

## **BAB III**

### **METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA**

#### **3.1 Metodologi**

##### **3.1.1 Jenis Penelitian**

Dalam metode penelitian ini jenis data yang digunakan ialah kualitatif. Jenis data kualitatif digunakan karena penilaian sebuah film tidak dapat dilihat berdasarkan nilai objektif dan dinilai berdasarkan rata-rata, penilaian film lebih pada pengamatan dan juga dari perkembangannya. Penggunaan jenis data kualitatif karena penelitian dapat ditinjau dari informan langsung, dilandasi kekuatan narasi, dan juga data ditinjau langsung dilapangan. Berdasarkan dari kegunaan dan kebutuhan data, sehingga metode yang digunakan ialah dengan cara wawancara. Dalam penelitian ini informan yang dibutuhkan untuk wawancara ialah pembuat film/sineas.

##### **3.1.2 Teknik Pengumpulan Data**

Data primer diambil berdasarkan dari wawancara yang dilakukan kepada informan, dalam hal ini wawancara dilakukan berdasarkan kriteria yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Berikut kriteria informan pada perancangan ini:

1. Memiliki pengetahuan dibidang film
2. Mengikuti perkembangan film nasional dari tahun ke tahun
3. Berkecimpung dalam kegiatan perfilman

4. Berhubungan dengan Olahraga Basket cukup lama
5. Bekerja dibidang yang berhubungan dengan olahraga basket

Bedasarkan kriteria tersebut dipilihlah dua informan yaitu:

#### **1. Dedy Susanto**

Informan ini adalah juri komunitas di Jogja NETPAC Asian Film Festival tahun 2012 atau yang lebih dikenal dengan JAFF. Selain itu dia juga *programming* di Independen Film Surabaya sejak tahun 2009. Akhir tahun kemarin informan menjadi kurator film di ajang *Psychofest* 2012 yang diadakan oleh jurusan psikologi Universitas Airlangga.

#### **2. Yudhi**

Informan ini adalah salah satu jajarannya wasit di Deteksi Basket League sejak tahun 2011. Selain menjadi seorang wasit, latar belakang pendidikan olahraga basket dan memiliki pekerjaan sampingan sebagai pelatih basket di salah satu SMA swasta di Sidoarjo, informan ini dianggap memiliki cukup banyak materi perihal permasalahan dan perkembangan olahraga bola basket.

### **3.1.3 Teknik Analisis Data**

Hasil dari data primer yang sudah didapat berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada informan dikumpulkan menjadi satu, untuk diambil jawaban yang terbanyak yang sama. Data sekunder yang didapat berdasarkan kutipan-kutipan majalah, Koran dan juga referensi situs web. Kedua data dari primer dan sekunder diambil satu arah yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini. setelah dipahami maka akan didapatkan jawaban yang valid sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

### 3.1.4 Studi Eksiting

Dalam proses pembuatan apapun, proses penelitian terhadap studi terdahulu sangatlah penting. pemahaman dan pengamatan yang jeli dapat memudahkan dalam proses pembuatan atau pengerjaan untuk proyek. dalam hal ini dalam proses pembuatan film ASA, studi eksiting juga dilakukan dengan memahami dan mempelajari dari film-film yang pernah beredar sebelumnya. hal ini dilakukan agar pada proses pembuatan dapat dimengerti kendala yang dihadapi dalam pembuatan film itu sendiri. penelitian film-film terdahulu dapat dilakukan berdasarkan SWOT film tersebut. berikut adalah beberapa film yang diamati untuk sebagai studi terdahulu untuk proyek film ASA nanti.

#### 1. Film Matrix Reloaded



Gambar 3.1 Potongan Adegan Film Matrix Reloaded

- **Strenght:** Kekuatan film Matrix terletak pada konsep dari cerita itu sendiri, di mana menciptakan imaninasi cerita yang segar dan baru. Penonton merasakan kesan yang berbeda setelah menyaksikan film Matrix.

- **Weakness:** Kerumitan dari alur cerita, penonton diharuskan mengerti maksud dari fantasi yang diciptakan pada film ini. imajinasi dan dunia nyata seakan sulit dibedakan, sehingga dapat membingungkan penonton awam.

## 2. Film The Blind Side



Gambar 3.2 Potongan Adegan Film The Blind Side

- **Strenght:** kelebihan yang paling menonjol pada film ini dari sisi cerita, film ini mengangkat biografi dari atlit atau olahragawan engan cara yang menarik dan penuh intrik. Penggambaran yang natural namun sentuhan drama film tetap terasa.
- **Weakness:** Kurangnya stok gambar yang menggambarkan kegiatan atletik bisa dibilang kurang, meskipun banyak pengambilan gambar pada arena olahraga. Seperti contoh ketika berada ditempat latihan

*football America*, di tempat ini lebih banyak disisi dialog daripada adegan latihan dari atlit *football America* itu sendiri.

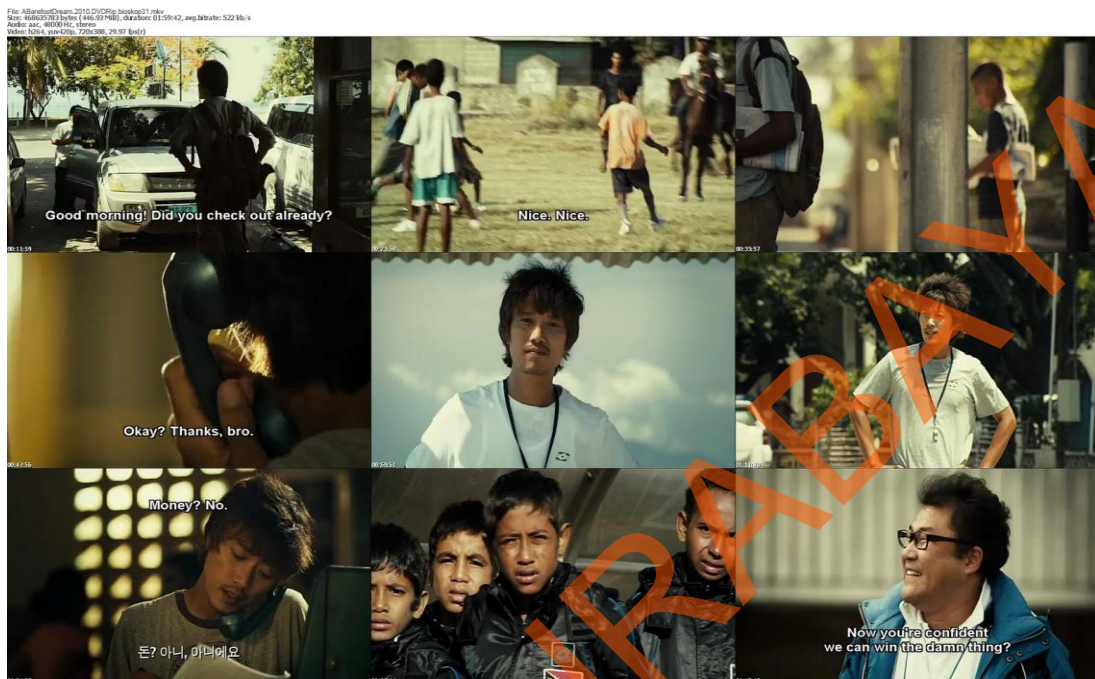
### 3. Film King



Gambar 3.3 Potongan Adegan Film King

- **Strenght:** film yang mengangkat tema bulu tangkis pertama di era modern menjadikan film ini tidak memiliki pesaing dalam tema olahraga.
- **Weaknesess:** banyak pengambilan gambar yang tidak penting, seperti alam bebas, gunung, dan hewan-hewan liar. Menjadikan film sedikit melenceng dari tema. Hal ini juga mengakibatkan emosi dari penonton bisa hilang.

#### 4. A Barefoot Dream



Gambar 3.4 Potongan adegan pada film A Barefoot Dream

- **Strenght:** Mengangkat permasalahan sosial untuk disatukan dalam sebuah olahraga sepakbola. Hal ini berdampak positif pada mental dan semangat bagi target audien
- **Weakness:** Proses dalam pengemasan olahraga sepakbola kurang begitu ditonjolkan, aspek dari sisi lain seperti masalah keluarga, keuangan menjadi masalah-masalah yang paling banyak menjadi topic dari beberapa *scene* film.

#### 5. Coach Carter

- **Strenght:** Film dengan syarat motivasi dan pesan moral yang baik. Film ini memberikan suguhan olahraga basket bukan kemampuan bermain basket yang diutamakan, namun kemampuan lain juga harus mendukung seperti pendidikan dan gaya hidup.

- **Weakness:** Banyaknya adegan-adegan yang kurang menunjukkan tindakan dan perilaku anak SMA pada umumnya, menjadikan target film ini tidak bisa mencangkup secara umum, perbedaan budaya bisa mempengaruhi ke sisi negative bagi audien.



Gambar 3.5 Potongan Adegan Film Coach Carter

## 6. Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang diambil dari pengamatan film-film diatas:

Tabel 3.1 Pengamatan Pada Film

JUDUL FILM	
1.	Film Matrix Reloaded
2.	Film The Blind Side

<b>3.</b>	<b>Film King</b>
<b>4.</b>	<b>Film a Barefoot Dream</b>
<b>5.</b>	<b>Film Coach Carter</b>

Kesimpulan:

1. Olahraga populer lebih sering di produksi dalam film
2. Film yang populer lebih mudah menarik animo penonton
3. Pengemasan cerita pada film menjadi bagian penting film

### 3.1.5 Segmentasi, Targeting, dan Positioning(STP)

Segmentasi, Targeting, dan positioning dari karya film ini adalah:

1. Demografi : Kota Sedang
2. Umur : 17 – 23 tahun
3. Status Ekonomi : Menengah
4. Pendidikan : Sekolah Menengah Atas – Perguruan Tinggi
5. Pekerjaan : Pelajar
6. Positioning : Film ini pada nantinya ditujukan pada pelajar SMA bagaimana berusaha berjuang membalas Kegagalan dengan cara yang positif.

## 3.2 Analisis Data

### 3.2.1 Hasil

Bedasarkan pengolahan data yang dilakukan dengan metode kualitatif, dengan metode wawancara terhadap Dedy Susanto yaitu informan yang telah dipilih, didapatnya informasi yang dapat menjadi data analisis. Dalam wawancara



tersebut dijelaskan film terbagi atas dua *medium* yaitu film panjang dan film pendek, dalam film pendek permasalahan yang paling didapati adalah masalah teknis penggarapan dan juga teknis cerita film. Dalam teknis penggarapan untuk sebuah film pendek yang mengangkat tema olahraga bisa menjadi boomerang sendiri bagi sutradara, dimana dalam prosesnya membutuhkan banyak dana dan tenaga namun hasil yang didapat tidak sesuai dengan target yang diinginkan. Target tersebut dalam film pendek bisaanya adalah ketertarikan penonton terhadap film tersebut, bagi seorang sutradara bila film kurang diminatai, bisa dianggap gagal dalam mengaet audien. Pada teknis cerita pada film pendek, film bisaanya diangkat yang dekat dengan kita, namun pada konteks olahraga, banyak hal yang *missing* atau kurang dilihat, padahal olahraga adalah salah satu dari bagian hidup kita. Kebanyakan para sutradara sudah teralu nyaman dengan tema-tema yang ada seperti sosial, drama, cinta dan lain-lain.

Dalam produksi film panjang untuk mengangkat tema olahraga tidak semata-mata kemauan dari sutradara, semua berhubungan dengan produser, sedangkan produser memikirkan pengeluaran dan pemasukan dari produksi sebuah film tersebut. Gambaran mudahnya yaitu faktor kerugian menjadi tolak ukur seorang produser dalam pertimbangan tema film yang diangkat. Tapi kenapa jarang atau tidak adanya film yang mengangkat basket sebagai tema adalah faktor belum beraninya keluar dari zona aman. Padahal, di Indonesia sendiri banyak film yang berani keluar dari zona aman atau film dengan tema yang pada umumnya bisa terbilang sukses, sebut saja Ruma Dara, Modus Anomali, The Raid, dan lain-lain.

Selain permasalahan tentang untung dan rugi dari penjualan film, sebenarnya faktor yang bisa dibilang jarang ada penggarapan tentang genre olahraga adalah kurang beraninya mencoba. Misalnya seperti film Garuda Didadaku, sebelum film ini diproduksi jarang sekali film olahraga diangkat dalam sebuah film panjang, namun setelah film ini meraih 1,4 juta penonton barulah para sutradara lain berani ikut produksi film-film bertemakan olahraga.

Sebenarnya bila berbicara olahraga basket, olahraga ini sekarang sudah cukup berkembang dan populer di masyarakat, jadi bukan tidak mungkin nanti bakal ada sutradara yang berani mengangkat tema ini. Namun yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mengemas tema tersebut secara baik, bagaimanapun meskipun tema tersebut sudah populer peran cerita dan pengemasan film menjadi tolak ukur penonton untuk menilai layak atau tidak layaknya sebuah film.

Disisi lain, basket kini tidak hanya dianggap sebagai olahraga biasa, dikalangan pelajar basket sudah sangat populer, ditambah turnamen yang mendukung kegiatan tersebut. Di kota-kota besar seperti Surabaya, Jogjakarta, Bandung, Jakarta, basket menjadi olahraga populer setara dengan olahraga futsal dan sepakbola.

Bagi seorang pelatih basket film basket bisa menjadi acuan didik bagi muridnya, dengan banyaknya film bertema basket, semakin mudah memberikan gambaran basket kepada anak-anak basket. Film basket juga membantu membangun semangat dari dalam bagi para pelajar. Manfaat inilah mengapa bagi pelatih basket penting sekali film basket itu lebih banyak diproduksi.

Dalam segi promosi dalam media film, basket sendiri mampu memberikan keuntungan terhadap 2 aspek, pertama basket itu sendiri, secara langsung mampu mengangkat nilai basket dimata masyarakat. Yang kedua, bila menggunakan pelajar maka, sekolah dari para pelajar tersebut akan ikut terakngkat namanya secara langsung. Bila dilihat untung tidaknya, atau penting tidaknya promosi basket melalui media film, maka dianggap penting bila melihat penjelasan-penjelasan yang ada.

### 3.2.2 Metode Pencarian Kata Kunci(*Keyword*)

Pencarian kata kunci atau *keyword* ditujukan untuk pengarahannya perancangan film ini kedepannya. Oleh karena ini data dan hasil penelitian sebelumnya menjadi acuan dalam proses penentuan *keyword*. Berikut adalah alur pemikiran perancangan pencarian *keyword*.

Tabel 3.2 Alur Pencarian *Keyword*

Metodologi	Keinginan Audien Minim Olahraga Minoritas	Mimpi	Impian
Eksisting	Minim Difilmkan Animo Besar Pengemasan	Pengemasan	

### 3.2.3 Deskripsi Konsep

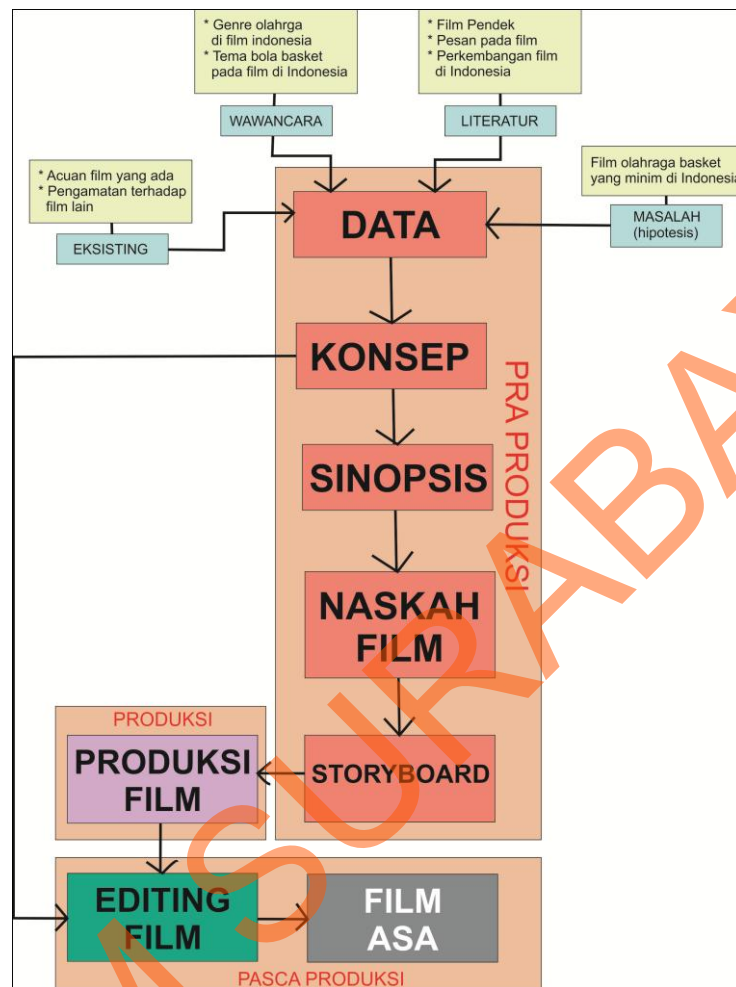
Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan konsep yang diperoleh untuk perancangan film ASA ini adalah Impian. Berikut deskripsi dari konsep tersebut.

- **Impian**

Penggambaran kata impian pada konsep ini pendekatan terhadap semangat dan usaha perwujudan hal baru terhadap perubahan. Selain itu impian dalam konsep ini lebih dekat dengan satu keinginan bagaimana membuat satu film dengan genre olahraga namun memiliki karakteristik yang sedikit berbeda. Gabungan antara semangat, harapan, dan juga keinginan menjadikan konsep impian menjadi satu konsep yang dianggap sesuai mewakili poin-poin tersebut.

### 3.3 Alur Perancangan Karya

Perancangan karya sebuah film terbagi atas tiga tahap yaitu, pra produksi, produksi, dan juga pasca produksi. Dalam tahapan-tahapan tersebut memiliki perancangan dan bagian masing-masing yang menjadi aspek penting dalam proses keseluruhan film. Ketiga tahapan tersebut mulai dari awal hingga akhir memiliki keterikatan, bukan kesatuan yang berbeda. Gambaran singkat alur perancangan karya mulai dari tahap pencarian data, pendalaman cerita, proses produksi, *editing*, hingga proses promosi karya film ASA ini tersusun pada gambar alur perancangan berikut:



Gambar 3.6 Alur Perancangan Karya

### 3.4 Pra Produksi

#### 3.4.1 Ide & Konsep

Pada awal perancangan ini, ide awal adalah membuat sebuah karya film dengan menggunakan tema olahraga basket sebagai topik utama film tersebut. Pada nanti karya film ini lebih menonjokan sisi olahraga basket sebagai minat audien terhadap olahraga tersebut. Dengan didapatnya konsep “Impian” sebagai konsep utama rancangan karya ini maka didapatnya satu simpulan terhadap ide awal tentang rancangan film ini.

Berlatar konsep “Impian” maka ide dasar rancangan film ini yaitu bagaimana membuat film dengan tema olahraga basket yang mampu menarik minat penonton atau audien. Menggunakan kreatifitas dan teknik yang belum umum menjadikan sebuah film olahraga yang berbeda.

### 3.4.2 Warna

Dalam <http://julio.staff.ipb.ac.id/2012/warna>, yang diakses pada tanggal 25 Januari 2013, warna adalah sesuatu yang sederhana yang hanya mendapat respon akibat tangkapan mata, sehingga kadang membuat dikesampingkan oleh sebagian pihak, namun tak jarang membuat orang berlama-lama memilihnya. Pihak yang demikian memandang warna adalah getaran, dan getaran itu secara sadar maupun tidak selalu kita respon, sehingga tak jarang warna memengaruhi kenyamanan lingkungan dan *mood*. Pernyataan tersebut menguatkan bahwa warna sangat mempengaruhi sekali keadaan dan perasaan seseorang.

Dengan berpatokan pada konsep yang ada warna yang dekat dengan filosofi dari konsep rancangan ini adalah warna Kuning dan Jingga.

- **Kuning**

Warna kuning adalah warna muda, memberikan rasa bahagia dan membantu merangsang imajinasi. Warna kuning juga dapat diartikan sebagai warna persahabatan. Dalam ilmu psikologi warna kuning dapat meningkatkan konsentrasi (Eko Nugroho, 2008:27).

- **Jingga**

Warna jingga adalah warna yang cenderung dekat dengan warna merah yang memiliki sifat berani dan kuat, namun pada warna jingga lebih

feminism dan persahabatan. Warna ini mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat, warna jingga juga disebut sebagai warna sosialisasi (Eko Nugroho, 2008:27).

Kedua warna kuning dan jingga sangat dekat dengan konsep yang diangkat dalam perancangan karya film ini, dimana poin-poin utama seperti persahabatan, kerja keras, harapan, imajinasi, masuk dalam kategori warna-warna tersebut.

### 3.4.3 Konsep Teknis

Perancangan yang menginginkan proses pembuatan film olahraga yang berbeda sehingga muncul sebuah gagasan menambahkan sentuhan *super slow motion* pada film ASA nantinya.

#### 1. *Super Slow Motion*

Menurut *the Austrian priest August Musger*, *slow motion* ialah pembuatan film dengan waktu tampak terlihat lambat. Namun, pada film “ASA” nanti tidak hanya membuat film dengan teknik *slow motion* biasa, namun akan membuat film dengan teknik *super slow motion*, dimana waktu tidak hanya dibuat lambat saja, namun akan tampak seperti diam(*freeze*).

### 3.4.4 Konsep Audio

Melihat dari konsep dan ide cerita yang dibangun, maka konsep pada audio nanti menggunakan audio dengan nada tempo cepat dan juga nada dengan irama tegang. Hal ini untuk menguatkan adegan-adegan olahraga basket itu sendiri dan juga unsur drama yang diangkat.

### 3.4.5 Konsep Poster Film

Poster adalah salah satu media utama promosi dalam sebuah film, poster menjadi media daya tarik audien terhadap film yang akan ditayangkan. Pada perancangan film ASA poster juga menjadi bagian utama dalam media promosi, berikut konsep rancangan poster yang dibuat:



Gambar 3.7 Sketsa poster

Konsep poster pada rancangan film asa ini menonjolkan karakter-karakter pada film tersebut. Konsep yang diinginkan adalah bagaimana menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh karakter film tersebut. Konsep poster ini pada nantinya juga menjadi konsep pada *cover* DVD dan juga pada DVD *disc*.



### 3.4.6 Tipografi

Sebagai font utama film ini, pengamatan font tercapai pada font dengan nama “Orator Std”, font ini dianggap sederhana namun dapat mewakili keseriusan dalam proses pembuatan film “ASA” ini.



Gambar 3.8 Contoh Font Orator Std

Font alternative yang dipilih untuk film ini adalah font dengan nama “Agency FB”, font ini di pilih karena secara bentuk dianggap dekat dengan font utama film ini. Hanya saja font ini lebih tegak lurus bentuknya.



Gambar 3.9 Contoh Font Agency FB

### 3.4.7 Sinopsis

Tegar dan teman-temannya sedang asyik latihan basket, tiba-tiba datang sekelompok anak yang menantang bermain. Permainan berakhir dengan kemenangan kelompok anak yang menantang Tegar dan kawan-kawan. Kesepakatan-pun terjadi Tegar mau pergi dari lapangan jika diadakan tanding

ulang. Pada saat tanding ulang Tegar dan kawan-kawan mampu membalikan keadaan dan memenangkan pertandingan.

### 3.4.8 Naskah Cerita

Sore itu Tegar berlatih basket sendiri. Tanpa seorangpun teman ada di lapangan. Setelah merasa cukup latihan Tegar memutuskan pulang. Sesampainya di Rumah Tegar langsung mandi. Ketika selesai mandi dan menuju kamar Tegar menatap sebuah kalender, dia melamun teringat satu hal. Tegar mengingat saat dia dan teman-temannya kalah dalam tanding basket. Saat itu tidak hanya kalah namun terjadi perkelahian pula. Kejadian tersebut berawal ketika ada segerombol anak sekolah menantang Tegar dan teman-temannya yang sedang latihan basket. Taruhan dalam tantangan tersebut yang kalah tidak boleh lagi menggunakan lapangan basket tersebut. Namun cerita tidak memihak pada Tegar dan teman-temannya, mereka kalah. Salah seorang teman Tegar merasa tidak terima dan berusaha menghajar anak-anak baru tersebut sehingga perkelahianpun tak terelakan. Akhirnya di dapatnya kesepakatan baru yaitu tanggal 10 besok akan diadakan tanding lagi. Ya, tanggal sepuluh ialah besok, siap tidak siap Tegar dan kawan-kawan harus tanding kembali. Tanpa banyak pikir Tegar memasuki kamarnya. Pagi hari Tegar mengikuti sekolah dengan normal, namun Tegar hanya melamun, dia tidak konsen pada pelajaran. Bel pun berbunyi anak-anak sekolahpun pulang, begitu pula dengan Tegar. Tegar langsung bergegas pulang. Sesampainya di rumah dia bersiap-siap dengan atribut dan apa-apa yang akan dia kenakan untuk sore ini, setelah siap Tegarpun bergegas menuju lapangan. Lawan dari Tegar sudah menunggu dilapangan, tanpa banyak bicara Tegar langsung

mengajak bertanding. Pertandingan pun dimulai, pertandingan ini dengan sistim poin 21, siapa mencetak 21 poin terlebih dahulu dia yang menang. Jual beli serangan terjadi, namun tim lawan sedikit lebih dominan sehingga unggul 15 – 12. Tim lawan main menjadi ketika tembakan 3 angka mereka masuk skor menjadi 18 – 12. Tanpa patah arang Tegar pun tetap semangat mengejar poin. Dengan susah payah Tegar melakukan terobosan, bola di umpan pada Ferdi, ferdi langsung memberikan umpan pada zaki yang berdiri bebas di zona 3 angka, dengan dingin Zaki melepaskan bola, masuk skor menjadi 15-18. Bola kembali menjadi milik Tegar dan tim, dengan tenang Tegar mengatur teman-temannya, Saat Zaki melakukan terobosan dan akan diakhiri oleh lay up ternyata bola diumpan pada Ferdi yang berdiri bebas. Tim lawan yang kaget mencoba memblok ferdi namun tembakan 3 angka Ferdi berhasil masuk, kini skor menjadi ketat 18 sama. Keadaan semakin genting skor sama kuat, Tegar yang berusaha melwati lawan yang ada didepannya namun lebih memilih mengakhiri dengan tembakan, Tegar melakukan lompatan dan melakukan tembakan, semua orang menatap bola tembakan Tegar, bola pun masuk Tegar dan tim bersorak mereka berhasil membalik keadaan dan langsung mengakhiri permainan.

#### **3.4.9 Naskah Skenario**

1: EXT. LAPANGAN BASKET DAY

FADE IN

Tegar berlatih basket, tampak suasana senja dan sepi namun Tegar tetap giat berlatih. Setelah dirasa cukup Tegar-pun mengakhiri latihan dan pulang.

2: INT. RUMAH TEGAR NIGHT

CUT TO

Selesai mandi Tegar menuju kamarnya. Ketika akan masuk kamar mata Tegar terhenti menatap kalender, Tegar-pun mengingat kejadian dimana dia bertanding basket dengan gerombolan anak basket.

3: EXT. LAPANGAN BASKET DAY

FADE IN

Tegar sedang bermain basket santai dengan teman-temannya, tiba-tiba datang segerombolan anak sekolah menantang Tegar dan teman-temannya beradu basket. Dengan sombong gerombolan anak ini menantang Tegar dan teman-temannya. Ferdi teman Tegar merasa terhina dengan nada tinggi menerima ajakan.

PRAYID

“He cupu pergi dari sini, kami mau main!”

TEGAR

“Siapa kalian, urusan apa kalian mengusir kami?”

PRAYID

(melempar bola kearah Tegar)

“Sudahlah tutup mulutmu dengan bola ini!”

FERDI

“KEPARAT!, siapa takut lawan kalian?!”

Mereka-pun bertanding basket, poin demi poin ditambahkan oleh gerombolan anak basket ini. Tegar cs tak berdaya hingga berakhirnya pertandingan Tegar cs kalah telak. Selesai pertandingan gerombolan ini kembali menghina Tegar cs.

PRAYID

“sudah pulang sana. Jangan lupa cuci kaki, minum susu!?”

FERDI

“BRENGSEK KALIAN!”

Zaki menahan Ferdi yang kelewat emosional. Tegar-pun mengajukan persyaratan bertanding ulang

ZAKI

“Tahan fer...sabar!”

PRAYID

“mau apa?!”

TEGAR

“gini aja, kami minta tanding ulang, kalo besok kami kalah, kami akan pergi dari sini?”

PRAYID

“Terserah!”

TEGAR

“oke tanggal 10 kita bertemu disini lagi!”

CUT TO

4: INT. RUMAH TEGAR NIGHT

FADE IN

Tegar menatap kalender, dia melihat tanggal 10 adalah besok. Tanpa berpikir Tegar masuk kekamarnya.

CUT TO

5: EXT/INT. SEKOLAH DAY

Suasana pelajaran sedang berlangsung, Tegar yang mengikuti pelajaran tampak melamun, dia tidak kosentrasi dengan pelajaran tersebut.

CUT TO

6.EXT. SEKOLAH DAY

Tampak sekelompok anak sedang bermain basket, zaki dan ferdi ikut didalamnya. Dari samping lapangan Tegar hanya menonton

FERDI  
(berjalan ke arah Tegar)

“Nanti gimana, siap?”

ZAKI  
(Memeluk pundak Ferdi)

“Siap gak siap kita habisi mereka!”

TEGAR

“Ada perubahan rencana”

“Mereka menantang kita dilapangan lain”

ZAKI

“Hah, apa-apaan ini?”

“Mau mereka apa sebenarnya?”

TEGAR

“Kemarin saat pulang sekolah mereka dating kemari”

JUMP CUT:

FLASHBACK

7. EXT. TROTOAR DAY

Tegar sedang berjalan di samping sekolah untuk pulang. Tiba-tiba sepeda motor dengan suara keras menghampirinya, pengendara tersebut melemparkan bungkusan kertas ke arah Tegar, saat pengendara tersebut membuka helm, ternyata dia adalah prajid pebasket yang menantang Tegar dan kawan-kawan tempo dulu. Tegar membuka bungkusan kertas tersebut dan membaca isinya.

CUT TO:

6.EXT. SEKOLAH DAY

TEGAR(cont'd)

“Dan mereka menantang kita untuk dating kelapangan basket di alamat tersebut”

FERDI

“Sebenarnya apa mau mereka?”

ZAKI

“MASA BODOH!!”

“Kalo perlu kita hajar sekalian orang-orangnya?!”

FERDI

“Santai sedikit kenapa zak?”

ZAKI

“Bukannya gitu, kalian ingat kan tempo dulu saat mereka bikin malu kita?”

TEGAR

“Sudahlah, yang penting kita fokus untuk nanti”

“Menang atau kalah itu takdir”

“terpenting itu kita memanfaatkan asa yang tersisa”

CUT TO

8: INT. RUMAH TEGAR DAY

Tampak Tegar menyiapkan apa yang akan dia bawa untu bertanding sore ini. Dia pun menghubungi Ferdi sebelum berangkat.

TEGAR

“halo, kita berangkat sekarang...”

CUT TO

### 9: EXT. LAPANGAN BASKET

Tampak Tegar cs berjalan menuju lapangan dan menghampiri gerombolan anak basket yang sudah datang lebih dulu.

PRAYID

“dating juga kalian”

TEGAR

“sudah jangan banyak mulut, ayo kita tanding!”

Tegar hanya menatap tajam mata anak tersebut. Mereka-pun bertanding. Mereka-pun saling menyerang satu dengan yang lain. Namun geng basket tersebut masih lebih unggul. Namun dengan susah payah dan kerja keras Tegar cs mampu membalikan keadaan dan memenangkan pertandingan. Tegar cs merayakan dengan suka cita.

FADE OUT

#### 3.4.10 Storyboard(Terlampir)

#### 3.4.11 Penokohan

Berikut penokohan dan penggambaran karakter pemain utama dalam film

ASA ini:

Tabel 3.3 Pewatakan karakter film ASA

Nama Tokoh	Arti Nama	Usia	Fisik	Watak	Ekspresi Wajah
Tegar	Teguh dalam menginginkan sesuatu	17-18 Tahun	Fisik dengan tinggi 170 cm, berat badan sekitar	Pendiam, kaku, sedikit bicara	Ekspresi datar dan dingin



			55 Kg		
Zaki	-	17-18 Tahun	Fisik dengan tinggi $\pm$ 180 cm, berat badan sekitar 55kg	Tempramental, kaku	Muram
Ferdi	-	17-18 Tahun	Fisik dengan tinggi $\pm$ 175 cm, berat badan sekitar 55kg	Sedikit bicara, sabar	Datar
Prayid	-	18-19 Tahun	Tinggi 170 cm, berat kisaran 50 Kg	Sombong, Bertingkah semaunya.	Muram

#### 3.4.12 Crew Film

- PRODUSER : Ghozwul Fikri
- SUTRADARA : Ghozwul Fikri
- ASS. SUTRADARA : Eko Adi Wijaya
- SKENARIO : Ghozwul Fikri
- UNIT MANAGER : Ghozwul Fikri
- CAMERAMEN 1 : Eko Adi Wijaya

- CAMERAMAN 2 : Yudhisti E.P & Yurizko Septrian
- ART DIRECTOR : Ghozmul Fikri
- AUDIOMAN : Yudha Ari & Arif Aji
- LIGHTINGMAN : Yudha Ari
- EDITOR : Ghozmul Fikri

### 3.4.13 Lokasi Pengambilan

Tabel 3.4 Lokasi dan Jadwal

NO	LOKASI	TANGGAL	PUKUL
1	SMA Muhammadiyah 1 Taman, Sidoarjo	2 Juni 2012	13.00 – 17.00 WIB
2	Rumah Yudhisti E.P	29 Mei 2012	10.00 – 13.00 WIB
3	Lapangan Basket Perumahan TPL Tahap III, Pepelegi, Waru, Sidoarjo(Hari 1)	4 Juni 2012	12.00 – 17.00 WIB
4	Lapangan Basket Perumahan TPL Tahap III, Pepelegi, Waru, Sidoarjo(Hari 2)	29 Mei 2012	12.00 – 17.00 WIB
5	Lapangan Basket Perumahan TPL Tahap III, Pepelegi, Waru, Sidoarjo(Hari 3)	4 Juni 2012	12.00 – 17.00 WIB
6	Lapangan Basket Perumahan TPL Tahap III, Pepelegi, Waru, Sidoarjo(Hari 4)	5 Juni 2012	12.00 – 17.00 WIB
7	Lapangan Basket Perumahan Taman Pondok Jati	28 Januari 2012	14.00-16.00
8	Lapangan Basket STIKOM Surabaya	26-27 Januari 2012	10.00-17.00

### 3.4.14 Anggaran Produksi

Tabel 3.5 Anggaran Pengeluaran

Uraian		QTY		Harga Satuan	Total	Sub Total
<b>TALLEN/ARTIST</b>						
1	Samir	6	day	Rp. 10.000,-	Rp. 60.000,-	Rp. 195.000,-
2	Zaki	5	day	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-	
3	Ferdi	5	day	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-	
4	Prayid	5	day	Rp. 5.000,-	Rp. 25.000,-	
5	Reza	4	day	Rp. 5.000,-	Rp. 20.000,-	
6	Ahmad Dedat	4	day	Rp. 5.000,-	Rp. 20.000,-	
7	Figuran	1	day	Rp. 20.000,-	Rp. 20.000,-	
<b>CREW PRODUCTION</b>						
1	Produser	0	day	Rp 20,000.00	Rp -	Rp 360.000,-
2	Sutradara	0	day	Rp 20,000.00	Rp -	
3	Asst.Sutradara	6	day	Rp 20,000.00	Rp -	
4	Manager Produksi	6	day	Rp 20,000.00	Rp -	
5	Penulis Skenario	1	paket	Rp 100,000.00	Rp -	
6	Storyboard	1	paket	Rp 100,000.00	Rp	
7	Operator Camera 1	6	day	Rp 20,000.00	Rp 120,000.00	

8	Operator Camera 2	6	day	Rp 20,000.00	Rp 120,000.00	
9	Art Director	6	day	Rp 20,000.00	Rp -	
10	Make Up	6	day	Rp 20,000.00	Rp -	
11	Editor	1	paket	Rp 100,000.00	Rp -	
12	Special Effect	1	paket	Rp 100,000.00	Rp -	
13	Transportasi	6	day	Rp 20,000.00	Rp 120,000.00	
<b>EQUIPMENT</b>						
1	Kamera DSLR 60D : 2 unit					
2	Kamera DSLR 7D : 1 unit					
3	Kamera DSLR 550D : 2 unit					
4	Tripod Kamera : 2 unit					
5	Lighting 1000 watt: 1 unit					
6	Lighting 500 watt : 1 unit					
7	Mic Boom : 1 unit					
8	Recorder : 1 unit					
						Rp -



