

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pembuatan, pengolahan data serta perancangan dalam pembuatan film pendek bergenre *thriller* tentang dampak *bullying* menjadi psikopat dengan teknik *color grading*. Penjelasan konsep dan pokok pikiran dalam film ini akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat. Metode penelitian dalam proses pembuatan film pendek ini dilakukan berdasarkan penelitian dengan tahapan-tahapan yang digunakan diantaranya adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, implementasi.

3.1 Metodologi Penelitian

Bidang kajian multimedia, bisa dikatakan sebagai disiplin ilmu baru, jika dibandingkan dengan ilmu-ilmu seni lainnya. Oleh karena itu metode yang dilakukan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, menggunakan gabungan dari metode-metode yang sudah ada pada ilmu lain.

Pada perkuliahan Workshop III oleh Karsam (2013) dijelaskan bahwa, metode penelitian memiliki ruang yang sangat luas. Dilihat dari jenis penelitian, maka penelitian dapat dibedakan menjadi 3 klasifikasi, yaitu penelitian aplikatif, penelitian maksud, dan penelitian berdasarkan jenis informasi.

Dalam Tugas Akhir ini metode yang digunakan adalah metodologi penelitian kualitatif, karena data-data yang diperoleh atau diolah hanya berupa data paparan deskriptif dan tidak berupa angka-angka. Seperti yang ditulis oleh Semiawan (2010: 80), dalam buku yang berjudul “*Metode Penelitian Kualitatif*”, metodologi itu berarti sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Staruss & Corbin (2003: 73) jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Metodologi kualitatif dipilih karena penelitian ini digunakan untuk mengkaji suatu permasalahan secara mendalam (*in-depth aalysis*), serta dalam tahap pengumpulan data lebih detail, dan guna menghasilkan karya yang berkualitas. Dalam tahap metodologi ini digali informasi tentang film pendek, *thriller*, *bullying*, psikopat, dan *color grading*.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah data berupa suatu pernyataan (*statement*) tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian (Gulo, 2002: 110). Berdasarkan kebutuhan peneliti dalam pembuatan film pendek *thriller* tentang dampak *bullying* menjadi psikopat dengan teknil *color grading* maka dikumpulkan data-data yang diperoleh dengan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

3.2.1 Film pendek

1. Wawancara

a. Igak Satrya Wibawa, S.sos. MCA.

Wawancara dilakukan secara *online* kepada Staf pengajar Departemen Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya, yang menyampaikan mata kuliah berkaitan dengan visual seperti film dan desain, *cyberculture*, dan *creative art*. Dan meraih gelar sarjana komunikasi pada tahun 1999 di Universitas Airlangga Surabaya. Gelar S2 dalam konsentrasi film studies dan creative arts diraih pada 2008 di Curtin University, Perth Australia, dan sebagai salah satu penggagas berdirinya Independen Film Surabaya (INFIS).

Dari hasil wawancara dengan Bapak Igak Satrya Wibawa, film pendek adalah film dengan durasi pendek dibawah 30 menit. Maksudnya adalah film yang memang mengutamakan durasi untuk menyampaikan ceritanya, jadi pemilihan cerita dan narasi penceritaannya harus berpatokan pada durasi. Dan desain cerita itu memang harus pantas dan layak disampaikan dalam film berdurasi pendek. Banyak film pendek yang terjebak dengan penceritaan yang konfliknya rumit dan tak cukup disampaikan dalam durasi pendek, sehingga yang terjadi adalah film pendek yang bercerita tentang cerita panjang. Pesan tak sampai, narasi tak efektif, karena cerita panjang dipaksa untuk menjadi film pendek. Pada film pendek, tak banyak subplot, walaupun subplot-nya ada, dikemas disesuaikan dengan durasi. Film pendek

sebaiknya memaksimalkan semua elemen visual yang ada sebagai pembawa cerita, tak hanya mengandalkan dialog, tetapi elemen musik, latar, kamera, membawa narasi agar dapat memenuhi ekspektasi pada cerita.

Berdasarkan wawancara kepada bapak Igak Satrya Wibawa, peneliti dapat menarik kesimpulan, film pendek adalah film yang berpatokan desain pesan, pemilihan cerita, elemen visual, elemen musik, latar, dan kamera, kepada durasi dibawah 30 menit agar idak terjadi konflik yang terlalu rumit.

b. Fauzan Abdillah, S.Pd.

Wawancara dilakukan secara online kepada Fauzan Abdillah selaku *CEO* Raaw Visual di Surabaya, yang bergerak dalam bidang *Production House* sejak tahun 2006, Staf pengajar Departemen Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya, dan Koordinator Independen Film Surabaya (INFIS).

Dari hasil wawancara dengan Fauzan Abdillah, pengertian film pendek adalah film yang digarap atau diproduksi dengan durasi yang pendek, durasi yang dimaksud film yang berduasi dibawah 30 menit, namun memiliki makna dan desain pesan yang padat namun meluas. Memiliki babak pengenalan, konflik secara bersamaan, ruang dan celah untuk penonton sebuah pembelajaran, hikmah, inspirasi, propaganda, ilmu, dan sebagainya. Dalam segi desain pesannya, memiliki ruang lokasi, berdialog, serta pendalaman karakter yang efisien dan efektif. Dan memiliki keberagaman kemasan bercerita dan ambiguitas tinggi.

Berdasarkan wawancara kepada saudara Fauzan Abdillah, peneliti dapat menarik kesimpulan, film pendek adalah film yang diproduksi dengan durasi dibawah 30 menit, namun memiliki makna, desain pesan yang padat namun meluas, dan memiliki keberagaman kemasan bercerita dan ambiguitas tinggi. Berdasarkan dari dua informan, peneliti menyimpulkan bahwa film pendek adalah film yang berpatokan pada durasi kurang dari 30 menit, dan memiliki desain pesan yang efisien serta efektif.

Keyword: Message design.

2. Studi Pustaka

a. Kamus Komunikasi

Effendy dalam bukunya yang berjudul "*Kamus Komunikasi*" (1989: 226), menjelaskan bahwa film adalah media yang bersifat visual dan audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat.

b. Film Pinggiran

Prakosa dalam bukunya yang berjudul "*Film Pinggiran*" (2008: 26), menjelaskan bahwa Film pendek atau film alternatif adalah film–film yang masa putarnya kurang dari 50 menit (mengacu dari regulasi berbagai festival film pendek internasional hingga tahun 1997), mempunyai variasi dalam menciptakan pandangan – pandangan baru tentang bentuk film secara umum, dan memberi fenomena pemahaman yang menggetarkan dalam pertumbuhan secara utuh. Dalam segi cerita, film pendek memiliki bahasa

yang jauh berbeda dengan cerita film panjang. Baik mempergunakan tanda-tanda yang essensial, atau simbol-simbol yang secara tidak langsung bisa menggambarkan suatu keadaan atau cerita.

Berdasarkan dari kedua buku, peneliti menyimpulkan bahwa film pendek adalah media bersifat visual dan audio visual yang berdurasi kurang dari 50 menit, dan mempunyai pandangan-pandangan baru tentang bentuk film dan fenomena pemahaman dalam pertumbuhan film secara utuh. Serta mempunyai desain pesan yang berbeda dengan film panjang.

Keyword: Media Message design, dan Semiotika.

3.2.2 *Thriller*

1. Wawancara

a. Brahmento Anindito

Wawancara dilakukan secara online kepada Brahmento Anindito selaku penulis Novel Asal Surabaya yang telah menghasilkan 5 buku novel dengan genre thriller sejak tahun 2010 hingga sekarang.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Brahmento Anindito, *thriller* adalah sesuatu yang menegangkan dan seru. Jadi menurut beliau pengertian sebuah karya yang bergenre thriller adalah karya yang ceritanya didominasi oleh adegan-adegan yang menegangkan atau cerita yang dapat membuat penonton merasakan ketegangan saat menikmati karya tersebut. Posisi thriller dalam sebuah karya dapat diartikan sebagai elemen (bumbu) atau

sebagai genre (jenis sebuah karya). Sebagai elemen, fungsinya sama seperti elemen komedi, drama, aksi dan lainnya. Contohnya dalam novel horror, bisa jadi ada bumbu komedinya yang membuat kita terbahak-bahak, tetapi kita tetap menyatakan itu novel horor dan bukan komedi, karena porsi horrornya jauh lebih besar dari komedinya, dan itulah yang disebut genre. Beliau juga mengutarakan, ada beberapa unsur yang menentukan karya itu disebut thriller atau bukan, berupa protagonis yang berpacu dengan waktu, penuh antisipasi, aksi menantang, dan mendapatkan berbagai bantuan yang kebetulan sangat dibutuhkan. Sering diwarnai dengan adegan aksi (kejar-kejaran), perkelahian, baku tembak, adu taktik, dan karakter tokoh. Protagonis biasanya orang biasa, tapi yang berpotensi menjadi luar biasa, sementara antagonis (villain) adalah orang kuat, memiliki kekuasaan dan rencana yang membahayakan orang banyak, dari segi Cerita, bergulir sebelum kejahatan atau bencana besar terjadi.

Berdasarkan wawancara kepada Bapak Brahmanto Anindito, peneliti dapat menarik kesimpulan jika *thriller* adalah karya yang ceritanya didominasi oleh adegan-adegan yang menegangkan atau cerita yang dapat membuat penonton merasakan ketegangan saat menikmati karya.

b. Lucy Kusuma Putri

Wawancara dilakukan secara online kepada Lucy Kusuma Putri selaku praktisi seni dibidang film bergenre *horror* dan *thriller*, dan telah menghasilkan film pendek dengan genre *thriller*.

Dari hasil wawancara dengan Saudari Lucy Kusuma putri, *thriller* adalah bentuk film yang memberikan penonton kesan menegangkan, mengejutkan, dan penasaran. Selain itu dalam segi plot atau alur cerita, film thriller mempunyai alur cerita berupa berpacu dengan waktu, aksi menantang, rencana kejam dari tokoh antagonis yang lebih kuat dan lengkap. Beliau menambahkan, dalam film thriller tampilan dari sebuah elemen yang menakutkan atau menjijikan telah menjadi hal yang wajar karena bertujuan untuk meningkatkan ketegangan dan hal itu disebut *gimmick* film.

Berdasarkan wawancara kepada Saudari Lucy Kusuma Putri, peneliti dapat menarik kesimpulan, *thriller* adalah bentuk film yang memberikan penonton kesan menegangkan, mengejutkan, penasaran, dan mempunyai elemen *gimmick* untuk menambah kesan tegang kepada penonton.

Berdasarkan wawancara kepada Bapak Brahmandito Anindito dan Saudari Lucy Kusuma Putri, peneliti dapat menarik kesimpulan, *thriller* adalah bentuk karya yang ceritanya didominasi oleh adegan-adegan yang menegangkan atau cerita yang dapat membuat penonton merasakan ketegangan, aksi menantang dan memiliki beberapa *gimmick* untuk menambah kesan mengejutkan.

Keyword: Ketegangan dan Aksi menantang.

2. Studi pustaka

a. Memahami Film

Thriller, tujuan utama genre ini adalah memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonya. Alur cerita genre ini juga seringkali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri, kejutan serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. Tema yang diangkat seputar kelainan psikologi tokoh-tokohnya, pemubunuh berdarah dingin, atau peristiwa yang terjadi akibat adanya eksperimen berbahaya.

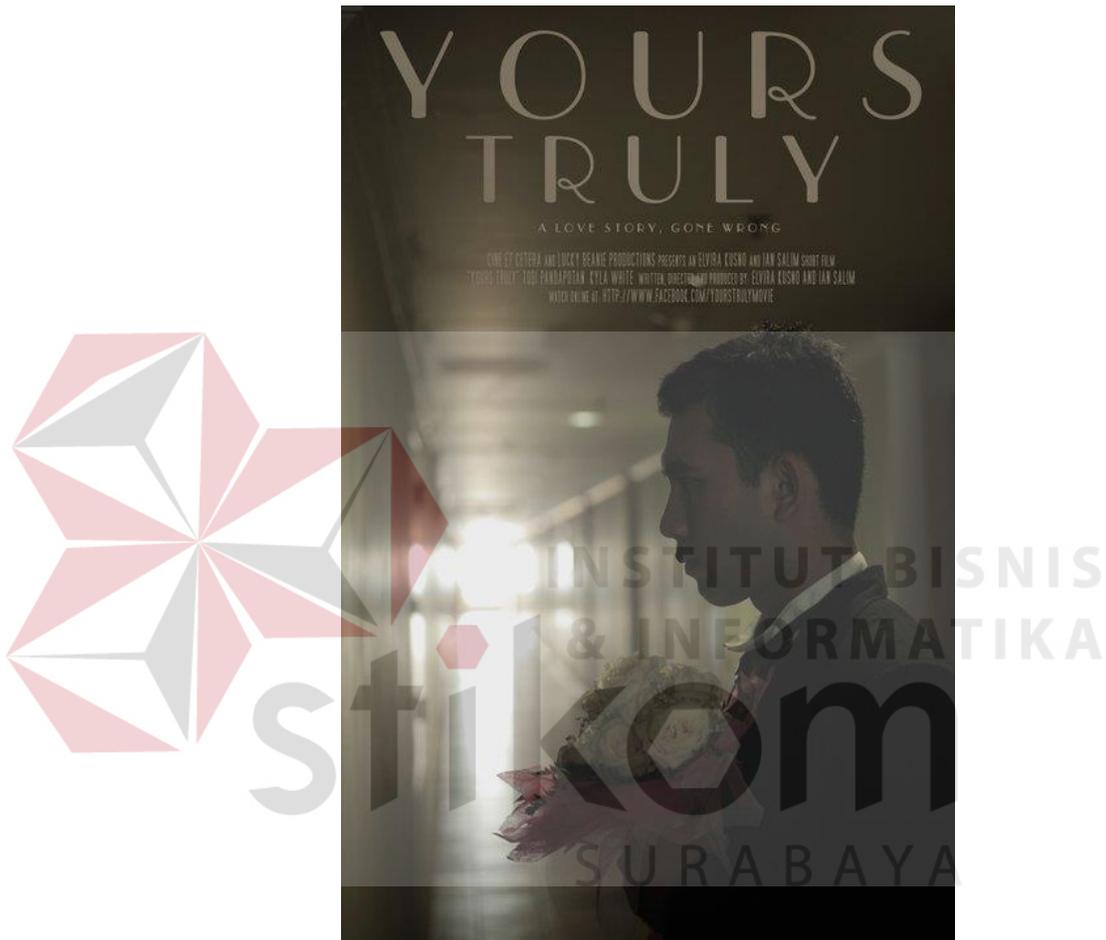
b. Cinemags

Genre thriller selalu mendapat tempat di hati para penggemarnya. Sensasi ketegangan yang dirasakan ketika menonton film-film sejenis dapat memberikan sensasi tersendiri bagi para penikmatnya.

Berdasarkan dari kedua buku, peneliti menyimpulkan bahwa *thriller* adalah bentuk jenis film yang mempunyai tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan kepada penontonya, dan memiliki alur cerita yang mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya.

3. Studi eksisting

a. Film Yours Truly (2011)

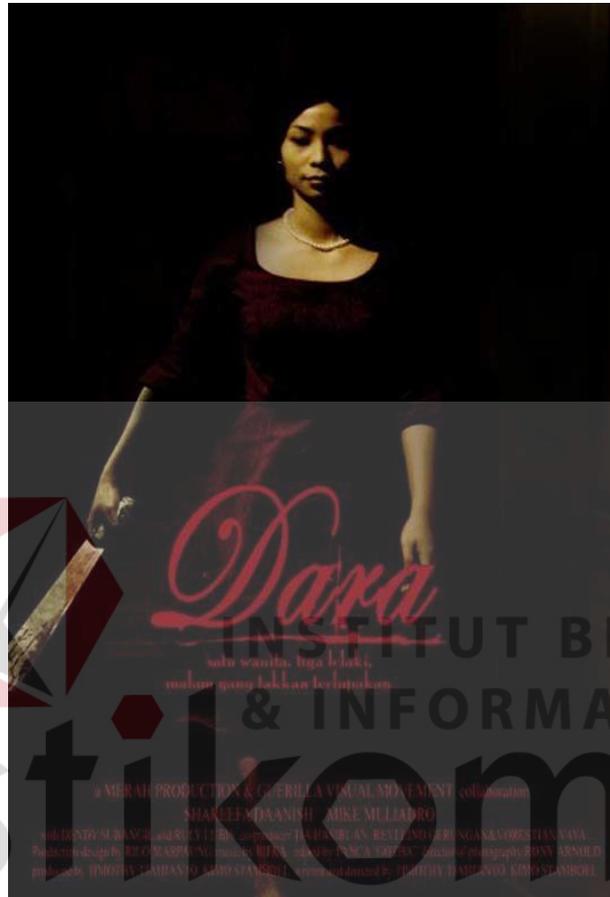


Gambar 3.1 Poster Yours Truly
Sumber : Google.co.id

Director Elvira Kusno dan ian salim

Menceritakan seorang pria yang mempunyai tipikal pendiam, tetapi dengan pekerjaannya dia berusaha berubah. Menjadi individu yang baru tetapi mendapat cobaan dengan bertemu wanita psikopat.

b. Film Dara/Takut (2007)



Gambar 3.2 Poster Dara
Sumber : google.co.id

Director The mo brother (kimo dan timo)

Film ini bercerita tentang Dara (Sharifa Daanish), seorang koki sekaligus pemilik restoran bintang lima yang terkenal dengan masakan dagingnya yang lezat. Ternyata daging pada masakan Dara adalah daging manusia. Dara mendapatkan korbannya menggunakan kecantikan yang dia miliki untuk merayu korbannya, di dalam rumahnya semua kekejaman mutilasi itu terjadi.

c. Film Taxi (2012)



Gambar 3.3 Poster Taksi
Sumber : google.co.id

Director: Arianje AZ / Nadia Yuliani

Mempunyai premis tentang seorang karyawan bernama Fina (Shareefa Daanish) yang baru saja lembur kerja dan memilih untuk pulang dengan taksi. Mempunyai sinematografi, *special effects make-up*-nya, *cast* hingga *scoring* atau audio, semuanya dapat memerankan perannya masing-masing dengan sangat baik sekaligus meramaikan ketegangan.

Tabel 3.1 Analisis data Studi Eksisting

FILM	GENRE	DURASI	KEKURAGAN	KELEBIHAN	KET.
Film Yours Trully	<i>Thriller-psychology</i>	15 menit		Berhasil Membawa penonton untuk mengikuti alur yang sudah di tuliskan.	
Film Dara (2007)	<i>Thriller</i>	25 menit	Masih terlihat mainan, untuk barang yang di pakai	Berhasil membuat ketegangan degan trik-trik misterius	
Film Taxi (2012)	<i>Thriller</i>	16 menit	Kualitas kamera yang masih kurang maksimal, untuk di pakai di malam hari	Menggunakan pemain yang sudah mempunyai image psikopat, dan simpel dalam pengemasan.	

Sumber : Olahan Peneliti

Berdasarkan studi eksisting dari Film Taxi, Film Dara, dan Film Yours Trully, peneliti dapat menarik kesimpulan, film pendek bergenre *thriller* mempunyai elemen” gimick yang digunakan untuk menambah unsur menegangkan dalam film. Pewarnaan film *thriller* menggunakan warna” gelap agar mendukung suasana menegangkan dan kemisteriusan film.

Berdasarkan dari kedua buku dan studi eksisting dari beberapa film yang bergenre *thriller*, peneliti menyimpulkan bahwa *thriller* adalah bentuk jenis film yang mempunyai tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan kepada penontonya, dan memiliki alur cerita yang mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya

Keyword: Ketegangan.

3.2.3 *Bullying*

1. Wawancara

a. Wahyu Widodo, S.Psi

Wawancara dilakukan secara online kepada Wahyu Widodo, S.Psi selaku salah satu Staf *theraphis*, di *Blossom Pediatric Care Center and Therapeutic Homeschooling*, Jakarta.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Wahyu Widodo, *bullying* adalah *bullying* dan psikopat memang belum ada bukti penelitian empiris terhadap korelasi antara perilaku *bullying* dengan psikopat, tetapi seseorang dapat menjadi psikopat itu disebabkan oleh adanya trauma yang didapatkan pada masa lalunya. Perilaku *bullying* menyebabkan efek traumatis yang cukup mendalam pada korbannya, disinilah korelasi yang ada antara *bullying* dan psikopat. Menurut beliau, *bullying* merupakan satu bentuk perilaku agresi yang dilakukan secara berulang untuk mengganggu orang lain. Perilaku agresi ini tidak hanya terbatas pada memukul atau penyerangan secara fisik tetapi segala bentuk perilaku yang mengancam. Dampak dari *bullying* tidak hanya dirasakan oleh korban *bullying* yang merasa menjadi tertekan, tetapi dampak ini juga akan dirasakan oleh pelaku *bullying*, pelaku akan mendapatkan rasa lebih jumawa dan akan terus melakukan rentetan-rentetan *bullying* yang lain dan mencari korban *bullying* yang lain. Tidak hanya berhenti sampai disitu, orang yang menyaksikan *bullying* pun akan terkena

dampak tersendiri. Mereka akan merasa cemas bahwa mereka akan menjadi target selanjutnya atau yang lebih parah adalah mereka akan meniru praktek *bullying* tersebut kepada orang lain.

Berdasarkan wawancara kepada Bapak Wahyu Widodo, peneliti dapat menarik kesimpulan, *bullying* adalah merupakan satu bentuk perilaku agresi yang dilakukan secara berulang untuk mengganggu orang lain. Perilaku agresi ini tidak hanya terbatas pada memukul atau penyerangan secara fisik tetapi segala bentuk perilaku yang mengancam.

b. Mochamad Sigit Widodo, S.Pd.

Wawancara dilakukan secara online kepada Mochamad Sigit Widodo, S.Pd. selaku Staf pengajar bagian bimbingan konseling di Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Mochamad Sigit Widodo, *bullying* dan psikopat mempunyai hubungan yang sangat erat, karena ada beberapa faktor yang menghubungkan antara *bullying* dan psikopat. Faktor yang saya maksud, jika seseorang mempunyai kejanggalan atau bentuk penyelewangan gangguan kepribadian itu, pasti karena adanya faktor x, dan faktor x ini adalah pengalaman trauma dari masa lalu. Jadi orang-orang yang mengalami traumatik di masa lalu akan terbawa dan bermanifestasi di masa mendatang. Dengan contoh, saya dendam dengan seseorang dimasa lalu, dan saya tahan terus, hingga ektrimny saya bisa sampai membunuh orang tersebut. Jadi pengalaman traumatik dari masa lalu ini yang menjadi faktor

yang paling besar jika diandingkan dengan, lingkungan dan keluarga. Untuk korban *bullying* sendiri ada beberapa indikasi, pertama dia mengalami suatu pengalaman traumatik yang akhirnya membentuk dia untuk menjadi pembully juga di masa mendatang. Kedua dia mengalami depresi, stres berat, akhirnya mengalami inferiority atau rendah diri, akhirnya dia melihat diri dari lingkungan. Dengan contoh disekolah inklusi, dia mempunyai IQ rendah dibawah teman-temannya dia pasti jadi bahan olok-olok, dan ketika dia naik level dari SD ke SMP dia akan mencari balas dendam, ada juga yang malah dia semakin takut saat berada di lingkungan baru. Tetapi tidak bisa langsung memberi label, anak yang dibully itu pasti sesuai dengan pengertian di atas, karena setiap anak itu punya 9 multiple intelegent atau karakter kepribadian. Tetapi rata-rata memang lebih banyak mereka memanifestasikan ke-hal negatif. Dengan contoh, setelah dewasa dia melakukan hal yang sama dengan pengalamannya dimasa lalu. Ketiga dia semakin dewasa, arif dan bijaksana, tetapi kemungkinan ini hanya sebesar 20%, jadi *bullying* sendiri menurut saya adalah bentuk perilaku yang menekan kejiwaan atau mental seseorang yang berdampak kepada sifat traumatik dan masuk ke dalam kognitif manusia.

Berdasarkan wawancara kepada Mochamad Sigit Widodo, peneliti dapat menarik kesimpulan jika *bullying* adalah bentuk perilaku yang menekan kejiwaan atau mental seseorang yang berdampak kepada sifat traumatik dan masuk ke dalam kognitif manusia.

Berdasarkan wawancara kepada Bapak Wahyu Widodo dan Bapak Mochamad Sigit Widodo. Peneliti dapat menarik kesimpulan, *bullying* adalah merupakan satu bentuk perilaku agresi yang dilakukan secara berulang untuk mengganggu orang lain, baik berupa menekan kejiwaan atau mental seseorang yang berdampak kepada sifat traumatik dan masuk ke dalam kognitif manusia.

Keyword: Traumatik, Agresi, dan Tertekan

2. Studi pustaka

a. *Bullying* bikin anak depresi dan bunuh diri.

Suatu hal yang alamiah bila memandang *bullying* sebagai suatu kejahatan, dikarenakan oleh unsur-unsur yang ada di dalam *bullying* itu sendiri. Susanti (2006: 51) menguraikan unsur-unsur yang terkandung dalam pengertian *bullying* yakni antara lain keinginan untuk menyakiti, tindakan negatif, ketidakseimbangan kekuatan, pengulangan atau repetisi, bukan sekedar penggunaan kekuatan, kesenangan yang dirasakan oleh pelaku dan rasa tertekan di pihak korban.

b. *Save our children from school bullying*

Menurut Wiyani (2012: 12) *bullying* merupakan perilaku negatif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang dapat merugikan orang lain. *Bullying* dapat terjadi karena kesalah pahaman (prasangka) antar pihak yang berinteraksi.

Berdasarkan dari kedua buku, peneliti menyimpulkan bahwa *bullying* adalah keinginan untuk menyakiti, tindakan negatif, ketidak seimbangan kekuatan, pengulangan atau repetisi, bukan sekedar penggunaan kekuatan, kesenangan yang dirasakan oleh pelaku dan rasa tertekan di pihak korban.

Keyword: Agresi, Tertekan, Trauma, dan Mental.

3.2.4 Psikopat

1. Wawancara

a. Wahyu Widodo, S.Psi

Wawancara dilakukan secara online kepada Wahyu Widodo, S.Psi selaku salah satu Staf *theraphis*, di *Blossom Pediatric Care Center and Therapeutic Homeschooling*, Jakarta.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Wahyu Widodo, psikopat adalah gangguan psikologis yang menyebabkan perilaku psikologis manusia yang melanggar norma sosial, hukum dan agama. seorang psikopat tidak hanya orang yang suka menyiksa dan membunuh, tetapi juga seorang psikopat akan terus mencari pembenaran atas apa yang dia lakukan, yang namanya perilaku melanggar norma itu menurut saya adalah perilaku yang negatif. Sebuah norma atau aturan itu dibuat agar segalanya lebih teratur dan tentram. Semua tipe kepribadian memiliki peluang menjadi psikopat, tetapi menurut saya yang memiliki peluang lebih besar adalah melankolis. Karena orang-orang melankolis cenderung pemikir, dan akan merasakan dampak traumatis yang

lebih besar saat menerima perilaku *bullying* dari orang lain. Seseorang yang berkepribadian melankolis akan lebih mudah terjebak dalam perasaan trauma dan hal ini akan menyebabkan dia memiliki kemungkinan lebih tinggi menjadi psikopat.

Berdasarkan wawancara kepada Wahyu Widodo. Peneliti dapat menarik kesimpulan, psikopat adalah perilaku negatif psikologis manusia yang bertujuan melanggar norma sosial, hukum serta agama, untuk tujuan mencari pembenaran atas apa yang dia lakukan.

b. Mochamad Sigit Widodo, S.Pd.

Wawancara dilakukan secara online kepada Mochamad Sigit Widodo, S.Pd. selaku Staf pengajar bagian bimbingan konseling di Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Mochamad Sigit Widodo, psikopat dapat disebabkan karena karakter manusianya. Seperti Plegmatis, Melankolis, Sanguinis, dan Koleris. Dari pengamatan beliau, karakter paling besar kemungkinannya adalah manusia yang berkarakter melankolis, karena karakter ini mempunyai sifat-sifat pendendam, sedikit-sedikit di masukan hati, dan beberapa sifat lain. Jadi menurut beliau, psikopat adalah bentuk gangguan kejiwaan atau bentuk perilaku seseorang yang mengalami gangguan psikologi mental yang mengedepankan kepuasan dirinya dan tidak peduli kepada norma-norma yang berlaku. Menurut beliau juga psikopat

adalah sebuah penyimpangan perilaku karena hanya dia yang bisa mengatakan itu benar.

Berdasarkan wawancara kepada Mochamad Sigit Widodo. Peneliti dapat menarik kesimpulan, psikopat adalah bentuk gangguan kejiwaan atau bentuk perilaku seseorang yang mengalami gangguan psikologi mental yang mengedepankan kepuasan dirinya dan tidak peduli kepada norma-norma yang berlaku.

Berdasarkan wawancara kepada Bapak Wahyu Widodo dan Bapak Mochamad Sigit Widodo, peneliti menarik kesimpulan. Psikopat adalah bentuk gangguan kejiwaan atau bentuk perilaku negatif seseorang yang mengalami gangguan psikologi mental yang mengedepankan kepuasan dirinya serta mencari pembenaran atas yang dilakukan dan tidak peduli kepada norma-norma yang berlaku.

Keyword: Gangguan Psikologi Mental, Negatif, dan Egosentris

2. Studi pustaka

a. Psikologi Abnormal

Dalam buku psikologi abnormal, Singgih Dirgagunarsa (1998: 145) menyatakan bahwa psikopat merupakan hambatan kejiwaan yang menyebabkan penderita mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri terhadap norma-norma sosial yang ada di lingkungannya. Penderita psikopat memperlihatkan sikap egosentris yang besar, seolah-olah patokan untuk semua perbuatan dirinya sendiri saja.

b. Kamus Lengkap Psikologi

Menurut Kartono (1999: 95), psikopat adalah bentuk kekalutan mental (mental disorder) yang ditandai dengan tidak adanya pengorganisasian dan pengintegrasian pribadi sehingga penderita tidak pernah bisa bertanggung jawab secara moral dan selalu konflik dengan norma-norma sosial dan hukum.

Berdasarkan dari kedua buku, peneliti menyimpulkan bahwa psikopat adalah bentuk gangguan jiwa dalam menyesuaikan diri terhadap norma-norma sosial yang ada di lingkungan dan memperlihatkan sikap egosentris untuk menjadikan dirinya sendiri sebagai patokan atas apa yang dilakukannya.

Keyword: Gangguan jiwa, dan Egosentris

3.2.5 Color Grading

1. Wawancara

a. Amir Syarifuddin S.ST.

Wawancara dilakukan kepada bapak Amir Syarifuddin S.ST, beliau adalah seorang *colorist* video, di PT. Rejana Abi Yasa. Beliau memberikan pengertian mengenai perbedaan untuk *color correction* dan *color grading*.

Dari hasil wawancara dengan Saudara Amir Syarifuddin, *Color correction* adalah proses editing video dengan tujuan untuk membenarkan warna yang tidak cocok bagi sinematografer. Seperti menambah *curve, level, vibration, saturation, highlight and shadow*. *Color grading* adalah proses editing video

yang bertujuan penambahan warna agar sesuai dengan tema film. Dengan contoh jika tema film adalah *old* film jadi menambahkan warna-warna *sephia*, *vitage* dan sebagainya. Berdasarkan pengalaman dari bapak amir, beliau untuk mewarnai video lebih sering menggunakan *software* Adobe After Effect karena tersedia banyak tools untuk memainkan warna video. Berdasarkan wawancara kepada Amir Syarifuddin, peneliti dapat menarik kesimpulan jika *color grading* adalah proses editing video yang bertujuan penambahan warna agar sesuai dengan tema film.

Keyword: warna, dan Nuansa film.

2. Studi Pustaka

a. Colour grading Video dengan photoshop

Dalam buku *Colour grading Video dengan photoshop* (2011: 84-87) karangan Andra Fembrianto dijelaskan, *Color grading* adalah sebuah proses kreatif dimana seorang sinematografer memberikan gaya pada film dengan warna dan meningkatkan nuansa film.

Keyword: Idealis, warna, dan Nuansa film.

3.3 Analisis Data

Menurut Moleong, (2002: 103) analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikanya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Berikut dikualifikasikan menurut darimana data itu didapat, lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data.

Tabel 3.2 Analisis data Wawancara, Studi Pustaka dan Kesimpulan *keyword*

Materi	Wawancara	Studi Pustaka	Studi Eksisting	Kesimpulan <i>keyword</i>
Film Pendek	<ul style="list-style-type: none"> • semiotik • Message Design 	<ul style="list-style-type: none"> • Media • semiotik • Mesaage design 	-	<ul style="list-style-type: none"> • semiotik • Desain Pesan
<i>Thriller</i>	<ul style="list-style-type: none"> • ketegangan • Aksi-menantang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketegangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketegangan • Misterius • <i>Gimmic</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketegangan
<i>Bullying</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Traumatik • Agresi • Tertekan 	<ul style="list-style-type: none"> • Agresi • Tertekan • Trauma • Mental 	-	<ul style="list-style-type: none"> • Agresi • Tertekan • Traumatik
Psikopat	<ul style="list-style-type: none"> • Gangguan Psikologi Mental • Negatif • Melankolis • Egosentris 	<ul style="list-style-type: none"> • Gangguan jiwa • Egosentris 	-	<ul style="list-style-type: none"> • Gangguan jiwa • Egosentris
<i>Color grading</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Warna • Nuansa Film 	<ul style="list-style-type: none"> • Warna • Nuansa Film • Idealis <i>Sinematografer</i> 	-	<ul style="list-style-type: none"> • Warna • Nuansa Film

Sumber : Olahan Peneliti

3.5 STP: SEGMENTASI, TARGETING & POSITIONING

Perancangan segmentasi ditujukan bagi masyarakat Indonesia pada jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berusia 12-25 tahun atau remaja. Agar dapat menginformasikan dampak *bullying* menjadi psikopat.

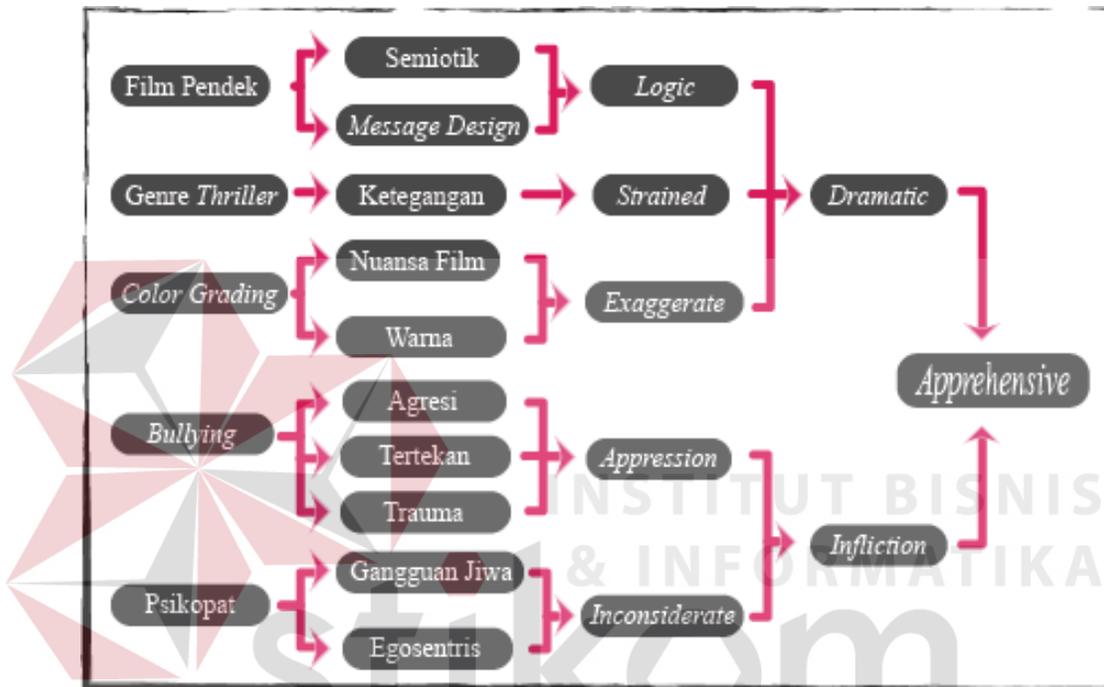
Tabel 3.3 Analisis STP

STP		Film Pendek <i>Thriller</i> dampak <i>Bullying</i> menjadi Psikopat Teknik <i>Color grading</i>
Segmentasi & Targeting	Geografis	Indonesia
	Demografi	Strata Pendidikan : SMP dan SMA Usia : 12 – 25 tahun Gender : Laki-laki dan Perempuan
	Psikografis	Kelas sosial : Menengah Gaya hidup : Standar
Positioning		Film ini diperuntukan kepada kalangan remaja hingga dewasa, tentang informasi dampak <i>bullying</i> menjadi psikopat

Sumber : Olahan Peneliti

3.6 Pengolahan Keyword

Berdasarkan dari hasil analisa data didapatkan kata-kata yang digunakan sebagai Pengolahan *keyword*. Gambar 3.4 berikut adalah bagan pengolahan *keyword*.



Gambar 3.4 Bagan Pengolahan *Keyword*
Sumber : Olahan Peneliti

Hasil analisa data didapatkan dari 5 kata yang ada dalam judul Tugas Akhir ini, Film pendek, *thriller*, *color grading*, *bullying*, dan psikopat. Berikut di bawah ini dijelaskan proses pengolahan keyword, sebagai berikut:

1. Film pendek, menghasilkan kata *message design* dan semiotika. Menurut Kamus Bahasa Inggris Online (kamusbahasainggris.com), menjelaskan *message design is a communication theory that makes the claim that individuals possess implicit theories of communication within themselves*. Semiotik adalah segala sesuatu

yang berhubungan dengan sistem tanda dan lambang dalam kehidupan manusia (<http://kbbi.web.id/pesan>). Setelah 2 *keyword* dianalisis lebih sempit lagi terdapat kata *logic* yang artinya logika. Menurut kamus besar bahasa indonesia online (<http://kbbi.web.id/logika>), logika adalah pengetahuan tentang kaidah berpikir, jalan pikiran yang masuk akal, sistem logika yang dalam penafsiran dalilnya mengandung lebih dari dua makna atau secara umum mengandung sejumlah makna pasti atau tidak pasti.

2. *Thriller* mendapat *keyword* tegang yang artinya terasa mencekam (tentang perasaan, jiwa), bertentangan keras (tentang perhubungan diplomatik, pertalian, dan sebagainya), berbahaya (tentang perselisihan dan sebagainya) (<http://kbbi.web.id/tegang>). Kemudian dipersempit kembali menjadi *keyword* *strained* yang artinya tidak wajar, tegang, genting, sesuatu yang dipaksakan, serta sesuatu yang disaring, dan dibuat-buat (<http://kamusbahasainggris.com/strained>).
3. *Color grading* mendapat *keyword* warna dan nuansa film, nuansa film adalah variasi atau perbedaan yang sangat halus atau kecil sekali (tentang warna, suara, kualitas, dan sebagainya), kepekaan terhadap, kewaspadaan atas, atau kemampuan menyatakan adanya pergeseran yang kecil sekali (tentang makna, perasaan, atau nila (<http://kbbi.web.id/nuansa-film>)). Warna, kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti biru dan hijau, kasta, golongan, tingkatan (dalam masyarakat), corak, ragam (<http://kbbi.web.id/warna>). Dalam *keyword* nuansa film dan warna

di persempil kagi dan menghasilkan *keyword exaggerate* yang berarti berlebihan menurut (<http://kamusbahasainggris.com/exaggerate>).

Berdasarkan 3 *keyword*, *logic*, *strained*, dan *exaggerate* dipersempit menjadi *keyword dramatic*.

4. *Bullying* menghasilkan *keyword* agresi, tertekan dan trauma. Agresi, penyerangan seseorang kepada orang lain, perasaan marah atau tindakan kasar akibat kekecewaan atau kegagalan dalam mencapai pemuasan atau tujuan yang dapat diarahkan kepada orang atau benda, antara perbuatan bermusuhan yang bersifat penyerangan fisik ataupun psikis terhadap pihak lain (<http://kbbi.web.id/agresi>). Tertekan, keadaan (hasil) kekuatan menekan, desakan yang kuat, paksaan, keras lembutnya pengucapan bagian ujaran, yang dipentingkan (sangat diutamakan), titik berat, keadaan tidak menyenangkan yang umumnya merupakan beban batin (<http://kbbi.web.id/tertekan>). Trauma, keadaan jiwa atau tingkah laku yang tidak normal sebagai akibat dari tekanan jiwa atau cedera jasmani, luka berat (<http://kbbi.web.id/trauma>). Dari hasil penyempitan *keyword* agresi, tertekan dan trauma, dihasilkan *keyword appression*. *Appression* mempunyai arti penindasan (<http://kamusbahasainggris.com/appression>). Menurut Kamus besar bahasa indonesia online (kbbi.web.id/penindasan), penindasan adalah menindih (menghimpit, menekan) kuat-kuat atau dengan barang yang berat, memperlakukan dengan sewenang-wenang (dengan lalim, dengan kekerasan), menggencet, memperkuda (memeras dan sebagainya), memadamkan

(pemberontakan dan sebagainya) menguasai dengan paksa, memerangi (memberantas dan sebagainya) dengan kekerasan.

5. Psikopat menghasilkan *keyword* gangguan jiwa dan egosentris. Gangguan jiwa, ketidak seimbangan jiwa yang mengakibatkan terjadinya ketidaknormalan sikap tingkah laku; penyakit psikis yang dapat menghambat penyesuaian diri (kbbi.web.id/gangguan-jiwa). Egosentris, menjadikan diri sendiri sebagai titik kepuasan (perbuatan), (kbbi.web.id/egosentris). Dari hasil penyempitan didapatkan *keyword inconsiderate*, yang mempunyai arti perilaku ugal-ugalan, perilaku penyimpangan dari norma-norma yang berlaku, dan sesuatu yang tidak memperhatikan sekeliling (kamusbahasainggris.com/inconsiderate).

Berdasarkan *keyword appression*, dan *keyword inconsiderate* dipersempit menjadi *keyword infliction*. Menurut kamus bahasa inggris online (kamusbahasainggris.com/infliction), *Infliction* adalah penderitaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, penderitaan adalah keadaan yang menyedihkan yang harus ditanggung, penanggungan.

Berdasarkan *keyword dramatic*, dan *infliction*, dihasilkan *keyword apprehensive*.

3.7 Deskripsi Keyword

Berdasarkan proses pengolahan *keyword* dihasilkan *keyword* akhir yaitu *apprehensive*. Menurut *dictionary.com*, *apprehensive* adalah “*anxious or fearful that something bad or unpleasant will happen*” yang berarti perasaan takut bahwa sesuatu yang buruk atau tidak menyenangkan akan terjadi, dan disimpulkan dengan kata gelisah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*, gelisah adalah perasaan tidak tenteram, selalu merasa khawatir (tentang suasana hati), tidak tenang (tentang tidur), tidak sabar lagi dalam menanti, dan cemas.

Dari kata *apprehensive* di krucutkan lagi jadi *concerned*, *cocerned* sendiri adalah kata untuk memperkuat penokohan karakter dalam film pendek ini. Menurut Kamus Bahasa Inggris (kamusbahasainggris.com/concerned), *concerned* memiliki arti khawatir. Kata khawatir dalam kamus besar bahasa Indonesia *online*, takut (gelisah, cemas) terhadap suatu hal yang belum diketahui dengan pasti. Jadi kata *corcened* sangat cocok dengan penokohan karakter korban *bullying* dalam film pendek ini.

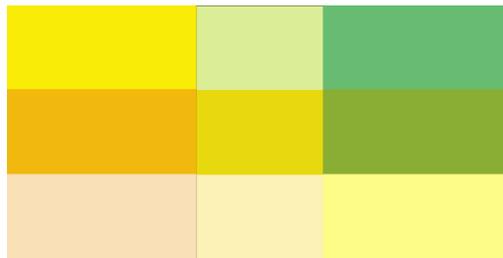
3.8 Analisa Warna

Demi mendukung pembuatan karya Tugas Akhir ini, dalam analisa warna ini dipilih film yang sudah ada untuk dianalisa kelebihan dan kekurangannya, serta apa saja yang bisa diterapkan pada film yang dibuat dalam Tugas Akhir. Hal ini sangat berguna untuk memperdalam ide dan konsep yang dapat menunjang karya. Beberapa film yang diambil sebagai studi eksisting, antara lain:

Sesuai dengan *keyword apprehensive*, dalam Tugas Akhir ini peneliti menentukan warna dari segi psikologi warnanya. Dalam buku Pengenalan Teori Warna (2008: 28), Nugroho menjelaskan bahwa warna kuning dari sisi psikologi, keberadaan warna kuning dapat merangsang aktivitas pikiran dan mental. Warna kuning sangat baik digunakan untuk membantu penalaran secara logis dan analitis sehingga individu penyuka warna kuning cenderung lebih bijaksana dan cerdas dari sisi akademis, mereka lebih kreatif dan pandai menciptakan ide yang original. Namun negatifnya mereka juga orang yang mudah cemas, gelisah dan sering dikuasai ketakutan, terlebih dalam menghadapi orang yang juga sedang merasa tertekan ataupun stress mereka cenderung menjadi terlalu kritis dan menghakimi.



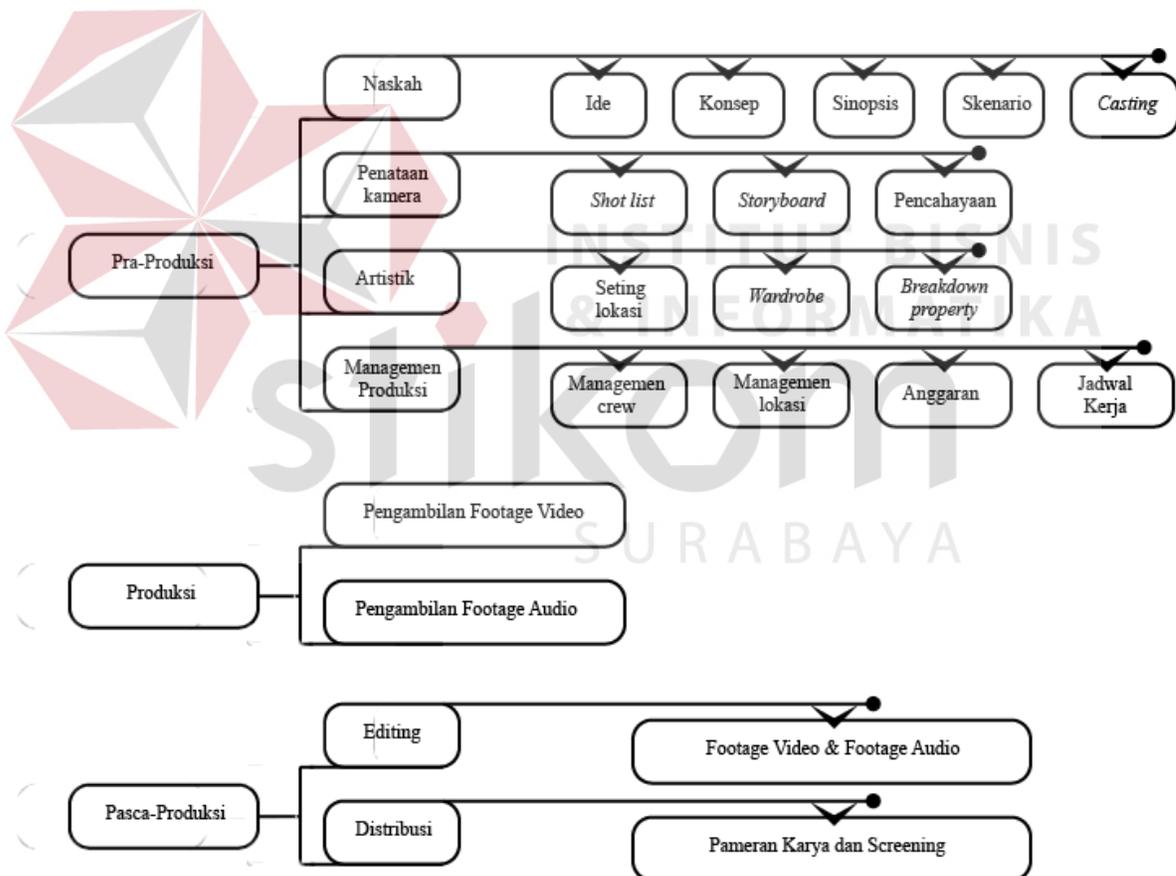
Gambar 3.5 Palet Warna Kuning
Sumber: www.dtelepathy.com



Gambar 3.6 Palet Warna
Sumber: *Colour Harmony Workbook*

3.9 Perancangan Karya

Berdasarkan data-data yang didapat, maka dapat dibuat sebuah perancangan dalam pembuatan film pendek ini. Perancangan yang tepat ditujukan agar konten yang akan disampaikan dalam film ini sesuai dengan daya tangkap dan imajinasi penonton. Pada tahap perancangan karya ini dibagi menjadi beberapa proses yang dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3.7 Bagan Perancangan Karya
Sumber : Olahan Peneliti

3.9.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi dilakukan beberapa konsep guna membuat *game* dalam Tugas Akhir agar *game* dapat sesuai konsep dan tidak mengalami kesulitan ketika sedang melakukan pengerjaan.

1. Naskah

a. Ide

Ide dalam pembuatan film pendek ini diawali dari melihat bentuk bullying verbal yang dilakukan oleh orang tua kepada anak dengan contoh berteriak saat memberikan nasehat kepada anaknya, serta membaca artikel berita tentang beberapa oknum senior yang menyalahgunakan kegiatan ospek menjadi ajang perpeloncoan atau ajang balas dendam.. Dengan melalui media film dan bergenre *thriller* diharapkan para penonton nantinya mampu mengetahui dan memahami bahwa psikopat dapat timbul karena pengalaman traumatik yang disebabkan praktek *bullying* difase remaja. Serta menginformasikan kepada masyarakat bahwa kontrol sosial adalah salah satu cara memerangi *bullying*.

b. Konsep

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia online, konsep adalah “konsep pertama yang mendasari keseluruhan nilai adalah sifat-sifat (hal-hal) yg penting atau berguna bagi kemanusiaan. Berdasarkan dari *keyword*, dihasilkan kata *apprehensive*. Maka Implementasi kata *apprehensive* dalam

film ini akan memengaruhi tema film, termasuk didalamnya adalah warna.

c. Sinopsis

Dalam film ini menceritakan, seorang dokter yang mengalami pengalaman traumatik dari perilaku *bullying*. Dari pengalaman traumatik tersebut menyebabkan sang dokter mengalami gangguan mental dan berupaya untuk menghilangkannya. Pengalaman traumatik yang di terima sang dokter membuatnya menjadi seorang pembuli aktif di media sosial. Disamping itu, dokter ini juga melakukan praktek ilegal dengan mentanfusi mata, dari pelaku-pelaku bullying dan di jual kepada orang buta.

d. Skenario

Skenario di buat agar dalam pembuatan film pendek tidak terjadi tumpang tindih antara yang akan di ambil, maupun dalam *editing* sebuah film. Penjelasan skenario peneliti dijelaskan melalui gambar 3.9.1, gambar 3.9.2, gambar 3.9.3, dan gambar 3.9.4.

<p>Teman novem di samping kiri bangku: Heh pem!!! Novem menoleh ke kiri Nyontek!!! Novem kembali mengerjakan ujiannya. Cok asu, pelit cok!!!! Teman novem di samping kanan bangku: Mengamati dari bangkunya saat TBB Dan TBK, meminta nyontek kepada novem. Dia berbicara, Heh pem, nyontek pem!!! Novem hanya menoleh dan melanjutkan ujiannya. Asu cok, gak di reken!!! Dan tekniang dan kata" temannya yang mengolok dia. Dissolve to</p> <p>INT. Rumah Novem (rumah mas lukman). night. Novem, pemilik rumah. Sendirian.</p> <p>Novem bangun dari mimpi buruknya, menunjukkan kegelisahan dari novem. Dia berkeringsat. Mengusap keringat dengan tangan, dan Dia bangun dari tidurnya.</p> <p>Kamar mandi novem, Novem sedang diguyur keran dari shower, mematikan keran, novem keluar dari kamar mandi</p> <p>Menunjukkan novem sudah segar, dan berjalan menuju, meja makan dengan membawa handuk, dia membuka laptop. Didalam laptop itu dilihatnya status facebook" orang yang sedang galau, sedang bahagia, sedang memamerkan fotonya. Novem akhirnya mengcomment pesan" yang dilihatnya lucu, dan berujung membully pemilik posting tersebut. Saat dia mengkomen, dia berfikir sejenak (saat berfikir, dia mengulanginya lagi, menggerak"kan kaki, memainkan kuku) novem menjadi pembully cyber. novem merasa bahagia atas tingkah lakunya itu, dia merasa menjadi penguasa.</p> <p>Novem melihat ada salah status galau, dia membukanya dan wanita itu sedang di bully oleh teman" facebooknya. Dan novempun hanya melihat dan termenung (dengan memainkan kukunya) menunjukkan mempunyai rencana dengan wanita ini.</p> <p>Fade in.</p>	<p>INT. Ruangn Dokter (ruangan kerja marchedo). Night. Dokter Novem, Pemilik ruangan.</p> <p>Novem sedang mengecek berkas, dan sedang menanda tangani beberapa berkas operasi Yg akan dilakukan untuk beberapa hari kedepan. Dissat yang bersamaan novem menggerak-gerakkan kakinya, memainkan kukunya. Menunjukkan kegelisahan yang menerimanya dirinya. Tak lama dari itu, novem melamun, termenung, dia berfikir atas apa yang dia rasakan dulu saat sekolah.</p> <p>Dengan tangan memainkan kuku, masuklah ke dunia traumatik. Dissolve to</p> <p>INT. Dunia traumatik novem (studio foto kampus). Dokter novem, pemilik dunia traumatik.</p> <p>Novem berada di masa sekolah, dia sedang mengerjakan ujian. Saat dia mengerjakan ujian, banyak sekali serangan bullying verbal dari temannya yang meminta jawaban dari dia km dia paling pintar di kelasnya. Teman-teman novem di tunjukan dengan suara" anak lelaki yang meminta dengan nada galak yang bersifat menjatuhkan mental novem agar mau memberikan jawaban. Agar tidak di anggap ghaib kamera dijadikan media yang menagambarkan teman novem.</p> <p>Novem (ank smp) Sedih karena dia merasa karena tmn"nya tidak berusaha dengan belajar. Tetapi hanya ingin memaksa dengan meminta dari dia.</p> <p>Dialog: Teman novem di belakang bangku (wahyu): Menendang kursi novem, agar mendapatkan perhatian novem.</p> <p>Novem: Novem sedang Menggerakkan kakinya dan bermain kuku, memainkan jemari tangan. Berhenti sejenak Dan Menoleh kebelakang, dengan melirik temannya.</p> <p>wahyu: Pem !!! Pem !!! Pem !!! Nyontek !!!</p> <p>Novem: Tetap tidak menghiraukan wahyu, dan terus mengerjakan.</p> <p>wahyu: Menendang kursi novem lagi. Dan mengolok novem "Jancok pem!!!!"</p>
---	---

Gambar 3.9.1 Skenario halaman 1
Sumber : Olahan Peneliti

<p>EXT. Rumah Novem (rumah mas lukman). day. Novem, pemilik rumah. Mobil keluar dari rumah.</p> <p>INT. Kantin .DAY Novem, Dia keluar mobil. Duduk di sebuah meja pojok kantin, dia membuka laptop atau smarphonenya, dia melihat status" di facebook, di langsung masuk ke profil seorang wanita yg berisi status" galau, novem membuka chat dengan wanita itu.</p> <p>Novem: Heh bode! Wkwkwkwk</p> <p>wanita itu sedang mengetik...</p> <p>N: Hahaha arek goblok, di chat are gak mbales. Hahaha</p> <p>W: trs aku harus jawab apa ?</p> <p>N: yo balesen looo, mosok meneng ae lek dilokno bodo. :D</p> <p>W: aku gak berani...</p> <p>N: lalapo se atek gak wani iku, hahaha Aku lo jelas salah, tp mboh maneh lek awakmu ancen bodo, hahahha</p> <p>W: aku gak bodo!!!</p> <p>N: yo bultikno loo. Wkwkwkwk Do bodo. !!! hahaha</p> <p>Novem melihat jam tangannya, dia beranjak menutup laptop dan buru-buru pergi dari tempat itu.</p> <p>Fade in</p> <p>INT.Meja kerja wanita itu. Day Wanita itu,</p> <p>Dia mengamati leih jauh siapa novem itu, apa yang di maksudnya dia berbicara seperti itu, wanita ini membuka profil novem, melihat dia menanggapi orang" yang komen di statusnya.</p>	<p>Fade out</p> <p>INT. RUANGAN EKSEKUSI WAHYU (.). Night Novem, Berada di depan wastafel, dengan tangan penuh darah dan beserta rompi dokter terciptari darah. novem mencuci tangannya, dia memasukan baju rompi dokternya ke dalam sebuah bak pakaian kotor.</p> <p>Fade in, terimakasih dokter, mereka berjabat tangan.</p> <p>Sama" bapak.</p> <p>Fade out.</p> <p>INT. KANTOR NOVEM. DAY Novem membaca koran, dia membaca judul jika praktek bullying di indonesia sudah marak terjadi di indonesia, setelah membaca koran tersebut dia tertawa. Novem berbicara saat dia mem baca koran tersebut N: seberapa pedulinya pemerintah kita atas dampak yang di timbulkan bullying ? hahaha Novem menutup koran itu dan menaruhnya di meja kantor.</p> <p>Novem membuka smarphonenya, dia memainkan kakinya, dia membuka grup tmn"nya masa smp, dia mencari siapa" saia yang melakukan praktek bullying kepada dia. Dia memilih wahyu. Terlebih dulu untuk menjadi targetnya. Novem menghubungkan wahyu, dari smarphonenya. Dia mempunyai rencana licik untuk mengajak wahyu untuk bertemu dan membunuhnya.</p> <p>Fade in</p> <p>Novem mengirim pesan kepad wahyu, yg isinya beoadcase menawari dia adalah dokter muda.</p> <p>Fade in.</p> <p>EXT. kampus wahyu (upn). Day Smarphone wahyu.</p> <p>Wahyu sedang, bersanda gurau" dan" temannya dan cara mengolok" tmunya. saat bercanda dan tmnya masuklah pesan dari novem yg berisi brodcase tte iklan dokter muda novem. Dissat wahyu telah melihat pesan novem dia membalas chat itu dgn mengolok pesan novem.</p> <p>Wahyu melihat pesan novem dan akhirnya membalas. Wahyu: Hahaha, cok dadi dokter kok murahan ngono iklanmu hahahahahaha</p>
--	--

Gambar 3.9.2 Skenario halaman 2
Sumber Olahan Peneliti

<p>Novem : Iya sorry, aku cuma nawarin sapa ada yg butuh.</p> <p>Wahyu: Hahaha, gak onok seng butuh dokter murahan hahahaha.</p> <p>Novem: Hahaha, iyo se.</p> <p>Wahyu: Pancef goblok ae awakmu pem, hahahaha</p> <p>Novem: Hahaha iyo.</p> <p>Wahyu: Heh pem, kon praktek ng sbv a ? Ayo ketemuan koro aku.</p> <p>Novem: Iyo ndek sbv aku yu. Iyo ayo yu, ndek kantor ku a cek awakmu yo ero kantorku.</p> <p>Wahyu: Yowes ngono ae, ben aku yo ero yok opo bentuk kantor e dokter murahan hahahaha.</p> <p>Novem: Sharelocation. Oke.</p> <p>Wahyu adalah, seorang mahasiswa disalah satu universitas, dan sudah mengalami molor di masa kuliahnya. Dia adalah salah satu teman novem yg menjadikan bully adalah senjata utama untuk mencari kekuasaan. Yang berniat mencari keuntungan dari novem km dia tau, dokter pasti mempunyai banyak uang.</p> <p>Fade out.</p> <p>INT. RUANGAN EKSEKUSI WAHYU (.), Night</p> <p>Wahyu sudah berada diruangan eksekusi di ruangan novem. Wahyu di bins saat datang di kantor novem, dan dia sadar telah diikat disebuah ruangan. Wahyu bingung dia ada dimana, dia bingung km dia diikat, dia bingung siapa yg melakukan ini kepada dia. Novem datang dengan perlengkapan baju operasi. Dia datang mengenakan masker rambut dan mulut. Membawa beberapa alat untuk operasi, seperti pisau operasi dll.</p>	<p>Novem melepaskan maskernya, dengan membawa peralatannya operasi.</p> <p>Novem: Eh wahyu, hahahahaha Kemana aja km selama ini hahahaha, masih tetap sok pintar dan sok benar rupanya kamu. Hahahaha Dan skrg terbaring di tempat tidur dokter murahan hahahaha (Novem, membuka peralatannya operasinya dan memberkannya di meja panjang)</p> <p>Wahyu: Merasa gelisah, dan apa yg akan di lakukan novem. Wahyu berusaha berteriak, di balik mengisat kain dimulutnya.</p> <p>Novem: Sambil mempersiapkan perlenakapannya, dia tertawa sekeras nya. (Km dia bisa membalaskan dendamnya) hahahaha (Memasang sarung tangan sintetic, mencuci dengan alkohol pisanunya)</p> <p>Novem: Bercerita masa dulunya. Novem lebih emosi kpd wahyu. Iling kon bien, aku mbok sikso piye ae. Hahahaha</p> <p>Wahyu: Cu kpd wajahnya. Dan mengingat ke perakuannya dulu ke novem.</p> <p>Fade in</p> <p>INT. Pikiran wahyu (studio foto). Wahyu melakukan praktek bullying kepada novem, dalam bentuk fisik dan verbal.</p> <p>Adegan pertama Saat novem makan bontolan, wahyu memukul bagian belakang kepala novem dan sampai novem memuntahkan lagi makanannya. Wahyu menertawakan, dan tambahan suara tertawa dari orang lain (wanita maupun pria).</p> <p>Fade in</p> <p>Adegan kedua Saat novem memili status FBnya, "aku harva butuh sendiri, tapi bukan aku penyendiri" Wahyu mengomen status itu. Kata pertama "cok taek, hahahaha" Kata kedua "lanang kok alay, kon bencong a ? Hahaha"</p> <p>Novem hanya membaca komen itu.</p>
--	---

Gambar 3.9.3 Skenario halaman 3
Sumber Olahan Peneliti

<p>Saat bertemu wahyu, Wahyu berkata, gona bencong!!! Hahahaha Wahyu menertawakan dan tertawa org sekelilingnya.</p> <p>Fade in</p> <p>INT. KAMAR EKSEKUSI. Night</p> <p>Wahyu sadar, atas beberapa yg dilakukannya.</p> <p>Novem membuka mulut wahyu, wahyu tak berani memandang mata novem.</p> <p>Wahyu berkata: Aku minta maaf, atas apa yg sudah aku lakukan.</p> <p>Novem: Hahaha, aku sudah cukup tertekan dengan apa yg sudah km lakukan hahahaha Maaf sudah gak cukup untuk semua yg aku rasakan hahahaha.</p> <p>Dengan mengambil pisau, dan sambil mengoak" mata waiper.</p> <p>Dip to black.</p> <p>Bola mata masuk ke dalam sebuah kaleng kaca berisi air, Telinga yang jatuh ke lantai, dengan lantai yg dipenuhi darah.</p> <p>Dip to black.</p> <p>Text beberapa minggu kemudian, setelah kejadian itu.</p> <p>INT. Kantor dokter. Day</p> <p>Novem bertemu dengan pasiennya, dan telah setuju untuk mengajukan operasi untuk memberikan mata kepada pasiennya.</p> <p>Novem: Iya bapak, saya mempunyai beberapa stock untuk keperluan bapak.</p> <p>Pasien: Terimakasih dok, kapan kita bisa melakukannya ?</p> <p>Novem: Besok, pak. Besok kita sudah siap untuk mentraufusi mata untuk anda. Usahakan bapak tidak makan untuk malam ini dan siapkan kesehatan bapak untuk operasi esok hari. Tersenyum.</p>	<p>Pasien: Baik dok, baik. Saya akan mempersiapkan untuk esok hari,</p> <p>Mereka salainj berjabat tangan, dan kamera menyovorot kepada pasien melihatkan jika dia buta. Beberapa hari kemudian setelah novem mendonorkan mata, novem di membuka labtobnya dan bnyia. ada chat fb masuk dari wanita itu,; W: Hei Novem N: loalah bodo, hahahaha W: lagi di sbv gak ? ketemu yuk... N: novem memaikan tangannya, dan mengiyai ajakan</p> <p>Dip to black,</p> <p>Novem tertidur dengan tangan diikat di kepala,</p> <p>Dip to black</p> <p>Credit title</p>
--	---

Gambar 3.9.4 Skenario halaman 4
Sumber Olahan Peneliti

e. Karakter penokohan (*Casting*)

Penjelasan karakter tokoh dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 3.4 *Casting* Pemain

Nama	Penokohan
<p data-bbox="410 600 678 632">Nofem Anggi arseka</p> 	<p data-bbox="846 688 1279 898">Sebagai seorang dokter, yang mengalami pengalaman traumatik yang diakibatkan perilaku <i>bullying</i>, dan berusaha untuk mencari jalan untuk balas dendam.</p>
<p data-bbox="410 1024 678 1056">Mochamad wahyu P</p> 	<p data-bbox="846 1140 1268 1287">Sebagai seorang pelaku <i>bullying</i> aktif, yang bertujuan untuk mendapatkan popularitas.</p>
<p data-bbox="410 1440 557 1472">Devy Sisca</p> 	<p data-bbox="846 1539 1268 1686">Seorang wanita yang menjadi korban <i>bullying</i> cyber dari para teman-temannya di jejaring sosial media nya.</p>

2. Penataan Kamera

- a. Storyboard
- b. Perencanaan Peralatan
- c. 1 set Kamera Conon 60D + MMC
- d. Recorder + boom mic
- e. Lensa Fix 50mm, dan macro.
- f. Lighting



Gambar 3.9.5 Lighting

Sumber: Institut Teknologi dan Informatika Stikom Surabaya

- g. Monopod, Slider & Tripod



Gambar 3.9.6 Slider

Sumber: Institut Teknologi dan Informatika Stikom Surabaya

3. Artistik

a. Setting Lokasi

- 1) Studio foto Institut Bisnis Stikom Surabaya, Lantai 7. (Flashback)
- 2) Rumah Lukman Kuswanto (Rumah dokter, tempat jagal)
- 3) Rumah Marchedho Dendy (kantor dokter)
- 4) Kampus UPN Jatim (kampus Wahyu)

b. *Wardrobe*

- 1) Perlengkapan dokter dan semi jagal.
- 2) Perlengkapan anak smp

4. Managemen Produksi

Organisasi ini lazim disebut manajemen produksi, berfungsi mengelola manajemen produksi agar tercipta sebuah karya yang sesuai rancangan produksi dan tepat waktu (Eddie Karsito, 2008: 55).

a. Managemen *Crew*

Tabel 3.5 Nama Anggota *Crew*

No	Jabatan Produksi	Nama
1.	Kameraman	Aska Prio Mahameru Johan Udin
2.	Audioman	Adhitya Indra L
3.	Penata Suara	Adhitya Indra L
4.	Editing	Denta Ken Sidharta Ahmad Fikri Alhimsah

b. Anggaran Biaya

Tabel 3.6 Anggaran Biaya

Kegiatan/ Uraian	Dana
Transportasi (BBM+Mobil)	Rp. 500.000,-
Konsumsi Team 5 orang	Rp. 200.000,-
Administrasi(ATK, Tinta, Kertas a4, dll)	Rp. 250.000,-
Jilid Proposal TA	Rp. 5.000,-
Fotocopy Proposal TA	Rp. 20.000,-
Total Pra Produksi	Rp. 975.000,-
Produksi (6 Hari)	
SD Card 16 GB(2)	Rp. 500.000,-
Baterai A2	Rp. 22.500,-
Komunikasi(Pulsa)	Rp. 100.000,-
Hardisk 500 GB	Rp. 1.000.000,-
Sewa Clip On	Rp. 750.000,-
Transport(BBM+Mobil)	Rp. 1.500.000,-
Konsumsi	Rp. 2.000.000,-
Perizinan	Rp. 200.000,-
Total Pra Produksi	Rp. 7.572.500,-
Paska Produksi (7 Hari)	
Pameran TA	Rp. 1.500.000,-
Pembuatan Laporan TA(4)	Rp. 200.000,-

Cetak Publikasi(CD, Poster, Souvenir, dll)	Rp. 500.000,-
Total Paska Produksi	Rp. 2.200.000,-
Total Keseluruhan	Rp. 9.250.500,-

c. Jadwal Kegiatan

Di dalam pembuatan Tugas Akhir ini membutuhkan waktu dan tahap-tahap dalam pengerjaan, maka dibuatlah jadwal kegiatan. Penjadwalan kegiatan dijelaskan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.7 Jadwal kegiatan

No.	Rencana Kegiatan	Bulan																			
		I				II				III				IV				V			
		Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan Konsep	■																			
2	Game Desain	■	■	■																	
3	Produksi (Prototipe, Grafis, Sound, alpha test)					■	■	■	■	■	■	■	■								
4	Play Test dan debugging													■	■	■					
5	Final Export															■	■				
6	Publishing																	■	■		

3.9.2 Produksi

Membuat suatu karya berupa film pendek yang mengangkat sebuah konflik sosial yang ada di masyarakat Indonesia dan belum banyak penanganan baik dari pemerintah atau pun masih minimnya kontrol sosial dari masyarakat. Susunan yang terkandung dalam pembuatan film pendek ini mengacu pada beberapa prinsip dasar dalam karya seni, yaitu:

1. Asas Kesatuan/ Utuh

Dalam pembuatan karya dapat dijelaskan mengenai fakta yang sesungguhnya terjadi tanpa mengandung unsur-unsur tertentu atau unsur yang diperlukan seperti halnya politik, promosi, atau hal lainnya, sehingga dapat merusak keseluruhan karena adanya timbal balik dari unsur tersebut dari hal diberikan gambaran realita peran dari penari Jaged Bumbung.

2. Asas Keseimbangan

Unsur-unsur yang bertentangan atau berlawanan dalam karya film pendek ini saling memerlukan karena akan menciptakan suatu kebulatan dengan adanya fakta-fakta di lapangan yang telah diteliti tentang ungkapan realita yang terjadi.

3. Asas Etik Sosial

Film pendek ini proses bagian-bagian awal menentukan bagian selanjutnya dan bersama-sama menciptakan suatu makna dan pesan. Maka akan dicantumkan beberapa teknik dalam film tentang sebab dan akibat sehingga film pendek ini tetap mendukung secara keseluruhan tema yang telah ditetapkan.

3.9.3 Pasca Produksi

Penyuntingan adalah proses kerja sama yang panjang antara sutradara dan penyunting, baik penyunting gambar maupun suara. Produser bisa menjadi penengah yang baik bila terjadi ketegangan diantara mereka. Selama proses penyuntingan ini, diskusi antara sutradara dengan produser sangat penting. Dari semua pihak yang terlibat dalam pembuatan film dari awal hingga akhir, praktis masih sutradara dan produser yang masih bekerja untuk film tersebut. Berikut tahap Pasca Produksi:

1. *Editing*

Pada tahap ini, akan dilakukan editing secara digital dengan menggunakan salah satu perangkat lunak yang diperuntukkan untuk menyunting dan memberikan sound efek agar mendapatkan kesan yang indah, dalam proses editing video menggabungkan shot satu dengan shot lainnya.

2. *Mastering*

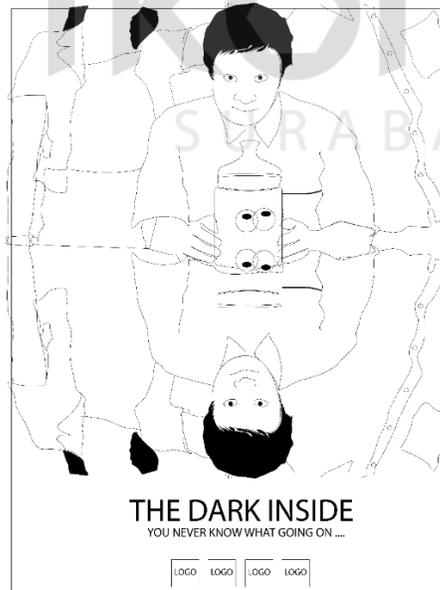
Tahap mastering ini, digunakan mastering jenis DVD *Digital Video Disk* dimana dengan jenis ini akan dapat menunjukkan hasil maksimal dalam kualitas hasil pembuatan film dokumenter ini.

3.9.4 Publikasi

Tahap publikasi akan dilakukan sebagai syarat presentasi Tugas Akhir. Media yang akan digunakan untuk publikasi adalah poster, merchandise, DVD (cover depan dan cover cakram) dan USB flashdrive. Pembuatan media publikasi film pendek ini diperlukan beberapa proses, antara lain menentukan konsep. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan dalam persiapan melakukan tahap publikasi:

1. Poster

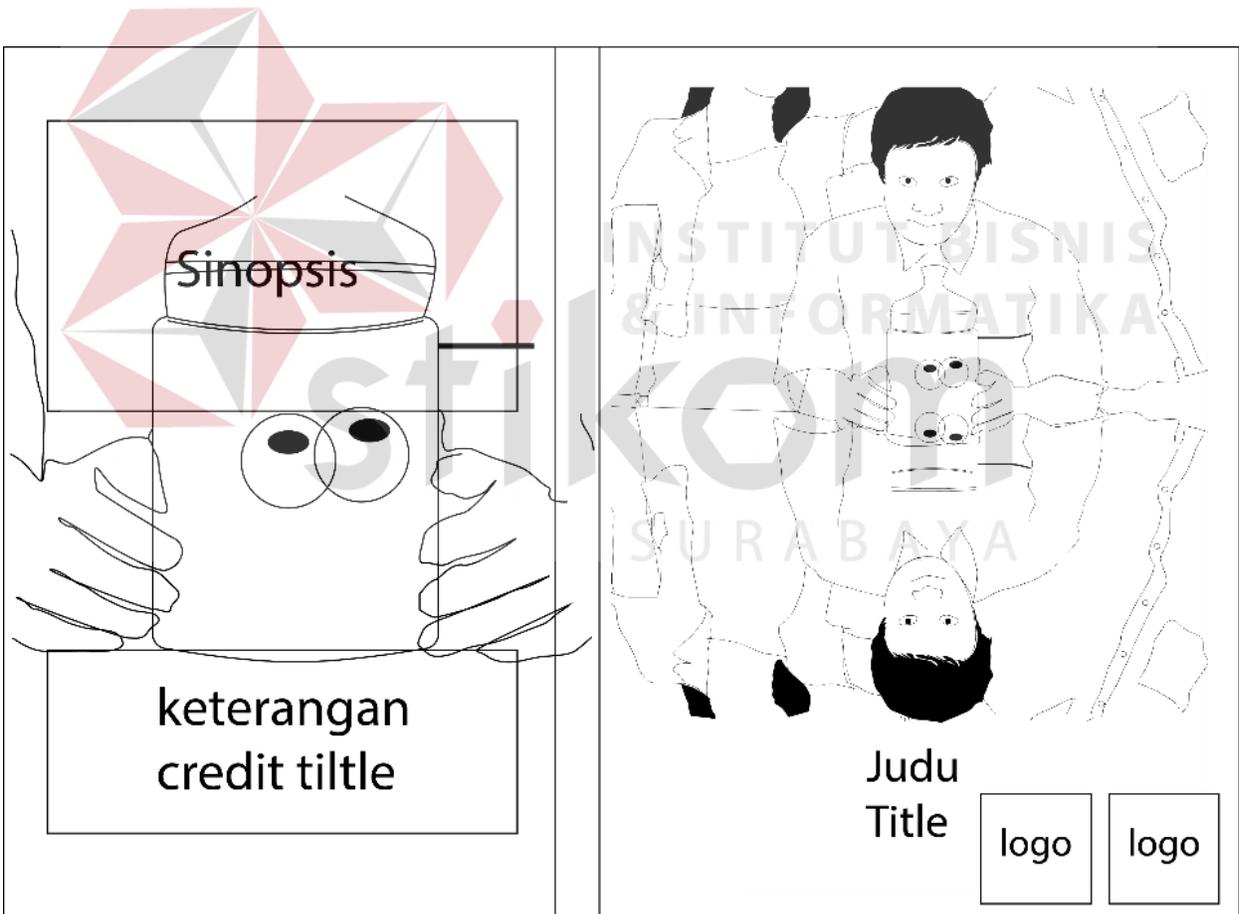
Konsep Terdapat satu wajah terbagi 2 bayangan merah dan hitam, menunjukkan sisi misterius dari sang pemeran utama. Bayangan hitam dan merah menunjukkan sisi kelam antara dendam dan netral. Mata yang berada di dalam toples, menunjukkan psikopat dari aktor utama. Dengan gambar tersebut, masyarakat akan mengetahui dampak bullying menjadi psikopat.



Gambar 3.9.7 Sketsa Poster
Sumber : Olahan Peneliti

2. Cover DVD

Konsep Terdapat satu wajah terbagi 2 bayangan merah dan hitam, menunjukkan sisi misterius dari sang pemeran utama. Bayangan hitam dan merah menunjukkan sisi kelam antara dendam dan netral. Mata yang berada di dalam toples, menunjukkan psikopat dari aktor utama. Dengan gambar tersebut, masyarakat akan mengetahui dampak bullying menjadi psikopat.

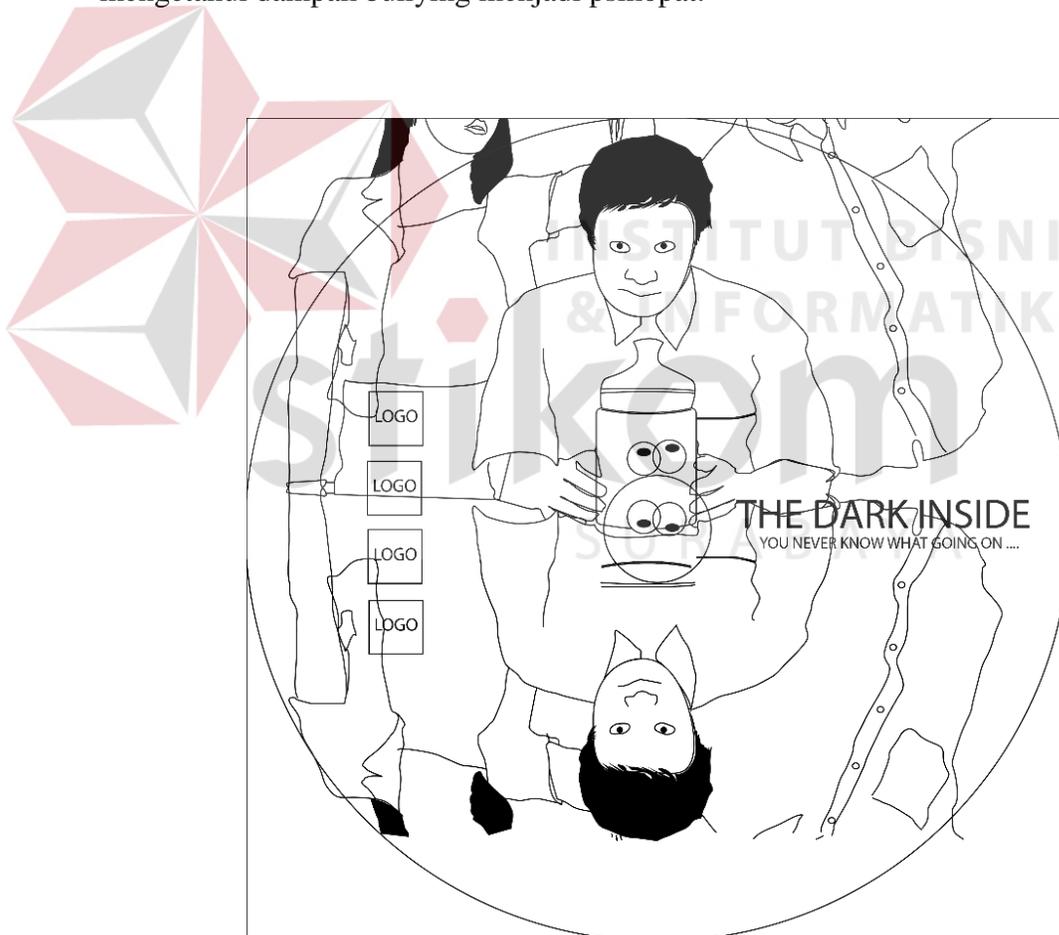


Gambar 3.9.8 Sketsa Cover DVD

Sumber : Olahan Peneliti

3. Cakram DVD

Konsep Terdapat satu wajah terbagi 2 bayangan merah dan hitam, menunjukkan sisi misterius dari sang pemeran utama. Bayangan hitam dan merah menunjukkan sisi kelam antara dendam dan netral. Mata yang berada di dalam toples, meunjukkan psikopat dari aktor utama. Dengan gambar tersebut, masyarakat akan mengetahui dampak bullying menjadi psikopat.



Gambar 3.9.9 Sketsa Label CD

Sumber : Olahan Peneliti