

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab III ini menjelaskan tentang metode penelitian dan konsep perancangan karya dalam pembuatan film pendek. Yang nantinya akan diimplementasikan ke dalam proses produksi karya film Tugas Akhir ini.

3.1 Metodologi

Untuk mengkaji dari permasalahan yang telah diuraikan ke dalam sebuah film, penulis membutuhkan metodologi penelitian. Metodologi penelitian adalah memperbincangkan hubungan antara teori dengan suatu penelitian (Ismail, 2009: iii). Metodologi penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Hal ini dikarenakan tujuan dari metode kualitatif adalah mencari pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta atau realita (Raco, 2010: 2).

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pemantapan karya dibutuhkan perancangan yang benar-benar matang yaitu dengan melakukan studi kelayakan tentang metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Di dalam pembuatan film pendek ini penulis membutuhkan data yang mendukung perancangan film. Untuk memenuhi kebutuhan penulis menggunakan beberapa cara yaitu:

3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan-bahan penelitian (Zed, 2008: 2). Dalam hal ini penulis menggunakan sumber buku dan internet untuk mengumpulkan data. Sumber-sumber data yang digunakan sebagai berikut:

1. Buku yang berjudul *The art of watching film* (Joseph M. Boggs)

Dari buku yang berjudul *The Art of Watching Film* ini menjelaskan bahwa film memiliki sesuatu yang unik dan dapat dibedakan dari segenap media lain, disebabkan film memiliki tiga unsur yaitu gambar, suara dan gerak yang membuat citarasa kenyataan melimpah ruah yang dapat disampaikan, sehingga film lebih berpengaruh dibandingkan dengan media lain.

2. Buku yang berjudul *Menjelajahi Bintang Galaksi Dan Alam Semesta* (Gunawan A. Admiranto)

Polusi cahaya menimbulkan dampak negatif yaitu hilangnya pesona langit pada malam hari.

3. Buku yang berjudul *Astronomi* (Robin Kerrod)

Adanya polusi cahaya akibat lampu kota semakin mempersulit upaya manusia untuk menikmati keindahan langit pada malam hari. Selain itu polusi cahaya juga dapat mengganggu pengamatan astronomi.

4. Di dalam sebuah jurnal Kabar Indonesia yang berjudul *Sastra Tanpa Riset* (Anjrah Lelono Broto)

Fiksi ilmiah sendiri oleh publik sastra tanah air secara sempit didefinisikan hanya sebagai karya sastra yang berkisah tentang teknologi-teknologi masa depan. Padahal tidak hanya seperti itu, setiap karya sastra yang menggunakan unsur-unsur fakta, data, maupun peristiwa yang didapatkan melalui riset dengan validitas metodologi dapat digolongkan sebagai fiksi ilmiah.

5. *Bosscha Observatory*

Polusi cahaya adalah merujuk pada suatu keadaan cahaya yang berlebih, baik dari sumber-sumber alamiah maupun dari sumber buatan.

6. Buku yang berjudul Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter (Gatot Prakosa)

Film pendek mengarah pada pencarian bentuk alternatif pada media itu sendiri dan didukung oleh peroses pengambilan gambar yang singkat dan jelas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa polusi cahaya dapat mengganggu pengamatan astronomi dan keindahan langit malam yang diinformasikan melalui media film, film sendiri sebagai sarana penyampaian pesan yang lebih baik dari media lain dengan kelebihanannya. Dibantu menggunakan genre fiksi ilmiah yang selama ini hanya dihanggap sebagai genre yang mengkisahkan teknologi dan masa depan.

Keyword: Visual, Polusi, Astronomi, Ilmiah, cahaya, film pendek.

7. Anggara

Timelapse photography adalah pengembangan dari bidang fotografi yang menjadikan sekumpulan foto yang diambil dalam periode tertentu menjadi sebuah klip video pendek. Periode pemotretan umumnya berdurasi lama, bisa

hingga berjam-jam, sedangkan *timing* pengambilan foto bisa dibuat berkala setiap beberapa detik hingga menit, tergantung kebutuhan Obyek yang difoto biasanya adalah obyek yang punya gerakan sangat lambat, seperti gerakan awan, matahari, bulan, bintang dan sebagainya. Meski begitu timelapse boleh juga dipakai untuk merekam gerakan yang lebih cepat seperti manusia yang berjalan, meski nanti hasilnya gerakan manusia itu akan tampak sangat cepat.

Keyword: *Fast* (cepat)

3.2.2 Studi Eksisting

Untuk pematangan ide dan konsep dalam pembuatan film Tugas Akhir ini penulis membutuhkan studi eksisting untuk mengkaji karya film fiksi ilmiah yang sudah ada. Beberapa karya film fiksi ilmiah diantaranya:

1. Merv



Gambar 3.1 Tampilan Film Merv
(Sumber: www.youtube.com)

Film pendek yang berjudul Merv ini bergenre fiksi ilmiah yang disutradai oleh Matt Inns bercerita tentang seorang peria yang bernama Merv hidup sendiri setelah kiamat melanda Bumi. Merv merawat tumbuhan terakhir yang ada di bumi yaitu Bunga Mawar, Limbah kesepian, membosankan hingga

pada akhirnya sinyal radio Merv pun berbunyi dan ternyata ada orang kedua. Orang keduanya pun adalah seorang wanita. Film pendek ini memiliki kisah yang menarik kesan eksperimen dalam genre fiksi ilmiah sangat terlihat. Studi eksisting yang akan diambil didalam film ini adalah eksperimen.

Keyword: *Experiment* (eksperimen)

2. *The Island*

The Island merupakan film panjang yang bergenre fiksi ilmiah yang disutradarai oleh Michael Bay. Film ini menceritakan tentang penggandaan manusia (cloning) yang berada di dalam suatu tempat rahasia yang disebut *The Island*. Hampir semua manusia yang hidup ditempat itu palsu yang terbentuk dari hasil penggandaan. Sehingga seorang tokoh utama dalam film itu penasaran dan ingin tahu tentang tempat yang ia tinggali. Hingga akhirnya dia berhasil keluar dari tempat tersebut. Studi eksisting yang diambil dari film *The Island* adalah penokohan karakter yang bersifat ingin tahu.



Gambar 3.2 Film *The Island*
(Sumber: www.imdb.com)

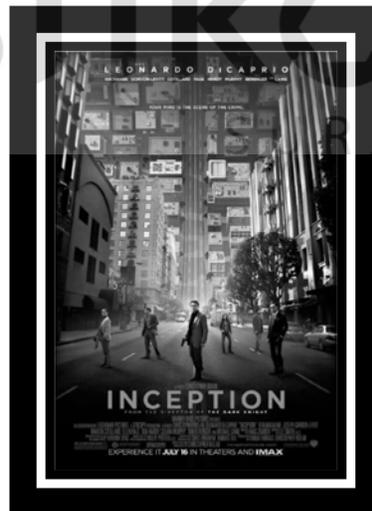
Keyword: *Enthusiastic* (atusias)

3. *Inception*

Inception juga merupakan film panjang yang bergenre fiksi ilmiah yang disutradarai oleh Christopher Nolan. Film *Inception* berceritakan tentang penjelajahan mimpi menggunakan teknologi. Film *Inception* memiliki cerita yang cukup berat dan membingungkan. Film yang membuat para penonton berfikir tentang alur ceritanya dengan kata lain mengasah otak.

Inception juga merupakan film panjang yang bergenre fiksi ilmiah yang disutradarai oleh Christopher Nolan. Film *Inception* berceritakan tentang penjelajahan mimpi menggunakan teknologi. Film *Inception* memiliki cerita yang cukup berat dan membingungkan. Film yang membuat para penonton berfikir tentang alur ceritanya dengan kata lain mengasah otak.

Studi Eksisting yang diambil dari film *Inception* adalah tehnik penceritaan yang cukup mengasah otak.



Gambar 3.3 Film *Inception*
(sumber: www.imdb.com)

Keyword: Brain teaser (Tes Otak)

3.2.3 Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi atau komunikasi secara langsung antara pewawancara dengan responden yang bersifat pengumpulan data (Budiarto, anggraeni 2003: 40). Adapun hasil dari ringkasan data yang penulis dapatkan dari narasumber yang merupakan pakar fiksi ilmiah, astronomi dan keindahan.

1. Yusron Fuadi

Yusron Fuadi adalah orang yang berpengalaman di dalam pembuatan film fiksi ilmiah mengatakan bahwa. Film fiksi ilmiah bisa mengandung unsur apapun mau digabung sama romantic, jadinya *back to the future* digabung dengan filosofi jadinya 2001: *A space odyssey* digabung dengan thriller jadinya *minority report* digabung kungfu jadinya *the matrix* digabung kisah samurai jadinya s .

Kelebihan film fiksi ilmiah bisa jadi penanda jaman yang kalau bagus bahkan bisa menginspirasi dunia ilmu pengetahuan yang sebenarnya. Kelebihan lain Indonesia masih kekurangan sutradara fiksi ilmiah. Kekurangannya bisa mahal kalau tidak pakai otak bikinnya. Sudah saatnya di bikin karya yang bisa dibanggakan di genre itu.

Keyword: Rare (langkah).

2. Hendy Wicaksono

Hendy Wicaksono adalah seorang fotografer profesional yang memiliki banyak pengalaman tentang foto malam hari. Hendy Wicaksono mengatakan dari segi pengganti foto sih ada dua hal, bisa dikatakan merusak keindahan

langit, jika kita sedang berkonsentrasi untuk mengabdikan gugusan bintang dikarenakan polusi cahaya akan turut mempengaruhi exposure yang akan dibaca oleh kamera dan hal tersebut berpengaruh pada hasil foto yang kurang tajam serta ngefog atau berkabut dan saat kamera membaca kelangit yang notaben gelap maka pusat polusi cahaya akan over eksposur atau kelebihan cahaya dikarenakan kamera hanya mampu membaca satu *eksposure* yaitu *under*, *normal* dan *over*. Kalau segi baiknya polusi cahaya dapat berperan sebagai *point of intrest* atau pusat dari perhatian mata pada saat kita melakukan foto *cityscape*, gugusan cahaya akan menimbulkan kesan tersendiri terhadap gambar yang dihasilkan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari data wawancara yang terdiri dari beberapa sumber adalah di Indonesia sendiri masih kekurangan sutradara fiksi ilmiah dan polusi cahaya dapat merusak keindahan langit, mengganggu pengamatan jika sedang berkonsentrasi untuk mengabdikan gugusan bintang.

Keyword: Effect.

3.2.4 Segmentasi, Targeting, Positioning

Segmentasi dan targeting dibutuhkan untuk memenuhi standar pembuatan film yaitu sebagai berikut:

1. Segmentasi

Segmentasi yang digunakan dalam projek tugas akhir ini yaitu segmentasi demografis usia remaja dan dewasa 18 sampai 35 tahun

2. Targeting

Target penonton mahasiswa atau masyarakat yang terpelajar hingga dapat mudah memahami tentang polusi cahaya.

3. Positioning

Positioning yang ingin dicapai didalam Tugas Akhir ini adalah menempatkan film pendek ini dengan kisah antusias seorang pemuda dalam mengatasi Polusi Cahaya.

Keyword: Realize

3.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisa data interaktif, yakni terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Pada tahap ini penulis meringkas dan mengklasifikasikan data-data yang penulis dapatkan berdasarkan wawancara pada pihak terkait, studi pustaka dan study eksisting.

2. Penyajian data

Pada bagian ini, penulis menyajikan hasil analisis dari wawancara, studi pustaka dan studi eksisting.

3. Kesimpulan

Pada tahap ini, penulis menyimpulkan hasil dari analisis data, untuk mendapatkan *keyword* untuk konsep dasar proyek tugas akhir ini.

3.4 Reduksi dan Penyajian Data

Pada tahap penyajian data ini penulis memaparkan hasil dari pengolahan data yang telah direduksi untuk dapat ditelaah lebih lanjut guna menghasilkan *keyword*, Seperti pada tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1 Reduksi dan Penyajian Data

No	Reduksi Data	Teknik Analisa Data	Penyajian Data	Hasil	Keterangan
1	Film pendek mengarah pada pencarian bentuk alternatif pada media itu sendiri dan didukung oleh proses pengambilan gambar yang singkat dan jelas	Studi Literatur Antologi Film Pendek, (Gatot Prakosa)	Short Film	Advisories	Unsur-Unsur yang dapat mempengaruhi film
	film memiliki tiga unsur, yaitu gambar suara dan gerak yang membuat citarasa kenyataan melimpah ruah.	Study Literatur The art of watching film	Accurate		
2	Polusi cahaya menimbulkan dampak negatif yaitu hilangnya pesona langit pada malam hari	Study literatur menjelajahi bintang galaxy (Gunawan A. Admiranto)	Polution	Disrupt	Masalah polusi cahaya yang dihadapi
	Polusi cahaya Juga dapat mengganggu pengamatan astronomy	Study literatur Astronomi (robin Kerrod)	Astronomy		
	Polusi cahaya adalah merujuk pada suatu keadaan cahaya yang berlebih. Baik dari sumber-sumber alamiah maupun dari sumber buatan	Study literatur Bosca Observatori	Light		
	Bisa dikatakan merusak keindahan langit, jika kita sedang konsentrasi mengabdikan gugusan bintang	Wawancara Hendy Wicaksono	Effect		

Tabel 3.2 Reduksi dan Penyajian Data

No	Reduksi data	Teknik analisa data	Penyajian data	Hasil	Keterangan
3	Film pendek fiksi ilmiah yang memiliki kisah yang menarik dan kesan eksperimen dalam genre fiksi ilmiah yang sangat terlihat.	Studi eksisting Film Pendek Merv	Experiment	Inovatio n	Nilai lebih fiksi ilmiah
	Penokohan karakter yang bersifat atusias.	Studi eksisting The Island	Enthusiastic		
	Teknik penceritaan yang cukup mengasah otak.	Studi eksist Inception	Brain Teaser		
	Indonesia masih kekurangan sutradara fiksi ilmiah.	Wawancara Yusron Fuadi (Film Maker)	Rare		
	<i>Timelapse photography</i> adalah pengembangan dari bidang fotografi yang menjadikan sekumpulan foto yang diambil dalam periode tertentu menjadi sebuah klip video pendek	Study literatur Anggara. 2013	Fast		
5	Target penonton mahasiswa atau masyarakat yang terpelajar hingga dapat mudah memahami tentang polusi cahaya.	STP	Understanding	Realize	Segmentasi, Targeting, Positioning

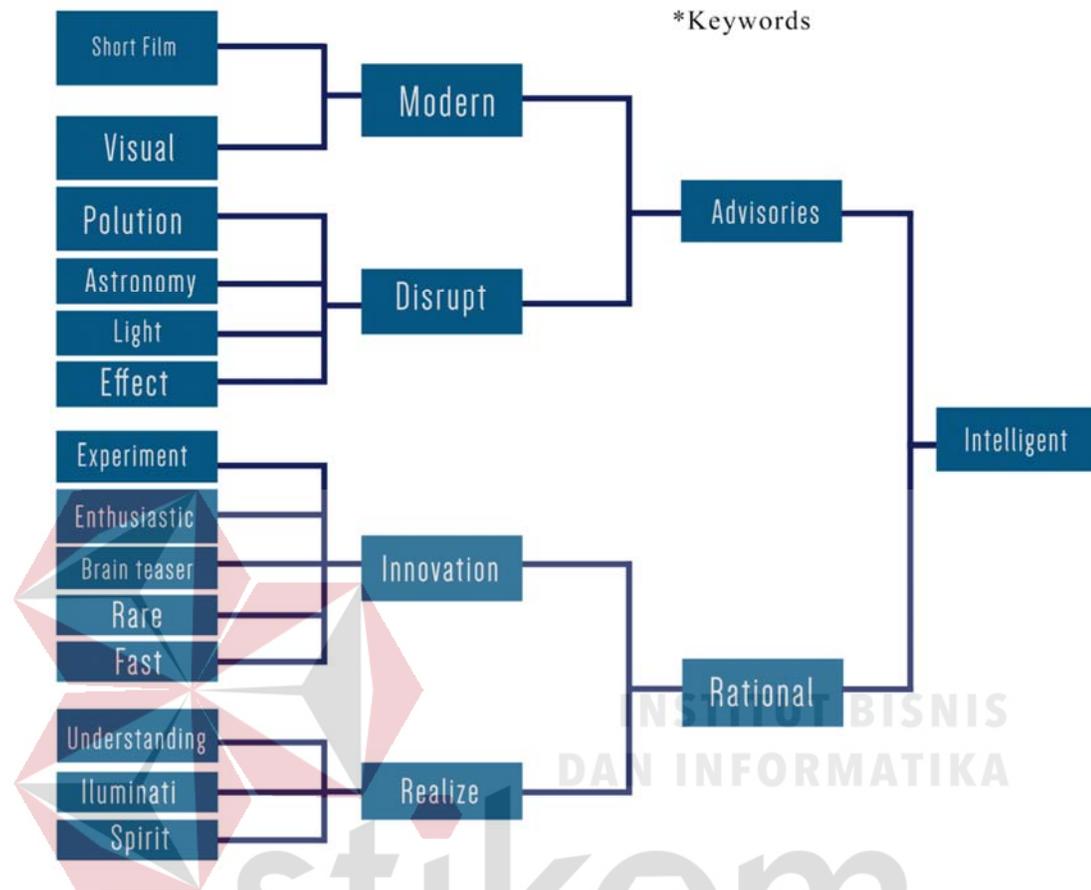
3.5 *Keyword*

Dari penyajian data yang telah dianalisis, kembali dikaji untuk mendapatkan *keyword* baru. Selanjutnya *keyword* baru tersebut akan dipergunakan sebagai konsep dalam pembuatan film pendek.

Dari data-data pada penyajian data tersebut telah ditemukan tiga hasil data *keyword* yaitu *modern* (moderen), *disrupt* (mengganggu), dan *innovation* (inovasi). Dari *keyword* tersebut disederhanakan kembali menjadi *keyword* yang akan mewakili tiga kata tersebut yaitu *intelligent* (cerdas).

Dalam *Oxford Dictionaries* (oxforddictionaries.com) *intelligent* yang berarti “keadaan dan tindakan dalam menanggapi berbagai sesuatu” dan di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (kbbi.web.id) “Sempurna perkembangan akal budinya untuk berfikir, mengerti dan sebagainya”.

Berdasarkan *keyword modern* (moderen), *disrupt* (mengganggu), dan *innovation* (inovasi) masing masing dapat dicocokkan dalam pengertian *Advisories* (Himbauan) dan *Rational* (Mampu berpikir bijaksana atau logis) dan disederhanakan kembali menjadi *Intelligent*, yaitu cerdas dalam perkembangan dan penyelesaian masalah. Dari hasil tersebut di atas dapat dilihat pada gambar 3.4 berikut ini.



Gambar 3.4 Bagan *Keyword*
(Sumber: Olahan Pribadi)

3.6 Analisa Warna

Setelah menemukan *keyword* selanjutnya adalah analisa warna, warna yang akan digunakan pada perancangan film pendek ini didapatkan dari teori Shigenobu Kobayasi, pemilihan warna mengacu pada konsep yaitu *intelligent* (cerdas). Warna yang dipilih seperti pada gambar 3.7 berikut ini:



Gambar 3.5 Warna
(Sumber : Kobayashi, 1998)

Warna di atas berhasil didapatkan dari *keyword intelligent* dan didapatkan dalam jenis warna bersifat *rational* (rasional). Di dalam Kamus Oxford (oxforddictionaries.com) *rational* adalah mampu berfikir bijaksana atau logis.

3.7 Analisa Tipografi

Tipografi merupakan salah satu komponen terpenting di dalam dunia desain dan multimedia. Di dalam Tugas Akhir ini tipografi yang terpilih adalah tipografi berjenis sans serif seperti pada gambar 3.8.

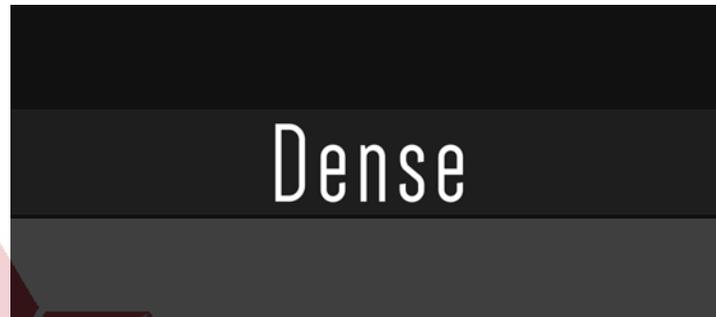


Gambar 3.6 Huruf Serif dan Sans Serif
(Sumber: Moser, 2003)

Jenis huruf sans serif merupakan huruf-huruf populer pada era moderen, tipografi sans serif terdiri dari dua kata yaitu sans yang artinya tidak dan serif

yang artinya font dengan lengkung diujungnya. Sifat yang tanpa lengkung menjadikan sans serif bernuansa tegas jelas dan berkarakter.

Huruf yang terpilih adalah Dense yang termaksud dalam sans serif typografi seperti pada gambar 3.7 berikut ini.



Gambar 3.7 *Font Dense*
(Sumber: creativebloq.com)

Huruf yang dibuat oleh seniman Kanada Charles Daoud ini berkesan Serbaguna, pintar, Geometris dan elegant cocok dengan konsep Tugas Akhir yaitu *Intelligent*.

3.8 Ide dan Konsep

1. Ide

Ide dalam pembuatan film pendek ini yaitu membuat film pendek tentang polusi cahaya yang dapat memberitahu penonton tentang dampak dampak polusi cahaya yang dikemas di dalam salah satu media komunikasi massa yaitu media film.

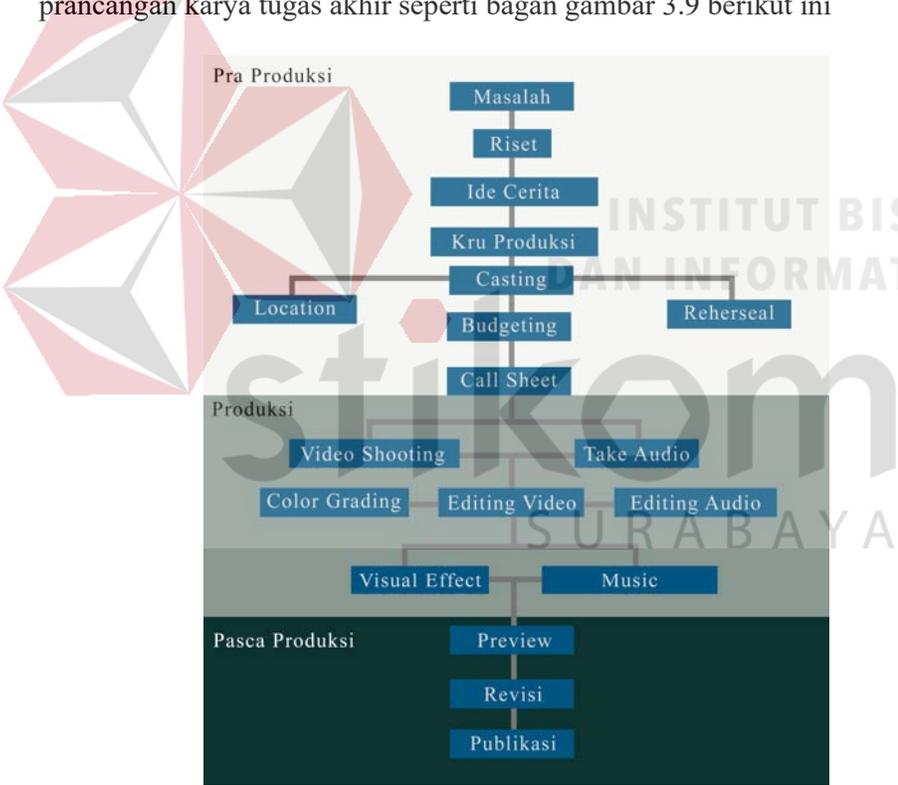
2. Konsep

Berdasarkan *keyword intelligent* yang mencerminkan kecerdasan dalam penyelesaian masalah. Dari keyword tersebut akan dikembangkan menjadi

film pendek dengan genre film fiksi ilmiah, hal ini disebabkan karena fiksi ilmiah film yang berunsur ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan penambahan visual effect dan time lapse film ini akan sangat berbeda dengan film terdahulu.

3.9 Perancangan Karya

Berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan, maka dapat di buat konsep prancangan karya tugas akhir seperti bagan gambar 3.9 berikut ini



Gambar 3.8 Bagan Perancangan Karya (Sumber: Olahan Pribadi)

3.9.1 Pra Produksi

Pra Produksi merupakan suatu tahap awal proses pembuatan film, Dimulai dari sebuah masalah adapun kejelasannya sebagai berikut:

1. Masalah

Masalah merupakan inti dasar dari pembuatan film tugas akhir ini yang disebabkan berada di area pendidikan, masalah didapatkan dari suatu hal yang ganjil dan patut diteliti.

a. Wawancara

Setelah menemukan masalah mulailah menggumpulan data dengan berbagai metode salah satunya wawancara.

b. Studi literatur

Pengumpulan data melalui sumber-sumber internet dan buku.

c. Studi Eksisting

Pengumpulan data dengan cara mengkaji karya sejenis yang pernah ada.

2. Riset

Setelah melakukan pembelajaran tentang masalah didapatkanlah data-data yang akan diolah menjadi konsep dan ide cerita.

3. Ide Cerita dan Konsep

Ide cerita dan konsep merupakan gagasan awal dalam pembuatan film, ide cerita terdiri dari:

a. Sinopsis

b. Naskah Skenario

c. Treatment

d. Story Board

4. Kru Produksi

Setiap pembuatan film membutuhkan kru produksi yang sesuai dengan bidang yang ada di lapangan, yang terdiri dari beberapa divisi sebagai berikut.

- a. Produser
- b. Sutradara
- c. Casting
- d. Reherseal
- e. Artistik
- f. Sound
- g. *Director Of Photograpy*
- h. *Editor*
- i. *Visual effect*
- j. *Music*

5. *Casting*

Tahap casting merupakan salahsatu bagian yang tidak mudah yaitu memilih pemeran untuk film yang akan di buat.

6. *Location*

Menentukan lokasi pengambilan gambar.

7. *Budgeting*

Menentukan dan menyiapkan anggaran keseluruhan yang dibutuhkan dalam pembuatan film.

8. *Chall sheet*

Chall sheet merupakan susunan jadwal kerja dalam pembuatan film.

9. *Briefing* produksi

Briefing produksi merupakan tahap yang penting agar produksi dapat terlaksana sesuai mekanisme dan prosedur kerja yang diinginkan (Widagdo & Gora 2007: 5-7).

3.9.2 Produksi

Tahap produksi mulai pada pembuatan karya yang telah direncanakan dan diperhitungkan adapun proses produksi sebagai berikut.

1. *Shoting*

Shoting merupakan proses pengambilan gambar, *shoting* pula yang menentukan berhasil atau tidak seorang sutradara dalam pembuatan film.

Shoting juga terdiri dari beberapa komponen penting yaitu sebagai berikut:

- a. Tata Setting
- b. Tata cahaya
- c. Tata kostum
- d. Tata rias

2. *Take Audio*

Disaat produksi tidak hanya melakukan pengambilan gambar tetapi juga melakukan pengambilan suara yang dilakukan bersamaan di saat *shoting*, pengambilan suara.

3. Evaluasi Kerja Produksi

Evaluasi kerja dalam produksi bertujuan agar kesalahan dan kendala produksi pada hari tersebut tidak terulang kembali pada hari berikutnya.

4. *Editing Video*

Proses editing merupakan proses memilih hasil shooting yang sempurna lalu digabungkan melalui komputer dengan menggunakan aplikasi editing video.

5. *Visual Effect*

Visual effect merupakan sentuhan effect visual yang diberikan ke dalam film dan video.

6. *Color Grading*

Mengoreksi warna dalam video agar warna yang dihasilkan sesuai dengan konsep.

7. *Editing Audio*

Editing audio berfungsi untuk memperbaiki suara suara yang sekiranya tidak sesuai dengan yang diinginkan.

8. Musik

Pemberian nada pada suatu adegan agar suasana cerita dapat dirasakan secara nyata (Widagdo & Gora 2007: 5-7).

3.9.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan proses setelah produksi, yang terdiri dari beberapa tahap yaitu sebagai berikut.

1. *Offline*

Editing yang hanya sebatas struktur yang sesuai dengan jalan cerita

2. *Online*

Editing yang telah tuntas dan siap *dipreview*

3. *Preview*

Melihat kembali lebih detil hasil video atau film yang telah selsai.

4. Revisi

Memperbaiki jika ada kesalahan disaat *preview*.

5. Publikasi

Penerbitan film atau video yang berhasil dibuat (Widagdo & Gora 2007: 5-7).

3.10 Skenario

Skenario adalah blue print dalam sebuah film adapun urutannya yang terdiri sebagai berikut.

3.10.1 Sinopsis

Fatih merupakan seorang anak dari keluarga ilmunan. Setelah ayah dan ibunya meninggal Fatih tinggal bersama bibinya yang merupakan dosen di universitas kesenian. dia berhasil menjadi sarjana seni di Universitas Kesenian dengan keahlian fotografinya.

Fatih sangat mencintai kesunyian pada malam hari. Fatih selalu merasa risih dan berfikir tentang bintang-bintang yang selalu bersembunyi pada saat malam hari. Fatih sadar bahwa kota terkena polusi cahaya. Fatih memulai petualanginya

lalu Fatih bertemu dengan seorang mahasiswa astronomi yang bernama Nimitya ambrawati.

Penelitian dimulai oleh Fatih dan Nimitya segala rintangan mereka hadapi bersama, namun tiba-tiba data penelitian Faith dicuri. Fatih Frustrasi dan kebingungan antara melanjutkan atau membatalkan penelitiannya.

3.10.2 *Treatment*

1. INT.KAMAR FATIH.SOREH HARI

Fatih sedang mengetik lalu mengklik submit your photo pada layar laptop. suara klik. Fatih berdiri dari tempat duduknya mengemaasi telescopinya.

Time lapse dari ketinggian lampu rumah menyala satu persatu. View kota dari ketinggian

2. EXT.TAMAN.MALAM HARI

Fatih membuka tas mengambil kertas dan pulpen dan menggambar typografi. Fatih menaruh kertas dipaha menggambar “*withot darkness stars cant shine stop light polution*”. lampu jalan/taman menyala. Nimitya berjalan lalu duduk di sebelah Fatih dan memainkan hp. Suara tangis ber bisik bisik. Fatih menoleh ke arah Nimitya. Nimitya menutup mulut dan hidungnya sambil menangis.

3. EXT.JALAN.MALAM.HARI

Fatih berjalan lalu belok ke lorong gang ada seorang pria bertudung.

4. INT.KAMAR.MALAM HARI

Fatih mengeliarkan telescope dan kertas lalu menempelkan hasil karyanya di mading.

5. EXT.TAMAN.MALAM HARI

Fatih duduk di kursi taman dan sedang mengetik lalu mengklik submit your photo(twitter). Sesaat Nimityapun datang dan memberi tahu Fatih tempat melihat bintang.

6. INT.KAMAR.MALAM HARI

Fatih mengeluarkan telescopenyanya lalu diletakan di atas meja, Fatih membuka komputer dan mengetik earth hour. Fatih berbicara sambil menutup mulut menggunakan tangannya dan tersenyum. Suara printer.

7. EXT.JALANAN.MALAM HARI

Fatih memasang poster polusi cahaya di jalanan

8. INT. KAMAR FATIH.MALAM HARI

Fatih memasang poster polusi cahaya di mading

9. INT.KAMAR FATIH. SOREH HARI

Suara notification dari laptop 10x secara beruntun, *establishing* foto2 di kamar fatih, fatih membuka laptop. Fatih memegang dagunya sambil tersenyum. Fatih melihat gambar *typo earth hour* yang ada nomernya Nimitya. Fatih bergegas pergi. Setelah pergi seseorang mencuri leptop Fatih.

10. EXT.TAMAN.SOREH HARI

Fatih berjalan menuju tempat duduk taman. Nimitya duduk di bangku taman sambil membaca buku lalu Fatih datang dan duduk di samping Nimitya.

11. INT.KAMAR FATIH.MALAM HARI

Fatih duduk di kursi meja laptop nunduk sambil menutup wajahnya dengan kedua tangannya.

12. INT.KAMARFATIH.PAGI HARI

Dua bulan kemudian, meja Fatih penuh dengan debu, establishing kamar Fatih, Fatih sedang tertidur terlihat sangat berantakan. Suara hp. fatih menulis dengan jari di atas mejanya yang berdebu.

13. EXT.BUKIT.MALAM HARI

Lampu kota mati satu persatu. Kota gelap dan terlihat bintang yang indah.

3.10.3 Storyboard

Terlampir

3.10.4 Call Sheet

Terlampir



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

3.10.5 Karakter Tokoh

Di dalam film ini penulis menggunakan dua karakter tokoh, kedua karakter ini memiliki karakter yang berbeda. Berikut penjelasan kedua karakter pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Tokoh

No	Tokoh	Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
1	Muhammad Al Fatih 	<ul style="list-style-type: none"> -Tampam -Rambut pendek - tindakan 	<ul style="list-style-type: none"> - Santai - Tegas - Pendiam - menyukai langit 	<ul style="list-style-type: none"> -Tinggal di rumah - Seorang fotografer
2	Nimitya Ambarwati 	<ul style="list-style-type: none"> - Cantik - kulit bersih - Rambut panjang 	<ul style="list-style-type: none"> - Pintar - Cengeng - menyukai langit 	<ul style="list-style-type: none"> -Tinggal di rumah - seorang astronom

3.11 Anggaran Dana Budgeting

Dana merupakan hal yang penting dalam pembuatan film rincian anggaran dana dimulai dari anggaran dana keseluruhan, pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Adapaun anggaran dana keseluruhan seperti pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.4 Anggaran Dana Keseluruhan

No	Keterangan	Biaya
1	Pra produksi	838.000
2	Produksi	11.570.000
3	Pasca produksi	1.700.000
Total		14.108.000

Setelah anggaran keseluruhan penulis akan menjelaskan anggaran dana pra produksi pada tabel 3.5 berikut

Tabel 3.5 Anggaran dana Pra produksi

NO	Keterangan Kebutuhan	Harga satuan	Qty	Total
1	Printer	500.000	1	500.000
2	Koneksi internet	300.000	1	300.000
3	Kertas	38.000	1	38.000
Total				838.000

Setelah merincikan dana yang dibutuhkan didalam pra produksi penulis melanjutkan anggaran dana produksi dan apa saja yang dibutuhkan dalam produksi seperti pada tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3.6 Anggaran dana Produksi

NO	Keterangan Kebutuhan	Harga satuan	Hari	Qty	Total
1	Camera eos 5d	350.000	3	1	1.050.000
2	Slider	150.000	3	1	450.000
3	Camera 5d	150.000	3	1	450.000
4	Drone	750.000	1	1	750.000
5	Bump mic/ voice recorder	150.000	3	2	900.000
6	Lighting	100.000	3	2	600.000
7	Steady cam	150.000	3	1	300.000
Total					4.500.000

Tabel 3.6 Anggaran dana Produksi

NO	Keterangan Kebutuhan	Harga satuan	Hari	Qty	Total
1	Telescope	500.000	3	1	500.000
2	Sterofom				20.000
3	Dobel tip				10.000
4	Pines/paku kecil				10.000
5	Gunting				20.000
6	print	100.000			100.000
7	Bedak				10.000
	Total				670.000
Konsumsi dan Transportasi					
1	Besin	300.000	3	1	300.000
2	Makan	1.000.000	3	1	1.000.000
3	Penginapan	200	3	2	1.200.000
4	mobil	300.000	3	1	900.000
	TOTAL				3.400.000
Talent Dan Crew					
1	Asisten Sutradara	1.000.000	3	1	1.000.000
2	Talent cewek	1.000.000	3	1	1.000.000
3	Talent cowok	1.000.000	3	1	1.000.000
	Total				3.000.000
	Total				11.570.000

Setelah produksi mulailah merincikan anggaran dana pasca produksi yang merupakan kebutuhan publikasi, seperti pada gambar 3.7 berikut:

Table 3.7 Anggaran dana Pasca produksi

No	Keterangan	Harga satuan	Qty	Total
1	Kartu nama	5.000	20	100.000
2	Sticker	10.000	5	50.000
3	Pameran	1.500.000	-	1.500.000
4	Poster	50.000	1	50.000
	Total			1.700.000

3.11 Publikasi

Dalam tahap publikasi penulis merancang desain konsep pada poster sticker dan cover cd.

1. Poster

Konsep yang digunakan pada poster adalah dua karakter tokoh melakukan perannya, Fatih menggambar dan Nimitya membaca mereka dikelilingi oleh bintang dan di bagian bawah terdapat gambaran kota yang sedang tercemar polusi cahaya. Contoh sketsa padagambar 3.9 berikut.



Gambar 3.9 Sketsa poster

(Sumber: Olahan Pribadi)

2. Stiker

Konsep pada sticker menggunakan desain yang sama pada poster tetapi ukuran sticker lebih kecil dari ukuran poster. Contoh pada gambar 3.10 berikut.



Gambar 3.10 Sketsa Sticker
(Sumber: Olahan Pribadi)

3. Cover dan Sampul DVD

Cover dvd menggunakan konsep bintang-bintang dilangit. dan sampul dvd melihatkan polusi cahaya. Kesimpulanya dibalik polusi cahaya ada bintang-bintang yang indah contoh pada gambar 3.11 dan 3.12 berikut.



Gambar 3.11 Sketsa cover DVD
(Sumber: Olahan Pribadi)



Gambar 3.12 Sketsa sampul DVD
(Sumber: Olahan Pribadi)

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA