



**PENYUTRADARAAN DAN PENYUSUNAN SKENARIO
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG *SOCCER* BERJUDUL “I”**

TUGAS AKHIR

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

MUHAMMAD RIFQI SARIANTO

14510160027

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

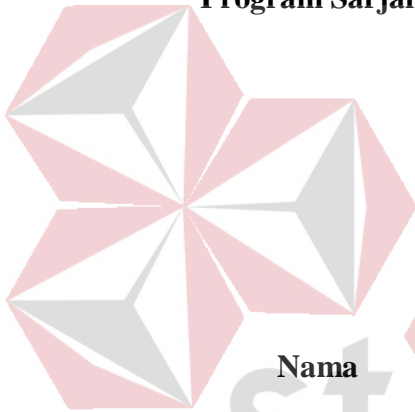
2018

**PENYUTRADARAAN DAN PENYUSUNAN SKENARIO
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG *SOCCER* BERJUDUL “I”**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia



Oleh:

Nama : MUHAMMAD RIFQI SARIANTO

NIM : 14.51016.0027

Program : DIV Komputer Multimedia

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018

Tugas Akhir

**PENYUTRADARAAN DAN PENYUSUNAN SKENARIO
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG *SOCCER* BERJUDUL "P"**

Dipersiapkan dan disusun oleh

MUHAMMAD RIFQI SARIANTO

NIM: 14.51016.0027

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Kamis, 30 Januari 2018

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

1. Karsam, MA., Ph.D
2. Novan Andrianto, M.I.KOM

Pembahas

1. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Muhammad Rifqi Sarianto
NIM : 14.51016.0027
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : Penyutradaraan dan Penyusunan Skenario
Dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama
Tentang *Soccer* Berjudul "P"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Januari 2018



Muhammad Rifqi Sarianto

NIM: 14.51016.0027

LEMBAR MOTTO



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom

*Sekecil apapun hal yang kita kerjakan jika dilakukan dengan ikhlas akan
menjadi hal besar di masa depan*

PERSEMBAHAN



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Kupersembahkan Untuk Allah SWT dan Orangtuaku Tercinta

stikom
SURABAYA

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film pendek drama tentang *soccer* berjudul “I” karena film drama yang mengadopsi cerita olahraga khususnya *soccer* sudah jarang ditemui. Dengan bermunculnya klub sepakbola di Tanah Air membuat atlet sepak bola terutama yang berprofesi menjadi pelatih sepak bola. Ingin berdedikasi terhadap klub yang dinaunginya untuk menjadi maju di Dunia olahraga terutama sepak bola. Maka Tugas Akhir ini dibuat untuk memperlihatkan pada khalayak umum bahwa film ini menceritakan tentang ketangguhan seorang ayah yang berjuang untuk keluarga dan tim sepak bolanya.

Pada Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur, observasi. Pengaplikasian alur dalam ini menggunakan alur maju dan agar mudah dipahami penonton. Hasil dari Tugas Akhir ini adalah film pendek bergenre drama tentang *soccer* yang berjudul “I”.

Dengan dibuatnya film pendek bergenre drama ini, diharapkan dapat memberi motivasi kepada masyarakat yang menonton film ini.

Kata kunci: Film Pendek, *Soccer*, “I”.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Penyutradaraan dan Penyusunan Skenario dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama tentang *Soccer* Berjudul “I” dapat diselesaikan tepat waktu.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun dan diperoleh selama proses penelitian serta berdasarkan pengamatan terhadap situasi yang ada dikerjakan kurang lebih enam bulan. Dengan waktu yang relatif singkat, perlu disadari bahwa penulis akan meningkatkan pemahaman dan terus belajar pada dunia kerja nanti.

Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penulisan laporan Tugas Akhir ini telah didapat banyak bantuan, baik moral maupun materil, dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Karsam, MA., Ph.D selaku Kaprodi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dan Dosen Pembimbing I.

5. Novan Andrianto, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II.
6. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku Dosen Pembahas.
7. Seluruh *talent*, yakni Pak Yusman, Bu Nur, Pak Agus, Adek Nisa
8. Seluruh *crew* yang telah membantu
9. Teman-teman di Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
10. Semua pihak yang selalu mendukung, memeberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Tidak ada kesempurnaan di dunia ini, demikian kiranya gambaran dari laporan Tugas Akhir ini, tentu masih terdapat kekurangan, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi sempurnanya tulisan ini di kemudian hari. Diharapkan pula kritik dan saran yang membangun terhadap hasil karya film ini agar ke depannya diperoleh suatu karya yang lebih maksimal atau lebih baik dari karya ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua.

Surabaya, 30 Januari 2018

Muhammad Rifqi Sarianto

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	4
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	4
1.4 Tujuan Penciptaan.....	5
1.5 Manfaat Penciptaan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Film.....	7
2.2 Genre Film	8
2.3 Drama.....	9
2.4 Sutradara	10
2.5 Penulis Skenario	11
2.6 Soccer.....	12
2.7 “P”.....	13
BAB III METODE PENCIPTAAN	14
3.1 Metode Penelitian	14
3.2 Obyek Penelitian.....	15
3.3 Lokasi Penelitian.....	15
3.4 Sumber Data	16
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.5.1 Film Pendek	17
3.5.2 Genre Drama.....	18

3.5.3 Sutradara	19
3.5.4 Skenario	20
3.5.5 <i>Soccer</i>	21
3.5.6 “ <i>P</i> ”.....	23
3.5.7 Agus Sarianto.....	23
BAB IV PERANCANGAN KARYA	26
4.1 Pra Produksi	26
4.1.1 Naskah	27
4.1.2 Manajemen Produksi	53
4.2 Produksi	68
4.3 Pasca Produksi	72
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	74
5.1 Produksi	74
5.2 Pasca Produksi	78
BAB VI PENUTUP	86
6.1 Kesimpulan	86
6.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
BIODATA PENULIS	90
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. Bagan Ekonomi Kreatif.....	1
Gambar 3.1. Logo Club El-Faza	15
Gambar 3.2. Lokasi Lapangan El-Faza.....	15
Gambar 3.3. Wawancara Agus Sarianto	24
Gambar 3.4. Wawancara Yusman Wiyono.....	24
Gambar 3.5. Wawancara Jamilah.....	25
Gambar 4.1. Bagan Pra Produksi	26
Gambar 4.2. Sketsa Poster	64
Gambar 4.3. Sketsa Cover DVD	65
Gambar 4.4. Sketsa Label DVD.....	65
Gambar 4.5. Sketsa Mug.....	66
Gambar 4.6. Sketsa Stiker.....	66
Gambar 4.7. Sketsa Gantungan Kunci	67
Gambar 4.8. Sketsa Peluit.....	68
Gambar 4.9. Bagan Produksi	68
Gambar 4.10. Produksi 1.....	69
Gambar 4.11. Produksi 2.....	69
Gambar 4.12. Produksi 3.....	70
Gambar 4.13. Produksi 4.....	70
Gambar 4.14. Produksi 5.....	71
Gambar 4.15. Produksi 6.....	71
Gambar 4.16. Bagan Pasca Produksi	72
Gambar 4.17. <i>Font IL Grinta</i>	73
Gambar 5.1. Kampung Keputran	75
Gambar 5.2. Rumah Bidan.....	75
Gambar 5.3. Pasar Mangga Dua	76
Gambar 5.4. Lapangan 10 November Surabaya	76

Gambar 5.5. Lapangan Ketintang Surabaya	77
Gambar 5.6. Lapangan Bungurasih.....	77
Gambar 5.7. Desain Poster.....	78
Gambar 5.8. Desain Cover DVD	79
Gambar 5.9. Desain Label DVD	79
Gambar 5.10. Desain Mug	80
Gambar 5.11. Desain Stiker	80
Gambar 5.12. Desain Gantungan kunci	80
Gambar 5.13. Desain Peluit	81
Gambar 5.14. <i>Screenshot</i> Film 1	81
Gambar 5.15. <i>Screenshot</i> Film 2.....	81
Gambar 5.16. <i>Screenshot</i> Film 3.....	82
Gambar 5.17. <i>Screenshot</i> Film 4.....	82
Gambar 5.18. <i>Screenshot</i> Film 5.....	82
Gambar 5.19. <i>Screenshot</i> Film 6.....	82
Gambar 5.20. <i>Screenshot</i> Film 7.....	82
Gambar 5.21. <i>Screenshot</i> Film 8.....	83
Gambar 5.22. <i>Screenshot</i> Film 9.....	83
Gambar 5.23. <i>Screenshot</i> Film 10.....	83
Gambar 5.24. <i>Screenshot</i> Film 11.....	83
Gambar 5.25. <i>Screenshot</i> Film 12.....	84
Gambar 5.26. <i>Screenshot</i> Film 13.....	84
Gambar 5.27. <i>Screenshot</i> Film 14.....	84
Gambar 5.28. <i>Screenshot</i> Film 15.....	84
Gambar 5.29. <i>Screenshot</i> Film 16.....	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. <i>Tabel 4.1 List Alat Shooting</i>	57
Tabel 4.2. Anggaran Biaya.....	58
Tabel 4.5. Jadwal Kerja.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir	91
Lampiran 2. Kartu Seminar Tugas Akhir.....	92
Lampiran 3. Form Ujian Kolokium 1	93
Lampiran 4. Form Ujian Kolokium 2	94
Lampiran 5. <i>Shotlist</i>	95
Lampiran 6. <i>Storyboard</i>	106



BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tugas akhir ini dikerjakan oleh tim yang terdiri dari 2 mahasiswa, yaitu seorang mahasiswa adalah penulis berperan sebagai sutradara dan penyusunan skenario. Sedangkan seorang mahasiswa berperan sebagai *Director of photography* (DOP) dan editor. Penulis sebagai sutradara dan penyusun skenario berperan untuk mengarahkan berjalannya film dan menyusun skenario yang akan menjadi acuan untuk dikerjakan *Director of photography* (DOP) dan editor.

Pada era sekarang ini adalah era informasi atau abad ke 21. Seperti yang dijelaskan dari *website* [setneg.go.id](http://www.setneg.go.id) abad ke 21 adalah tumbuh dan berkembangnya ekonomi kreatif atau *creativ economy*, yaitu sebuah tatanan ekonomi yang ditopang oleh tiga unsur yakni keunggulan budaya, seni dan inovasi teknologi. dimana era ke 21 ini lebih dikenal dengan era industri kreatif. Berikut gambar 1.1 adalah Bagan Ekonomi Kreatif.



Gambar 1.1 Bagan Ekonomi Kreatif

(sumber: <http://www.setneg.go.id>)

Salah satu bentuk industri kreatif adalah perfilman. Garetta dalam *website* antaranews.com menjelaskan bahwa UU Nomor 33 Pasal 33 tahun 2009 tentang perfilman, Indonesia wajib mempertunjukkan film Indonesia sendiri sekurang-kurangnya 60 persen dari seluruh jam pertunjukan selama enam bulan berturut-turut. Industri kreatif ini dapat dikembangkan oleh masyarakat luar untuk berinvestasi ke dalam negeri.

Merujuk dari pernyataan di atas dikhawatirkan para pembuat film di Indonesia akan dikuasai oleh orang-orang asing. Oleh karena itu penulis sebagai pemuda Indonesia ingin berperan aktif dalam meningkatkan industri kreatif di Indonesia, salah satunya adalah membuat film. Film yang akan penulis buat adalah film ber-*genre* drama. Menurut Javandalasta dalam bukunya yang berjudul *5 Hari Mahir Bikin Film* (2011: 4). Film ber-*genre* drama banyak disukai penonton karena dianggap sebagai gambaran nyata sebuah kehidupan, sehingga pada akhirnya penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film dikarenakan kesamaan hidup antara si tokoh dalam film dan penonton. Inilah yang menjadi dasar penulis mengambil *genre* drama sebagai Tugas Akhir.

Film drama yang mengadopsi cerita olahraga sudah jarang ditemui. Tri Wiranto dalam *website* lpmmotivasi.com mengatakan pada tahun 2009 film ber-*genre* drama berjudul *Garuda Di Dadaku* yang disutradarai oleh Ifa Isfanyah memberikan nuansa baru bagi dunia hiburan layar lebar tanah air, film *Garuda Di Dadaku* cocok sebagai hiburan sehat bagi keluarga dengan alur cerita yang sederhana namun menginspirasi dan mendidik bagi anak dan rakyat Indonesia.

Dari data ini penulis ingin mengangkat kembali film yang bertemakan tentang olahraga yang akan dikemas menjadi film pendek. Menurut Javandalasta (2011: 2) dalam bukunya yang berjudul *5 Hari Mahir Bikin Film* menjelaskan bahwa film pendek adalah film fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit.

Dengan bermunculnya klub sepak bola di Tanah Air ini, membuat atlet sepak bola terutama yang berprofesi menjadi pelatih sepak bola. Ingin berdedikasi terhadap klub yang dinaunginya untuk menjadi maju di dunia olahraga terutama sepak bola. Seperti yang disampaikan oleh Bapak Agus selaku pelatih Persebaya Surabaya junior beliau mengatakan memberikan ilmu kepada anak-anak adalah salah satu kewajiban yang menyenangkan, bermain bola yang bagus dibutuhkan kerja keras serta tekad untuk menjadi pemain bola yang diimpikannya. Dari cerita beliau penulis sebagai sutradara ingin memvisualisasikan perjuangan seorang pelatih dalam bentuk cerita fiksi. Penulis mengangkat film ini dengan judul "*I*" (saya). Hal ini dikarenakan banyak tulang punggung keluarga yang berjuang mati-matian untuk menghidupi keluarganya. "*I*" (saya) di sini bermakna tunggal untuk menunjukkan sosok seorang tokoh yang ada dalam film tersebut.

Harapan Penulis melalui film ini diharapkan bisa menjadi motivasi pelatih maupun pemain sepak bola agar lebih bersemangat untuk mengembangkan bakatnya.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah diuraikan di atas, maka fokus penciptaan Tugas Akhir ini adalah penyutradaraan dan penyusunan skenario dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang *soccer* berjudul “I”.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka ruang lingkup penciptaan sebagai berikut:

1. Penulis berperan sebagai sutradara dan penyusun skenario dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang *soccer* berjudul “I”.
2. Mengatur jalannya film.
3. Bertanggung jawab untuk proses *shooting*.
4. Cerita yang diangkat berdasarkan pada biografi seorang pelatih
5. Membuat konsep, *treatment*, naskah, dan skenario.
6. Menyiapkan keperluan dalam pembuatan film, sebagai berikut:
 - a. Pra-Produksi: *schedule*, perizinan lokasi, *crew list*, *hunting talent*, *equipment list*, *breakdown budget*, logistik.
 - b. Produksi: *shooting schedule*, *script breakdown*, *run down*, *daily production report*.
 - c. Pasca-Produksi: publikasi, menyiapkan evaluasi.

1.4 Tujuan Penciptaan

Setelah mengetahui fokus penciptaan, maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan penyutradaraan dan skenario dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang *soccer* berjudul “I”.

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Memahami tentang proses pembuatan film pendek.
 - b. Memahami tentang penyusunan skenario yang baik serta menganalisa skenario.
 - c. Memahami tentang jobdesk seorang sutradara dan penulis skenario dalam pembuatan film pendek.
 - d. Meningkatkan kemampuan dalam membuat suatu ide dan konsep film pendek.
 - e. Meningkatkan kemampuan berorganisasi dalam mengelola *crew*.
2. Manfaat bagi Lembaga
 - a. Sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film.
 - b. Sebagai rujukan penelitian mendatang tentang penyutradaraan dan penulis skenario dalam pembuatan film pendek ber-*genre* drama tentang *soccer* berjudul “I”.

3. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Dapat dijadikan media untuk memotivasi seseorang agar melakukan pekerjaan yang dicintai sebab pekerjaan yang dicintai akan menjadi magnet dan membuat alam semesta mendukung untuk berkembang dengan pesat.
- b. Diharapkan masyarakat dapat memahami pesan yang terkandung dalam film pendek ber-*genre* drama tentang *soccer* berjudul “I”.



BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam penulisan karya Tugas Akhir ini penulis sebagai sutradara dan penyusun skenario akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka untuk mendukung dalam penciptaan film pendek bergenre drama tentang *soccer* berjudul “I”. Landasan teori yang digunakan antara lain Sutradara, Penulis Skenario, Film, *Genre Film*, Drama, *Soccer*, dan “P”.

2.1 Film

Javandalasta dalam bukunya yang berjudul *5 Hari Mahir Bikin Film* (2011: 1-3) menjelaskan bahwa Istilah kata film berawal dari sebuah media penyimpanan gambar atau sering disebut *Celluloid*, lembaran plastik yang dilapisi oleh emulsi (lapisan kimiawi peka cahaya) bertitik tolak, dari situlah maka film dalam arti tayangan *audio-visual* dipahami sebagai potongan-potongan gambar bergerak. Potongan dari gambar tersebut mempunyai kecepatan 24 gambar bisa dibilang 24-25 *Frame persecond* atau *fps*. Dari beberapa literatur yang menjelaskan tentang pengertian film semuanya mengerucut pada suatu pengertian yang *universal* yaitu Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut *movie* atau *video*. Jenis-jenis film dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Film Dokumenter (*Documentary Film*)

Film dokumenter adalah film yang menyajikan tentang hal-hal senyata mungkin, film dokumenter tak lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda dari orang atau kelompok tertentu.

2. Film Cerita Pendek (*Short Film*)

Sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit.

Di setiap Negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, Film pendek dijadikan semacam laboratirium eskperimen dan batu loncatan bagi film maker untuk memproduksi film panjang.

3. Film Panjang (*Feature-Length film*)

Film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Berbeda dengan film pendek. Film panjang ini umumnya berdurasi 90-100 menit. Film yang kebanyakan diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini.

2.2 Genre Film

Widagdo & Gora dalam Buku *Bikin Film Indie Itu Mudah!* (2007: 26-27) menjelaskan bahwa *genre* film ada bermacam-macam tidak ada maksud lain untuk membedakan-bedakan film, tetapi dengan secara tidak langsung kehadiran film dengan karakter yang tertentulah yang akhirnya memunculkan sebuah pengelompokan tersebut. Berikut adalah beberapa *genre* film:

1. *Action-Laga*

Film yang bertemakan laga dan mengetengahkan perjuangan hidup selalu dibumbui dengan keahlian tokoh untuk bertahan dalam pertarungan hingga akhir cerita.

2. *Comedy-Humor*

Jenis film ini mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama. *Genre* jenis ini tergolong *genre* yang paling banyak disukai oleh penonton.

3. *Mistery-Horor*

Genre ini dikatakan khusus karena cakupannya sempit dan berkisar pada hal yang begitu-gitu saja, tetapi *genre* ini cukup mendapat perhatian dari penonton hal ini disebabkan keingintahuan manusia pada sebuah dunia yang membuat mereka selalu bertanya-tanya tentang apa yang terjadi didunia lain.

4. *Roman-Drama*

Film yang menyatakan perasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan senjata dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan. Dengan mengangkat tema klasik tentang permasalahan manusia yang tak pernah puas mendapatkan jawaban.

2.3 Drama

Menurut Edutafsi dalam *website* www.edutafsi.com drama adalah bentuk karya sastra yang dilukiskan dengan menggunakan bahasa yang panjang dan bebas. Drama bertujuan untuk menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan peristiwa atau kejadian serta emosi melalui lakuan dalam dialog. Karya drama

merupakan potret suka duka kehidupan manusia, beserta konflik yang mewarnainya. Sebagai karya yang dipentaskan, drama termasuk salah satu bentuk karya sastra yang paling populer hingga saat ini. Salah satu keunggulan drama dibandingkan dengan karya sastra lainnya seperti puisi dan prosa adalah adanya penokohan yang memberi kesan tersendiri dalam drama sehingga menarik untuk ditonton.

Film dengan *genre* drama dianggap sebagai gambaran nyata sebuah kehidupan. Sehingga pada akhirnya penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film dikarenakan kesamaan pengalaman hidup antara tokoh dalam film dan penonton (Javandalasta, 2011: 4).

2.4 Sutradara

Effendy dalam bukunya *Mari Membuat Film* (2009: 32) menjelaskan bahwa kerja seorang sutradara dimulai dari membedah skenario ke dalam *director's treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar. Setelah itu sutradara mengurai setiap adegan (*scene*) ke dalam sejumlah *shot* menjadi *shot list* yaitu uraian arah pengambilan gambar dari tiap adegan. *Shot list* tersebut akhirnya diterjemahkan ke dalam *story board* yaitu rangkaian gambar ala komik yang memuat informasi tentang ruang dan tata letak pemeran (*blocking*) yang nantinya akan direkam menjadi sebuah film.

Dengan penguasaan skenario yang menyeluruh sutradara akan selalu siap menghadapi segala kemungkinan perubahan yang terjadi di lokasi maupun di

lapangan (Saroengallo, 2008: 34). Tugas sutradara di masa persiapan produksi meliputi:

1. Membedah skenario.
2. Memahami skenario.
3. Menghafal skenario.
4. Menyerap skenario.
5. Menyatu dengan skenario.

2.5 Penulis Skenario

Javandalasta (2011: 9) dalam buku *5 Hari Mahir Bikin Film* menjelaskan Penulis skenario dilakukan oleh *script writer*. Di dalam skenario dicantumkan beberapa *scene* dan dialog serta *audio* dan *angle*. Pada penulisan skenario *script writer* selalu didampingi oleh sutradara.

Sedangkan menurut Aulia dalam *website mirnaauliah.com* mengatakan profesi penulis skenario (*screenwriter/ scriptwriter*) merupakan salah satu profesi di dunia kreatif. Seorang penulis skenario bertugas untuk menulis jalan cerita, dialog, plot, menulis deskripsi secara *visual* dan menciptakan karakter tokoh dalam sebuah naskah drama. Peran penulis skenario ini sangat penting dalam setiap pembuatan film drama, sinetron, iklan, sandiwara radio maupun monolog karena skenario adalah nyawa atau jiwa dari setiap film. Tanpa cerita (skenario) yang baik, maka cerita yang disajikan akan terasa hambar bahkan tidak bermutu.

Mabruri dalam bukunya yang berjudul *Manajemen Produksi Program Acara Tv Format Acara Drama* (2013: 42) menjelaskan bahwa tugas dan kewajiban seorang penulis skenario adalah:

1. Menciptakan dan menulis dasar acuan dalam bentuk naskah atau dasar ide cerita sendiri atau ide dari pihak lain.
2. Bagi penulis dasar acuan bisa dilakukan secara bertahap mulai dari ide cerita, *basic story*, sinopsis, *treatment*, dan skenario.
3. Bekerja dari tahap pengembangan ide (*development*) sampai jangka waktu terakhir dari praproduksi.
4. Membuat skenario dengan format yang telah ditentukan.
5. Menjadi narasumber bagi pelaksanaan produksi bila diperlukan.

2.6 Soccer

Soccer adalah nama lain *football* di Amerika dalam kamus besar Bahasa Inggris nama lain *soccer* adalah sepak bola. Menurut Ananda dalam *website* www.rebutbola.com sepak bola adalah olahraga umum yang paling digemari oleh semua kalangan baik wanita maupun pria, muda atau tua. Semua generasi dapat menikmati jalannya pertandingan yang identik dengan para laki-laki. *Football* dan *soccer* merupakan olahraga terkenal kedua setelah basket. Masyarakat di Amerika lebih sering menyebut sepak bola sebagai *soccer*, karena di Amerika memiliki *football* sendiri.

2.7 “I”

Kata “I” dalam kamus besar Bahasa Inggris bermakna saya, sedangkan menurut Rozi dalam wawancara online yang dilakukan pada tgl 11 september 2017 “I” adalah sebuah kesadaran tunggal dari seorang manusia, dari data yang didapat penulis terinspirasi mengangkat film dengan judul “I” karena mempunyai makna tunggal untuk memunculkan sosok suatu tokoh dalam film ber-*genre* drama ini.



BAB III

METODE PENCIPTAAN

Pada Bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang *soccer* yang berjudul “*T*”.

3.1 Metode Penelitian

Dalam pembuatan film Tugas Akhir ini, metode penelitian yang digunakan ialah penelitian secara kualitatif, dimana penelitian kualitatif merujuk pada penalaran baik secara tekstual maupun secara visual. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (1999: 2) mengatakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Melalui metode kualitatif ini akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan penyutradaraan, penulis skenario, film pendek, *genre* film, drama, *soccer*, “*T*”. Secara garis besar terdapat empat teknik memperoleh data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara, observasi, serta studi eksisting. Dalam tugas akhir ini penulis melakukan penelitian melalui *studi* literatur, observasi dan wawancara. Setelah semua data ditemukan selanjutnya akan dikaji guna mendapatkan kesamaan.

3.2 Obyek Penelitian

Dalam tahap ini menjelaskan objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam proyek Tugas Akhir ini. Objek yang akan diteliti adalah Pelatih Sepak bola di Jawa Timur. Tidak semua Pelatih di Jawa Timur akan diteliti, dikarenakan dapat menyebabkan melebarnya pokok bahasan yang akan diteliti. Sumber utama objek penelitian ini mengambil salah satu pelatih di Surabaya untuk menggali info keseharian seorang pelatih tersebut.

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang akan dituju untuk melakukan penelitian yaitu Lapangan El-Faza Surabaya Jl. Ketintang Barat I No.33



Gambar 3.1 Logo Club El-Faza

(Sumber: google.co.id)



Gambar 3.2 Lokasi Lapangan El-Faza

(Sumber: google.co.id)

3.4 Sumber Data

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini data sangat penting, agar laporan dapat dipertanggungjawabkan dan akurat. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari buku-buku atau studi literatur. Studi literatur diperlukan untuk menemukan keaslian data yang sudah diterbitkan baik dari buku ataupun dari jurnal dan laporan penelitian yang sudah ada.

Selanjutnya sumber data dari observasi dengan cara observasi secara langsung ke lokasi penelitian. Serta dilakukan studi eksisting, untuk mempelajari film-film yang memiliki kesamaan dengan karya Tugas Akhir ini untuk memperoleh masukan tentang kelebihan dan kekurangannya. Bagian terakhir adalah wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian dibidang yang sesuai dengan bahasan ini, untuk mendapatkan informasi. Sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian selanjutnya yaitu pada bagian teknik pengumpulan data.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam kegiatan Tugas Akhir ini dilakukan agar dalam proses analisis data tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai. Dalam pembuatan film drama tentang *soccer*, penulis menggunakan penelitian secara kualitatif.

Penelitian kualitatif merujuk dan berciri pada penulis mengamati, mencatat, bertanya, dan menggali sumber yang erat hubungannya dengan obyek yang akan diteliti, kemudian disusun, lalu dirumuskan, seperti observasi, wawancara, dan

menggali sumber-sumber yang ada melalui studi literatur (Sugiyono, 2005: 34). Melalui metode kualitatif ini, akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan film pendek, film drama, *genre* film, dan *soccer*.

3.5.1 Film pendek

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada film. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dan wawancara .

1. Studi Literatur

Studi literatur dalam pembahasan mengenai film merujuk pada dua buku yaitu buku “5 Hari Mahir Bikin Film”, Javandalasta (2011) serta “Manajemen Produksi Program Acara Tv Format Acara Drama”, Maburi (2013).

Javandalasta dalam bukunya “5 Hari Mahir Bikin Film” (2011: 1-3) dijelaskan bahwa kata film berawal dari sebuah media penyimpanan gambar atau sering disebut *Celluloid*, lembaran plastik yang dilapisi oleh emulsi (lapisan kimiawi peka cahaya) bertitik tolak, dari situlah maka film dalam arti tayangan *audio-visual* dipahami sebagai potongan-potongan gambar bergerak. Potongan dari gambar tersebut mempunyai kecepatan 24 gambar/ bisa dibilang 24-25 *Frame persecond* atau *fps*. Dari beberapa literatur yang menjelaskan tentang pengertian film semuanya mengerucut pada suatu pengertian yang *universal* yaitu Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut *movie* atau *video*.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Oka Djauhari. Beliau merupakan seorang praktisi sinematografi, seorang psikologi, dan sekaligus dosen pada tanggal 21 September 2017 pukul 13.30 WIB di kampus Stikosa Aws JL. Nginden Intan Timur, I/18 Surabaya Jawa Timur hasil dari wawancara sebagai berikut: Film pendek adalah film dengan alur cerita sederhana tetapi pesan yang didapat tersampaikan.

Dari pembahasan film pendek berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa film pendek adalah film yang mempunyai alur cerita sederhana dari rangkaian gambar yang bergerak bisa disebut *movie* atau video yang dapat tersampaikan.

3.5.2 Genre Drama

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *genre* film pendek. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Menurut Fachruddin (2015: 195) drama berasal dari kata Yunani, *droomai* yang berarti berbuat, bertindak, bereaksi, dan sebagainya. Jadi, kata drama dapat diartikan sebagai perbuatan atau tindakan. Secara umum, pengertian drama adalah karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dengan maksud dipertunjukkan oleh aktor. Pada umumnya, drama mempunyai dua arti, yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit. Dalam arti luas, pengertian drama adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita

yang dipertunjukkan di depan orang banyak. Dalam arti sempit, pengertian drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat yang diproyeksikan ke atas panggung.

2. Wawancara

Menurut Oka Djauhari dalam wawancara di kampus Stikosa Aws, *Genre* drama seringkali dibawahkan dengan kisah yang dramatik sehingga penonton ikut terbawah suasana dalam film.

Dari pembahasan *genre* drama berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa *genre* drama adalah karya sastra yang ditulis dalam bentuk dialog dengan maksud dipertunjukkan oleh aktor, dan seringkali dibawakan dengan kisah yang dramatik sehingga penonton ikut terbawah suasana dalam film.

3.5.3 Sutradara

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *genre* sutradara. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Menurut Dennis (2008: 23) sutradara adalah pimpinan dan orang yang menentukan arah sebuah program. Dalam memimpin sebuah tim produksi yang terdiri dari berbagai macam latar belakang kru., kadang kala sutradara dituntut untuk selalu rendah hati dan menghargai orang-orang yang bekerja sama dengannya. Sutradara tidak boleh bersikap arogan, ataupun diktator.

Untuk menjalankan tugasnya di lapangan, sutradara pegangan, antara lain:

1. Skenario (*Breakdown shot/Storyboard/Rundown*)
 2. *Director notes, Director treatment, Floor plan* (catatan sutradara untuk produksi)
 3. *Daily production schedule*
 4. *Stopwatch, Viewfinder*, dan handuk kecil untuk mengelap keringat.
2. Wawancara

Pada tahap ini, wawancara dilakukan pada Oka Djauhari.

Tugas seorang sutradara adalah mengarahkan atau mendirect mulai proses *shooting* sampai dengan *editing*.

Dari pembahasan sutradara berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa sutradara adalah pimpinan dan orang yang menentukan arah sebuah program, mengarahkan atau mendirect mulai dari proses *shooting* sampai dengan *editing*.

3.5.4 Skenario

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada skenario. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Studi literatur

Menurut Lutters (2004: 90) skenario adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog telah matang, dan siap digarap dalam bentuk visual. Skenario yang disebut juga *screenplay*, sering diibaratkan banyak hal oleh beberapa penulis skenario. Skenario adalah roh/jiwa dari sebuah tayangan sinetron atau film.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada Oka Djauhari yang membahas skenario. Skenario adalah bagian adegan demi adegan yang terbagi dalam *scene* dan *shot* serta tata suara sebagai kesatuan pesan/informasi

Dari pembahasan skenario berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa skenario adalah naskah cerita dalam *scene* dan *shot* serta tata suara sebagai kesatuan pesan/informasi yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog telah matang, dan siap digarap dalam bentuk visual.

3.5.5 Soccer

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada *soccer*/sepak bola. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Studi literatur

Menurut Muhajir (2007: 2) sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola kian-kemari yang diperebutkan oleh para pemain dengan tujuan untuk memasukkan bola. Di dalam memainkan bola, setiap permainan diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan, kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan seluruh badan termasuk tangan. Sepak bola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari 11 pemain. Oleh karena, satu regu terdiri dalam permainan sepak bola dinamakan dengan kesebelasan.

2. Wawancara

Pada tahap ini, wawancara dilakukan pada 3 narasumber sepak bola dan suporter sepak bola.

Menurut Agus Sarianto, sepak bola adalah suatu permainan yang dimainkan oleh 11 orang secara berkelompok.

Menurut Yusman Wiyono, sepak bola adalah sebuah permainan bola kaki yang digemari oleh anak-anak, remaja, dan dewasa.

Sedangkan menurut suporter sepak bola persebaya, sepak bola adalah olahraga yang merakyat dari kalangan bawah sampai atas.

3. Observasi

Observasi dilakukan pada pertandingan persebaya. Kekompakan permainan sepak bola sangat terasa hingga tribun, suporter mengiringi tim kebanggannya tanpa rasa lelah.

Dari pembahasan *soccer* berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa *soccer* adalah permainan yang dilakukan dengan cara menepak bola yang diperebutkan oleh para pemain dengan tujuan untuk memasukkan bola yang dimainkan oleh 11 orang secara berkelompok baik dari anak-anak hingga dewasa, karena sepak bola adalah olahraga yang merakyat dari kalangan bawah sampai atas.

3.5.6 “I”

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada judul film “I”.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Studi literatur

Menurut Admin, dalam *website* Bahasa site, Arti kata “I” adalah saya, 1 orang yang berbicara atau menulis (dalam ragam resmi atau biasa).

2. Wawancara

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan 2 narasumber. Menurut Fahrul Rozi, “I” adalah sebuah kesadaran tunggal dari seorang manusia.

Sedangkan menurut Shinta selaku dosen Bahasa Inggris di kampus Stikom Surabaya, “I” adalah saya, tunggal, penulisan kata “I” dapat diganti menjadi “ai” agar memberi kesan hidup, tidak hanya 1 huruf saja.

Dari pembahasan “I” berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa “I” adalah saya yang menunjukkan sosok seseorang atau tunggal.

3.5.7 Agus Sarianto

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan dengan wawancara lebih terarah pada biodata Agus Sarianto untuk pengembangan cerita film.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut.

Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dengan 3 narasumber yang berkecimpung dengan dunia sepak bola.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Agus Sarianto

(Sumber: Olahan Penulis)

Menurut Agus Sarianto pribadi, beliau dilahirkan dari keluarga yang kurang mampu, ketika kecil beliau mempunyai mimpi ingin menjadi pemain sepak bola.



Gambar 3.4 Wawancara dengan Yusman Wiyono

(Sumber: Olahan Penulis)

Menurut Yusman Wiyono, Yusman mengenal Agus sudah lama, beliau menilai Agus sebagai pelatih yang tidak pilih-pilih ilmu yang diberikan sangat banyak serta semangat yang tinggi ditunjukkan setiap harinya.



Gambar 3.5 Wawancara dengan Jamilah

(Sumber: Olahan Penulis)

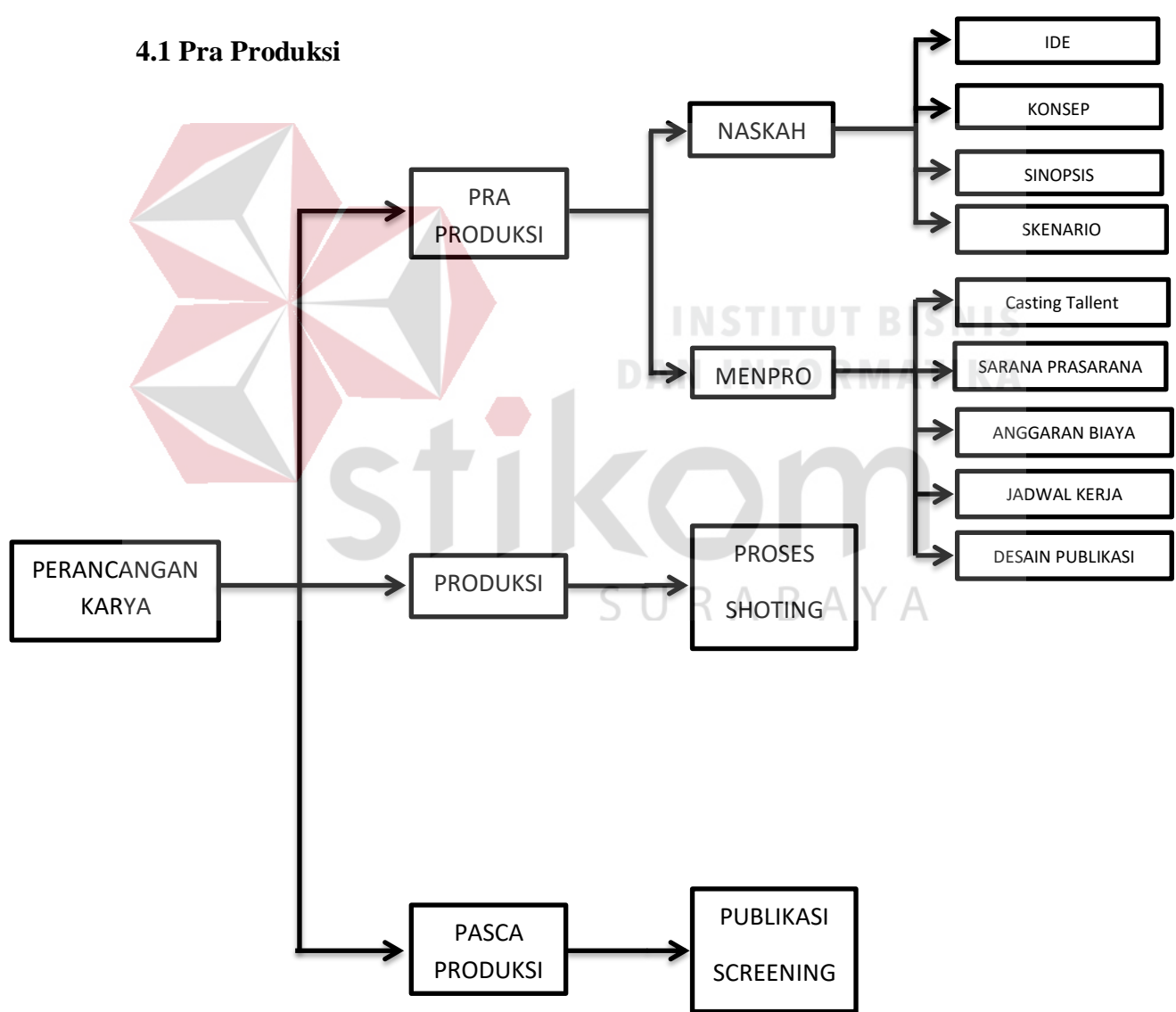
Menurut Jamilah sebagai kakak Agus Sarianto, dikeluarga Agus adalah orang yang sangat membantu dimasa kecilnya, Agus membantu kedua orang tuanya mencari nafkah dengan ikut berjualan di pasar, setelah menjadi pemain sepak bola Agus membantu adik-adiknya untuk biaya sekolah.

Dari pembahasan Agus Sarianto berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa Agus Sarianto adalah seorang laki-laki yang dilahirkan dikeluarga kurang mampu, yang mempunyai mimpi menjadi pelatih sepak bola serta mempunyai semangat yang tinggi pada setiap harinya untuk membantu keluarganya.

BAB IV
PERANCANGAN KARYA

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

4.1 Pra Produksi



Gambar 4.1 Bagan Pra Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

4.1.1 Naskah

1. Ide

Ide film pendek ini berasal dari ketertarikan penulis kepada film bergenre drama, genre drama sering disajikan dengan cerita pengalaman hidup seseorang, hal ini sangat cocok karena penulis ingin menuangkan cerita dari lingkup keluarganya sendiri dimana cerita ini akan dikemas dengan film pendek sebagai motivasi masyarakat dengan konsep perjuangan, yang akan menceritakan seorang tulang punggung keluarga yang ditekan dengan banyak persoalan.

2. Konsep

Film pendek tentang *soccer* bergenre drama ini akan diceritakan dengan alur maju yang akan membuat penonton lebih terbawa dalam cerita ini. Dengan adanya seorang *talent* utama seorang pelatih dengan tanggung jawab yang cukup tinggi terhadap keluarga maupun anak didiknya menunjukkan kepada penonton sebuah perjuangan yang cukup besar untuk menjadi seorang yang hebat dalam membagi waktu di dunia karir maupun keluarga. Didukung oleh *Director Of Photography* dengan teknik *editing time remapping* akan memberikan kesan yang cukup dramatis pada film pendek ini.

3. Sinopsis

Yusman adalah pelatih sepak bola berusia 48 tahun Yusman mempunyai keluarga dengan 1 anak yang bernama Nisa dan ibunya bernama Nur. Menjadi seorang pelatih adalah cita-cita Yusman sejak kecil, Yusman dibesarkan di dunia olahraga, sejak kecil Yusman mengikuti sekolah sepak bola dan berbagai

club telah ia ikuti, hingga saat ini cita-cita Yusman terpenuhi dan menjadi seorang pelatih sepak bola.

Yusman sekarang memegang club kecil di sebuah kota meskipun clubnya kecil Yusman tidak patah semangat karena pekerjaan inilah yang bisa membuat kebutuhan keluarga Yusman terpenuhi. Berjalannya waktu keuangan keluarga semakin menurun dan kebutuhan rumah tangga tidak terpenuhi. Nur tidak membantu memikirkan jalan keluarnya ia terus mengeluh dan meminta untuk Yusman mencari uang tambahan. Yusman bingung karena mencari pekerjaan sekarang susah, akhirnya Yusman bercerita kepada teman dekatnya, Yusman diberi saran untuk bekerja sebagai buruh panggul di pasar. Dari sini masalah-masalah terus terjadi dikeluarganya hingga spp sekolah Nisa tidak terbayar akhirnya Yusman memutuskan untuk bekerja buruh panggul di pasar sebagai uang tambahan untuk keluarganya. Setiap pagi Yusman bekerja sebagai pelatih dan setiap sore Yusman bekerja buruh panggul, dan waktu buat keluarga Yusman berkurang tetapi dengan pekerjaan seperti ini kebutuhan keluarga Yusman terpenuhi, Istri Yusman begitu khawatir dengan kondisi Yusman yang Bekerja cukup keras ia menyuruh Yusman untuk memilih salah satu pekerjaannya, Yusman menghiraukan karena Yusman tidak bisa meninggalkan dunia olahraga ia telah dibesarkan di dunia tersebut dan Yusman tidak bisa meninggalkan pekerjaan barunya karena ia membutuhkan uang tambahan untuk memenuhi kebutuhan rumah tangganya. Setiap hari Yusman menekuni pekerjaannya, Masalah keluarga membaik begitu Yusman memenuhi kebutuhan keluarganya. Nisa ingin sekali belajar sepeda motor, teman-teman Nisa

menggunakan sepeda motor di sekolahnya, akhirnya Yusman memenuhi keinginan Nisa. Setiap Hari setelah pulang sekolah Yusman Melatih Nisa mengendarai sepeda motor dengan masih menggunakan seragam sekolah Nisa. Kelihatan semangat karena ia ingin mengendarai motor seperti temannya. Berlatih motor beberapa hari akhirnya Nisa bisa mengendarai motor, Pagi hari Nisa ingin menaiki motor untuk pergi ke sekolah, Yusman masih khawatir karena Nisa baru saja bisa menaiki motor, Yusman juga membutuhkan motor untuk pergi melatih. Setelah dipikir-pikir Yusman akhirnya memperbolehkan Nisa untuk menaiki motor ayahnya dan Yusman berangkat ke lapangan dengan temannya. Tidak disangka Nisa mengalami kecelakaan dan Yusman yang lagi melatih menerima telfon oleh istrinya kalau Nisa Kecelakaan, Nisa begitu bingung karena tidak bisa meninggalkan pertandingan ini karena final, dan anak Yusman juga membutuhkannya. Yusman akhirnya memilih untuk pergi ke rumah sakit dan meninggalkan pertandingan tersebut. Dari rumah sakit Yusman sangat menyesal telah membiarkan anaknya mengendarai motor hingga mengalami kecelakaan, Istri Yusman sangat marah, Tiba-tiba Nisa sadar dan memegang tangan ayahnya, Yusman merasa lega setelah Nisa sadar, telfon Yusman berbunyi ia mendapat kabar bahwa anak didiknya memenangkan pertandingan dengan skor 3-1. Yusman begitu senang Setelah beberapa hari anak Yusman telah sembuh dan Yusman mendapat sebuah surat untuk membawa timnya bertanding ke luar negeri.

4. Skenario

1.EXT.LAPANGAN - PAGI - H1

Cast: Yusman dan anak didiknya

Suara peluit berbunyi anak didik Yusman menepi lapangan untuk beristirahat, Yusman memberikan instruksi.

Yusman

"Team lawan lebih agresif dalam menyerang, tak segan-segan mereka bermain keras dan kasar, ini babak pertama selesai, nanti di babak kedua kamu lebih tenang, kuncinya jangan takut pada lawan atur tempo bermain kalian lebih diperlambat, jangan ikut-ikutan tempo cepat lawan dan jangan kamu ikut bermain kasar bisa amburadul team kita, coba pola kita di babak kedua melakukan bertahan terlebih dahulu, di setengah lapangan biar dia masuk daerah bertahan kita, baru kita pressing dan rebut bola dan melakukan *counter attack*, lebih cepat jangan kamu sia-siakan peluang di depan gawang, *shooting* goal, ayoo... kalian bisa menang.

Andik begitu diberi umpan langsung bawa ke sayap kanan jangan ragu untuk *shooting*, ayo kalian pasti bisa".

Suara peluit berbunyi tanda pertandingan babak kedua sudah dimulai terlihat team lawan menyerang dengan begitu *agresif*, bola berhasil direbut dan diumpan

kepada Andik, Andik membawa bola hingga kedepan gawang dan berhasil mencetak goall..

Peluit berbunyi tanda pertandingan telah selesai.

Yusman

"Bagus nak, tapi kita harus lebih banyak latihan karena lawan kita difinal lebih dari ini"

Anak didik

"Siapp pak"

Yusman

"Besok jangan lupa latihan.."

Anak didik Yusman meninggalkan lapangan satu persatu.

2. INT. RUMAH - SORE - H1

Cast: Yusman, Nur dan Nisa

Yusman selesai melatih langsung pulang kerumah, Yusman memasuki rumah dan melihat anak serta istrinya menonton tv bersama.

Yusman

"Lagi nonton apa nak kelihatan seru sendiri"

Nisa

"Iyaa ini lucu banget pak"

(sambil tertawa melihat tv)

Yusman

"ohh iya ini bapak beli nasi, kalian pasti belum makan kan?"

Mereka bertiga akhirnya makan bersama sambil melihat tv, Nur berdiri lalu mengambilkan minum sambil bertanya soal pertandingan tadi pagi.

Nur

"ini pak minumannya, ini nak..."

(Sambil menuangkan ke gelas Yusman dan Nisa)

Nisa

"Makasih buu"

Nur

"Gimana tadi pak menang?"

Yusman

"Alhamdulillah menang buk walaupun menang tipis"

Nur

"Ya gpp pak yang penting bisa masuk final"

Nisa

"Bapak masuk final?"

(Nisa begitu kaget melihat bapaknya sampe di final)

Yusman

"Iyaa nak doakan bapak ya supaya semuanya lancar di final"

Nisa

"Iyaa pak Nisa selalu doakan"

EST. SUASANA RUMAH DARI LUAR

EST. YUSMAN MANDI

EST. IBU MENCUCI PIRING

EST. JAM DINDING CLASIK MENUNJUKKAN MALAM HARI

3.INT.RUMAH - MALAM - H1

Cast: Yusman dan Nisa

Nisa sedang kesusahan mengerjakan tugas sekolahnya, Yusman yang membawa teh hangat berjalan menghampiri Nisa dan membantu mengerjakan tugasnya

Yusman

"Lagi ngerjain apa nak?"

(Sambil mengelus kepala Nisa)

Nisa

"Ini pak lagi ngerjain matematika, udah dihitung jawabnya gak ketemu pak"

Yusman

"Gini nak yang dikurung dihitung dulu baru dikalikan"

(Yusman sambil membantu mengarahkan Nisa berhitung)

Nisa

“Wihh bapak jago juga yaa”

(Sambil tertawa)

Yusman

“Iyaa dong nak.. bapak tinggal dulu ya nak”

(Sambil memberikan teh hangat kepada Nisa)

Nisa

“Makasih pak”

(Sambil meminum teh)



Setelah Yusman membantu Nisa, Yusman mengambil papan strategi dan duduk di depan pintu untuk membuat formasi latihan besok.

EST. PAPAN FORMASI YANG DI CORET

Setelah menggambarkan formasi Yusman masuk kerumah untuk tidur, terlihat Nur dan Nisa sudah tidur lebih dulu dan Yusman membenarkan selimut Nisa lalu tidur disampingnya.

EST. DEPAN RUMAH LALU LALANG ANAK BERANGKAT SEKOLAH, TUKANG SAYUR DAN AYAM BERKOKOK (TUKANG SAYUR, AKTIVITAS PAGI)

4. INT. RUMAH - PAGI - H2

Cast: Nur, Yusman dan Nisa

**EST. NUR YANG MAU MEMASAK MELIHAT TEMPAT BERAS YANG ADA
DI DAPUR HABIS.**

**EST. NISA YANG BERGEGAS KE SEKOLAH MENGAMBIL TAS DAN
MELIHAT TASNYA YANG SUDAH TIDAK LAYAK PAKAI.**

EST. MENGAMBIL KUNCI MOTOR

Yusman bersiap-siap mengantar Nisa ke sekolah, Nur menyuruh Yusman membeli beras

Nur

"Pak nanti jangan lupa beli beras yah berasnya habis"

Yusman

"Iyaaa bu, Ayo Nisa nanti terlambat"

Nisa langsung menaiki motor dan mereka berangkat ke sekolah.

5. EXT. LAPANGAN - PAGI - H2

Cast: Yusman, anak didik dan Agus

Suasana lapangan begitu ramai terlihat anak didik Yusman memulai latihan, Yusman datang di lapangan anak didik Yusman menghampiri dan bersalaman dengan Yusman, Yusman menata arena untuk berlatih, Yusman memberikan instruksi kepada anak didiknya.

Yusman

"Kita mulai dengan pemanasan *sprint* nak. ayoo siap-siap
go..go..go.."

Terlihat Yusman melatih anak didiknya satu persatu..

Yusman

"Ayoo lebih cepat..lebih cepat..."

Pemanasan sudah selesai Yusman melanjutkan melatih anak didiknya untuk berlatih pertahanan

Yusman

"Kita lanjutkan dengan latihan bertahan"

Yusman memperagakan latihan pertahanan kepada anak didiknya.

Yusman sedang melamun terlihat anak didiknya tidak berhenti berlatih.

Agus menghampiri Yusman dan menghentikan latihan.

Agus

"Udah cukup nak istirahat dulu"

Setelah Agus menghentikan latihan Agus menghampiri Yusman untuk menanyakan keadaanya.

Agus

"Onok opo cak Yus kok ngelamun"

Yusman

"Orapopo Cak"

Agus

"Hala koyok karo sopo ae cak"

Yusman

"Iki lo cak aku butuh duwek tambahan gawe menuhi
kebutuhane Nisa"

Agus

"Wingi aku tekan pasar cak onok wong butuh ewang gawe
nang tokohne, bek.e awakmu gelem waktune yo fleksibel
iso mari moleh latihan"

Yusman

"Yowes suwon cak"

Agus

"Oh iyo iki tas karo kelambimu sing tak silih wingi,
mumpung tak cangking cak kelambie yowes tak umba"

Yusman

"Suwonn cakk"

6. INT. RUMAH - SORE - H2

Cast: Yusman, Nisa dan Nur

Yusman masuk kerumah, duduk dikasur sambil memijat
kaki, Nur datang dengan memberi surat tunggakan spp
Nisa

Nur

"Pak SPP Nisa sudah nunggak 2 bulan"

(Sambil menyodorkan surat peringatan spp)

Yusman

(Yusman membuka surat tersebut)

"Bapak belum ada uang, Nanti bapak usahakan"

Nur

"Atur aja pak gimana enakny ibu mau masak dulu"

Yusman

(Menghela Nafas)

EST. NISA SEDANG BELAJAR

EST. DI DEPAN RUMAH ADA ORANG RONDA LEWAT, FIRMAN MASUK RUMAH MEMBAWA GELAS KOPI YANG SUDAH HABIS, MENUTUP PINTU, DAN MEMATIKAN LAMPU

EST. SUASANA RUMAH SEPI (ORANG TIDUR)

EST. AYAM BERKOKOK

EST. YUSMAN MENGANTARKAN ANAKNYA PERGI KESEKOLAH DAN PERGI KELAPANGAN

7. EXT. LAPANGAN - SIANG - H3

Cast: Yusman, anak didik dan Andik

Yusman meniup peluit dan memberikan instruksi kepada anak didiknya, Yusman menyuruh anak didiknya untuk jogging berputar lapangan.

Yusman

"Ayo kalian pemanasan dua kali putaran"

Terlihat Anak didik berlari memutar lapangan.

Yusman mengumpulkan anak didiknya ditengah lapangan

Yusman

"Sudah cukup kumpul kemari nak"

Terlihat andik berlatih tidak seperti biasanya.

Yusman memberikan latihan gelandang.

Yusman

"Gelandang kumpul kemarii yang lain ikut ke pak agus"

Terlihat 5 orang gelandang mengikuti Yusman.

Yusman menghampiri Andik.

Yusman

"Ndik kamu kenapa? Gk seperti biasanya"

Andik

"Ibu saya sakit pak, saya khawatir ibu saya sendirian
di rumah"

Yusman

"Yasudah kamu balik aja, jaga ibumu ndik"

Andik

"Terus latihannya gimana pak?"

Yusman

"Gapapa ndik keluarga yang terpenting"

Andik

"Yasudah pak saya balik dulu"

(Meninggalkan lapangan sambil menyalami Yusman)

Terlihat Anak didik Berlatih

Till up awan

8. EXT. PASAR - SORE - H3

Cast: Yusman

Suasana Pasar Till down

Yusman yang selesai melatih, pergi ke pasar untuk mencoba pekerjaan sebagai buruh panggul.

EST YUSMAN MENGANGKAT BERAS

Yusman

"Makasih yaa pak"
(Sambil menerima uang)

Pembeli

"Iyaa sama-sama"

EST YUSMAN MENGHITUNG HASIL BURUH PANGGUL

9. INT. RUMAH - MALAM - H3

Cast: Yusman, Nur dan Nisa

Yusman yang pulang larut malam melihat anak dan istrinya sudah tertidur

EST. YUSMAN MENUNTUN SEPEDA MOTOR DARI DEPAN RUMAH

EST. MELIHAT ANAK ISTRI SUDAH TERTIDUR

EST. YUSMAN BERJALAN MENUJU TEMPAT TIDUR

EST. YUSMAN MEMEJAMKAN MATA.

10. EXT. HALAMAN RUMAH - SIANG - H4

Cast: Yusman, Nur dan Nisa

Yusman, Nur, dan Nisa sedang menonton Tv

Andik datang ke rumah Yusman untuk berlatih, Andik mengetok pintu

Andik

(Tok..tokk..tokk)

"Pak..Pak.."

Yusman keluar menghampiri Andik

Yusman menoleh ke Nur untuk pamit

Yusman

"Bu, Bapak pamit latihan"

Nur

"Pak hari ini hari libur istirahat aja napa pak"

Yusman

"Sudahlah bu ini tugas bapak sebagai pelatih"

Nur menunjukkan ekspresi kecewa karena Yusman masih tetap berlatih dihari libur.

Andik dan Yusman berlatih di tempat kosong pinggir rumah Yusman

Yusman

"Ibu kamu gimana kabarnya ndik?"

Andik

"Alhamdulillah pak udah baikan"

Yusman

(Tersenyum)

Yusman mengajak Andik berlatih di Jembatan penyebrangan untuk berlatih fisik.

Yusman

"Kamu semangat sekali hari ini nak"

Andik

"Iyaa pak final udah didepan mata"

Yusman dan Andik Berlatih hingga sore hari, Yusman mau melanjutkan bekerja sebagai buruh panggul.

Yusman

"Sudah cukup yaa ndik udah sore bapak mau lanjut kerja soalnya"

Andik

"Iyaa pak makasih ya pak udah nyempatkan waktunya"

EST. TILL UP AWAN

EST. SUASANA DEPAN PASAR SORE

EST. YUSMAN MENJADI KULI PANGGIL

EST. MENUNJUKKAN BEBERAPA KALI YUSMAN MEMANGGUL BARANG BAWAAN.

EST. MENGHITUNG UANG YANG LECEK DI LUAR PASAR

EST. YUSMAN MEMBAWA TAS BARU UNTUK ANISA (TAS DIKEMPET DIKELEK)

EST. IN FRAME KAMERA

EST. OUT FRAME KAMERA SUDAH BERADA DI RUMAH

11. INT. RUMAH - MALAM - H4

Cast: Yusman dan Nur

Nur

"Darimana pak kok baru pulang?"

Yusman

"Dari pulang kerja bu"

Nur

"Kerja apa pak kok sampe malem banget?"

Yusman

"Jadi buruh panggul bu di pasar"

Nur

"Pak sebaiknya bapak berhenti disalah satu pekerjaan bapak sekarang, ibu khawatir dengan kondisi bapak"

Yusman

"Sudah bu gak usah dipikirin"

(Mengasihkan uang)

Ohh iyaa ini udah ada uang buat bayar spp Nisa

EST. YUSMAN MEMATIKAN LAMPU

EST. KAMERA DI DALAM MAGICOM, NUR MENGAMBIL NASI

EST. NISA PERGI KE SEKOLAH MENGGUNAKAN TAS BARU

12. EXT. JALAN RAYA - PAGI - H5

Cast: Yusman dan Nisa

Nisa

"Pak Nisa pengen bisa naik motor kayak teman-teman"

Yusman

"Yaa nak kalo mau bapak ajarin"

Nisa

"Serius nii pak?"

Yusman

"Iya nak ntar sepulang melatih bapak jemput sekolahnya
sekalian belajar motor"

Nisa

"Okee pak beress"

13. EXT. JALAN RAYA SEPI - SIANG - H5

Cast: Yusman dan Nisa

Yusman setelah melatih menjemput Nisa dan mengajarkan sepeda motor, Nisa masih menggunakan seragam sekolahnya dan Yusman masih menggunakan seragam berlatihnya.

Yusman

"Gini nak caranya liat bapak ya nak"

(Yusman memperaktekkan cara menaiki motor)

Nisa mencoba dgn didampingi oleh bapaknya

Nisa

"Takut pak"

Yusman

"Gpp nak bapak pegangi dari belakang"

Nisa tidak patah semangat untuk mencoba dan mencoba, tidak disadari waktu sudah sore akhirnya mereka berdua pulang kerumah.

Yusman

"ayo kita balik nak sudah sore, nanti ibumu nyari"

Nisa

"Iyaa pak"

TILT DOWN KERUMAH

14. INT - RUMAH - SORE H5

Cast: Yusman, Nisa dan Nur

Sesampainya di rumah Yusman melepas sepatu dan menggantinya dengan sandal untuk bekerja di pasar

Yusman

"Nak ambilkan air minum, bapak mau lanjut kerja"

(Sambil melepas sepatu)

Nur

Bapak gak capek?

(Sambil membawa jemuran yang sudah kering)

Yusman

"Enggak bu udah kewajiban bapak sebagai kepala rumah tangga"

Nur

"Yaa seenggaknya makan dulu lah pak"

Yusman

"Nanti aja bu bapak masih kenyang"

(Nisa datang dengan membawa jaket dan air minum)

Nisa

"Ini pak minumannya"

Yusman

"Makasih yaa nakk, bapak berangkat dulu ya"

Nisa & Nur

"Iyaa pak hati-hati"

EST. SUASANA JAM MACET SURABAYA

EST. KUBAH MASJID (ADZAN SUBUH)

15. INT - RUMAH - PAGI - H6

Cast: Yusman, Nisa dan Nur

Yusman

"Bu besok bapak final, kalo bisa ibu sama Nisa dateng
ya dipertandingan"

Nur

"Iya pak ibu usahakan, bapak yang semangat jangan lupa
makan pak, hari-hari ini bapak sibuk terus sampe jarang
makan malam bareng kita pak"

(Nur sambil melipat baju)

Yusman

"Iyaa bu bapak minta maaf, bapak juga pengen makan
bareng kalian, tapi ya gimana lagi bu udah tanggung
jawab bapak cari nafkah"

(Yusman sambil memegang pundak ibu)

"Udah bu bapak kerja dulu"

EST. YUSMAN MENGANTAR SEKOLAH

**EST. YUSMAN MENJADI KULI PANGGUL SELESAI MENGANTAR
SEKOLAH HINGGA SIANG HARI**

EST. SUASANA LAPANGAN

16. EXT - LAPANGAN - SIANG - H6

Cast: Yusman, Agus dan anak didik

Yusman yang baru datang melihat anak didiknya begitu semangat berlatih.

Yusman

"Cak Yakopo perkembangane arek-arek?"

Agus

"Arep final iki arek-arek malah giat latihan cak yus"

Yusman

"Alhamdulillah cak, arek-arek sampean kongkon rene cak
arep tak kei instruksi"

Agus memanggil anak didiknya yang sedang berlatih untuk
kumpul didekat Yusman

Yusman

"Nak Sebelumnya terimakasih sudah membawa tim kita
sampe ke final bapak sangat bangga dengan kerja keras
kalian, di final ini kalian harus lebih kompak, jaga
egoisme kalian dan mainlah seperti keluarga sendiri.

Anak Didik

"Siappp pak.."

Yusman

"Ayoo kita mulai berlatih"

Terlihat anak didik menuju tengah lapangan

17. INT - RUMAH - PAGI - H7

Cast: Yusman, Nisa dan Nur

Nisa meminjam sepeda motor kepada ayahnya untuk pergi ke sekolah. Nur tidak memperbolehkan karena Nisa belum waktunya menggunakan motor, Yusman akhirnya memberikan motornya kepada Nisa. Yusman pun berangkat ke lapangan bersama temannya.

Nisa

"Pakk Nisa boleh bawa motor sendiri?"

Nur

"Gak nak, kamu belum waktunya naik motor"

Nisa

"Kata siapa bu teman Nisa sudah banyak yang naik motor"

Yusman

"Gpp bu Nisa sudah bapak ajarkan naik motor"

Nur

"Yasudah la nak kamu boleh naik motor tapi jangan buat ngebut-ngebut ya nak"

Nisa

"Siapp bu Nisa bakalan hati-hati di jalan"

Akhirnya Nisa berangkat ke sekolah dengan motor ayahnya

Yusman

"Bu bapak berangkat ke lapangan dulu"

Nur

"Kok keburu-buru pak kan masih pagi"

Yusman

"Hari ini tanding bu kan final, motornya juga dipake

Nisa jadi mau gak mau harus berangkat lebih awal"

Nur

"Yaudah pak ibu doain biar menang, kalo Nisa dateng ibu nyusul pak sama Nisa buat nonton pertandingan bapak"

Yusman

"Iyaa bu bapak berangkat dulu ya bu"

18. EXT - LAPANGAN - PAGI - H7

Cast: Yusman dan anak didiknya

Yusman dan timnya sudah bersiap-siap untuk bertanding, sebelum pertandingan dimulai Yusman menerima telfon dari istri bahwa Nisa kecelakaan, dan Yusman bingung tidak bisa meninggalkan pertandingan final, disisi lain Yusman harus melihat keadaan anaknya.

Percakapan telfon**Nur**

Halo.. pak Nisa kecelakaan motor, sekarang ada di rumah
sakit

Yusman

Apa ? Nisa kecelakaan, iya bu bapak kesana
(Bingung dan khawatir)

Yusman

Pak, saya titip mereka, saya harus kerumah sakit, anak
saya kecelakaan
(tergesa-gesa)

Asisten pelatih

"Baik pak, semoga anak bapak lekas membaik

Yusman

"Terimakasih pak"

(Pergi meninggalkan lapangan)

EST ANAK DIDIK YUSMAN BERTANDING**EST KEGELISAHAN YUSMAN DI JALAN RAYA****EST NISA SEDANG DIPERIKSA DOKTER**

19. INT. Rumah Sakit - PAGI - H7

Cast: Yusman, Nur dan Nisa

Yusman sangat menyesal telah memperbolehkan Nisa membawa motornya, Nur pun sangat kecewa dengan Yusman

EST NISA MEMEGANG TANGAN YUSMAN

Telfon Yusman berbunyi ia mendapat kabar bahwa anak didiknya memenangkan pertandingan dengan skor 2-1.

Asisten Pelatih

Pak, syukurlah tim kita menang skor 2-1

Yusman

Alhamdulillah.. terimakasih pak

(Tersenyum lebar)

20. INT. Rumah - SORE - H7

Cast: Yusman, Nur dan Nisa

Terlihat Yusman, Nur dan Nisa sedang berkumpul

Nur memberikan surat kepada Yusman

Nur

"Ini pak tadi pagi ada surat buat bapak"

Yusman

"Makasih buu"

(Yusman membuka surat)

EST MENDAPAT SURAT UNTUK MEMBAWA TIMNYA BERTANDING**KELUAR NEGERI.**

4.1.2 Manajemen Produksi

1. Casting Talent

a. Pak Yusman



1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin	: Laki-laki
Bentuk tubuh	: Ideal
Usia	: 48 tahun
Raut wajah	: Ceria
Pakaian	: Casual sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : kelas menengah bawah

Pekerjaan : Pelatih sepak bola dan buruh panggul di pasar

Bahasa : Bahasa Indonesia & Bahasa Jawa

3) Alasan memilih *tallent*

Alasan sutradara memilih *tallent* utama Bapak Yusman, karena pengalaman yang dipunyai Bapak Yusman sebagai pelatih sepak bola sesuai kriteria dalam peran utama film “I”.

b. Ibu Nur



1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Perempuan

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 45 tahun

Raut wajah : Tenang

Pakaian : Casual sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah bawah

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Bahasa : Bahasa Indonesia & Bahasa Jawa

3) Alasan memilih *tallent*

Ibu Nur adalah Istri dari Bapak Yusman, penulis memilih Ibu Nur sebagai *tallent* karena memiliki kemistri terhadap Pak Yusman untuk menjadi ibu rumah tangga di keluarganya.

c. Nisa



1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Perempuan

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 13 tahun

Raut wajah : Santai

Pakaian : Casual, seragam sekolah

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah bawah

Pekerjaan : Pelajar

Bahasa : Bahasa Indonesia & Bahasa Jawa

3) Alasan memilih *tallent*

Nisa adalah *tallent* ketiga berperan sebagai anak dari Bapak Yusman dan Ibu Yusman, Nisa berperan sebagai anak sekolah SMP yang butuh biaya untuk sekolahnya.

d. Andik



1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Laki-laki

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 19 tahun

Pakaian : Olahraga

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah

Pekerjaan : Pelajar & pemain sepak bola

Bahasa : Bahasa Indonesia

3) Alasan memilih *talent*

Iqbal berperan sebagai Andik adalah anak didik dari Pak Yusman.

Menurut penulis sebagai sutradara, Andik cocok untuk menjadi pemeran film ini, karena memiliki skill yang pas untuk olahraga sepak bola ini.

2. Sarana Prasarana

Sebelum melakukan proses produksi diperlukan adanya *list alat shooting* guna menunjang proses produksi. *List alat shooting* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 *List Alat Shooting*

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Kamera Mirrorless Sony A6300	1 buah
2.	Kamera Mirrorless Sony A6500	1 buah
3.	Lensa Tele Canon 70-200mm	1 Buah
4.	Lensa Fix Canon 50mm	1 Buah
5.	Lensa Fix Sony	1 Buah
6.	Lensa Kit Sony A6300	1 Buah
7.	Lensa Kit Sony A6500	1 Buah
8.	Baterai Kamera Sony	6 Buah
9.	<i>Charger</i> Baterai Kamera	2 Buah
10.	Tripod	2 Buah
11.	Memori Kamera & Audio	6 Buah
12.	<i>Reflector</i>	2 Buah
13.	Rode	1 Buah
14.	<i>Headset</i>	1 Buah
15.	<i>Boom Mic</i>	1 Buah
16.	<i>Tascam</i>	1 Buah
17.	<i>Clip On</i>	2 Buah
18.	Lampu LED	4 Buah
19.	Lampu Kino	2 Buah

Lanjutan Tabel 4.1

20.	Lampu <i>Red Head</i>	2 Buah
21.	<i>Clepper</i>	1 Buah
22.	<i>Umbrella</i>	1 Buah
23.	<i>RIG</i>	1 Buah

3. Anggaran Biaya

Sebelum melakukan proses produksi diperlukan adanya Anggaran Biaya guna menunjang proses produksi. Anggaran Biaya dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Anggaran Biaya

No.	Keperluan	Jumlah	Harga
Pra Produksi			
Survey ke-1			
13 November 2017 (1 hari)			
1.	Print proposal perijinan	100 lembar	Rp 20.000,-
2.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp 20.000,-
Total			Rp 40.000,-
Survey ke-2			
14 Desember 2017 (1 hari)			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp 20.000,-
Total			Rp 20.000,-
Survey ke-3			
22 Desember 2017 (1 hari)			

Lanjutan Tabel 4.2

1.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp	20.000,-
Total			Rp	20.000,-
Produksi				
Shooting				
Keputran Surabaya				
14,15,16 November 2017 (3 hari)				
Selasa, 14 November 2017				
1.	Konsumsi Siang & Malam	30 Orang	Rp	650.000,-
Total			Rp	650.000,-
Rabu, 15 November 2017				
1.	Konsumsi Siang & Malam	15 Orang	Rp	350.000,-
2.	Snack	-	Rp	119.000,-
Total			Rp	469.000,-
Kamis, 16 November 2017				
1.	Konsumsi	32 Orang	Rp	320.000,-
2.	Snack	-	Rp.	80.000,-
3.	Sewa Motor	1 Buah	Rp	75.000,-
4.	Sewa Tv	1 Buah	Rp.	50.000,-
5.	Sewa Rumah	1 Rumah	Rp.	250.000,-
6.	Kas RT & WC	-	Rp.	100.000,-
7.	Fee tallent	2 Orang	Rp.	600.000,-
Total			Rp.	1.475.000,-

Lanjutan Tabel 4.2

Shooting Bidan Ketintang 14 Desember 2017 (1 Hari)			
Kamis, 14 Desember 2017			
1.	Rumah Bidan	1 Rumah	Rp. 100.000,-
2.	Konsumsi	18 Kotak	Rp. 180.000,-
3.	Bidan	1 Orang	Rp. 150.000,-
4.	Trasnportasi	1 Mobil	Rp. 50.000,-
Total			Rp. 480.000,-
Shooting Pasar Mangga Dua 22 Desember 2017 (1 Hari)			
Senin, 22 Desember 2017			
1.	Stand Telo	1 Tempat	Rp. 120.000,-
Total			Rp. 120.000,-
Shooting Lapangan 10 November Surabaya 23 Desember 2017 (1 Hari)			
Selasa, 23 Desember 2017			
1.	Sewa Lapangan	1 Lap	Rp. 700.000,-
2.	Konsumsi	-	Rp. 400.000,-
3.	Cetak Banner 50cm x 50cm	5 Buah	Rp. 47.000,-
4.	Cetak Banner 4m x 50cm	3 Buah	Rp. 114.000,-

Lanjutan Tabel 4.2

5.	Spidol	5 Buah	Rp. 31.000,-
6.	Snack	-	Rp. 28.500,-
7.	Minuman	-	Rp. 29.000,-
Total			Rp. 1.349.500,-
Shooting			
Lapangan Ketintang			
26 Desember 2017 (1 Hari)			
Selasa, 26 Desember 2017			
1.	Konsumsi	40 Bungkus	Rp 400.000,-
Total			Rp 400.000,-
Shooting			
Lapangan Bungur			
29 Desember 2017 (1 Hari)			
Senin, 29 Desember 2017			
1.	Sewa Lapangan Bungur	1 Hari	Rp. 200.000,-
2.	Konsumsi	-	Rp. 600.000,-
3.	Fee <i>tallent</i>	2 Orang	Rp. 700.000,-
Total			Rp. 1.500.000,-
Lain-lain			
1.	Baterai	6 Buah	Rp. 60.000,-
2.	Lem	1 Buah	Rp. 4.500,-
3.	Gunting	1 Buah	Rp. 8.500,-

Lanjutan Tabel 4.2

4.	Spidol	3 Buah	Rp.	20.000,-
5.	Foto Copy Naskah	60 Lembar	Rp.	12.600,-
6.	Bensin	1 Mobil	Rp.	100.000,-
7.	Solasi	7 Buah	Rp.	42.500,-
Total			Rp.	248.100,-
Pasca Produksi				
1.	Merchandise		Rp.	250.000,-
2.	Publikasi Film Tugas Akhir		Rp.	150.000,-
3.	Pameran		Rp.	2.000.000,-
Total			Rp.	2.400.000,-
Total Keseluruhan			Rp	9.171.600,-

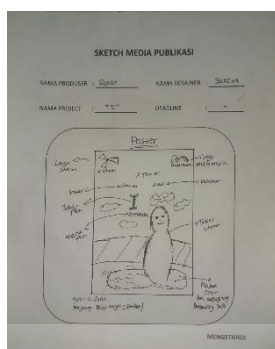
4. Jadwal Kerja

Sebelum melakukan proses produksi diperlukan adanya jadwal kerja guna menunjang proses produksi. Jadwal kerja dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Jadwal Kerja

No.	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Ide dan Konsep																				
2.	Penelitian																				
3.	Membuat Proposal																				
4.	Kolokium I																				
5.	Casting																				
6.	Produksi																				
7.	Editing																				
8.	Ilustrasi																				

20%. Tulisan I menggunakan warna putih dan menggunakan *font Il Grinta* yg mempunyai arti tegas. Pemilihan *font Il Grinta ini* dengan alasan mudah dibaca oleh semua orang.

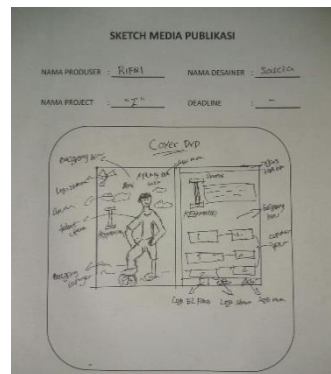


Gambar 4.2 Sketsa Poster

(Sumber: Olahan Penulis)

2) Cover DVD

Konsep pada cover DVD pada sisi depan box ini sama dengan konsep poster yaitu terdapat foto talent utama yang berdiri tegak di lapangan bertujuan untuk menunjukkan bahwa talent tersebut sangat tegar dalam melakukan kesehariannya. Manipulasi awan dan stadion pada background belakang guna memperkuat unsur seorang pelatih, warna yang digunakan untuk shadow adalah biru dan mempunyai opacity sebesar 20%. Untuk sisi belakang box terdapat 4 cuplikan film dibelakang cuplikan tersebut terdapat *background gradient* biru dengan putih, serta ditambah dengan sinopsis film ditambah dengan judul film “*T*” di sebelah kiri sinopsis..

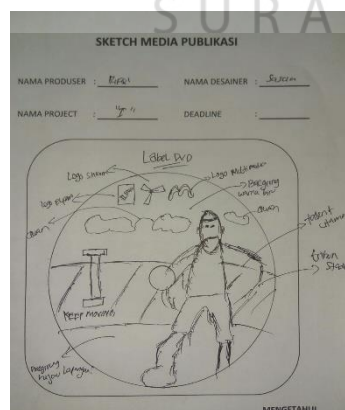


Gambar 4.3 Sketsa Cover DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

3) Label DVD

Poster pada film ini memiliki konsep yang mudah dilihat dan dipahami. Poster film ini memiliki perpaduan antara foto dan teks. Foto yang akan tampil pada poster adalah talent utama yaitu Yusman Mulyono yang berdiri tegak di tengah lapangan untuk menunjukkan ketegasan dalam kehidupannya

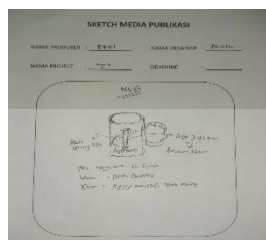


Gambar 4.4 Sketsa Label DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

4) Mug

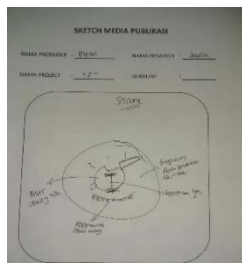
Desain mug dalam film “I” memiliki warna putih karena mempercantik serta kelihatan bersih identitas pada film ini berasal dari konsep desain poster. Pemberian text dengan judul I guna mempermudah penonton mengingat judul pada film tersebut, serta ditambah gambar peluit dengan opacity 30% untuk menunjukkan kepribadian sebagai seorang pelatih.



Gambar 4.5 Sketsa Mug
(Sumber: Olahan Penulis)

5) Stiker

Desain stiker diambil dengan desain yang sama seperti pada poster film memiliki warna putih karena mempercantik serta kelihatan bersih identitas pada film ini berasal dari konsep desain poster. Pemberian text dengan judul I guna mempermudah penonton mengingat judul pada film tersebut, serta ditambah gambar peluit dengan opacity 30%.



Gambar 4.6 Sketsa Stiker
(Sumber: Olahan Penulis)

6) Gantungan Kunci

Desain Gantungan Kunci dengan desain yang sama seperti pada poster film memiliki warna putih karena mempercantik serta kelihatan bersih identitas pada film ini berasal dari konsep desain poster. Pemberian text dengan judul I guna mempermudah penonton mengingat judul pada film tersebut, serta di tambah gambar peluit dengan opacity 30% untuk menunjukkan kepribadian sebagai seorang pelatih.



Gambar 4.7 Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis)

7) Peluit

Desain peluit dengan desain yang sama seperti pada poster film memiliki warna putih karena mempercantik serta kelihatan bersih identitas pada film ini berasal dari konsep desain poster. Pemberian text dengan judul I guna mempermudah penonton mengingat judul pada film tersebut, serta di tambah gambar peluit dengan opacity 30% untuk menunjukkan kepribadian sebagai seorang pelatih.

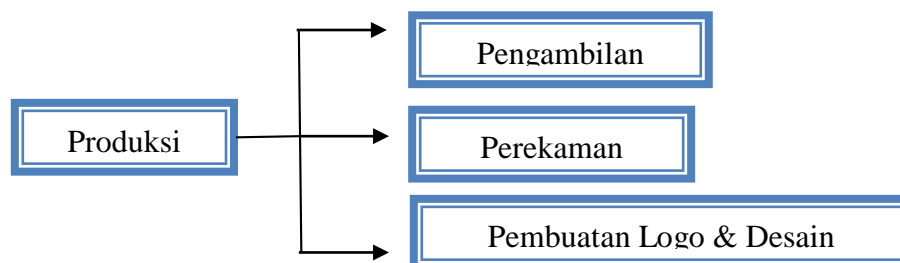


Gambar 4.8 Peluit

(Sumber: Olahan Penulis)

4.2 Produksi

Melakukan proses *shooting* film pendek sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat oleh sutradara, penulis naskah, dan *Director of Photography* pada proses pra produksi. Penjelasan lebih rinci pada bab V.



Gambar 4.9 Bagan Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

1. Produksi 1 (Selasa-Kamis, 14-16 November 2017)

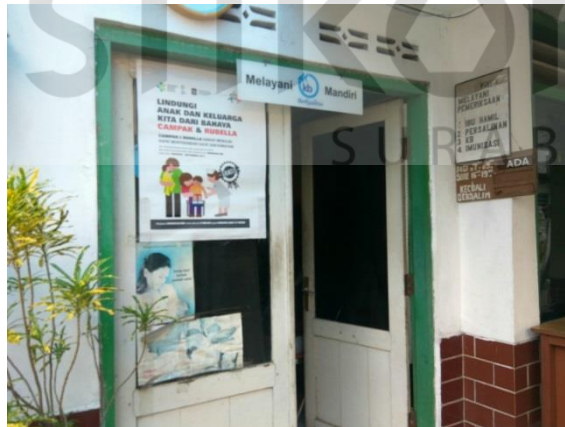


Gambar 4.10 Produksi 1

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada produksi film pertama kami melakukan *shooting* di kampung Keputran Jl. Pandegiling No. 114 Surabaya. Tujuan kami mengambil gambar di kampung Keputran ini, karena cocok dengan alur cerita film kami yang menceritakan tentang sebuah keluarga yang sangat sederhana.

2. Produksi 2 (Kamis, 14 Desember 2017)



Gambar 4.11 Produksi 2

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada produksi selanjutnya kami melakukan *shooting* di Ketintang Surabaya, tepatnya di rumah Bidan yang sudah lama tidak praktik. Kami memilih lokasi rumah bidan untuk *setting* lokasi bidan agar tampak seperti Rumah Sakit.

3. Produksi 3 (Senin, 22 Desember 2017)



Gambar 4.12 Produksi 3

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada produksi selanjutnya kami melakukan *shooting* di Pasar Mangga Dua, tepatnya di Jl. Jagir Wonokromo Surabaya. Kami melakukan *shooting* pada salah satu stand, yaitu penjual telo dan singkong. Kami memilih stand tersebut karena tempatnya sesuai dan memiliki nilai artistik tersendiri. Selain itu, tempat yang luas memudahkan *tallent* untuk mengekspresikan diri dan *crew* lebih mudah untuk pengambilan gambar.

4. Produksi 4 (Selasa, 23 Desember 2017)



Gambar 4.13 Produksi 4

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada produksi selanjutnya kami melakukan *shooting* di lapangan 10 November Surabaya, tepatnya di Jl. Tambaksari No. 10. Kami melakukan *shooting* di lapangan 10 November untuk memperkuat cerita, bahwa adanya pertandingan sepak bola final.

5. Produksi 5 (Selasa, 26 Desember 2017)



Gambar 4.14 Produksi 5

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada produksi tahap ini, kami melakukan *shooting* di lapangan sepak bola ketintang milik mantan pemain persebaya, beliau adalah Bapak Mat Halil. Kami *shooting* di beberapa lapangan, termasuk lapangan ini tempat kami *shooting* untuk adegan latihan sepak bola sebelum masuk semi final.

6. Produksi 6 (Senin, 29 Desember 2017)



Gambar 4.15 Produksi 6

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada produksi terakhir, kami melakukan *shooting* di lapangan Bungurasih Waru Sidoarjo. Pengambilan gambar pada lapangan ini adalah untuk adegan semifinal.

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:



Gambar 4.16 Bagan Pasca Produksi

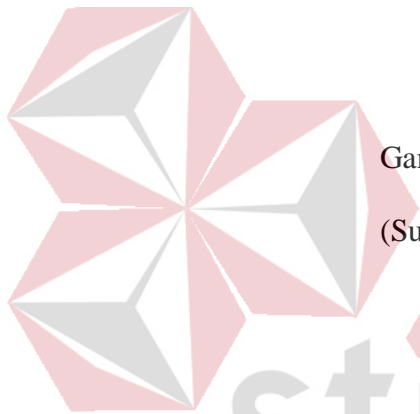
(Sumber: Olahan Penulis)

Pembahasan pada tahap berikutnya setelah proses produksi adalah tahap pasca produksi. Proses yang penulis lakukan adalah merancang desain poster, desain DVD, dan label DVD yang berfungsi untuk proses publikasi film pendek bergenre drama ini. Proses yang dilakukan perancangan desain poster, desain cover DVD, dan desain label DVD

Perancangan desain poster, desain cover DVD, dan desain label DVD untuk melakukan publikasi terhadap film ini. Poster, cover DVD, dan label DVD akan

dibuat menggunakan jenis font yang bernama illuminate with accents. Pemilihan jenis font ini termasuk dalam kategori percampuran dari sans serif dan serif. Jenis font seperti ini miring memiliki beberapa fitur kursif. Sesuai dengan target desain poster, cover DVD, dan label DVD film pendek bergenre drama.

IL GRINTA



Gambar 4.17 *Font IL Grinta*

(Sumber: www.google.com)

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab V ini menjelaskan tentang bagaimana penerapan elemen-elemen perancangan karya terhadap pembuatan film pendek bergenre drama ini.

5.1 Produksi

Produksi ini merupakan tahap selanjutnya setelah melalui tahap pra produksi dalam pembuatan film pendek bergenre drama. Tahap produksi ini merupakan tahap yang membutuhkan waktu yang cukup panjang dan proses implementasi dari tahap pra produksi. Proses produksi ini terdapat beberapa kegiatan, yaitu pengambilan gambar secara keseluruhan mulai dari awal hingga akhir.

Tahap proses produksi yang digunakan adalah setting lokasi. Lokasi yang digunakan dalam proses produksi film pendek bergenre drama ini ada 6 tempat, yaitu rumah yang ada di kampung Keputran Surabaya, rumah bidan, Pasar Mangga Dua Surabaya, lapangan 10 November Surabaya, Lapangan Ketintang Surabaya, dan Lapangan Bungurasih Sidoarjo. Tempat tersebut adalah tempat pengambilan gambar proses produksi film pendek bergenre drama. Untuk lebih detail mengenai lokasi dapat dilihat pada gambar 5.1 hingga gambar 5.6.



Gambar 5.1 Kampung Keputran

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.2 Rumah Bidan

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.3 Pasar Mangga Dua

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.4 Lapangan 10 November Surabaya

(Sumber: Olahan Penulis)

5.2 Pasca Produksi

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

1. Publikasi *Screening* sebagai berikut:

a. Poster



Gambar 5.7 Desain Poster

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Cover DVD



Gambar 5.8 Desain Cover DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

c. Label DVD



Gambar 5.9 Label DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

d. Mug



Gambar 5.10 Desain Mug

(Sumber: Olahan Penulis)



e. Stiker

Gambar 5.11 Desain Stiker

(Sumber: Olahan Penulis)

f. Gantungan Kunci



Gambar 5.12 Desain Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis)

g. Peluit



Gambar 5.13 Desain Peluit

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Screenshot Film Pendek Drama

Screenshot film pendek drama berjudul “T” ini akan menampilkan video yang sudah final dan sudah melalui tahapan *rendering*.



Gambar 5.14 Screenshot Film 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.15 Screenshot Film 2

(Sumber: Olahan Penulis)



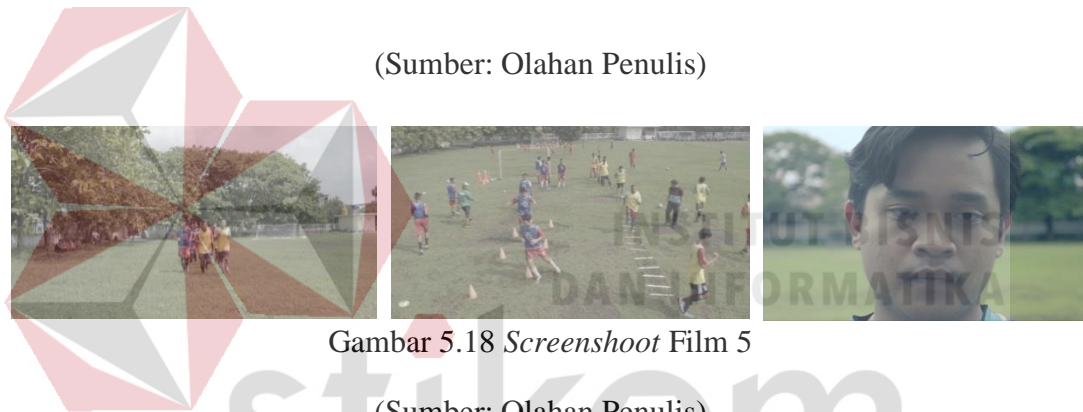
Gambar 5.16 Screenshot Film 3

(Sumber: Olahan Penulis)



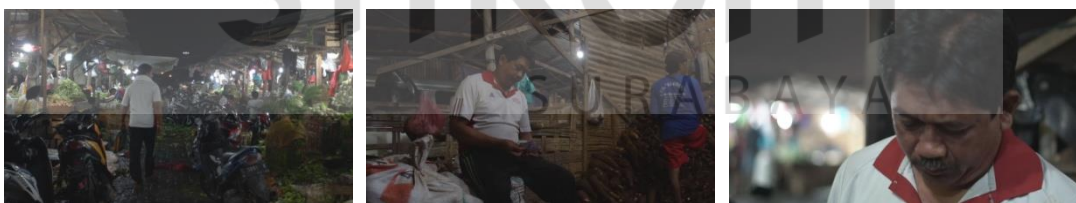
Gambar 5.17 Screenshot Film 4

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.18 Screenshot Film 5

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.19 Screenshot Film 6

(Sumber: Olahan Penulis)



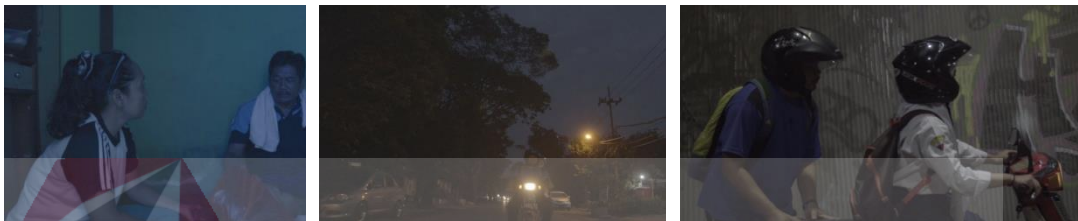
Gambar 5.20 Screenshot Film 7

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.21 Screenshot Film 8

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.22 Screenshot Film 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.23 Screenshot Film 10

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.24 Screenshot Film 11

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.25 Screenshot Film 12

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.26 Screenshot Film 13

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.27 Screenshot Film 14

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.28 Screenshot Film 15

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.29 *Screenshot* Film 16

(Sumber: Olahan Penulis)



BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengerjaan Tugas Akhir ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan film pendek tentang *soccer* berjudul *I* terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses pengerjaan Tugas Akhir dilakukan secara satu tim guna setiap *jobdesk* dapat bekerja secara maksimal sesuai ide dan konsep sutradara.

Film yang dihasilkan yaitu film pendek bergenre drama tentang *soccer* yang berjudul *I* yang berbasis efek *time remapping* yang bertujuan untuk mendukung cerita dalam film yang dihasilkan dapat memberikan kesan lebih dramatik sesuai dengan genre drama.

6.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat mengerjakan Tugas Akhir ini, maka didapat saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Pembuatan film pendek ini masih banyak kekurangan dalam pengaplikasiannya. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan dan perancangan yang lebih matang.
2. Melakukan perbaikan dalam segi visual, sehingga nantinya dalam pembuatan film pendek akan lebih baik lagi

3. Melakukan perbaikan dalam sisi durasi film, agar durasi film pendek lebih to the point yang nantinya tidak membuat bosan.
4. Penambahan variasi pengambilan *angle* pada film pendek. Penambahan variasi ini akan membuat film lebih menarik.

Masih banyak kekurangan yang ada dalam pembuatan karya maupun dalam karya itu sendiri. Tugas Akhir ini masih terkendala masalah pengaturan waktu dalam pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan bagi penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

- Dennis, F. G. (2008). *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta: Erlangga.
- Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga.
- Fachruddin, A. (2015). *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Javandalasta, P. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: PT. Java Pustaka Group.
- Lutters, E. (2004). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan*. Jakarta: Yudhistira Ghalia Indonesia.
- Moleong, L. J (1988). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jendral pendidikan.
- Maburi, A. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara Tv Format Acara Drama*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Saroengallo, T (2008). *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT. Intisari Mediatama.
- Widagdo, M. B., & Gora, W. (2007). *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta: C.V AndiOffset.

2. Diambil dari Internet:

- Admin. (2017, November 12). *Arti Kata "saya" Makna Pengertian dan Definisi*. Retrieved Januari 19, 2018, from Bahasa site: <https://bahasa.site>. Di akses pada tanggal 20 January 2018
- Ananda, D. (2017, Maret 28). *Soccer adalah nama lain football di Indonesia*. Diambil kembali dari Rebutbola: <http://www.rebutbola.com/2017/03/28/perbedaan-football-dan-soccer/>. di akses pada tanggal 30 Agustus 2017

- Aulia, M. (2017, Januari 3). *Mengenal Profesi Penulis Skenario (Screenwriter /Scriptwriter)*. Diambil kembali dari Mirnaaulia: [https:// mirnaaulia .com /-profesi-penulis-skenario-screenwriter-scriptwriter](https://mirnaaulia.com/-profesi-penulis-skenario-screenwriter-scriptwriter). di akses pada tanggal 30 Agustus 2017
- Dinda Setiawan (2012, Desember 3). *Apasih Cerita Fiksi?*:http://www.kompasiana.com /dindasetiawan/apa-sih-cerita-fiksi_551aaf49a3311ec21b65935. di akses pada tanggal 7 September 2017
- Edutafsi. (2016, september 9). *Pengertian unsur drama*. Diambil kembali dari pengertian unsur drama dan jenis drama:<http://www.edutafsi.com>. di akses pada tanggal 29 Agustus 2017
- Gareta, S. P. (2016, Februari 2). antaranews. *Diambil kembali dari Industri film desak pemerintah izinkan investor asing masuk*: [http://www.antaranews .com /berita/ 544380/industri-film-desak-pemerintah-izinkan-investor-asing-masuk](http://www.antaranews.com /berita/544380/industri-film-desak-pemerintah-izinkan-investor-asing-masuk). di akses pada tanggal 30 Agustus 2017
- Rajasa, Hatta (2008, Maret 25). *Menggagas Sumber Daya Manusia Kreatif Dalam Membangun Bangsa dimasa Depan*: http://www.setneg.go.id /index. php? option=com_content&task=view&id=1667. di akses pada tanggal 7 September 2017
- Wiranto, T. (2015, Januari 16). Ipmmotivasi. *Garuda di dadaku*: <http://ipmmotivasi.com /garuda-di-dadaku/>. di akses pada tanggal 5 September 2017

3. Sumber wawancara:

Bapak Agus selaku Pelatih Persebaya U-17.

Bapak Yusman selaku mantan pemain Niac Mitra.

Suporter Persebaya Surabaya

Bapak Oka Djauhari selaku Dosen *Cinematography* Stikosa-AWS