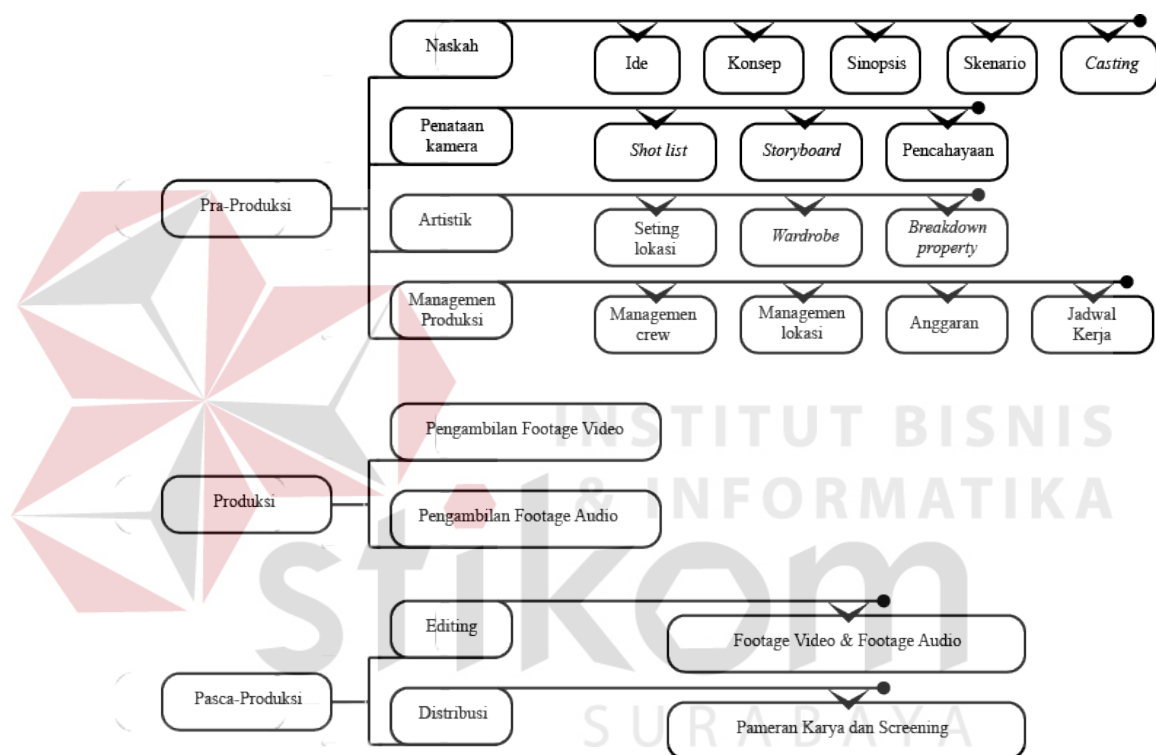


BAB IV

PERANCANGAN KARYA

Pada bab IV ini menjelaskan tentang konsep dan pokok pikiran dalam film *feature* yang akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat.



Gambar 4.1. Bagan Perancangan Karya
Sumber: Olahan Penulis (2017)

4.1 Pra Produksi

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

4.1.1 Naskah

1. Ide

Ide dalam pembuatan tugas akhir ini adalah mengulas masalah kasus *bullying* yang dilakukan remaja di lingkungan pendidikan ataupun di lingkungan sosial. Berdasarkan pengamatan dan penelitian yang sudah ada, banyak para remaja yang melakukan tindakan *bullying* serta dampak negatif yang didapatkan dari melakukannya tindakan *bullying*, contohnya berita tentang penyalahgunaan kegiatan ospek yang menjadi ajang balas dendam dan perpeloncoan oleh oknum senior. Dengan dibuatnya film pendek ini diharapkan dapat memperjelas pandangan masyarakat dan memahami bahwa dampak negatif dari *bullying* dapat timbul karena pengalaman traumatik yang disebabkan praktek *bullying* di kalangan remaja.

2. Konsep

Konsep pembuatan film pendek tugas akhir ini akan mengikuti apa hasil dari *keyword* yang akan didapat, namun tak juga menghilangkan konsep tentang teknik dalam pembuatan film pendek ini yang menggunakan teknik *super wide*. Teknik *super wide* memiliki ciri khas yakni memiliki sebuah tampilan layar yang lebar dan luas. Dengan menggunakan teknik *super wide* akan mendukung masyarakat untuk memahami dan menyimpulkan apa yang mereka lihat dengan menggunakan logika mereka.

3. Sinopsis

Dalam film ini menceritakan, sekumpulan mahasiswa perfilman yang sedang mengerjakan tugas pembuatan film. Namun di tengah proses shooting mereka ada kendala karena dari make up artisnya membuat darah yang salah, hal itu

membuat salah satu dari mereka yang memiliki jobdesk sebagai sutradara merasa marah dan memutuskan untuk menghentikan shooting tersebut. Setelah itu mereka melakukan breafing dengan masalah yang tadi supaya tak terulangin. Ketika pagi hari si Alice bangun ingin mandi, sesampai kamar mandi Alice kaget melihat ada Lala di bathup kamar mandi, Alice pun teriak sehingga teman-temannya datang. Mereka pun memutuskan untuk berusaha memanggil polisi atau telp ambulan tapi kunci mobil dan hp mereka tiba-tiba hilang entah kemana, akhirnya mereka membagi menjadi dua kubu Alice Dicki mencari hp dan Brian, Shabri mencari kunci mobil. Ditengah tengah mencari tiba ada bayangan yang memukul Dicki, mendengar suara pukulan Alice pun datang menghampiri namun ketika sampai di sana Alice menemukan tongkat *base ball* dan kacamata Dicki yang terjatuh dengan lantai yang penuh darah. Alice berusaha mengikuti tetesan darah yang berada dilantai, darah itupun membawa Alice sampai ke halaman rumah. Betapa kaget melihat tubuh Dicki yang penuh dengan tumpukan daun Alice pun menjatuhkan *stick baseball* yang sehingga membuat Brian dan Shabri mendengar suara lalu menghampiri Alice. Melihat Dicki penuh tumpukan daun Shabri pun merasa bersalah karena dialah yang merasa bersalah memilih tempat shooting disitu, gara-gara itu mereka tidak bisa kemana-mana dan terisolasi dirumah tersebut. Brian ketika ngobrol shabri berusaha untuk merendahkan emosinya Shabri dan tetep mencari jalan keluar. Tiba-tiba mereka bertiga ada ruangan kosong dengan tubuh Brian yang penuh luka. Dan si Alice sedang menuduk sedih. Ketika Shabri bangun melihat tangan

[illegible]

Gambar 4.4 Skenario Scene 7-10
Sumber: Olahan Penulis (2017)

kelompok kita”
(Alice)
“hai, posisi duduk alice berdiri!”
(Sandra) “hai dengan baik wahai yang benci,”
“ini kamu kan yang ngelakuin”
(Shabri)
(Sandra) list dicki, lalu marah denger omongan Alice,
“lalu apa lace, aku disini juga korban”
(Alice)
“elabik”
(lala pergi masuk rumah)
(Shabri)
“kok bisa jadi seperti ini ian?”
(Brian)
“aku juga tidak tau, aku tadi juga mau ambil HP tapi tidak
ada di tempat terakhir aku taruh
(Shabri)
“aku juga cari HP ku, tapi juga gak ada kemana perginya ya
apa jangan-jangan si alice
(Brian)
“jangan ngawur kalau ngomong, buat apa dia ngelakuin ini
toh si alice juga berteman baik dengan lala dan dicki
(Shabri)
“jangan bilang kamu juga mudah aka?”
(Brian)

(Alice)
(Shabri mengambil mayat Dicki)
(Brian)
"Alice kamu kenapa? ada yang terjadi?"
(Alice)
(Brian terdiam dan menangis)
(Brian)
"Alice, kenapa?"
(Alice)
(Shabri masuk kearah tempat sampah)
(Subyektif kamera)
(Brian)
Tema lilah ~~ada~~ ~~ada~~ Dicki
Tema lilah ~~ada~~ tema lilah rojman
Tema shabri datang
(Shabri)
"ada apa ian?"
(Shabri mengambil kertas)
(Shabri)

20. INT. RUANGAN KOSONG - MALAM - R2
CAST. SHABRI, BRIAN

Shabri yang terkapar, lalu Brian tiba-tiba bangun melihat shabri brian teresenyum Shabri yang masih sedikit sadar berusaha minta tolong ke Brian namun Brian malah ~~menakutkannya~~

21. INT. RUANGAN KOSONG - MALAM - R2
CAST. ALICE, BRIAN

Alice mencari jalan keluar dengan penuh ketakutan tiba-tiba dipukul menggunakan stick ~~yang ada di tangan~~

22. INT. TOILET - MALAM - R2
CAST. BRIAN

Memberi makan bekas wake up luka di wastafel di depannya ada kaca dimana terlihat gambaran Brian waktu dulu sedang dibully lalu Brian teresenyum.

(BRIAN)
~~(BRIAN)~~

"Sudah nggak ada Bully bully lagi di dunia ini"

Gambar 4.8. Skenario Scene 20-23
Sumber: Olahan Penulis (2017)

5. Karakter Penokohan

Penjelasan karakter tokoh dijabarkan pada table 4.1

Nama	Penokohan
<p>Shabri Tawakkil</p> 	<p>Sebagai anak kuliah yang memiliki jobdes sebagai Sutradara, memiliki sifat arogan, juga pelaku <i>bullying</i>.</p>
<p>Kevin Arya</p> 	<p>Sebagai memiliki jobdes cameraman seorang yang terlihat menjadi penengah, selalu meredam emosi teman”nya namun dia yang melakukan merencanakan pembunuhan, dan memiliki pengalaman traumatik yang diakibatkan sebagai perilaku <i>bullying</i></p>
<p>Faris Huwaidy</p>	<p>Sebagai memiliki jobdes audio record seorang yang memiliki kekurangan dalam berbicara gagap</p>

	<p>yang sering mendapat kekerasan <i>bullying</i> verbal.</p>
<p>Echa Marditicha</p> 	<p>Sebagain seorang memiliki jobdes sebagai penulis naskah memiliki sikap sosialita, selalu sibuk dengan hanphonenya sendiri namun memiliki kecerdasan dalam mengerjakan jobdesnya</p>
<p>Nugraeni Wulan</p> 	<p>Sebagain seorang memiliki jobdes sebagai make up artist bersifat pendiam dan jarang melakukan obrolan jika memang tidak perlu</p>

4.1.2 Managemen Produksi

1. Storyboard
2. List Alat Shooting

Table 4.2 list Alat Shooting

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Kamera Sony a6500	2 buah
2.	Lensa Canon 135mm	2 buah
3.	Lensa Canon 50mm	2 buah
4.	Converter Lensa Canon to Sony	2 buah
5.	Battery Sony	6 buah
6.	Charger Battery Sony	2 buah
7.	Tripod Kamera Benro	1 buah
8.	Ballhead Kamera Video Yun Teng	2 Buah
9.	Lampu LED Kecil	3 buah
10.	Lampu LED Besar	2 buah
11.	Lampu KinoFlow	2 buah
12.	Lampu Blonde 2000watt	1 buah
13.	Lampu Red head	1 buah
14.	Kabel Roll	5 buah
15.	<i>Light stand</i>	4 buah
16.	SD Card SDXC	2 buah
17.	Boom Mic fullset	1 set
18.	Boom <i>Stick</i>	1 buah
19.	Tascam	1 buah
20.	Headphone	1 buah
21.	Battery AAA	6 pack
22.	Mic Rode NTG 4	1 buah
23.	Laptop	1 buah
24.	<i>Hardisk</i>	1 buah
25.	<i>Clipper</i>	1 buah

26.	<i>Reflector</i>	1 buah
27.	Tripod Modif buat 2 kamera	1 buah

3. Artistik

a. Setting Lokasi

Setting Lokasi berada di Jombang rumah Sasmito Elyas seperti (lihat gambar 4.8).



Gambar 4.9 Lokasi Shooting
Sumber: Olahan Penulis (2017)

b. Wardrobe

- 1) Kamera
- 2) *Boom Stick*
- 3) Headphone
- 4) Selang dan pompa air
- 5) Mobil
- 6) Hansaplast Putih

- 7) Bracelet warna hijau dan biru
- 8) Kacamata Vintage

4. Managemen Produksi

Organisasi dalam film ini lazim disebut managemen produksi, berfungsi mengelola memanegemen produksi agar tercipta sebuah karya yang sesuai rancangan produksi.

a. Managemen Crew

Tabel 4.3. Managemen Crew

No.	Jabatan Produksi	Nama
1.	Ass. Sutradara	Haekal Ridho Afandi M. Adi Sucipto
2.	D.O.P	Johan Arianto
3.	Ass. DOP	Teguh Nugroho
4.	Audio Record	Adhitya Indra Lesmana Tritama Abriandy
5.	Lighting Man	Akbar Jefri
6.	Equiment Manager	M. Rifqi Sarianto
7.	Wardrobe	Nabila Choirunnisa
8.	Make Up Artis	Alviantyf
9.	Editor	Martin Putra
10.	Scoring Audio	Adhitya Indra Lesmana
11.	Behind The Scene	Raden Ardi Ramadhan
12.	Driver Patas	Iman Haidar

b. Anggaran Biaya

Tabel 4.4. Anggaran Biaya

No.	Keperluan	Jumlah	Harga
Pra Produksi			
Survey LOKASI			
11 Juli 2017 (satu hari)			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Mobil	Rp 200.000,-
2.	Konsumsi+snack	4 Orang	Rp 350.000,-
3.	Tol	1 Mobil	Rp 15.000,-
Total			Rp 565.000,-
Produksi			
Shoting			
22-25 Juni 2017 (3 hari, 4 malam)			
Senin, 22 Juni 2017			
1.	Print <i>Treatment</i>	-	Rp 50.000,-
2.	Konsumsi	18 Orang	Rp 540.000,-
3.	Bensin	3 Mobil	Rp 600.000,-
4.	Tol	3 Mobil	Rp 20.000,-
5.	Sewa Mobil	3 Mobil	Rp 750.000,-
6.	Keperluan Make Up Artist	-	Rp 750.000,-
Total			Rp 2.710.000,-
Selasa, 23 Juni 2017			
1.	Sewa Rumah	1 Rumah	Rp 1.000.000,-
2.	Konsumsi	20 Orang	Rp 1.100.000,-
3.	Snack	-	Rp 50.000,-
4.	Bensin	1 Mobil	Rp 150.000,-
5.	Sewa Mobil	3 Mobil	Rp 750.000,-
Total			Rp 3.050.000,-
Rabu, 24 Juni 2017			
1.	Bensin	1 Mobil	Rp 200.000,-
2.	Konsumsi	20 Orang	Rp 1.100.000,-



Gambar 4.11. Produksi 2
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 4.12. Produksi 3
Sumber: Olahan Penulis (2017)

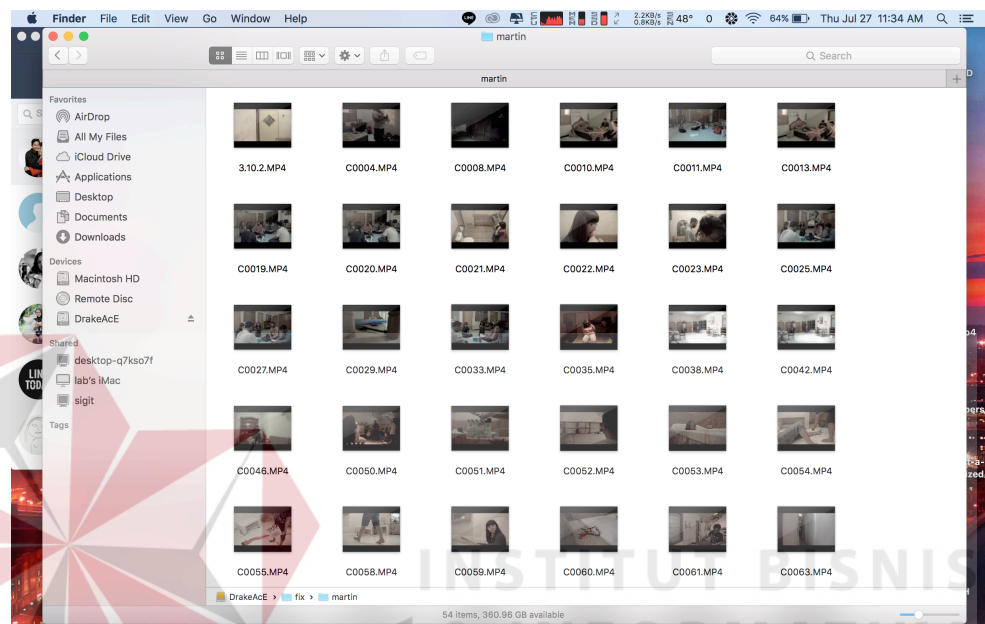
4.3 Pasca Produksi

Pembahasan pada tahap berikut adalah tentang tahap terakhir produksi sebelum karya film ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

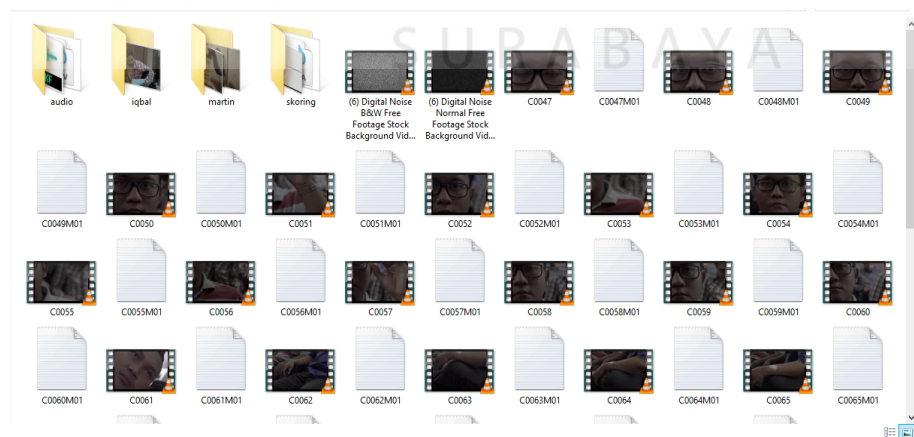
1. *Editing*

a. Pemilihan Video

Proses pemilihan video merupakan proses awal dimana penulis menyeleksi beberapa footage video atau hasil rekaman pada saat produksi berjalan. Materi pemilihan dilakukan berdasarkan kelayakan gambar secara visual atau audio (Lihat gambar 4.9).



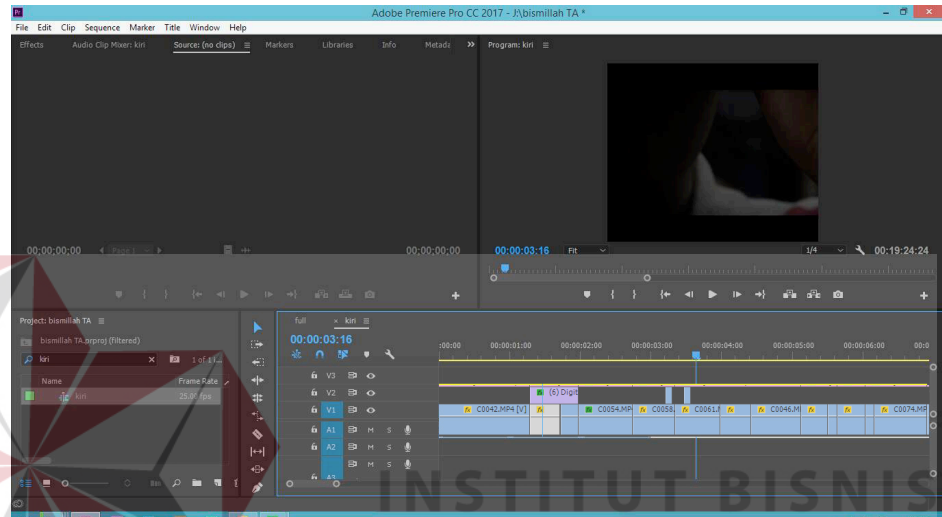
Gambar 4.13. *Screenshot* Hasil Pengambilan *Footage*
Sumber: Olahan Penulis (2017)



Gambar 4.14. *Screenshot* Hasil penyortiran *Footage* video dan audio
Sumber: Olahan Penulis (2017)

b. *Offline Editing*

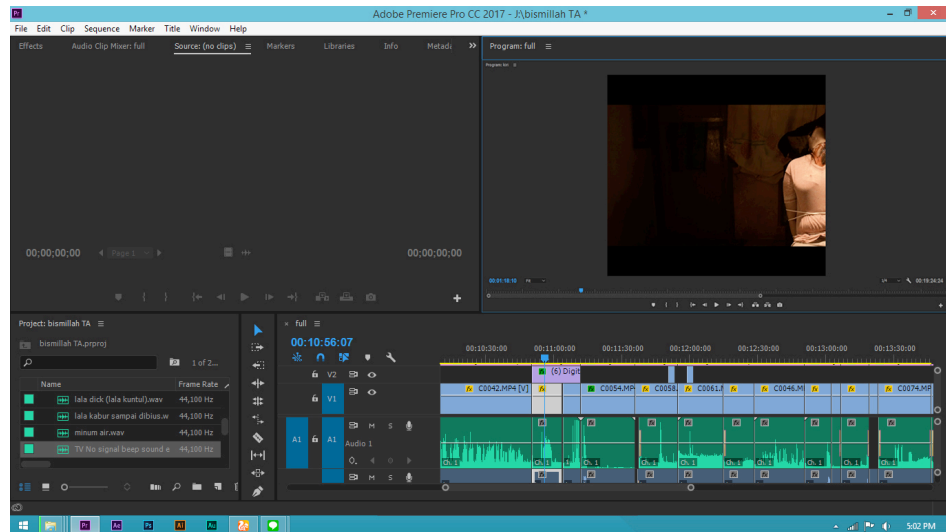
Setelah melakukan pemilihan video footage atau hasil rekaman pada saat produksi berjalan, maka dilakukan penataan *footage*. Proses ini dilakukan dengan bantuan program *editing* video. Proses penataan *footage* ini mengacu kepada Skenario (Lihat gambar 4.15.).



Gambar 4.15. *Screenshot Proses Offline Editing*
Sumber: Olahan Penulis (2017)

c. *Online Editing*

Proses setelah *offline editing*, tahap selanjutnya adalah menggabungkan hasil shooting asli sesuai dengan scene. Setelah menggabungkan shot yang telah dilakukan, editor dan sutradara memberi masukan-masukan konsep karakter yang telah disepakati saat praproduksi (Lihat gambar 4.16).



Gambar 4.16 *Screenshot Proses Online Editing*
Sumber: Olahan Penulis (2017)

d. *Sound Editing / Scoring*

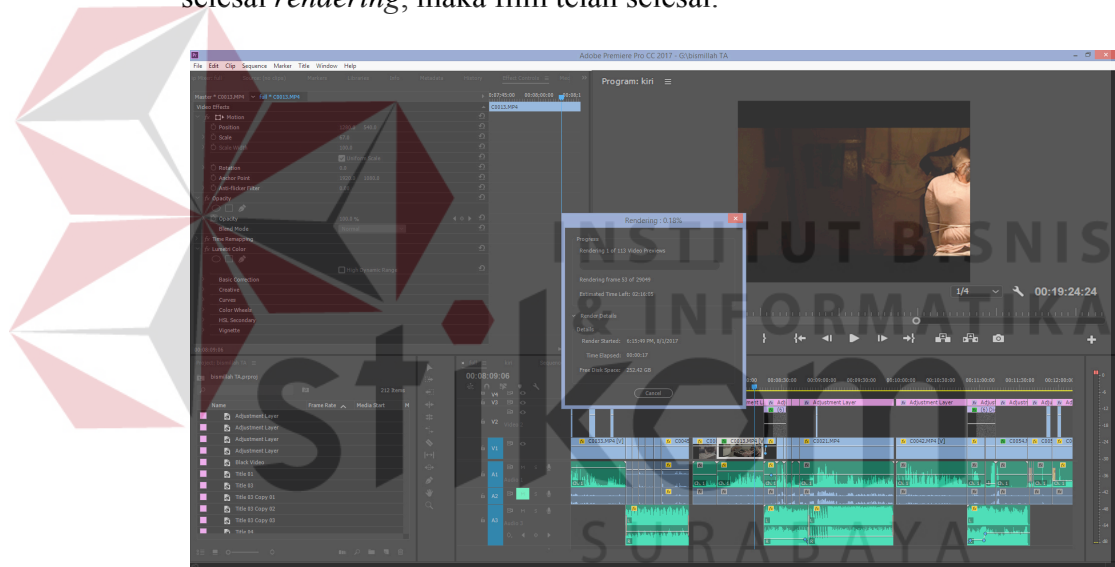
Dalam proses *sound editing*, penambahan *background* dilakukan guna mendukung tatanan visual. *Sound* dalam film ini terbagi menjadi 2 *channel*, dimana *channel* pertama berisikan suara asli yang dihasilkan dari gambar dan *channel* kedua adalah suara atau musik tambahan yang diberikan (Lihat gambar 4.17).



Gambar 4.17. *Screenshot Proses Pembuatan Audio Scoring*
Sumber: Olahan Penulis (2017)

e. *Rendering*

Rendering merupakan proses dimana semua proses *editing stock shot* disatukan menjadi sebuah format media. Dalam proses *rendering* (Lihat gambar 4.18.) memiliki pengaturan tersendiri sesuai hasil yang diinginkan. Tahapan *rendering* yang perlu dilakukan adalah mengatur *setting render* seperti resolusi atau format video. Waktu yang dibutuhkan cukup lama, tergantung kualitas yang diinginkan oleh *editor*. Setelah selesai *rendering*, maka film telah selesai.



Gambar 4.18. *Screenshot* Proses Rendering
Sumber: Olahan Penulis (2017)

f. *Mastering*

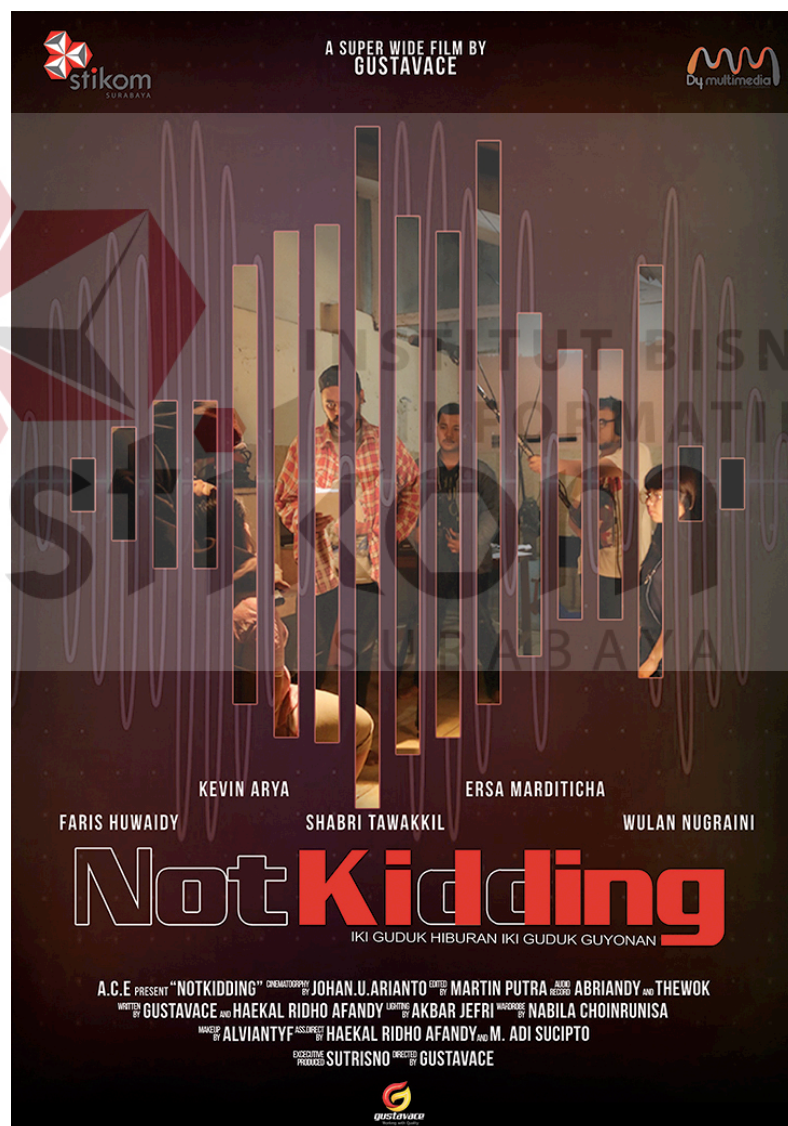
Mastering merupakan proses dimana *file* yang telah melalui proses *rendering* kemudian dipindahkan ke dalam media kaset, VCD, DVD, atau media lainnya dengan menggunakan *software* berbeda dari tahap yang telah dilalui di atas. Film ini menggunakan media DVD karena

kapasitas untuk menyimpan cukup besar dan kualitas video yang tersimpan merupakan *High Definition* (HD).

2. Publikasi *Screening*

Pada saat film sudah memasuki tahap publikasi, maka akan dibuat media promosi dan mempublikasikan proyek Tugas Akhir ini kepada masyarakat.

a. Poster



Gambar 4.19. Poster “Not Kidding”
Sumber: Olahan Penulis (2017)

b. Label CD



Gambar 4.20. Label CD “Not Kidding”
Sumber: Olahan Penulis (2017)

c. Cover DVD



Gambar 4.21. Cover DVD “Not Kidding”
Sumber: Olahan Penulis(2017)