

KOLABORASI KONSEP IMAJINASI KREATIF DAN INTELEKTUAL DALAM ADAPTASI PENGEMBANGAN MEDIA FILM

Danissa Dyah Oktaviani

Program Studi Desain Mode Batik, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jalan Ring Road, Mojosongo, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah 57127

No. Hp.: +81328953377, E-mail: danissa@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

Keterbatasan mobilitas pada masa pandemi sebagai salah satu langkah mencegah penyebaran wabah virus ikut membatasi pergerakan dunia media khususnya industri film. Film merupakan karya seni yang merepresentasikan kehidupan di alam semesta sehingga selayaknya mempunyai ruang lingkup yang luas pula. Tulisan ini membahas ruang kreativitas dengan mengaplikasikan konsep imajinasi kreatif tidak terbatas yang dimiliki oleh sineas dalam menciptakan sebuah karya seni di tengah masa pandemi dengan mengembangkan imajinasi intelektual. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kolaboratif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah temuan alternatif konsep baru dengan cara menggabungkan konsep-konsep yang ada sebelumnya. Hasil temuan penelitian ini adalah bentuk kolaborasi konsep imajinasi kreatif dan intelektual dalam berkarya membuat sineas tetap dapat bergerak dengan bebas dalam keterbatasan. Proses kreatif sineas dapat memanfaatkan segala unsur film untuk menghasilkan produk dengan mempertimbangkan dan melihat media film dari sudut pandang karya seni yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menyampaikan pesan kepada khalayak luas sehingga industri film tetap dapat bertahan pada masa pandemi. Kesimpulan dalam penelitian ini merujuk pada usaha sineas yang tidak memberi batasan dalam berkarya akan lebih tenang dan teliti dalam melihat peluang produksi karya film dengan memanfaatkan banyak *platform* sehingga tidak terjebak dalam situasi pandemi.

Kata Kunci: imajinasi kreatif, imajinasi intelektual, proses kreatif, pandemi

ABSTRACT

Collaboration of Creative Imagination and Intellectual Concept in the Adaptation of Film Media Development. *The limited mobility during the pandemic as one of the steps to prevent the spread of the virus outbreak has also limited the movement of the media world, especially the film industry. Film is a work of art that represents life in the universe, so it should have a broad scope as well. This paper discusses the space for creativity by applying the concept of unlimited creative imagination owned by filmmakers in creating a work of art in the midst of a pandemic by developing intellectual imagination. The research method used in this research is collaborative research with a descriptive qualitative approach. The specific objective of this research is to produce an alternative finding of a new concept by combining existing concepts. The findings of this study are a form of collaboration between the concept of creative and intellectual imagination in their work to make filmmakers able to move freely within limitations. The creative process of filmmakers can utilize all elements of film to produce products by considering and viewing film media from the point of view of works of art that utilize technological developments to convey messages to a wide audience so that the film industry can survive during the pandemic. The conclusion in this study refers to the efforts of filmmakers who do not limit their work to be calmer and more thorough in seeing opportunities for film production by utilizing multiple platforms so that they are not trapped in a pandemic situation.*

Keywords: creative imagination, intellectual imagination, creative process, pandemic

PENDAHULUAN

Kemunculan *corona virus* jenis Sars Cov-2 pada akhir tahun 2019 yang mewabah hingga ditetapkan WHO sebagai pandemi telah mengubah dunia pada tahun 2020. Dampak yang ditimbulkan akibat kejadian luar biasa ini terjadi di berbagai sektor kehidupan manusia. Salah satunya di bidang ekonomi industri kreatif karena pemilik usaha sebagai produsen harus tetap bertahan menjalankan perusahaan di tengah menurunnya daya beli konsumen dan aturan pembatasan sosial yang ditetapkan oleh pemerintah. Hal tersebut juga yang kini menjadi fokus produser film sebagai tonggak penggerak industri rumah produksi yang merasakan langsung dampak nyata dari pandemi yang tengah terjadi.

Industri perfilman Indonesia pada awal tahun 2020 mengalami kurva penurunan secara tiba-tiba dan semakin memburuk pada pertengahan tahunnya. Kebijakan pembatasan sosial telah menutup sejumlah pusat keramaian seperti pasar, mal, bioskop, dan aktivitas yang melibatkan banyak orang seperti kegiatan sekolah, seminar, produksi film, dan pawai untuk menekan penyebaran Covid-19. Hal tersebut memberikan tantangan tersendiri bagi produser film ketika menjalankan tanggung jawabnya dalam mengorganisasi dan menjamin kebutuhan finansial yang diperlukan selama proses pembuatan film tetap terjamin. Sejumlah fenomena yang dijumpai di lapangan membuat produser harus berpikir ekstra untuk menyelesaikan masalah-masalah di antaranya adalah berhentinya penayangan film di bioskop secara tiba-tiba, penutupan tempat-tempat umum untuk mencegah kerumunan sebagai latar film dalam kehidupan sehari-hari, pembatasan sosial yang melibatkan banyak kerabat kerja, pemutusan hubungan kerja baik dari aktor maupun kru film serta pihak promotor film, penundaan, bahkan pembatalan produksi film secara total. Pemutusan hubungan kerja sama rumah produksi dan bioskop selama pandemi menutup sekitar 90% penghasilan keuntungan industri film dalam bentuk penjualan tiket. Fenomena-fenomena yang terjadi tersebut membuat proses pembuatan film mengalami pengunduran jadwal yang semakin panjang dan tidak sedikit rumah produksi

melakukan koordinasi ulang tentang masa depan produksi film pada masa pandemi.

Pada masa pandemi, slogan “Di rumah saja” adalah yang sering digaungkan oleh berbagai pihak. Hal tersebut sejalan dengan dilakukannya penutupan sekolah, kebijakan bekerja dari rumah, pembatasan kegiatan sosial yang membuat kegiatan di dunia maya semakin diminati. Hal tersebut dikarenakan melalui dunia maya, setiap orang bebas melakukan banyak kegiatan tanpa perlu meninggalkan rumah, seperti mengikuti kegiatan belajar-mengajar, berbelanja, berkomunikasi langsung, dan menikmati hiburan termasuk di dalamnya menonton film. Salah satu industri hiburan yang berkembang pada masa pandemi adalah bioskop maya. Sebelum pandemi, pemutaran film menggunakan platform media *online* baru menempati 10% *revenue* dari film. Namun, kondisi telah jauh berbeda. Kini banyak penonton memilih menonton film dengan sistem *online*. Hal ini sejalan dengan masih rendahnya minat dan jumlah pengunjung bioskop saat muncul kebijakan pelonggaran kunjungan penonton sebanyak 50%. Berdasarkan hal tersebut, produser juga akan mempertimbangkan merilis film di bioskop *offline* jika jumlah penonton tidak sesuai.

Salah satu perubahan besar dalam industri film terjadi pada pertengahan tahun 2020 hingga awal tahun 2021 ketika industri ini memiliki jawaban atas permasalahan yang muncul pada awal tahun 2020. *Streaming video* atau yang lebih dikenal dengan *Video on Demand (VoD)* berkembang pesat hingga mencapai penghasilan yang fantastis. Dengan adanya saluran distribusi film yang menjanjikan tersebut, sineas memiliki tempat yang sebelumnya hilang dan kembali harus dapat bersaing dan bertahan untuk menghasilkan karya atau produk film berkualitas pada masa pandemi.

Produksi film pada masa pandemi memiliki karakteristik dan tingkat kesulitan yang berbeda dibandingkan dengan kondisi normal. Ada banyak hal detail yang harus dipertimbangkan dan disesuaikan pula dengan penyedia layanan VoD dan sasaran khalayak yang berbeda dengan bioskop konvensional. Produksi film tidak bisa lepas dari kehidupan

dikarenakan kehidupan itu merupakan sumber utama ide penciptaan film. Bill menggolongkan film menjadi dua kategori: (1) *documentaries of wish-fulfillment*; disebut sebagai film fiksi yang merupakan bentuk ekspresi dari imajinasi para sineasnya dan (2) *documentaries of social representation*: disebut sebagai film nonfiksi—film yang merepresentasikan realitas kehidupan secara nyata (Nichols, 2002). Film fiksi dengan beraneka genre yang dimiliki merupakan representasi dari kehidupan makhluk di Bumi hingga film fantasi pun terinspirasi dari kehidupan saat ini. Oleh karena itu, proses produksi dengan melibatkan aktor sangat sulit menghindari interaksi di tengah pandemi. Sementara itu, film dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas (Hayward, 2002). Film dokumenter merupakan film yang menceritakan sebuah kejadian nyata dengan kekuatan ide sineasnya dalam merangkai gambar-gambar menarik menjadi istimewa secara keseluruhan (Fachruddin, 2012). Film dokumenter dibuat oleh sineas pada zaman tertentu untuk menggambarkan masanya. Melalui film dokumenter dapat dilihat kepribadian dan budaya pada suatu kaum di masa tertentu. Dalam pembuatan film dokumenter dapat dilakukan dengan cara melihat salah satu atau beberapa sudut pandang dalam merepresentasikan realitas. Jadi, ketika faktor manusia berperan, persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada manusia pembuat film dokumenter itu (Sumarno, 1996).

Berdasarkan hal tersebut, bahwa film tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari baik dalam dunia ide maupun aplikasi perwujudannya dan produksi pada masa pandemi berdasarkan regulasi sangat membuat sineas resah. Tulisan ini akan membahas bagaimana seorang sineas berusaha untuk mewujudkan sebuah karya menjadi semirip mungkin dengan dunia idenya yang tidak terbatas dalam keterbatasan pada masa pandemi. Di tengah keterbatasan yang terjadi, seorang sineas harus dapat mengolah kembali kreativitasnya dengan media-media yang dapat digunakan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kolaboratif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah temuan alternatif konsep baru dengan cara menggabungkan konsep-konsep yang ada sebelumnya untuk menemukan teknik pemecahan terhadap sebuah permasalahan berlandaskan teori kreativitas yang menyebutkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniat, 2010) dan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada (Munandar, 2009). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berusaha merumuskan hipotesis baru yang fleksibel dapat diterapkan dalam setiap keadaan yang ada. Penelitian ini akan memilah dari karakteristik masing-masing konsep kemudian menggunakan kekuatan di setiap konsep dalam membentuk konsep berpikir yang baru dan kolaboratif. Konsep yang akan diuraikan dan dikolaborasikan adalah konsep imajinasi kreatif dan imajinasi intelektual yang dikembangkan sebagai solusi pengembangan media pada masa pandemi. Solusi yang dihasilkan nantinya berupa alur berpikir yang dapat diterapkan pada masa pandemi sehingga seniman dapat terus berkarya walaupun diimpit dengan keterbatasan. Hasil dari penelitian diharapkan tidak hanya bersifat temporal di satu keadaan, tetapi aplikatif dalam kondisi-kondisi serupa pada kemudian hari.

Penelitian ini menggunakan kolaborasi metode analisis konten berupa konsep dengan metode pengumpulan data berupa studi pustaka karya ilmiah untuk memahami secara detail karakteristik sebuah konsep. Analisis data dilakukan dengan analisis konten, yaitu melakukan pemahaman secara mendalam tentang konsep imajinasi kreatif dan imajinasi intelektual kemudian diwujudkan dalam bentuk konsep gambar interaktif. Dari bagan yang berhasil disusun kemudian dilakukan analisis kolaborasi, yaitu mengkolaborasikan komponen-komponen konsep imajinasi kreatif dan imajinasi intelektual hingga menghasilkan konsep yang baru sebagai temuan.

Hasil penelitian ini dituangkan dalam sebuah bagan informatif dan interaktif untuk memahami hubungan interaksi konsep imajinasi kreatif dan imajinasi intelektual sebagai bentuk adaptasi pengembangan media film pada masa pandemi.

Penelitian ini berlandaskan teori-teori kreativitas yang mendasari pemikiran sebelum akhirnya dikembangkan untuk menghasilkan sebuah pola pemikiran yang baru. Teori kreativitas yang diungkapkan Hurlock (1996) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Lebih mendalam lagi kreativitas dapat muncul sebagai kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran hingga menghasilkan pembentukan pola baru agar dapat mencapai tujuan. Pembentukan pola baru sering kali berupa jawaban atas sebuah permasalahan sehingga kreativitas sebenarnya juga diperlukan dalam segala aspek kehidupan baik dalam aspek ilmu pengetahuan sains maupun sosial. Kreativitas juga bagian dari usaha yang dilakukan manusia untuk memecahkan sebuah masalah. Hal tersebut diperoleh dari kreativitas yang semakin berkembang dengan mengolaborasi ingatan pengalaman seseorang untuk dapat bersikap fleksibel sehingga memastikan dapat berpikir dengan lancar untuk mengelaborasi kondisi-kondisi yang ada di lapangan. Dengan demikian, seseorang akan lebih mudah menemukan metode-metode dan gagasan-gagasan baru. Pribadi kreatif sangat diperlukan pada masa pandemi. Pribadi kreatif dapat menyelaraskan antara imajinasi dan fantasi yang bertumpu pada realitas. Artinya, pribadi yang kreatif mampu memproses sebuah ide untuk benar-benar dapat direalisasikan. Selain itu, pribadi yang kreatif juga dapat menyeimbangkan antara idealisme dan sifat keterbukaan akan kritik sehingga karya-karya yang dihasilkan cenderung akan dapat diterima dan menjadi solusi permasalahan secara umum. Produk kreatif yang bersifat imajinatif, inovatif, fleksibel, diskontinuitas, dan orisinal dihasilkan dalam bentuk yang sangat beragam, seperti produk seni, ilmiah,

kesusastraan, dan bahkan gagasan, pola, struktur, serta metodologi yang baru.

PEMBAHASAN

Film merupakan sebuah karya seni yang diciptakan melalui ide yang berasal dari kolaborasi pengalaman pengindrawian *triangle system*, yaitu penulis naskah, produser, dan sutradara. Hasil pengindrawian dari manusia akan membuahkan sebuah abstrak, yaitu imajinasi (Priyantoro, 2019). Imajinasi adalah hasil abstraksi terhadap segala data yang diterima dalam pengalaman hidup, hasil dari proses integrasi antara emosi dan kognitif yang lalu terwujud berupa citra atau simbol (Sugiharto, 2014). Imajinasi juga merupakan sebuah ekspresi artistik dan penggambaran daya kreativitas ketika pengalaman indrawi dipecah menjadi aspek-aspek ingatan, kenangan, dan pengalaman kemudian disusun menjadi sebuah gambaran yang baru. Pada kasus tertentu imajinasi berkaitan erat dengan fantasi. Fantasi adalah imajinasi atau khayalan mengenai sesuatu yang benar-benar tidak ada dan tidak terjadi berdasarkan pengalaman yang sudah ada atau pernah dialami (Oktaviani, 2019).

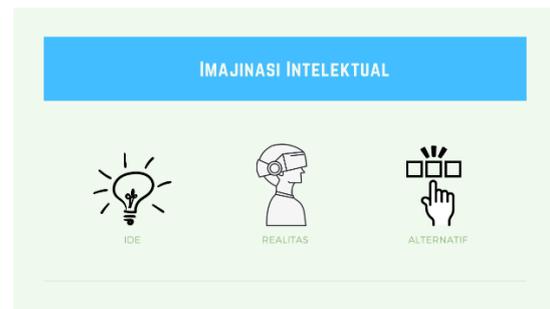


Gambar 1 Imajinasi Kreatif
Sumber: Ilustrasi Peneliti

Imajinasi dalam pikiran sineas yang tidak terbatas, liar, dan aktif disebut dengan imajinasi kreatif. Dalam imajinasi kreatif, sineas sebagai seniman menjadi penguasa dari alam pikirannya. Imajinasi kreatif setiap sineas berasal dari berbagai sumber pengalaman indrawi yang diolah melalui proses berpikir terstruktur. Imajinasi kreatif dapat merekonstruksi hal yang

bersumber pada ingatan pengalaman indrawi dan fantasi seorang sineas yang kemudian disusun ulang menghasilkan konstruksi ide-ide yang bisa berkembang lebih luas. Dengan demikian, dalam satu kasus pembuatan karya bertema tertentu pasti akan menghasilkan produk yang berbeda dikarenakan memori pengalaman sineas yang sangat beragam. Proses pengelolaan ide dapat dilakukan dengan mudah, tetapi juga memerlukan cara yang lebih rumit. Hal tersebut disesuaikan dengan pengalaman seseorang dalam berkarya. Seseorang yang dapat memperoleh banyak pengalaman dari banyaknya pengalaman indrawinya akan memiliki banyak alternatif pengembangan ide di kepalanya. Setiap hal yang dapat dilihat, didengar, dihirup, dikecap, dan disentuh berpotensi menjadi ide yang dapat dikembangkan menjadi sebuah karya.

Dunia ide berada di alam fantasi yang rumit. Sineas bisa meluapkan kegilaannya dalam alam tersebut. Hal tersebut memungkinkan semua hal dapat terjadi dan melalui daya intelektual sineas akan menggolongkan ide-ide yang dapat ditangkap oleh indrawi. Imajinasi kreatif bersifat aktif, liar, dan tidak terbatas. Dalam penerapannya ide hanya berakhir sebelum bisa direalisasikan. Banyak persoalan dalam penciptaan film yang bermunculan bertabrakan dengan idealisme seniman sehingga ide yang hebat berakhir dalam angan-angan belaka. Dalam mewujudkan ide dibutuhkan terobosan pemikiran logis. Aplikasi penerapan perwujudan sebuah karya membutuhkan imajinasi intelektual yang di dalamnya bersifat inovatif dan adaptif. Sineas dapat merasa ruang geraknya menjadi terbatas dikarenakan faktor-faktor eksternal. Namun, imajinasi intelektual memungkinkan sineas dapat mengeksplorasi banyak media yang dapat digunakan guna mewujudkan ide tersebut.

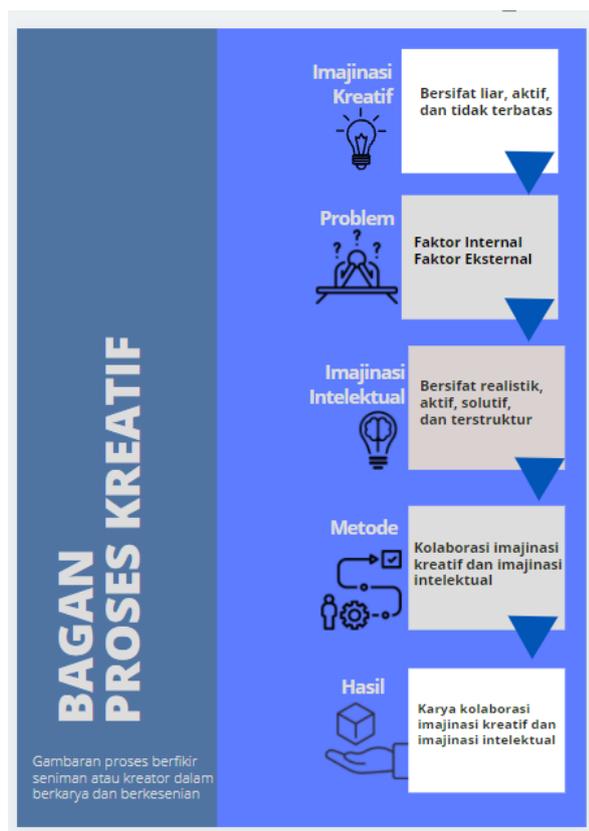


Gambar 2 Imajinasi Intelektual
Sumber: Ilustrasi Peneliti

Beberapa pendapat mengemukakan bahwa imajinasi bermain di dua alam yang berbeda, yaitu alam seni dan ilmu pengetahuan. Dua hal yang dikombinasikan dan dapat bersinergi akan menghasilkan sebuah karya yang bermakna. Imajinasi intelektual dibangun melalui dasar-dasar ilmu pengetahuan. Pengetahuan dan penalaran dibutuhkan dalam penciptaan seni. Van Peursen menyatakan bahwa ilmu pengetahuan adalah seluruh usaha sadar untuk menyelidiki, menemukan, dan meningkatkan pemahaman pengetahuan manusia dari berbagai segi kenyataan di dalam pengalaman yang terjadi dan dirasakan oleh manusia (Mardjono M. & Sidharta, 2008). Seni juga merupakan manifestasi usaha sadar seniman untuk menyatakan nilai yang digarap berdasarkan pengalaman yang terjadi dan dialami oleh seniman.

Berdasarkan hal tersebut, intelektual juga berperan dalam proses kreatif seorang seniman. Pengetahuan mempunyai dua bentuk: pengetahuan intuitif dan pengetahuan logis; pengetahuan yang didapatkan melalui imajinasi dan pengetahuan yang didapatkan melalui intelek; pengetahuan dari individu dan pengetahuan universal; pengetahuan dari hal-hal individual dan pengetahuan dari relasi-relasi di antaranya (Tedjoworo, 2009). Imajinasi intelektual melihat realitas yang ada dan mempertimbangkan banyak hal untuk mencapai tujuan. Hukum sebab akibat juga turut hadir dalam proses berpikir ini. Oleh karena itu, permasalahan yang muncul pada tahap ide langsung dapat dipecahkan. Dalam aplikasinya, proses berpikir yang dilakukan akan menghasilkan banyak alternatif pilihan yang merujuk pada satu simpulan atau bahkan lebih. Alternatif inilah yang

merupakan jalan baru dalam merealisasikan karya seni.



Gambar 3 Bagan Proses Berpikir Kolaboratif
Sumber: Ilustrasi Peneliti

Proses mengolah ide sering disebut dengan proses kreatif. Proses kreatif setiap sineas berbeda-beda. Setiap sineas mempunyai ritual khusus untuk dapat mengembangkan idenya. Suasana hati yang bagus akan memperlancar pengelolaan ide seorang sineas sehingga sering kali sineas melakukan hal-hal yang menyenangkan sebelum berkarya. Imajinasi intelektual membantu sineas untuk menemukan solusi kreatif dalam mewujudkan imajinasi kreatif. Intelek itu sebetulnya tidak pernah berdiri sendiri terlepas dari imajinasi. Kemampuan intelek manusia, dapat dikatakan, dibangun dan dihidupkan oleh imajinasi sehingga dapat menghasilkan abstraksi yang hidup pula (Tedjoworo, 2009). Imajinasi kreatif yang berada tataran hiperealitas, yaitu memandang sebuah gejala tempat banyak bertebaran realitas-realitas buatan yang bahkan tampak lebih nyata dibanding realitas sebenarnya (Hidayat, 2012).

Imajinasi intelektual akan meminimalisasi hiperalitas sineas yang memandang ide-ide kreatif di kepalanya. Dalam perwujudan nyata sebuah karya seni biasanya akan mengalami penurunan dari gambaran ide di kepala sineas. Hal tersebut dikarenakan dunia hiperealitas sineas yang tidak terbatas sangat berbeda jauh dengan realitas kenyataannya di dunia sehari-hari. Dunia hiperealitas merupakan realitas yang berlebih, meledak, dan keniscayaan. Sifat dari hiperealitas antara lain citra lebih meyakinkan ketimbang fakta, dan imajinasi lebih dipercaya ketimbang kenyataan sehari-hari (Hidayat, 2012). Penciptaan seni yang paripurna tidak cukup jika seorang pencipta seni hanya berbekal keterampilan praktis. Penciptaan seni yang paripurna selalu memerlukan dukungan penguasaan pengetahuan dan keterampilan praktis dan atau produktif, yang boleh jadi juga didukung oleh pengetahuan teoretis (Sunarto, 2014).

Metode kolaborasi merupakan metode yang mencoba menggabungkan metode-metode yang ada untuk menghasilkan sebuah terobosan untuk memecahkan sebuah permasalahan tertentu. Metode kolaborasi kali ini berusaha untuk menggabungkan konsep imajinasi kreatif dan intelektual sebagai bentuk adaptasi pengembangan media pada masa pandemi. Berdasarkan Bagan 3, dapat dilihat proses kerja berpikir atau yang sering disebut dengan proses kreatif menggabungkan dua metode berpikir yang telah dibahas sebelumnya. Proses kreatif dalam imajinasi kreatif tidak mempertimbangkan masalah-masalah yang muncul dalam merealisasikan sebuah karya seni sehingga dalam kondisi pandemi seperti ini banyak seniman yang akhirnya memutuskan untuk menunda realisasinya dikarenakan besarnya idealisme yang dimiliki, sedangkan imajinasi intelektual hanya berfokus bagaimana sebuah karya seni terealisasikan setelah melihat realitas masalah yang ada sehingga idealisme dalam berkarya tidak begitu kuat. Dengan menggabungkan kedua metode berpikir tersebut, seorang seniman dapat memproduksi sebuah karya seni dengan idealisnya di tengah kondisi yang sulit. Seniman akan mencari cara sedemikian rupa untuk mempertahankan konsep ide kreatifnya menggunakan

imajinasi intelektualnya untuk menciptakan karya seni.

SIMPULAN

Sineas berdiri sebagai seniman audiovisual. Sineas menghasilkan karya dengan tujuan-tujuannya. Dalam proses produksi, dari terciptanya ide hingga merealisasikannya dibutuhkan tenaga yang besar untuk menyelesaikan masalah-masalah yang muncul di tengah proses yang dijalani. Berkaca dari bagan dan uraian proses berpikir mengolaborasi konsep imajinasi kreatif dan intelektual menjadi sebuah jawaban pengembangan media film sebagai bentuk adaptasi pada masa pandemi. Sineas akan menemukan banyak ide dan cara baru untuk menghasilkan sebuah karya inovatif. Imajinasi kolaboratif bertugas kuat untuk merealisasikan imajinasi kreatif sineas dengan media-media yang memungkinkan sehingga dapat muncul sebuah karya seni sebagai tiruan ide yang mendekati sempurna. Kemampuan atau daya kreatif dan intelektual diperoleh dengan cara yang berbeda, tetapi dapat dilakukan secara bersamaan agar sineas tetap menunjukkan eksistensi pada kondisi yang sulit.

Produksi film pada masa pandemi merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi sineas. Ide-ide yang dituangkan ke dalam naskah pada periode sebelum pandemi harus dirombak untuk menyesuaikan kondisi yang ada. Berbekal imajinasi intelektual yang kuat, sineas dapat langsung melihat realita yang ada kemudian mulai untuk menentukan alternatif-alternatif supaya produksi dapat tetap berjalan. Kebijakan yang ditetapkan oleh sineas akan diambil sedekat mungkin untuk menghasilkan karya ada di dalam imajinasi kreatif. Kreativitas tidak terbatas akan membuat sineas semakin kreatif dalam melihat peluang dan memanfaatkan hal-hal baru untuk berkarya. Sineas yang berorientasi hasil karya seni

dapat terwujud dengan mengoptimalkan imajinasi intelektualnya untuk mencari jalan keluar dalam mewujudkan imajinasi kreatifnya. Keterbatasan media yang dapat digunakan pada masa pandemi bukanlah menjadi sebuah penghalang karena seorang sineas juga dibekali daya intelektual untuk mengolaborasi hal-hal baru di luar kondisi umum yang ada. Dengan demikian, seorang sineas dapat tetap memanfaatkan ruang sempit menjadi karya yang spektakuler melalui konsep kolaborasi imajinasi kreatif dan intelektual secara terarah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesainya hasil penelitian ini melibatkan kontribusi dan keterlibatan banyak pihak dalam bentuk pemikiran mengenai tema yang diangkat. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Drs. Timbul Subagya, M.Sn.; Dwi Safrudin, S.Pd.; Izzun Khoirunnisa, M.E,K.; dan Bertha Galuhandini, M.Sn. yang memberikan ruang diskusi, fasilitas, dan diseminasi penelitian yang sangat baik sehingga penelitian dan penulisan jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik.

KEPUSTAKAAN

Buku

- Fachruddin, A. (2012). *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana.
- Hayward, S. (2002). *Cinema Studies: The Key Concepts*. In *Cinema Studies: The Key Concepts*. New York: Routledge.
- Hidayat, M. A. (2012). *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hurlock, E. B. (1996). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Mardjono M., & Sidharta, P. (2008). *Neurologi Klinis Dasar*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Nichols, B. (2002). *Introduction to documentary* (Vol. 39, Issue 09). Bloomington: Indiana University Press.
- Sugiharto, B. (2014). *Untuk Apa Seni?* Bandung: Matahari.
- Sumarno, M. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tedjoworo, H. (2009). *Imaji dan Imajinasi: Suatu Telaah Filsafat Postmodern*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniat. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Jurnal

- Oktaviani, D. D. (2019). Konsep Fantasi dalam Film. *Rekam*, 15(2), 125–136.
- Priyantoro, E. (2019). Evolusi Imajinasi Dalam Penciptaan Seni dan Mitos Kekuasaan. *Gestalt*, 1 (2), 241–254.
- Sunarto, B. (2014). Pengetahuan dan Penalaran dalam Studi Penciptaan Seni. *Institutional Respository ISI Surakarta*, 1, 1–23.