pendamping anak-anak dalam mempelajari penyelesaian persoalan tersebut.

Senoaji Julius kerap hadir di pemutaran film anak yang diproduksi dan memanfaatkan momen tersebut untuk melihat respons anak-anak terhadap filmnya. Hal ini juga menguatkan aspek penting dalam pembuatan film anak, yaitu mengidentifikasi sudut pandang anak saat menjadi khalayak film anak. Identifikasi ini

menjadi embrio-embrio baru tema cerita dan pengembangan metode produksinya. Intensitas interaksi dengan anak-anak memengaruhi pilihan-pilihan aktivitas orang dewasa saat beradaptasi dengan mereka.

Naskah yang dibuat menjadikan anak-anak pemain utama. Anak-anak di SD dampingan lembaga pemerhati anak dipilih untuk memerankannya. Anak-anak tersebut tinggal di daerah-daerah pelosok dan kebanyakan belum pernah ikut bermain film. Oleh karena itu, mereka membutuhkan perlakuan yang berbeda. Senoaji Julius membuat kondisi ini menjadi sarana berlatih bagi anak-anak secara rutin melalui permainan. Permainan yang dipilih bertujuan menggali potensi dan kemampuan anak-anak secara berkelompok dan mandiri, sehingga akhirnya anak-anak dapat menentukan sendiri teman yang akan memerankan karakter-karakter dalam cerita.

Wojcik-Andrews (2000) menjelaskan melalui perspektif kultural bahwa pendefinisian film anak mendapat pengaruh besar dari Amerika yang memilih aktor anak-anak populer dan memiliki daya tarik komersial. Hal ini tidak berlaku dalam film-film anak karya Senoaji Julius yang pendekatannya cenderung mirip para sineas Eropa yang menitikberatkan pemeran anak yang natural atau sesuai dengan kondisi sehari-hari anak-anak. Bermain bersama anak-anak dapat mengeluarkan potensi tiap anak

yang belum tentu akan terlihat tanpa metode tersebut. Potensi inilah yang nanti menentukan sumbangan tiap anak tersebut dalam film. Para calon pemain tersebut tidak sekadar menjadi 'objek' pengisi ruang kosong karakter dalam naskah, namun menjadi kolaborator aktif dalam penentuan peran mereka di dalam film (Rabiger, 2003).

Pilihan anak-anak sebagai pemeran dan lokasi syuting yang dekat dengan tempat tinggal dan latihan anak-anak pada mulanya adalah pilihan pragmatis untuk mensiasati keterbatasan dana. Namun, pilihan ini mendapatkan legitimasinya ketika hal tersebut justru memudahkan anak-anak beradaptasi antara suasana latihan dan syuting. Lokasi syuting di sekitar tempat tinggal anak-anak pun menarik perhatian para guru, orang tua, dan warga setempat serta menggali kolaborasi mutualisme antara pemain, kru, dan warga. Partisipasi berbagai pihak saat produksi film memupuk rasa memiliki mereka pada produk film yang dihasilkan. Hal ini terlihat hingga saat film tersebut ditonton bersama warga yang menyambutnya dengan antusias. Film menjadi milik bersama.

Salah satu kru yang sering terlibat dalam produksi film Senoaji Julius mendapat kesempatan untuk menyutradarai film anak. Produksi film tersebut meng-*copy-paste* metode Senoaji Julius dalam beberapa hal, termasuk

pemilihan kru produksinya. Kru produksi yang sering terlibat dalam produksi film anak pimpinan Senoaji Julius lebih menjamin proses produksi yang ramah anak. Pengalaman berproduksi bersama anak-anak menjadi salah satu tolok ukur pemahaman kru dan pemain dewasa dapat menyesuaikan dengan kondisi dan karakter anak-anak. Produk film yang ditujukan bagi tontonan anak-anak semestinya sudah ramah anak sejak proses produksinya.

Metode pengenalan, pengakraban, dan pembelajaran akting yang diberlakukan saat latihan pun menjadi cara yang khas Senoaji Julius dalam mengenalkan dunia peran kepada anak-anak. Sutradara memperoleh kebebasan dalam meramu metode tersebut dan sudah diterapkan di kelima film anaknya. Metode tersebut ternyata mengakomodasi perbedaan rentang perhatian antara anak-anak dengan orang dewasa yang juga berkepentingan dengan produksi tersebut. Di sisi anak, Senoaji Julius meletakkan beberapa *break* dan *ice breaking* (atau permainan terstruktur) untuk mengatasi lebih pendeknya rentang perhatian anak, sekaligus menjaga agar anak tetap terlibat dalam kegiatan ini. Di sisi kru dewasa, Senoaji Julius menetapkan metode tertentu mengenai cara berkoordinasi antarkru, bahasa yang digunakan, pendekatan pada anak-anak, pilihan waktu syuting yang ramah anak konsisten diberlakukan. Sentuhan sutradara juga

diperlihatkannya hingga pilihan detail potongan saat *editing*. Visi kreatif sutradara yang secara konsisten dan telaten serta berlaku di setiap film yang diproduksi dapat membuat seorang sutradara menjadi *auteur* (Corrigan & White, 2012).

Kerja sama antara Senoaji Julius dengan lembaga pemerhati anak merupakan nilai tambah dalam produksi film. Namun, hal ini juga menunjukkan bahwa persoalan pendanaan atau dukungan publik masih belum terselesaikan. Kerja sama dengan berbagai pihak dimungkinkan di dunia film pendek anak, mengingat lemahnya dukungan publik melalui—misalnya—tiket, sponsor, maupun donasi. Pendekatan Senoaji Julius dengan lembaga pemerhati anak tersebut ternyata adalah hal khusus yang tidak mudah diikuti oleh sutradara lain. Penyelesaian persoalan tersebut masih sangat bergantung pada ketokohan Senoaji Julius yang dapat melobi lembaga di luar rumah produksinya, maupun dalam merangkul kru dan pendukung untuk memproduksi film anak. Persoalan ekonomi-politik seperti yang tersiratkan oleh Erwan Kirkland (2017) dan Mboti & Tomaselli (2016) ini juga memengaruhi strategi Senoaji Julius.

Proses syuting atau produksi yang dilakukan Senoaji Julius merupakan proses yang bisa jadi “tidak lazim” karena memberi banyak peluang bagi keterlibatan masyarakat,

pemain, dan keluarganya, serta partisipasi kru yang menyebabkan nilai produksi film mustahil untuk dihitung secara matematis. Hal ini sangat mungkin dilakukan karena Senoaji Julius memiliki visi yang sama dengan semua *stakeholder* yang terlibat dalam produksi film. Dengan kata lain, apabila ada kepentingan atau kelompok lain yang terlibat dengan visi yang cukup berbeda (misalnya harapan atas profit, kualitas manajemen produksi yang *rigid*, harapan capaian sinematografis maupun pemeranan), maka kondisi ini sulit dipertahankan. Hal ini pula yang menyebabkan proses ini sulit ditiru.

Keterlibatan atau dukungan bersifat sukarela dari *stakeholder* (anggota masyarakat, pemain, orang tua, bahkan kru) juga menimbulkan pertanyaan mengenai kesinambungannya (*sustainability*). Dalam hal ini, lagi-lagi peran sutradara menjadi sentral. Kemampuan Senoaji Julius secara persuasif mampu menyebarkan visi dan misinya, sehingga mendapatkan dukungan dari masyarakat dan bahkan kru, merupakan kelebihan, namun juga kelemahan dalam proses produksi yang bertumpu pada sentralitas Senoaji Julius sendiri.

Dari sudut pandang lain, gaya produksi Senoaji Julius memfokuskan diri pada subjek yang berproduksi dan hanya memberi celah sempit bagi konsumen atau penonton filmnya. Hal ini mungkin karena penonton dari kelima

film tersebut sudah jelas, yakni anak-anak dalam program lembaga pemerhati anak. Anak-anak yang terlibat (ikut produksi) pun juga adalah konsumen setelah film itu jadi. Fokus pada subjek yang berproduksi ini kemudian menyebabkan film-film Senoaji Julius berorientasi pada produsen, bukan pada konsumen. Dengan kata lain, proses ini ibarat proses penulisan teks sebagai terapi bagi penulis, bukan sebagai bacaan khalayak luas. Oleh karena itu, hasil proses kreatif Senoaji Julius dalam film pendek anak ini memerlukan penilaian yang khas, bukan saja berpatok pada estetika sinematografis, tetapi juga penguatan agensi yang terlibat di dalamnya.

Kemampuan khas Senoaji Julius dalam keterlibatannya memproduksi film-film pendek, akhirnya sampai pada tantangan untuk memperluas definisi film anak, bukan hanya dari sisi *spectator*-nya saja, tetapi juga dari sisi sineas dan aktor yang turut berproduksi.

SIMPULAN

Metode penyutradaraan film pendek anak Senoaji Julius adalah metode yang mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan anak, seperti kebutuhan bermain dan belajar, beristirahat, termasuk cara berkomunikasi yang sesuai dengan perkembangan anak. Metode penyutradaraan tersebut memengaruhi desain produksi sehingga menjadi ramah anak, baik

dari praproduksi, produksi, hingga *post*-produksi. Hal tersebut didukung oleh kolaborasi dengan lembaga pemerhati anak.

Metode penyutradaraan tersebut dilatarbelakangi oleh (1) pengalaman pribadinya ketika kanak-kanak dan pengamatannya terhadap aktivitas anak-anak, yang dipertemukan dengan (2) keterbatasan-keterbatasan yang menjadi ciri khas dalam produksi media tontonan anak, (3) idealisme untuk memproduksi film-film yang benar-benar diperuntukkan bagi anak, serta (4) tuntutan untuk memproduksi film yang desain produksinya ramah anak. Hal tersebut ternyata berimbas pada film anak yang dapat dinikmati oleh anak sekaligus memberi nilai lebih pada pendidikan karakter anak dan penguatan agensi anak yang terlibat dalam produksi. Selain itu, timbul rasa memiliki oleh masyarakat dan komunitas tempat produksi terhadap film-film pendek anak Senoaji Julius.

Metode produksi film yang ramah anak ini juga memengaruhi kru dan *filmmaker* lain dalam mempertimbangkan desain produksi film anak. Akan tetapi, metode ini ternyata masih berpusat pada sosok Senoaji Julius sehingga tidak mudah diduplikasi, hasilnya berorientasi pada produksi itu sendiri dan bukan pada keuntungan produksi, serta memerlukan penilaian khusus yang bukan berpatok pada estetika sinematografis semata.

Penelitian ini terbatas karena tidak menjadikan anak-anak sebagai subjek utama

penelitian. Oleh karena itu, penelitian lanjutan yang layak dilakukan adalah menjadikan anak-anak sebagai subjek utama. Penggalan sudut pandang anak ini akan memperkaya penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada pemahaman dan pandangan orang dewasa dalam melihat produksi film anak.

DAFTAR PUSTAKA

- APA. (2020). *APA Dictionary of Psychology*. Dictionary.Apa.Org. <https://dictionary.apa.org/attention>
- Barker, T. (2021). Indie Cinema and the Short Film Assemblage. *Bijdragen Tot de Taal-, Land- En Volkenkunde / Journal of the Humanities and Social Sciences of Southeast Asia*, 177, 208–220.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction* (11th ed.). McGraw Hill Education.
- Corrigan, T., & White, P. (2012). *The film experience: An introduction* (3rd ed.). Bedford/St. Martin's.
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan, Perencanaan Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif* (H. P. Soetjipto & S. M. Soetjipto, Trans.). Pustaka Pelajar.
- Felando, C. (2015). *Discovering short films: The history and styles of live-action fiction shorts*. Palgrave Macmillan.
- Filminonesia.or.id. (2019). *Daftar film berdasarkan genre 'Anak-anak'*. Wwww.Filminonesia.or.Id. <http://filminonesia.or.id/movie/title/list/genre/children#.XfCGkegzbiU>
- Ira. (2019, July 19). *Anugerah Penyiaran Ramah Anak 2019: Program Anak Berkualitas*

- Harus Lebih Sering Hadir Di TV dan Radio.* Www.Kpi.Go.Id. <http://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/35209-anugerah-penyiaran-ramah-anak-2019-program-anak-berkualitas-harus-lebih-sering-hadir-di-tv-dan-radio>
- Kirkland, E. (2017). *Children's media and modernity: Film, television and digital games*. Peter Lang AG.
- Liu, A. (2021). Analysis on the basic narrative structure of short films. *Art Studies and Criticism*, 2(3), 98–99.
- Mboti, N., & Tomaselli, K. (2016). New political economies of film distribution for Sout Africa township? A critical survey of the ReaGile concept. *Critical Arts*, 29(5), 621–643.
- McCallum, R. (2018). *Screen adaptations and the politics of childhood transforming children's literature into film*. Palgrave Macmillan.
- McLeod, S. A. (2018). *Jean Piaget's theory of cognitive development*. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/piaget.html>
- Nafisah, N., & Tjahjani, J. (2020). *Normative attitudes: A Convention in two Indonesian children's films*. Third International Seminar on Recent Language, Literature, and Local Culture Studies, Surakarta, Central Java, Indonesia. <http://dx.doi.org/10.4108/eai.20-9-2019.2296683>
- Nizam, D. N. M., & Lai-Chong, E. (2018). In the eyes of young children: A study on focused attention to digital educational games. *Proceedings of British HCI 2018*.
- Noorman, S., & Nafisah, N. (2016). Contesting Indonesia in children's films: An analysis of language use and mise-en-scène. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 5(2), 296–306. <http://dx.doi.org/10.17509/ijal.v5i2.1353>
- Parry, B. (2013). *Children, film and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Rabiger, M. (2003). *Directing: Film techniques and aesthetics* (3rd ed.). Focal Press.
- Richter, A., & Courage, M. L. (2017). Comparing electronic and paper storybook for preschoolers: Attention, engagement, and recall. *Journal of Applied Development Psychology*, 48, 92–102.
- Rosalia, I. (2018, March 31). *Jumlah film ramah anak cuma sepersepuluh total film Indonesia*. Beritagar.Id. <https://beritagar.id/artikel/seni-hiburan/jumlah-film-ramah-anak-cuma-sepersepuluh-total-film-indonesia>
- Rusdiarti, S. R. (2018). Children, Violence, and Problems of Ratiocination in Indonesian Horror Movies. *International Jurnal of Indonesia Studies*, 83-92. <http://artsonline.monash.edu.au/indonesian-studies-journal/special-issue-southeast-asian-noir/>
- Rusnawati, R. (2021). Efektivitas Sensor Mandiri Pada Orang Tua Terhadap Tontonan Anak Usia 2-6 Tahun. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 2(4), 108-113.
- Saukko, P. (2003). *Doing Research in Cultural Studies: An introduction to classical and new methodological approaches*. SAGE Publications, Ltd.
- Setiawan, L. D., & Puspita, B. B. (2019). Classification of Children Short Films for Mobile Movie Screening by BIOSCIL. *Proceedings of the 5th World Conference on Media and Mass Communication*, 5(2019), 1–11.
- Syamaun, A. et al. (2019). Types of moral values in an Indonesian children's movie. *Proceedings of the 2nd English Education International Conference*

- (EEIC) in Conjunction with the 9th Annual International Conference (AIC). <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/EEIC/article/view/15790/11604>
- Wibawa, S. (2008). *The representation of children in Garin Nugroho's films* [Thesis]. Curtin University of Technology.
- Wibawa, S. (2016). Children's heroism in Indonesian cinema: The representation of child heroes in Djenderal Kantjil (1958) and Jenderal Kancil (2012). *Interactive Media E Journal*, 11. <http://imjournal.murdoch.edu.au/im-issue-11-2016/>
- Wibawa, S. (2018). *Constructing the nation: Representation and Children in Indonesian cinema* [Doctoral Theses]. School of Media, Culture & Creative Arts, Curtin University.
- Wibawa, S. (2020). Representasi anak-anak dalam film Jermal. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(2), 217–232.
- Wojcik-Andrews, I. (2000). *Children's films: History, ideology, pedagogy, theory*. Garland Publishing, Inc.