



**PENCIPTAAN FILM PENDEK
TENTANG PELANGGARAN HAK CIPTA MUSIK
DI INDONESIA BERBASIS WEBSERIES**



TUGAS AKHIR

Program Studi

DIV Komputer Multimedia

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

**stikom
SURABAYA**

Oleh:

TRITAMA ABRIANDY GRAHITA

13.51016.0043

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**PENCIPTAAN FILM PENDEK
TENTANG PELANGGARAN HAK CIPTA MUSIK
DI INDONESIA BERBASIS WEBSERIES**

TUGAS AKHIR



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom

Nama : Tritama Abriandy Grahita

NIM : 13.51016.0043

Program Studi : DIV Komputer Mulitmedia

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**PENCIPTAAN FILM PENDEK
TENTANG PELANGGARAN HAK CIPTA MUSIK
DI INDONESIA BERBASIS WEBSERIES**

dipersiapkan dan disusun oleh
Tritama Abriandy Grahita
NIM: 13.51016.0043

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas
pada: 20 Februari 2018

Susunan Dewan Pembimbing dan Pembahas

Pembimbing

- I. **Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.**
NIDN. 0711086702
- II. **Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA**
NIDN. 0704078105

Pembahas

- I. **Darwin Yuwono Ryanto, S.T., M.Med.Kom., ACA**
NIDN. 0716127501

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





6/18
/3

Dr. Jusak
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Tritama Abriandy Grahita
NIM : 13.51016.0043
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir
Judul Karya : **PENCIPTAAN FILM PENDEK
TENTANG PELANGGARAN HAK CIPTA MUSIK
DI INDONESIA BERBASIS WEBSERIES**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni , saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalty Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut diatas 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 dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar sarjana yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Februari 2018

Vang Menyatakan
**METERAI
MPPEL**
52CAEF757844386
0000
RUPIAH
Tritama Abriandy Grahita
NIM: 13510160043

MOTTO

*“Jika kamu dapat
memimpikan sesuatu yang
hebat, maka kamu dapat
mewujudkan mimpi yang
hebat itu ”*

INSTITUT PENANJARAN
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

*Kupersembahkan untuk Mama, Papa, Sulis, Sisil,
dan Tikiku Tersayang,*

*Nugraeni Wulan Puspita sebagai orang terkasih ,
serta Keluarga Besar*

-Tritama Abriandy Grahita-

SURABAYA

ABSTRAK

Penciptaan film pendek tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia berbasis *webseries* dilatar belakangi karena keprihatinan penulis terhadap pelanggaran hak cipta seperti yang terjadi pada salah satu band di Indonesia yaitu band Wali. Lagu band Wali yang berjudul ‘cari jodoh’ dibajak oleh orang Indonesia dan disebar di Malaysia. Maka diperlukan adanya sebuah media untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang kerugian dari pelanggaran hak cipta musik tersebut melalui film pendek yang disajikan dalam bentuk *webseries*. Penciptaan film tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia berbasis *webseries* ini dibuat dalam 7 (tujuh) episode dengan menggunakan konsep kedekatan dan dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Pra Produksi dilakukan dengan beberapa konsep untuk membuat film yaitu: pembuatan naskah, penataan kamera, artistik, dan manajemen produksi. Dalam pembuatan naskah terdapat beberapa tahap antara lain: ide, konsep, sinopsis, skenario dan *casting* untuk membuat cerita yang sesuai dengan konsep kedekatan dimana konflik dihadirkan dari orang-orang terdekat. Penataan kamera dilakukan agar hasil dapat sesuai dengan skenario yang telah dibuat pada saat pengambilan gambar. Artistik dilakukan untuk mendesain ruangan dengan property yang dapat mendukung cerita. Sedangkan manajemen produksi dilakukan agar produksi berjalan dengan lancar dan ter-rencana. Tahap Produksi dilakukan dengan proses *shooting* yaitu pengambilan *footage* video dan pengambilan *footage audio*. Sedangkan pada tahap Pasca Produksi dilakukan proses *editing* dan distribusi. Pada proses *editing* dilakukan pemilihan *footage* video dan *audio*. Pada proses distribusi, poster digunakan sebagai media pengenalan film *webseries* ini kepada masyarakat saat pameran karya dan *screening*.

Kata kunci: *film, penciptaan film, musik, pelanggaran hak cipta musik, webseries*

ABSTRACT

The creation of short films about music copyright infringement in Indonesia based webseries because of concerns of copyright infringement as happened to one band in Indonesia is Wali band. Wali band's song entitled 'cari jodoh' was hijacked by Indonesians and distributed in malaysia. So it needs a media to provide information to public about the loss of copyright infringement music through short films presented in the form of webseries. The creation of a film about music copyright infringement in Indonesia based on webseries is made in 7 (seven) episodes using proximity concept and done with several stages are: Pre Production, Production and Post Production. Pre Production is done with several concepts to make the film that is: making manuscript, arrangement of camera, artistic, and management of production. In the making of the manuscript there are several stages, among others: ideas, concepts, synopsis, scenarios and casting to create a story that matches the concept of proximity where the conflict is presented from the people closest. The camera setup made so that the results can match the scenarios that have been created at the time of shooting. Artistic made to design a room with property that can support the story. While the management production is made so that production runs smoothly and planned. Production stage made by shooting process that is taking video footage and taking audio footage. While in Post-Production stage made editing and distribution process. In the editing process carried out the selection of video and audio footage. In the distribution process, posters are used as a medium of introduction of this webseries film to the public during the exhibition of work and screening.

Keywords: *film, movie creation, music, copyright infringement music, webseries*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya, laporan Tugas Akhir ini telah selesai penulis susun dengan baik dan merupakan suatu syarat untuk mendapat gelar Sarjana.

Laporan ini ditulis berdasarkan hasil Karya yang dibuat penulis berupa film pendek berbasis *webseries* yang diproduksi dari tanggal 23 Januari 2018 sampai dengan 29 Januari 2018. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua yang memberi dukungan dan doa sehingga penulis berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd., sebagai rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Karsam, MA., P.hD., sebagai ketua program studi DIV Komputer Multimedia.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., Mos., sebagai dosen pembimbing dalam pelaksanaan pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Thomas Hanandry Dewanto, M.T., sebagai dosen pembimbing dalam pelaksanaan pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Yunanto Tri Laksono, M.Pd., sebagai dosen penguji dalam pelaksanaan pembuatan Tugas Akhir ini.
7. Darwin Yuwono Ryanto, S.T., M.Med.Kom., ACA., sebagai dosen penguji dalam pelaksanaan pembuatan Tugas Akhir ini.

8. Nugraeni Wulan Puspita sebagai orang terdekat penulis yang selalu memberikan yang terbaik dari dirinya untuk penulis dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini.
9. Segenap tim Biji Waluh *Production* yang telah membantu dalam memproduksi film Tugas Akhir ini.
10. Segenap teman dan semua pihak yang tidak bisa Penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan segala hal positif agar Penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar.

Demikian Laporan Tugas Akhir ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Tugas Akhir ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman prodi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Surabaya, 20 Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan.....	1
1.2 Fokus Penciptaan.....	5
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	5
1.4 Tujuan Penciptaan	5
1.5 Manfaat Penciptaan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Film	7
2.2 Film Pendek.....	8
2.3 Fungsi dan Peran Film.....	8
2.4 <i>Genre</i>	9
2.5 Tahap Pembuatan Film.....	11
2.6 Dasar-Dasar Produksi Film	11
2.7 Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	12
2.8 Pelanggaran Hak Cipta Lagu.....	13
2.9 Jenis-Jenis Ciptaan yang Dilindungi	14
2.10 Musik.....	16
2.11 <i>Website</i>	16
2.12 <i>Webseries</i>	17
2.13 Koreografi	19
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	21
3.1 Metodologi Penciptaan	21
3.2 Objek Penelitian	21
3.3 Lokasi	22

3.4	Sumber Data	22
3.5	Pengumpulan Data	23
3.5.1	Film Pendek.....	23
3.5.2	Pelanggaran Hak Cipta Musik Di Indonesia	25
3.5.3	<i>Webseries</i>	27
3.5.4	Koreografi	29
3.6	Teknik Analisis Data	30
3.7	Menyajikan Data	32
3.8	Deskripsi <i>Keyword</i>	33
BAB IV	PERANCANGAN KARYA.....	35
4.1	Pra Produksi	36
4.1.1	Naskah.....	36
4.1.2	Penataan Kamera	43
4.1.3	Artistik.....	44
4.1.4	Managemen Produksi.....	47
4.2	Produksi.....	52
4.2.1	Pengambilan <i>Footage</i> Video.....	52
4.2.2	Pengambilan <i>Footage</i> Audio.....	53
BAB V	IMPLEMENTASI KARYA	54
5.1	Pasca Produksi.....	54
5.1.1	<i>Editing</i>	54
5.1.2	Distribusi.....	58
BAB VI	PENUTUP	62
6.1	Kesimpulan.....	62
6.2	Saran.....	63
	DAFTAR PUSTAKA	64
	LAMPIRAN.....	66
	BIODATA MAHASISWA	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail <i>Keyword</i>	31
Table 4. 1 Alternatif Sinopsis	38
Table 4. 2 Penokohan atau <i>Casting</i>	40
Table 4. 3 <i>Shot list scene</i>	43
Table 4. 4 Managemen Crew	47
Table 4. 5 List Alat <i>Shooting</i>	48
Table 4. 6 Anggaran Biaya	49
Table 4. 7 Jadwal Kerja	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema <i>Genre</i> Induk Primer dan Sekunder.....	10
Gambar 3. 1 Toko Penjual Kaset Musik Bajakan.....	27
Gambar 3. 2 <i>Keyword</i>	33
Gambar 4. 1 Bagan Perancangan Karya	35
Gambar 4. 2 Contoh Skenario.....	39
Gambar 4. 3 Pencahayaan.....	44
Gambar 4. 4 Rumah Tori Aditya Surabaya	45
Gambar 4. 5 <i>Cafe</i> Tempati Surabaya	45
Gambar 4. 6 Rumah Reza Kopat Surabaya.....	46
Gambar 4. 7 <i>Footage</i> video scene 4.....	52
Gambar 4. 8 <i>Footage</i> audio	53
Gambar 5. 1 Implementasi Karya	54
Gambar 5. 2 <i>Screenshot</i> Hasil Pengambilan <i>Footage</i> video.....	55
Gambar 5. 3 <i>Screenshot</i> Hasil penyortiran File <i>audio</i>	55
Gambar 5. 4 <i>Offline Editing</i>	56
Gambar 5. 5 Proses <i>Coloring</i>	57
Gambar 5. 6 <i>Screenshot</i> Proses <i>Rendering</i>	58
Gambar 5. 7 Poster.....	59
Gambar 5. 8 Label CD	60
Gambar 5. 9 Cover CD	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Episode 1	66
Lampiran 1. 2 Episode 2	68
Lampiran 1. 3 Episode 3	69
Lampiran 1. 4 Episode 4	73
Lampiran 1. 5 Episode 5	75
Lampiran 1. 6 Episode 6	78
Lampiran 1. 7 Episode 7	82



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tugas Akhir ini dibuat untuk menciptakan film pendek tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia berbasis *webseries*. Hal ini dilatar belakangi oleh keprihatinan penulis terhadap pelanggaran hak cipta musik di Indonesia. Seperti pelanggaran hak cipta yang terjadi pada salah satu band di Indonesia yaitu band Wali. Lagu dari band Wali yang berjudul ‘cari jodoh’ dibajak oleh orang Indonesia dan disebar di Malaysia. Dengan terjadinya pelanggaran hak cipta musik, maka diperlukan adanya sebuah media untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang kerugian dari pelanggaran hak cipta musik tersebut melalui film pendek yang akan disajikan dalam bentuk *webseries*.

Menurut Bens Leo (2017) sebagai pengamat musik di Indonesia dalam dunia industri kreatif di Indonesia memiliki beberapa permasalahan didalamnya, salah satunya adalah pembajakan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembajakan merupakan tindakan menyalin atau mengambil ciptaan orang lain tanpa sepengetahuan dan seizin pemiliknya. Hal yang merupakan pembajakan pada umumnya seperti menyalin tanpa mencantumkan sumbernya, memperbanyak dan menyebarkan tanpa seizin dari pencipta.

Seperti yang terjadi pada salah satu band di Indonesia yaitu band Wali, mendapati permasalahan pelanggaran hak cipta terhadap karya lagu ciptaanya. Seperti yang telah disampaikan di tribunnews.com (2018) lagu “cari jodoh” band

Wali telah dibajak pada tahun 2009 oleh Malikul Akbar Atjil dan di distribusikan di Malaysia. Pihak pemegang hak cipta lagu mengalami kerugian hingga 1 milyar dalam laporan yang dibuat pada 2010. Polda Jawa Timur menangkap Malikul Akbar Atjil di Surabaya pada awal tahun 2013. Kasus pelanggaran hak cipta lagu “Cari Jodoh” yang dipopulerkan Band Wali mulai disidangkan di Pengadilan Negeri (PN) Malang, Jawa Timur, Rabu (1/5/2013). Sebelum adanya putusan pelanggaran hak cipta pihak distribusi Malaysia masih tetap memasarkan lagu “cari jodoh” dengan versi Malikul Akbar Atjil.

Di Indonesia memiliki sebuah perlindungan terhadap masalah pelanggaran hak cipta. Menurut Dirjen Kekayaan Intelektual, Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) merupakan salah satu perlindungan dari pemerintah terhadap intelektual berupa benda yang berwujud, informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, sastra, keterampilan dan sebagainya yang tidak mempunyai bentuk tertentu. Perlindungan ini telah diatur seperti yang terdapat pada undang-undang Pasal 72 No.19 Tahun 2002 tentang hak cipta.

Namun dengan adanya HAKI, hal itu belum sepenuhnya bisa memberantas pelanggaran hak cipta yang terjadi di Indonesia, karena kurangnya aksi penegakan hukum untuk memberantas pelanggaran hak cipta tersebut. Seperti yang dikatakan dalam situs Direktorat Jendral Pajak Kementerian Keuangan, dari sisi penegakan hukum, pemerintah harus memaksimalkan rencana aksi pemberantasan pelanggaran hak cipta atas hasil karya cipta musisi yang bertentangan dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku, khususnya Undang-undang (UU) Hak Cipta dan UU Informasi Transaksi Elektronik (ITE). Pelaku pelanggaran hak

cipta harus diproses secara hukum agar menimbulkan efek jera, sekaligus melindungi konsumen dan musisi dari penyalahgunaan produk ilegal.

Untuk menyadarkan masyarakat dan pemerintah secara luas, maka diperlukan media penyampaian yang tepat. Salah satu media yang dapat menyampaikan sebuah pesan atau informasi adalah film, karena melalui film pesan dapat tersampaikan secara *audio* visual dalam penggambaran sebuah cerita. Seperti menurut Wibowo dkk (2006:196), mengatakan bahwa film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Media yang tepat adalah melalui film, sebab film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat bagi para pekerja seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita.

Film yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah film pendek. Karena dalam film pendek, dari satu topik masalah dapat dipecah menjadi beberapa episode yang dalam tiap episodenya menyampaikan sebuah pesan masalah. Sehingga penonton dapat merangkai dan memahami pesan pada setiap episode untuk mendapatkan pesan inti dari keseluruhan pembuatan film tersebut. Menurut Dennis Adhiswara, CEO Layaria sekaligus produser dan pendiri Komunitas *Webseries* Indonesia, selain bermodal peralatan, hal yang wajib dimiliki seorang kreator serial web adalah minat terhadap satu topik dan keinginan mempelajarinya.

Menurut Ronald Hutasuhut dalam Kompasiana (2017) mengatakan, dibandingkan serial televisi yang memberikan tema cerita membosankan, teknik pengambilan gambar yang monoton, plot cerita yang terlalu rumit dan pada setiap episodenya bisa saja terjadi ketidak sinambungan dengan episode selanjutnya

karena tidak adanya garis besar yang menceritakan keseluruhan dari cerita tersebut, *webseries* memiliki kelebihan dalam beberapa hal, terutama mengeksplorasi ruang ide, apalagi tayangan serial web di Indonesia belum melalui tahap sensor sehingga kreativitas bisa seluas mungkin. Menurut Miller (2008:18), *webseries* adalah seri video yang terbagi dalam beberapa episode dan ditayangkan secara berkala untuk mengisahkan suatu cerita yang utuh. Sebuah *webseries* biasanya berdurasi sekitar 2 hingga 10 menit dan didistribusikan lewat media internet. Zaman sekarang media internet lebih banyak diakses oleh berbagai kalangan di Indonesia. Maka dari itu, dalam pembuatan film ini berbasis *webseries*.

Menurut Cerny (2007:24), *mimic* atau pergerakan dari aktor merupakan bagian penting untuk memberikan *feel* kepada penonton. Untuk mendukung gerakan dalam sebuah film itu diperlukan musik sebagai pendukung untuk meningkatkan *feel* yang ingin disampaikan. Sehingga gerakan dan musik nanti akan disatukan yang gerakannya akan mengikuti *background* musik.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka Tugas Akhir ini mengangkat judul Penciptaan Film Pendek Tentang Pelanggaran Hak Cipta Musik di Indonesia berbasis *Webseries*. Tanggal 9 Maret diperingati sebagai hari musik nasional, karena bertepatan dengan hari lahirnya komponis besar Indonesia Wage Rudolf Supratman. Sehingga, tanggal 9 (sembilan) maret menjadi hari yang tepat untuk menayangkan film pendek tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia berbasis *webseries* ini. *Webseries* dibuat sebanyak 7 (tujuh) episode dengan jadwal tayang yang akan ditayangkan setiap hari selama 1 (satu) minggu dan diakhiri pada hari ke 7 (tujuh) tepat pada tanggal 9 (sembilan) maret tersebut.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan yang telah dijelaskan di atas, maka dirumuskan bagaimana menciptakan film pendek tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia berbasis *webseries*?

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan film pendek ini, maka pembatasan masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penciptaan film pendek tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia
2. Penciptaan film pendek berbasis *webseries*
3. Penciptaan film pendek berbasis *webseries* sebanyak 7 episode

1.4 Tujuan Penciptaan

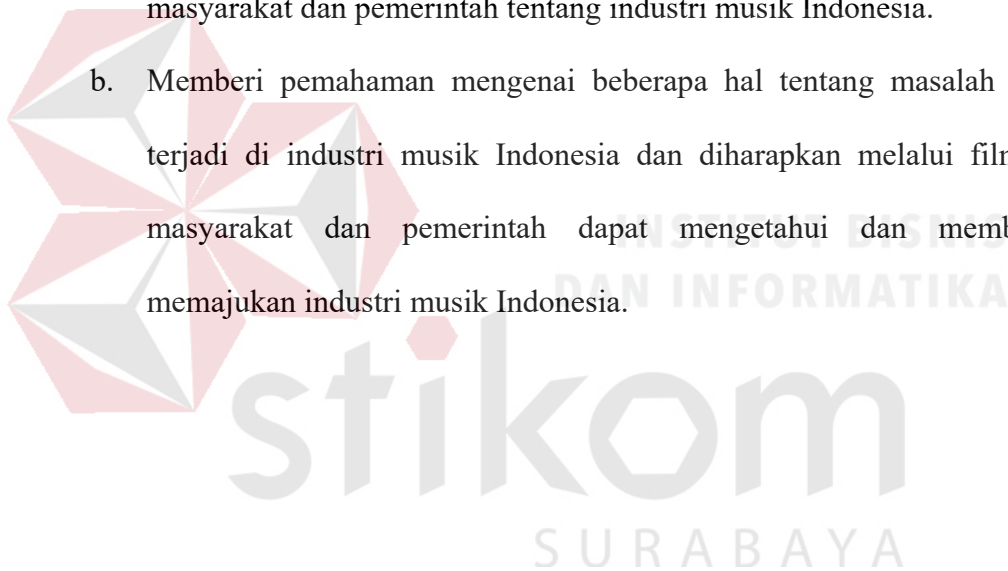
Adapun tujuan yang diharapkan dari penciptaan film pendek ini adalah menghasilkan film pendek tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia berbasis *webseries*.

1.5 Manfaat Penciptaan

Pada pembuatan karya film pendek ini, adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Dapat mengetahui proses pembuatan film pendek
 - b. Meningkatkan kemampuan dalam produksi sebuah film khususnya pembuatan *webseries*

2. Manfaat bagi Lembaga/Kampus
 - a. Diharapkan dapat dijadikan referensi akademis dalam proses pembuatan film pendek tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia
 - b. Diharapkan dapat digunakan sebagai kajian penciptaan film pendek berbasis *webseries*
3. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Diharapkan hasil dari film ini dapat dijadikan sebagai media yang dijadikan sarana informasi yang mampu membuka pandangan masyarakat dan pemerintah tentang industri musik Indonesia.
 - b. Memberi pemahaman mengenai beberapa hal tentang masalah yang terjadi di industri musik Indonesia dan diharapkan melalui film ini masyarakat dan pemerintah dapat mengetahui dan membantu memajukan industri musik Indonesia.



BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film pendek tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia berbasis *webseries*, maka karya film akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Landasan teori yang digunakan antara lain Film, film pendek, fungsi dan peran film, *genre*, tahap pembuatan film, dasar-dasar produksi film, hak kekayaan intelektual, pelanggaran hak cipta, jenis-jenis ciptaan yang dilindungi, *website*, *webseries*, dan koreografi.

2.1 Film

Menurut Effendi (2009: 102), film adalah media untuk merekam gambar yang menggunakan seluloid sebagai bahan dasarnya. Terdiri dari berbagai macam ukuran lebar pita, seperti 16 (enam belas) mm (mili meter) dan 35 (tiga puluh lima) mm (mili meter).

Sedangkan menurut Widagdo & Gora (2007: 1-2), sebuah karya film terdiri dari integrasi jalinan cerita. Jalinan cerita terbentuk dari menyatunya peristiwa atau adegan-*scene*. Adegan terdiri dari beberapa sudut pengambilan gambar-*shot*. Dengan demikian, penggarapan sebuah karya film yang harus diupayakan sesempurna mungkin, ada beberapa *shot* yang biasanya perlu diulang atau diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang baik.

2.2 Film Pendek

Menurut Prakosa (2008: 22), dalam bukunya yang berjudul “Film Pinggiran Antologi Film Pendek, Film Ekperimental, dan film Dokumenter” menjelaskan, Film pendek atau film alternatif adalah film–film yang masa putarnya diluar ketentuan untuk film cerita bioskop, disebutkan bahwa film–film yang mempunyai masa putar dibawah 50 menit (mengacu dari regulasi berbagai festival film pendek internasional hingga tahun 1997).

Dalam pendekatannya, film pendek mempunyai variasi dalam pendekatannya. Karena pendekatan dari film pendek kembali kepada aspirasinya. Film pendek secara umum memberi fenomena pemahaman yang menggetarkan dalam pertumbuhan sinema secara utuh. Baik dalam pertumbuhan film itu sendiri, maupun pada masyarakat penikmatnya.

2.3 Fungsi dan Peran Film

Menurut MCQuil (1987: 91), film sebagai media komunikasi yang memiliki beberapa fungsi dan peran dalam masyarakat, yaitu:

1. Film sebagai sumber pengetahuan yang menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi masyarakat berbagai belahan dunia.
2. Film sebagai sarana sosialisasi dan pewarisan nilai, norma, dan kebudayaan, yang artinya selain sebagai media hiburan secara tidak langsung film dapat berpotensi menularkan nilai-nilai tertentu pada penontonnya.
3. Film seringkali berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan simbol. Melainkan

juga dalam pengertian pengemasan tata cara, mode, gaya hidup dan norma-norma.

4. Film sebagai sarana pemenuhan kebutuhan estetika masyarakat.

Selain itu juga disebutkan secara singkat dalam UU Perfilman Nomor 33 tahun 2009, film memiliki enam fungsi yakni: fungsi budaya, pendidikan, hiburan, informasi, pendorong karya kreatif dan ekonomi.

2.4 Genre

Menurut Pratista (2008: 13), istilah *genre* berasal dari bahasa Perancis yang bermakna bentuk atau tipe. Kata *genre* sendiri mengacu pada istilah biologi yakni, *genus*, sebuah klasifikasi flora dan fauna yang tingkatnya berada di atas *spesies* dan di bawah *family*. *Genus* mengelompokkan beberapa *spesies* yang memiliki kesamaan ciri-ciri fisik tertentu.

Dalam film, *genre* dapat didefinisikan sebagai atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama seperti *setting* isi dan subyek cerita, tema struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta karakter. Fungsi utama *genre* adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. *Genre-genre* besar ini akan dibagi menjadi dua kelompok, yakni *genre* induk primer dan *genre* induk sekunder. Skema *genre* induk primer dan sekunder dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini:

Skema Genre Induk Primer dan Sekunder	
<i>Genre Induk Primer</i>	<i>Genre Induk Sekunder</i>
Aksi	Bencana
Drama	Biografi
Epik Sejarah	Detektif
Fantasi	<i>Film noir</i>
Fiksi-ilmiah	Melodrama
Horor	Olahraga
Komedi	Perjalanan
Kriminal dan Gangster	Roman
Musikal	<i>Superhero</i>
Petualangan	Supernatural
Perang	Spionase
<i>Western</i>	<i>Thriller</i>

Gambar 2. 1 Skema *Genre Induk Primer dan Sekunder*
 Sumber: Buku Himawan Pratista (2008:13)

1. Drama

Film drama bisa jadi merupakan *genre* yang paling diproduksi karena jangkauan ceritanya yang sangat luas. Film-film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Film-film drama umumnya bisa ditonton oleh semua kalangan namun sering kali juga membidik kalangan penonton tertentu seperti keluarga, remaja, dan anak-anak.

2. Musikal

Genre musikal adalah film yang mengkombinasi unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi). Lagu-lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita. Sasaran film musikal lebih ditujukan untuk penonton keluarga, remaja, dan anak-anak.

2.5 Tahap Pembuatan Film

Menurut Javandalasta (2011: 12), dalam bukunya *Lima Hari Mahir Bikin Film*, dalam pembuatan film ada tiga tahapan yang harus dilalui, yakni:

1. Tahap Pra Produksi

Proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti pembuatan jadwal *shooting*, penyusunan *crew*, dan pembuatan naskah.

2. Tahap Produksi

Proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi.

3. Tahap Pasca Produksi

Proses *finishing* sebuah film sampai menjadi film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya.

2.6 Dasar-Dasar Produksi Film

Dalam proses produksi sebuah film tentunya ada beberapa dasar-dasar yang dijadikan acuan dalam pengerjaan film itu sendiri. Menurut Javandalasta dalam bukunya *Lima Hari Mahir Bikin Film*, (2011: 18), Dasar-dasar tersebut meliputi:

1. Penulisan

Writing is one of the most important things you do in college. Menulis adalah salah satu hal paling penting yang kamu lakukan di sekolah. Kemampuan menulis yang baik memegang peranan yang penting dalam kesuksesan, baik itu menulis laporan, proposal atau tugas di sekolah.

2. Penyutradaraan

Kemampuan seorang sutradara yang baik adalah hasil pengalaman dan bakat yang tidak mungkin diuraikan.

3. Sinematografi

Orang yang bertanggung jawab semua aspek Visual dalam pembuatan sebuah film. Sinematografer adalah juga kepala bagian departemen kamera, departemen pencahayaan dan Grip Departement. Kata Sinematogrefer sering juga disebut sebagai *Director of Photography* atau disingkat menjadi DoP.

4. Tata Suara

Suatu teknik pengaturan peralatan suara pada suatu acara pertunjukan, dan rekaman. Tata suara memainkan peranan penting dalam suatu pertunjukan langsung maupun tidak langsung (film) dan menjadi satu bagian tak terpisahkan dari tata panggung dan bahkan acara pertunjukan itu sendiri.

5. *Editing*

Proses menggerakkan dan menata video *shot* atau hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat. Secara umum pekerjaan *editing* adalah berkaitan dengan proses pasca produksi, seperti *titling*, *colour correction*, *sound mixing*, dan lain sebagainya.

2.7 Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

Menurut Purba, Saleh & Krisnawati (2005:12), Hak Kekayaan Intelektual disingkat dengan HKI yang merupakan terjemahan dari *Intellectual Property Rights* atau yang disingkat dengan IPR dapat kita artikan sebagai hak atas

kekayaan yang timbul karena kemampuan intelektual manusia. Menurut Sudikno Mertokusumo dalam Ekasanti (2012:4), mendefinisikan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak milik yang bersifat kebendaan yang objeknya adalah hasil pemikiran manusia yang bisa satu pendapat tanda, penemuan.

Sedangkan menurut Saidin (1995:43), Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak eksklusif yang diberikan kepada seseorang atau sekelompok orang atas karya ciptanya. Jika dilihat lebih rinci Hak Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan bagian dari benda, yaitu benda tidak berwujud (benda imateril).

2.8 Pelanggaran Hak Cipta Lagu

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Pasal 2 Ayat (1) Tentang Hak Cipta (2002:4) dan penjelasannya, perbuatan-perbuatan yang tergolong pelanggaran hak cipta lagu adalah, antara lain:

- a. Perbuatan tanpa izin mengumumkan Ciptaan lagu:
 1. Menyanyikan dan mempertunjukkan lagu di depan umum (seperti dalam konser, pesta-pesta, bar, kafe dan pertunjukan musik hidup lainnya);
 2. Memperdengarkan lagu kepada umum (memutar rekaman lagu yang ditujukan untuk umum, misalnya di diskotek, karaoke, taman hiburan, kantor-kantor, mal, plaza, stasiun angkutan umum, alat angkutan umum, dan lain-lain);
 3. Menyiarkan lagu kepada umum (radio dan televisi yang menyiarkan acara pertunjukan musik/lagu atau menyiarkan rekaman lagu);

4. Mengedarkan lagu kepada umum (mengedarkan lagu yang sudah direkam dalam kaset, CD, dan lain-lain atau mengedarkan syair dan notasi lagu yang dicetak/diterbitkan atau mengedarkan syair dan notasi lagu yang dicetak/diterbitkan atau mengedarkan melalui internet, mengedarkan bagian lagu sebagai nada dering telepon, dan sebagainya);
 5. Menyebarkan lagu kepada umum (sama dengan mengedarkan); dan
 6. Menjual lagu (sifatnya sama dengan mengedarkan, tetapi lebih ditekankan untuk memperoleh pembayaran dari orang yang mendapatkan lagu tersebut).
- b. Perbuatan tanpa izin memperbanyak Ciptaan lagu:
1. Merekam lagu (dengan maksud untuk direproduksi);
 2. Menggandakan atau mereproduksi lagu secara mekanik atau secara tertulis/cetak (misalnya memperbanyak kaset atau CD lagu atau mencetak dalam jumlah banyak lagu secara tertulis atau yang berupa syair dan notasi);
 3. Mengadaptasi atau mengalihwujudkan lagu (misalnya dari lagu pop menjadi lagu dangdut);
 4. Mengaransemen lagu (membuat aransemen lagu);
 5. Menerjemahkan lagu (menerjemahkan syair lagu dari bahasa tertentu ke bahasa lainnya).

1.9 Jenis-Jenis Ciptaan yang Dilindungi

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.28 Pasal 40 ayat 1 Tentang Hak Cipta (2014:13-14), jenis-jenis ciptaan yang dilindungi yaitu:

1. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya.
2. Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya.
3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan.
4. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks.
5. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomime.
6. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase.
7. Karya seni terapan.
8. Karya arsitektur.
9. Peta.
10. Karya seni batik atau seni motif lain.
11. Karya fotografi dan potret.
12. Karya sinematografi.
13. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransem, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi.
14. Terjemahan, adaptasi, aransem, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional.
15. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya.
16. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli.
17. Permainan video; dan Program Komputer.

2.10 Musik

Menurut Banoe (2003: 288), Musik berasal dari kata muse atau merupakan salah satu dewa dalam mitologi Yunani kuno bagi cabang seni dan ilmu atau dewa seni sebagai ilmu pengetahuan. Selain itu, seni musik merupakan cabang seni yang menjelaskan serta menetapkan beragam suara ke dalam pola-pola yang bisa dipahami atau dimengerti oleh manusia.

Menurut kbbi.web.id musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan 2 (dua) nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu); <https://kbbi.web.id/musik> (23 oktober 2017, 02.33).

Pengertian seni musik adalah suatu yang membuahkan hasil karya seni, berupa bunyi berbentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan fikiran serta perasaan penciptanya lewat unsur-unsur pokok musik, yakni irama, melodi, harmoni, serta bentuk atau susunan lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. (jamalus, 1998:1).

2.11 Website

Menurut Dipanegara (2011 : 1), *website* adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis lainnya. Sebuah *website* biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server *web* yang dapat diakses melalui jaringan internet,

ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL.

Sedangkan menurut Andi (2002 : 504), *website* adalah halaman dalam sebuah *web*, umumnya memuat dokumen HTML (*Hyper Text Mark-Up Language*) dan dapat berisi sejumlah foto atau gambar grafis, musik, teks, bahkan gambar bergerak.

Menurut Kriyantono (2008 : 253-254), *website* merupakan fasilitas paling populer karena menawarkan alamat-alamat lain di internet secara langsung melalui link-link yang telah disediakan. *Web* dapat dikunjungi oleh siapa saja dengan program *browser* dan dengan menyambungkan komputer pada internet.

Rachmat Kriyantono menyatakan, terdapat empat keunggulan perusahaan memiliki alamat *web*, yaitu:

1. Lebih berorientasi konsumen dan responsif
2. Lebih informatif
3. Lebih canggih dan berteknologi tinggi
4. Lebih dekat dengan pasar intelektual dan kaum muda

2.12 *Webseries*

Menurut Miller (2008 : 43-44) dari sisi teknik bercerita, *webseries* dapat dikatakan berbeda dari cerita di- kembangkan untuk media lain, terutama TV. Perbedaannya ada pada inovasi narasi yang partisipatif dan menggunakan berbagai teknologi berbasis web dalam mengembangkan konsep *story-line*. Diantara pembuat *webseries*, mengaburkan realitas dan fiksi dengan cara yang

menarik, adalah cara memberikan alternatif tontonan yang baru dan unik bagi penonton.

Beberapa perbedaan *webseries* dengan media lainnya adalah:

1. Distribusi internasional

Melalui jaringan internet dan tersedianya media sosial berbasis video memungkinkan pembuat *webseries* melakukan distribusi secara mandiri dan menjangkau penonton dari seluruh dunia dengan biaya yang relatif murah. Selain itu pemanfaatan konsep transmedia juga dapat mengoptimalkan distribusinya.

2. Penonton yang terlibat aktif

Dengan memanfaatkan media sosial sebagai jaringan distribusi, konsep transmedia memungkinkan promosi dalam beragam platform digital. Pembuat *webseries* memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan penonton, mendapatkan *feedback* seketika itu juga, bahkan melibatkan penonton untuk produksi episode berikutnya.

3. *Storytelling* yang berkelanjutan

Format serial memberikan keleluasaan bagi pembuat *webseries* untuk mengembangkan materi videonya, baik dalam penambahan jumlah episode maupun pengembangan materi dalam alternatif format yang lain, misalnya program TV atau *movie*.

4. Peluang pendanaan

Webseries yang memiliki jumlah penonton yang besar memberi peluang bagi pembuatnya untuk mendapatkan pola pendanaan dari pihak ketiga,

mulai dari sponsorship, kerjasama iklan, atau pendanaan dari *production house* atau stasiun TV.

5. Tidak adanya aturan baku

Pembuat *webseries* mendapat otoritas yang sangat besar dalam berkreasi. Hal ini dimungkinkan karena pembuat adalah pemilik dan penentu dalam segala hal menyangkut *webseries* yang diproduksinya. *Webseries* adalah media yang sedang berkembang dan terus berubah, merupakan industri baru dengan panduan yang terbatas dan aturan yang minim.

Menurut jurnal Iqbal Alfajri (2014: 32-33) *webseries* di Indonesia mulai berkembang sejak tahun 2012 dengan berdirinya Komunitas *Webseries* Indonesia (KWSI). KWSI adalah sebuah wadah bagi para kreator video online di Indonesia yang terdiri atas pembuat film pendek, musisi, vlogger (video blogger), dan lain-lain. Beberapa pendiri KWSI adalah Dennis Adishwara yang berprofesi sebagai pembuat film dan aktor, Camelia Jonathan seorang musisi, dan Bonni Rambatan seorang pembuat *webseries*.

KWSI aktif sebagai forum di Facebook, dan secara rutin mengadakan acara pertemuan dengan anggotanya di berbagai kota. KWSI melihat besarnya potensi *webseries* ini dapat menjadi penyeimbang untuk industri pertelevisian nasional, selayaknya scene musik indie menjadi penyeimbang scene industri musik, ataupun film indie sebagai penyeimbang industri film nasional.

2.13 Koreografi

Menurut Cerny (2007: 27), pada buku ini menjelaskan *mimic* atau pergerakan dari aktor merupakan bagian penting untuk memberikan *feel* kepada penonton.

Untuk mendukung gerakan dalam sebuah film itu diperlukan musik sebagai pendukung untuk meningkatkan *feel* yang ingin disampaikan. Sehingga gerakan dan musik nanti akan disatukan yang gerakannya akan mengikuti *background* musik.

Sedangkan menurut Stephanie Jordan (2002: 30), menambahkan koreografi beralih ke tahap baru yang sulit namun perlu dalam perkembangannya, membuat bentuk transisi "menari dengan iringan musik" menjadi "tarian musik". Hal ini tidak berbeda dengan "menari dengan iringan musik", namun sebagai hasil penyempurnaan musik, koreografi telah beralih ke latar belakang.



BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN

3.1 Metodologi Penciptaan

Dalam pembuatan film Tugas Akhir ini, metode penciptaan yang digunakan ialah menggunakan metode kualitatif, metode kualitatif digunakan untuk menganalisa permasalahan yang ada pada industri musik di Indonesia. Dalam metode ini penulis mengumpulkan data yang berkaitan dengan film pendek, pelanggaran hak cipta musik di Indonesia, *webseries*, dan Koreografi.

Melalui metode kualitatif ini akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan Film Pendek, pelanggaran hak cipta musik di Indonesia, *webseries*, dan Koreografi. Secara garis besar terdapat empat teknik memperoleh data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara, observasi, serta studi eksisting. Dalam Tugas Akhir ini penelitian dilakukan melalui studi literatur, observasi dan wawancara. Setelah semua data didapatkan maka dicarilah kesamaan dari data yang diperoleh sehingga menghasilkan *keyword*. *Keyword-keyword* yang telah dikumpulkan di kesinambungkan dengan yang lain sehingga mendapatkan satu *keyword* yang dijadikan konsep dasar pada pembuatan film pendek.

3.2 Objek Penelitian

Dalam tahap ini dijelaskan objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam pembuatan Tugas Akhir. Objek yang akan diteliti adalah Film Pendek dengan fokus data yang dicari adalah definisi dari film pendek tersebut, pelanggaran hak

cipta, *webseries* dengan fokus data yang akan dicari yaitu definisi dari *webseries* tersebut, dan koreografi dengan fokus koreografi untuk mendukung pembuatan film.

3.3 Lokasi

Tempat yang dituju untuk melakukan penelitian ini mencakup wilayah kota besar di Jawa Timur yaitu Surabaya. Kota Surabaya dipilih sebagai lokasi penelitian dikarenakan mewakili kota besar yang banyak teridentifikasi pertumbuhan dan perkembangan musik bajakan.

3.4 Sumber Data

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini dibutuhkan data-data, karena data sangatlah penting agar laporan akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Sumber data tentang film pendek dikumpulkan menggunakan studi literatur pada buku "*Film Pinggiran*", Prakosa (2008) dan buku "*Bikin Film Indie Itu Mudah*", Widagdo & Gora (2007) dan wawancara kepada "Lookout Pictures Indonesia" yaitu salah satu *production house* di Yogyakarta. Sumber data tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia, menggunakan studi literatur pada buku "*Hak Kekayaan Intelektual (intellectual property rights)*" karangan Agus Chandra Suratmaja (2010) serta "*Brand Gardener: Edisi Khusus Tumbuh Berkembang*" karangan Handoko Hendroyono (2013) dan wawancara pada Bapak Isfan Hari sebagai pengamat musik dan sebagai dosen musik di Unesa (Universitas Negeri Surabaya), serta observasi pada salah satu pusat perbelanjaan yang ada di Surabaya. Pengumpulan data tentang *webseries* juga dilakukan menggunakan studi literatur yang didapat dari "*Digital Storytelling*", Miller (2008) serta buku "*Web TV Series: How to make and market*

them” karangan Dan William (2012) dan wawancara pada Komunitas *Webseries* Indonesia (KWSI). Pengumpulan data tentang koreografi juga dilakukan menggunakan studi literatur yang didapat dari buku buku “*Choreography: a basic approach using improvisation*”, Cerny (2007) serta buku “*Writings on Ballet and Music*” karangan Stephanie Jordan (2002) dan wawancara pada Sekar Alit Santya Putri sebagai koreografer dari pertunjukan “Ex-Dolly”.

3.5 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data Tugas Akhir ini dilakukan agar pada saat proses analisis data tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang akan dicapai. Teknik pengumpulan data diperoleh secara kualitatif. Dilakukan dengan cara membagi data menjadi 4 (empat) bagian berdasarkan latar belakang yang telah disusun, keempat bagiannya yaitu Film Pendek, pelanggaran hak cipta Musik di Indonesia, Koreografi, dan *Webseries*. Data yang telah dipisah tadi akan dibahas lebih detail melalui studi literatur, wawancara, serta observasi. Setelah semua selesai maka akan muncul *keyword* pada setiap bahasan ketiga poin. *Keyword* yang telah ada akan masuk ke proses analisa lebih lanjut untuk menemukan *keyword* utama. Kemudian setelah ditemukan *keyword* utama, maka dapat dibuat konsep perancangan yang akan diimplementasikan dalam Tugas Akhir ini.

3.5.1 Film Pendek

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada film. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

1. Studi Literatur

Studi literatur dalam pembahasan mengenai film merujuk pada tiga buku yaitu buku "*Film Pinggiran*", Prakosa Gotot (2008), serta "*Bikin Film Indie Itu Mudah*", Widagdo & Gora (2007). Prakosa Gotot dalam bukunya "*Film Pinggiran*" menjelaskan bahwa film pendek adalah media gambar yang bisa dipakai untuk mengungkapkan berbagai rasa dari para pembuatnya. Dalam segi cerita, memiliki bahasa yang jauh berbeda dengan cerita film panjang. Baik mempergunakan tanda-tanda yang essensial, atau simbol-simbol yang secara tidak langsung bisa menggambarkan suatu keadaan atau cerita. Sedangkan menurut Widagdo & Gora dalam bukunya "*Bikin Film Indie Itu Mudah*" dalam sebuah karya film, cerita disampaikan dengan media bahasa, gambar, dan suara. Disadari atau tidak, kita mendikte penonton untuk meyakini imajinasi film yang dikemas dalam bahasa filmis tersebut, yang tentu saja membutuhkan waktu lama. Dari kedua hal tersebut yang terpenting adalah metode atau cara penyampaian cerita yang harus menarik dan menimbulkan *interest audience* untuk mengikuti cerita hingga usai.

Berdasarkan dari kedua buku, dapat disimpulkan bahwa film pendek adalah media untuk menyampaikan berbagai rasa dari pembuat film yang diceritakan dengan menarik seperti menghadirkan simbol yang menjelaskan masalah dari film tersebut.

Keyword: Media, Simbol, dan Rasa.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada ke 2 pemilik *Production House* Lookout Pictures Indonesia dan akan menarik sebuah kesimpulan dari kedua pendapat tersebut

agar memperoleh hasil yang *valid*. Pertama wawancara dilakukan pada Riyanto Tan Ageraha dari hasil wawancara beliau mengemukakan bahwa Film pendek merupakan media yang digunakan oleh seorang sutradara untuk menyampaikan perasaannya terhadap sebuah masalah yang dikemas dalam sebuah cerita. Wawancara dilanjutkan pada Khusnul Khitam menambahkan bahwa film pendek memiliki kekuatan pada penyampaian cerita, dimana penonton diajak untuk merasakan masalah atau konflik yang dihadirkan sutradara dalam sebuah film.

Dari kedua sumber yang didapat dapat disimpulkan bahwa film pendek adalah media penyampaian perasaan terhadap sebuah masalah yang dikemas dalam rangkaian cerita untuk mengajak penonton merasakan masalah atau konflik yang dihadirkan.

Keyword: Simbol, Merasakan, dan Masalah

3.5.2 Pelanggaran Hak Cipta Musik Di Indonesia

Pada tahapan ini, pengumpulan data terarah pada masalah pelanggaran hak cipta musik di Indonesia. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini.

1. Studi literatur

Pada studi literatur ini dicari data mengenai pelanggaran hak cipta musik di Indonesia, melalui buku "*Hak Kekayaan Intelektual (intellectual property rights)*" karangan Agus Chandra Suratmaja (2010) serta "*Brand Gardener: Edisi Khusus Tumbuh Berkembang*" karangan Handoko Hendroyono (2013). Dalam buku "*Hak Kekayaan Intelektual (intellectual property rights)*"

menjelaskan maraknya pelanggaran hak cipta musik di Indonesia tidak terlepas dari banyaknya layanan berbagi file gratis di internet. Selain itu banyaknya pelanggaran hak cipta musik pun karena kurang fahamnya masyarakat terhadap berbagai jenis lisensi dalam musik itu sendiri. Dan selanjutnya buku “*Brand Gardener: Edisi Khusus Tumbuh Berkembang*” karangan Handoko Hendroyono (2013) menambahkan masalah pelanggaran hak cipta musik yang masih menjadi lingkaran setan, malah semakin menghebat dan naik kelas berhubung kini pembajakan online (*illegal downloading*) semakin menjadi tren di tanah air. .

Berdasarkan dari kedua studi literatur tersebut, penulis menyimpulkan bahwa pembajakan musik di Indonesia adalah masalah yang marak dan masih berkembang di internet dengan adanya layanan berbagi file gratis yang dapat didownload secara illegal.

Keyword: Illegal, Online, Kriminal

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Isfanhari sebagai pencipta musik keroncong dan sebagai dosen musik pada Universitas Negeri Surabaya. Dari hasil wawancara beliau mengatakan pelanggaran hak cipta musik di Indonesia terjadi karena ketidak tegasan pemerintah dalam mengatasi masalah pelanggaran hak cipta. Sehingga berdampak pada maraknya penjual kaset musik bajakan yang dengan bebas berjualan. Ditambah lagi dengan adanya internet layanan berbagi file gratis dengan mudah tersebar.

Keyword: Pembajak, illegal, criminal

3. Observasi

untuk mengetahui lebih dalam masalah pelanggaran hak cipta musik di Indonesia maka penulis melakukan observasi dengan mengunjungi sebuah pusat perbelanjaan dan mencari sebuah toko yang menjual kaset musik bajakan. Hasil dari observasi tersebut didapatkan bahwa para penjual kaset musik ini memajang barang dagang mereka dengan bebas dan jelas, tanpa sedikitpun rasa takut akan hukuman tentang pelanggaran hak cipta yang akan menjerat mereka. Toko penjual kaset musik bajakan dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3. 1 Toko Penjual Kaset Musik Bajakan
Sumber: Olahan Penulis (2017)

Keyword: pembajak, illegal, kriminal

3.5.3 *Webseries*

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan pada fokus bahasan *webseries*. Untuk memperoleh data dari literatur dilakukan terhadap buku “*Digital Storytelling*”, Miller (2008) serta buku “*Web TV Series: How to make and market them*” karangan Dan William (2012). Data wawancara akan didapat dengan mewawancarai Camelia Jonathan yang menjadi salah satu pengelola Komunitas *Webseries* Indonesia (KWSI).

1. Studi Literatur

Buku pertama yang dijadikan literatur kajian dalam Tugas Akhir tentang *webseries* ini adalah buku “*Digital Storytelling*”, karangan Miller. Pada buku ini menjelaskan *webseries* memiliki inovasi narasi yang partisipatif dan menggunakan berbagai teknologi berbasis web dalam mengembangkan konsep *storyline*. Diantara pembuat *webseries*, mengaburkan realitas dan fiksi dengan cara yang menarik adalah cara memberikan alternatif tontonan yang baru dan unik bagi penonton. Sedangkan dalam buku Dan William yang berjudul “*Web TV Series: How to make and market them*” menambahkan dengan membuat cerita selama beberapa episode berturut turut memungkinkan pencipta *webseries* mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan konsep cerita. Skrip untuk serial pertunjukan memungkinkan penulis untuk memperluas cerita mereka.

Berdasarkan dari kedua buku, penulis menyimpulkan bahwa *webseries*, merupakan tontonan alternatif berbasis web yang akan digunakan untuk mengembangkan konsep cerita. Konsep cerita sangat penting dalam *webseries*.

Keyword: modern, cerita, rangkaian

2. Wawancara

Pada wawancara dengan Camelia Jonathan yang merupakan salah satu pengelola Komunitas *Webseries* Indonesia (KWSI) menjelaskan *webseries* adalah sebuah tayangan video yang rilis rutin di internet. *Webseries* sebuah media baru untuk menyajikan tontonan yang unik. Dengan basis web para pembuat *webseries* dapat mengembangkan cerita yang mereka inginkan dengan bebas.

Keyword: rangkaian, tayangan, cerita.

3.5.4 Koreografi

Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan pada fokus bahasan koreografi. Untuk memperoleh data dari literatur dilakukan terhadap buku “*Choreography: a basic approach using improvisation*”, Cerny (2007) serta buku “*Writings on Ballet and Music*” karangan Stephanie Jordan (2002). Data wawancara akan didapat dengan mewawancarai Sekar Alit Santya Putri sebagai koreografer dari pertunjukan “Ex-Dolly”

1. Studi Literatur

Buku pertama yang dijadikan literatur kajian dalam Tugas Akhir tentang koreografi ini adalah buku ku “*Choreography: a basic approach using improvisation*”, Cerny (2007). Pada buku ini menjelaskan mimik atau pergerakan dari aktor merupakan bagian penting untuk memberikan *feel* kepada penonton. Untuk mendukung gerakan dalam sebuah film itu diperlukan musik sebagai pendukung untuk meningkatkan *feel* yang ingin disampaikan. Sehingga gerakan dan musik nanti akan disatukan yang gerkannya akan mengikuti *background* musik. Sedangkan dalam buku “*Writings on Ballet and Music*” karangan Stephanie Jordan (2002) menambahkan koreografi beralih ke tahap baru yang sulit namun perlu dalam perkembangannya, membuat bentuk transisi "menari dengan iringan musik" menjadi "tarian musik." Hal ini tidak berbeda dengan "menari dengan iringan musik", namun sebagai hasil penyempurnaan musik, koreografi telah beralih ke latar belakang.

Berdasarkan dari kedua buku, penulis menyimpulkan bahwa koreografi, merupakan gerakan yang dikembangkan atau dibentuk yang nantinya gerakan

tersebut akan digabungkan dengan musik sehingga gerakan dan musik tersebut selaras.

Keyword: Gerakan, Musik, Tarian

2. Wawancara

Pada wawancara dengan Sal Murgiyanto yang merupakan salah satu kritikus tari Indonesia menjelaskan koreografi adalah proses pemilihan dan pengaturan gerakan-gerakan menjadi sebuah tarian dan di dalamnya terdapat laku kreatif. Koreografi adalah melatih daya kreatif seseorang untuk diungkapkan dalam penyusunan tari.

Keyword: Gerakan, Tarian, Kreatifitas

3.6 Teknik Analisis Data

Berdasarkan setelah melakukan pengumpulan data kemudian proses selanjutnya adalah analisis data, data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut darimana data itu didapat. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data dalam bentuk tabel.

Dari pembahasan Film Pendek diperoleh *keyword* simbol dan rasa yang diperoleh dari mencocokkan hasil studi literatur yaitu; Media, Simbol, dan Rasa, dengan hasil wawancara yang mendapatkan kata; Simbol, Merasakan, dan Masalah. Dari pembahasan pelanggaran hak cipta Musik di Indonesia didapatkan *keyword* kriminal, pembajak, dan illegal yang diperoleh dari mencocokkan hasil studi literatur yaitu; kriminal, illegal, dan online dengan hasil wawancara yaitu; Pembajak, illegal, dan kriminal juga mencocokkan dengan hasil obeservasi yang mendapatkan kata;

Pembajak, illegal, dan kriminal. Dari pembahasan *webseries* didapatkan *keyword* cerita dan rangkaian yang diperoleh dari mencocokkan hasil studi literatur yaitu; modern, cerita, dan merangkai, dengan hasil wawancara yang mendapatkan kata; rangkaian, tayangan, dan cerita. Dari wawancara, studi literatur dan observasi yang telah dilakukan maka diperoleh *keyword-keyword*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3. 1 Detail *Keyword*

Film Pendek			
Studi Literatur	Observasi	Wawancara	Keyword
Simbol		Simbol	Simbol
Rasa		Merasakan	Rasa
Media		Masalah	
Pelanggaran Hak Cipta Musik di Indonesia			
Studi Literatur	Observasi	Wawancara	Keyword
Kriminal	Kriminal	Kriminal	Kriminal
Illegal	Pembajak	Pembajak	Pembajak
Online	Illegal	Illegal	Illegal
Webseries			
Studi Literatur	Observasi	Wawancara	Keyboard
Cerita		Cerita	Cerita
Merangkai		Rangkaian	Rangkaian
Modern		Tayangan	
Koreografi			
Studi Literatur	Observasi	Wawancara	Keyword
Gerakan		Gerakan	Gerakan
Musik		Tarian	Tarian
Tarian		Kreatifitas	

Sumber : Olahan Penulis (2018)

Dari tabel diatas menjelaskan secara detail *keyword-keyword* yang didapat dari penulis melalui proses-proses yang telah dilakukan. Dari Film Pendek didapatkan *keyword* Simbol dan Rasa, pada pelanggaran hak cipta Musik di Indoneisa

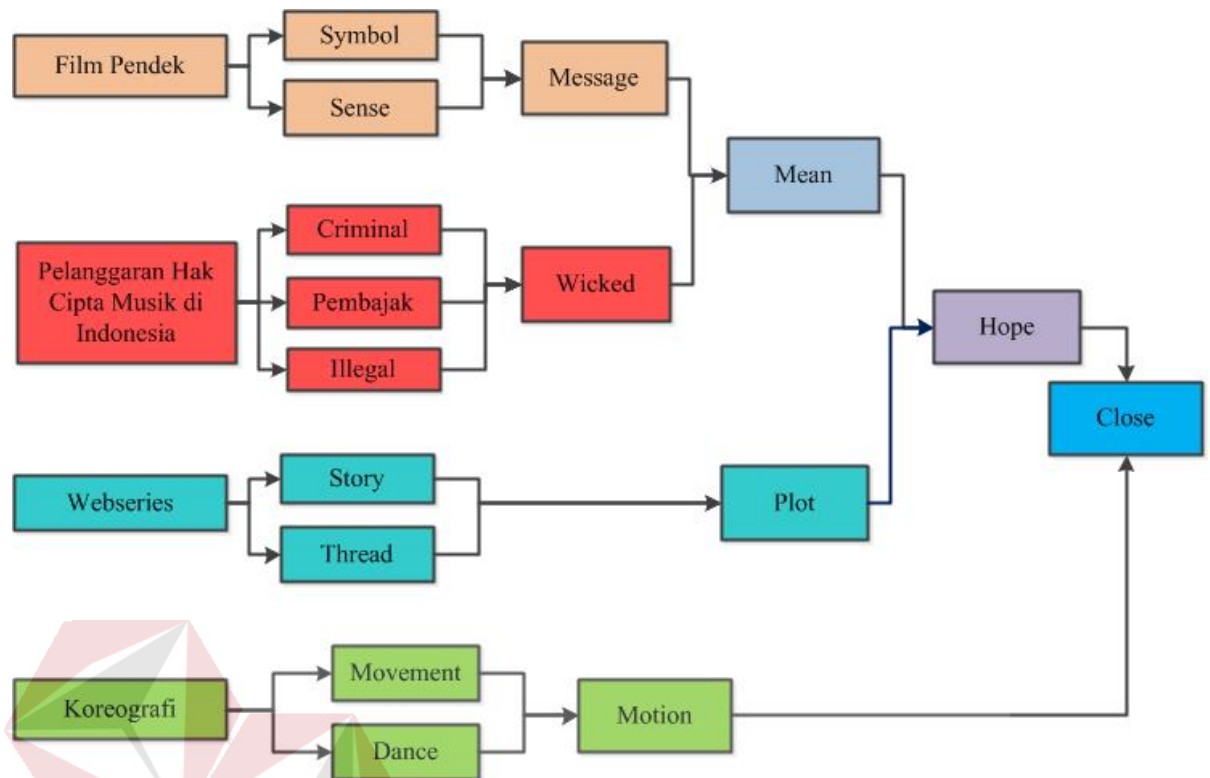
didapatkan *keyword* Kriminal, Pembajak dan Illegal, pada *Webseries* didapatkan Cerita dan Rangkaian, sedangkan pada Koreografi didapatkan Gerakan dan Tarian, (Lihat tabel 3.1).

3.7 Menyajikan Data

Berdasarkan dari data yang telah diperoleh melalui *literature*, observasi dan wawancara maka data akan disajikan dalam bentuk *keyword* utama untuk mempermudah mengklasifikasikan hasil Tugas Akhir ini serta akan mempermudah dalam menentukan konsep. Pada tahap awal dilakukan analisa *keyword* untuk menemukan hanya satu *keyword* dari satu pembahasan. Satu *keyword* ini ditamukan dengan cara mencari sinonim dari suatu kata dan menghubungkan yang satu dengan yang lainnya hingga menemukan satu arti kata yang sama.

Keyword yang didapat akan digunakan sebagai dasar dari rancangan dan konsep pembuatan tugas akhir ini agar sesuai dengan tema Pelanggaran Hak Cipta Musik di Indonesia Berbasis *Webseries*.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.2 dibawah ini.

Gambar 3. 2 *Keyword*

Sumber: Olahan Penulis (2018)

3.8 Deskripsi *Keyword*

Keempat *keyword* ini kesimpulan dari hasil analisis data Film Pendek, Pelanggaran hak cipta Musik di Indonesia, *Webseries* dan Koreografi, dapat disimpulkan menjadi *keyword* akhir yaitu *Close*. Menurut <http://www.oxforddictionaries.com> arti dari *Close* adalah: Dekat. Dari kata *Close* di dapatkan makna kedekatan atau kelekatan yaitu bentuk suatu hubungan emosional atau hubungan yang bersifat efektif antara satu dengan lainnya yang mempunyai arti khusus, hubungan yang dibina bersifat timbal balik, bertahan cukup lama dan memberikan rasa aman dan nyaman.

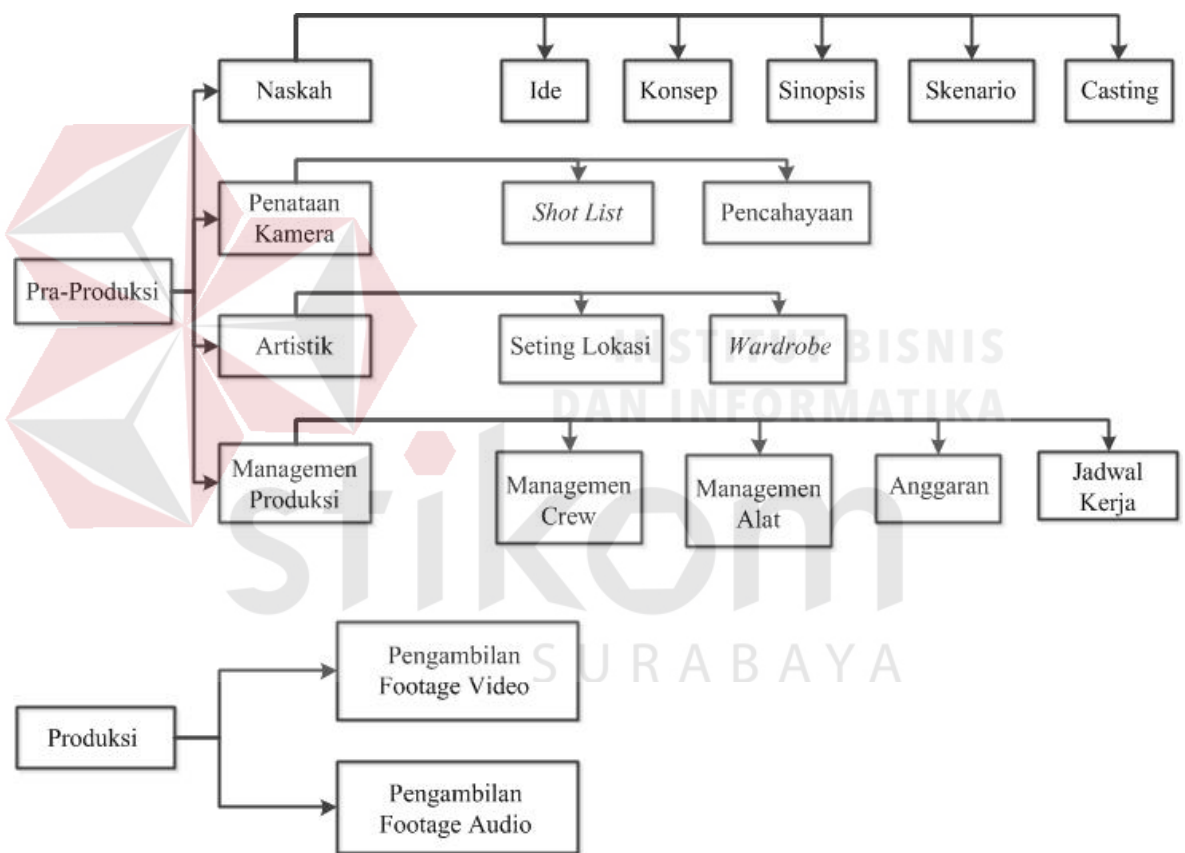
Setelah melakukan analisa dan mengerucutkan *keyword-keyword* yang ada maka dipilih kata *Close* sebagai kata kunci dari tugas akhir ini. Kata *close* akan dijadikan acuan sebagai jalannya membuat cerita dalam pembuatan film tugas akhir ini, dan ketika dalam pembuatan film ini akan diberikan kesan warna hangat sebagai bentuk gambaran dari kedekatan.



BAB IV

PERANCANGAN KARYA

Pada bab IV ini menjelaskan tentang konsep dan pokok pikiran dalam film pendek berbasis *webseries* yang akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat. Bagan Perancangan Karya dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4. 1 Bagan Perancangan Karya

Sumber: Olahan Penulis (2018)

4.1 Pra Produksi

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

4.1.1 Naskah

1. Ide

Ide dalam pembuatan tugas akhir ini tentang masalah yang terjadi pada industri musik di Indonesia yaitu pelanggaran hak cipta musik. Pelanggaran hak cipta musik banyak dilakukan karena tingkat pengetahuan masyarakat tentang hak cipta masih kurang. Dampak pelanggaran hak cipta musik ini sangat merugikan musisi dan industri musik di Indonesia. Dengan dibuatnya film pendek ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang dampak dari pelanggaran hak cipta dan menjadi sarana sosialisasi tentang hak cipta.

2. Konsep

Konsep dalam pembuatan film pendek Tugas Akhir ini berbasis *webseries*, dimana film akan diputar secara berkala. Dalam setiap episodenya akan menghadirkan masalah tentang pelanggaran hak cipta musik berbasis *webseries* ini akan lebih mendekati ke masyarakat dan akan lebih memudahkan dalam memahami masalah yang akan dihadirkan.

3. Sinopsis

Dalam tahap ini, penulis memiliki beberapa ide cerita yang akan dipilih sesuai dengan kategori yang telah di tentukan. Dari ketiga ide cerita ini dapat dilihat pada sinopsis yang telah penulis rangkum dibawah ini.

a. Sinopsis 1

Sebuah persahabatan Erik dan Gerry yang begitu erat diuji dengan adanya konflik yang mengakibatkan retaknya persahabatan mereka. Erik seorang komposer musik menciptakan sebuah lagu yang tanpa sepengetahuannya diberikan kepada produser musik oleh Gerry yang berniat untuk membuat Erik terkenal. Namun konflik pun terjadi saat produser musik membohongi Gerry dan mengambil lagu ciptaan Erik.

b. Sinopsis 2

Sebuah band yang bernama Redwine sedang memulai debut karirnya dengan sebuah *single* lagu harus menghadapi masalah pelanggaran hak cipta. *Single* yang baru akan dirilis tiba-tiba tersebar dibawakan oleh Theory band yang sudah terkenal. Theory band mendapatkan lagu tersebut dari tempat band Redwine merekam singlenya. Konflik antara Redwine, Theory band dan pihak rekaman pun terjadi.

c. Sinopsis 3

Thalia seorang yang mendedikasikan diri untuk musik. Jo, pemain gitar dan menjadi pasangan duet Thalia. Thalia dan Jo selalu bersama-sama dalam bermusik. Perjalanan mereka dalam bermusik tidak selalu mulus, Lala teman dekat Thalia dan Jo yang sama-sama mencintai musik, menyanyi sebagai solo karir, membawa Thalia dan Jo ke dalam masalah pelanggaran hak cipta yang harus mereka hadapi. Konflik pun terjadi, mereka berusaha menghubungi Lala dan berusaha untuk mengambil kembali lagu ciptaan mereka yang sudah susah payah mereka buat.

Untuk lebih detailnya dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini.

Table 4. 1 Alternatif Sinopsis

No.	Kategori	Alternatif 1	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Mencerminkan kedekatan	✓		✓
2.	Mudah di pahami		✓	✓
3.	Mudah di ingat		✓	✓
4.	Sesuai dengan <i>webseries</i>	✓	✓	✓
5.	Sesuai dengan segmentasi			✓
Total		2	3	5

Sumber: Olahan Penulis (2018)

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa ide cerita yang paling sesuai dengan konsep yang penulis harapkan adalah sinopsis 3 (Tiga).

4. Skenario

Skenario dibuat agar dalam pembuatan film pendek tidak terjadi tumpang tindih antara yang akan diambil, maupun dalam proses *editing* sebuah film. Contoh skenario Tugas Akhir penulis dapat dilihat melalui gambar 4.2 dibawah ini.

EPISODE 1

1. INT - KAMAR THALIA - SORE

CAST. THALIA

Thalia sedang menulis nulis dibuku catetannya, menulis beberapa ide lirik yang ada dikepalanya sambil mendengarkan musik. Terlihat foto thalia bersama beberapa orang. Dia melihat hpnya mengecek jam dan dia pun bergegas siap siap ketempat latihan.

(V.O. THALIA)

"namaku Putri Thalia Aluna. Aku biasa dipanggil iyak. Umurku 22 tahun. Bermusik bagian dari kehidupanku. Dari kata membuatku berpikir, dari musik membuatku merasa dan dari lagu aku dapat merubah duniaku. Bermusik menjadi pilihanku. Dan dengan dia aku dapat mengekspresikan apa yang mulut tidak bisa katakan. Dia pasangan duetku. Jo namanya. Dia pemain gitar. Dan... yak! ini orangnya. Selalu saja telat dateng latihan."

2. INT - STUDIO - NIGHT

CAST. THALIA, JO

Sampai di studio thalia menunggu jo datang sambil dengerin musik. Sambil senyum senyum jo dateng dan duduk di sebelah thalia. Mengeluarkan gitar bersiap siap latihan untuk penampilan mereka di cafe besok.

(JO)

kamu uda lama nunggu? Maaf jalanan macet lho tadi jadi telat
(senyum senyum)

(THALIA)

(cuek)

kebiasaan. Tadi aku berangkat ga ada macet tuh.

(JO)

(diem terus pindah duduk disebelah thalia, colek colek)
ya maaf lah... janji ga telat lagi deh

(THALIA)

(cuek)

serah kamu, pokoknya besok ga ada telat pas main di cafe.
Janji ya jo

(JO)

siap bos!
(ngeluarin gitar)





Gambar 4. 2 Contoh Skenario

Sumber: Olahan Penulis (2018)

5. Penokohan atau *Casting*

Penjelasan karakter tokoh dijabarkan pada table 4.2 dibawah ini.

Table 4. 2 Penokohan atau *Casting*

No	Kategori tokoh:	Casting		
1.	Johan Teddy Aditya	Reza kopat 	Johannes Febrianto 	Peatric Hatane 
1.	Tinggi 175 cm	✓		
2.	Berat 70 kg	✓	✓	
3.	Kulit sawo matang	✓	✓	
4.	Tampilan musisi	✓	✓	✓
5.	Bisa bermain gitar	✓	✓	✓
6.	Suara merdu	✓	✓	✓
Total		6	5	3
2.	Thalia Putri Aluna	Josephine Palenteng 	Felicia Octoveana 	Bella Tiara 

1.	Tinggi 165 cm		✓	✓
2.	Berat 55 kg		✓	
3.	Kulit putih	✓		✓
4.	Penampilan casual	✓	✓	✓
5.	Suara nyaring	✓	✓	
6.	Berparas cantik	✓	✓	✓
7.	Berambut pendek	✓	✓	
8.	Bisa menyanyi	✓	✓	
Total		6	7	4
				
3.	Lala	Dea Anggita	Vricia	Valen Clarinsta
				
1.	Tinggi 160 cm	✓		✓
2.	Berat 55 kg	✓		✓
3.	Kulit putih		✓	✓
4.	Terlihat jutek	✓	✓	
5.	Penampilan <i>girly</i>	✓		✓
6.	<i>Expert</i> bernyanyi	✓		
Total		5	2	4

4.	Pengacara	Yosan	Panji Harga Susila	Syarifudin Abdillah
				
1.	Berwibawa	✓	✓	✓
2.	Sopan	✓	✓	✓
3.	Penampilan Rapih	✓		✓
4.	Intelek		✓	✓
5.	Cakap Berbicara			✓
Total		3	3	5
5.	Produser	Panji Laksono	Haqi Pamungkas	Aziz Mukorobin
				
1.	Penampilan Menarik		✓	✓
2.	Mengerti Musik	✓	✓	✓
3.	Berlogat jakarta		✓	
Total		1	3	2

Sumber : Olahan Penulis (2018)

4.1.2 Penataan Kamera

1. *Shot list*

Dalam hal ini *shot list* dibutuhkan untuk menentukan penataan kamera dalam pengambilan gambar agar dalam pengambilan gambar dapat menyesuaikan dengan *script* dan dapat membangun cerita dalam segi visual. Untuk lebih detailnya dapat dilihat *shot list scene* 1 pada tabel 4.3 dibawah ini.

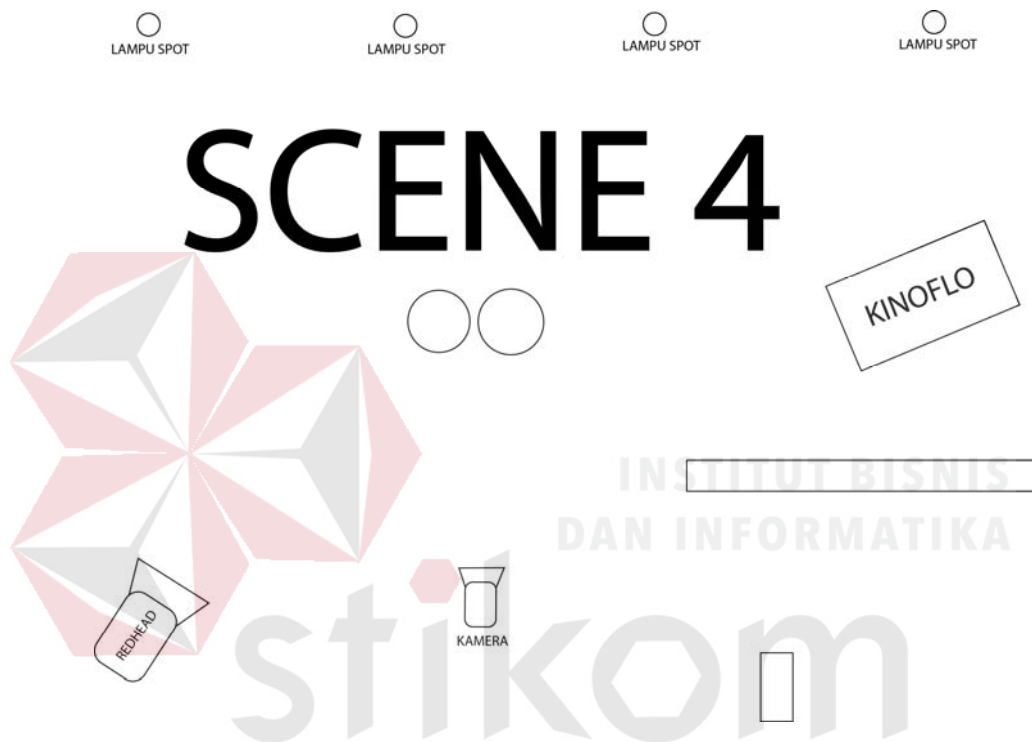
Table 4. 3 *Shot list scene*

Shot Number	Shot Type	Camera Movement	Location	Sound	Detail
1.	Close Up	X	Kamar Thalia	(musik)	In frame duduk kursi
2.	Over Shoulder	X	Kamar Thalia	(musik)	Membuka buku catatan
3.	Close Up	X	Kamar Thalia	(musik)	Menulis di buku catatan
4.	Close up	X	Kamar Thalia	(musik)	Mainan bolpoin sambil berfikir
5.	Medium	X	Kamar Thalia	(musik)	Mengikuti irama musik
6.	Medium	X	Kamar Thalia	(musik)	Buku catatan dan pigora foto

Sumber : Olahan Penulis (2018)

2. Pencahayaan

Pencahayaan disesuaikan dengan *shot list* yang sudah ditentukan agar mendukung visual yang diinginkan sutradara. Pencahaya digunakan untuk menyinari objek dan menciptakan gambar yang artistik. Contoh pencahayaan pada *scene 4* dapat dilihat pada gambar 4.3 dibawah ini.



Gambar 4. 3 Pencahayaan
Sumber: Olahan Penulis (2018)

4.1.3 Artistik

1. *Setting* Lokasi

Setting Lokasi berada di beberapa tempat karena dibutuhkan perpindahan tempat untuk mendukung cerita. Lokasi yang pertama digunakan sebagai rumah Lala karena dibutuhkan halaman depan yang sejuk dan kedekatan guna mendukung cerita di rumah Lala. seperti dapat di lihat pada gambar 4.4 dibawah ini.



Gambar 4. 4 Rumah Tori Aditya Surabaya
Sumber: Olahan Penulis (2018)

Setting cafe dibutuhkan yang artistik dimana setting cafe digunakan sebagai tempat perform band. Dalam setting ini akan menambahkan beberapa dekorasi untuk menambahkan kesan artistik. Seperti dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini.



Gambar 4. 5 Cafe Tempati Surabaya
Sumber: Olahan Penulis (2018)

Setting lokasi gazebo dibutuhkan suasana yang sepi untuk mendukung timbulnya kesan kesedihan. Seperti dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini.



Gambar 4. 6 Rumah Reza Kopat Surabaya
Sumber: Olahan Penulis (2018)

2. Wardrobe

Wardrobe yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Gitar Akustik
- b. Gitarlele
- c. Album Lagu
- d. Motor Beneli
- e. Microphone
- f. Kacamata
- g. Helm
- h. Kalung

4.1.4 Managemen Produksi

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

1. Managemen Crew

Managemen Crew dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini.

Table 4. 4 Managemen Crew

No.	Jabatan Produksi	Nama
1.	Ass. Sutradara	Haekal Ridho Afandi Teguh Nugroho
2.	D.O.P	GustavAcE
3.	Ass. DOP	Iman Haidar
4.	Audio Record	Adhitya Indra Lesmana M. Firdaus Yudha
5.	Lighting Man	Tori Aditya Eko Pramudya
6.	Peralatan	M. Rifqi Sarianto Faris Huwaidy
7.	Artistik	M. Farid Iqbal M. Shabri Tawakil Agik Saputra Wijaya
8.	Wardrobe dan Make Up	Azarine Nur Firdausqi Rike Verlita
9.	Editor	Fikri Alhimsah
10.	Scoring Audio	Johannes Febrianto
11.	Behind The Scene	Ghifari
12.	Clepper	Dilan

Sumber : Olahan Penulis (2018)

2. Managemen Alat

Managemen alat atau List Alat *Shooting* yang digunakan pada saat produksi dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Table 4. 5 List Alat *Shooting*

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Kamera Sony a6500	2 buah
2.	Lensa Canon 17-40mm	1 buah
3.	Lensa Canon 50mm	1 buah
4.	<i>Converter</i> Lensa Canon to Sony	1 buah
5.	Lensa Nikon 50mm	1 buah
6.	<i>Converter</i> Lensa Nikon to Sony	1 buah
7.	<i>Battery</i> Sony	7 buah
8.	<i>Charger Battery</i> Sony	1 buah
9.	Tripod Kamera Manfrotto	1 buah
10.	Tripod <i>Ballhead</i>	2 Buah
11.	<i>Slider</i>	1 buah
12.	Lampu LED	3 buah
13.	Lampu KinoFlow	2 buah
14.	Lampu Blonde 2000watt	1 buah
15.	Lampu Red head	1 buah
16.	Kabel Roll	5 buah
17.	<i>Light stand</i>	4 buah
18.	SD Card SDXC	2 buah
19.	Boom Mic fullset	1 set
20.	Boom <i>Stick</i>	1 buah
21.	Tascam	1 buah
22.	<i>Headphone</i>	1 buah
23.	<i>Battery</i> AAA	6 pack
24.	Mic Rode NTG 4	1 buah
25.	Laptop	1 buah

26.	<i>Hardisk</i>	1 buah
27.	<i>Clipper</i>	1 buah
28.	<i>Reflector</i>	1 buah
29.	Rig Kamera	1 Set
30.	<i>Monitor External Kamera</i>	1 buah

Sumber : Olahan Penulis (2018)

3. Anggaran Biaya

Anggaran Biaya dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini.

Table 4. 6 Anggaran Biaya

No.	Keperluan	Jumlah	Harga
Pra Produksi			
<i>Survey Lokasi</i>			
23 Januari 2018 (satu hari)			
1.	Bensin	1 Mobil	Rp 200.000,-
2.	Konsumsi+snack	4 Orang	Rp 350.000,-
Total			Rp 550.000,-
Produksi			
<i>Shooting</i>			
24-29 Januari 2018 (6 hari, 5 malam)			
Rabu, 24 Januari 2018			
1.	Print <i>Treatment</i>	10 Copy	Rp 150.000,-
2.	Konsumsi Pagi	17 Orang	Rp 170.000,-
3.	Konsumsi Siang	13 Orang	Rp 156.000,-
3.	Bensin	1 Mobil	Rp 200.000,-
Total			Rp 676.000,-
Kamis, 25 Januari 2018			
1.	Sewa Cafe	1 Cafe	Rp 600.000,-
2.	Konsumsi Siang	10 Orang	Rp 400.000,-
2.	Konsumsi malam	20 Orang	Rp 200.000,-

4.	Bensin	1 Mobil	Rp 200.000,-
5.	Artistik	1 Ruangan	Rp 200.000,-
Total			Rp 1.600.000,-
Jumat, 26 Januari 2018			
1.	Bensin	1 Mobil	Rp 200.000,-
2.	Konsumsi Sore	12 Orang	Rp 160.000,-
3.	Konsumsi Malam	12 Orang	Rp 150.000,-
4.	Artistik	1 Buah	Rp 60.000,-
Total			Rp 570.000,-
Sabtu, 27 Januari 2018			
1.	Konsumsi pagi	8 Orang	Rp 80.000,-
2.	Snack pagi	-	Rp 100.000,-
3.	Konsumsi Siang	3 Orang	Rp 30.000,-
4.	Bensin	1 Mobil	Rp 100.000,-
5.	Snack malam	5 Orang	Rp 120.000,-
6.	Konsumsi malam	5 Orang	Rp 80.000,-
Total			Rp 510.000,-
Minggu, 28 Januari 2018			
1.	Konsumsi pagi	8 Orang	Rp 100.000,-
2.	Konsumsi siang	8 Orang	Rp 100.000,-
3.	Konsumsi sore	12 Orang	Rp 168.000,-
4.	Sewa Cafe	1 Cafe	Rp 250.000,-
5.	Min payment per orang @50.000	15 Orang	Rp 750.000,-
Total			Rp 1.368.000,-
Senin, 29 Januari 2018			
1.	Konsumsi pagi	15 Orang	Rp 200.000,-
2.	Perlengkapan	Baterai	Rp 50.000,-
3.	Bensin	1 Mobil	Rp 100.000,-
Total			Rp 350.000,-
Pasca Produksi			
1.	<i>Editing</i>	-	Rp 1.000.000,-

2.	Pameran	-	Rp 3.000.000,-
Total			Rp 4.000.000,-
Total Keseluruhan			Rp 9.624.000,-

Sumber : Olahan Penulis (2018)

4. Jadwal Kerja

Jadwal Kerja dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini.

Table 4. 7 Jadwal Kerja

Pra Produksi	Desember					Januari				Februari		
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3
Ide dan Konsep												
Pengembangan Skenario												
Membuat <i>Story Board</i>												
Membuat <i>Shotlist</i>												
Membuat <i>Rundown</i>												
Merekap <i>Budget</i> Produksi												
Merekrut <i>Crew</i> Produksi												
Mengadakan <i>Casting</i>												
Melengkapi Property & Set												
Merancang <i>Wardrobe & Make Up</i>												
Menyiapkan Transportasi												
Memeriksa Kelengkapan Produksi												
Produksi	Desember					Januari				Februari		
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3
<i>Shooting</i>												
Pasca Produksi	Desember					Januari				Februari		
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3

4.2.2 Pengambilan *Footage Audio*

Footage audio diambil pada saat proses pengambilan gambar sedang berlangsung, sehingga *audio* direkam secara live bersamaan dengan video. Hal itu dilakukan untuk memaksimalkan *audio* agar sesuai dengan video. Contoh pengambilan *audio* pada saat proses produksi dapat dilihat pada gambar 4.8 dibawah ini.



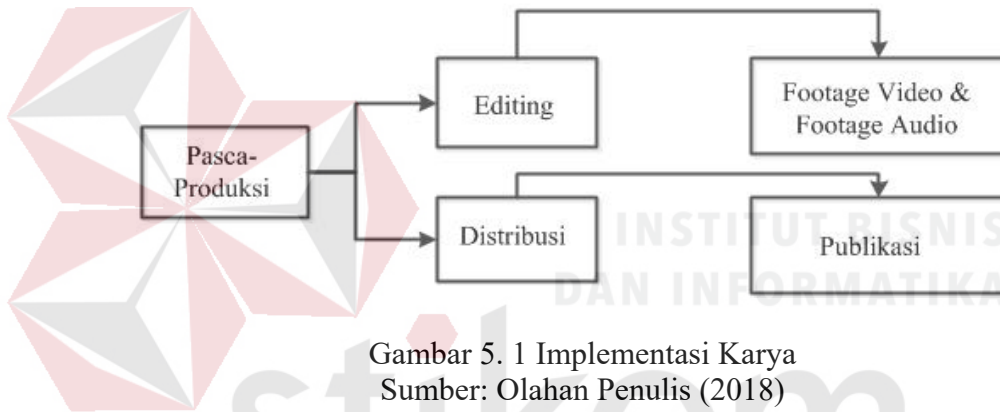
Gambar 4. 8 *Footage audio*

Sumber: Olahan Penulis (2018)

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab V ini menjelaskan tentang bagaimana pasca produksi berlangsung dan penerapan elemen-elemen perancangan karya terhadap pengembangan film pendek tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia berbasis *webseries* ini. Untuk lebih jelasnya, bagan implementasi karya dapat dilihat pada gambar 5.1 dibawah ini.



Gambar 5. 1 Implementasi Karya
Sumber: Olahan Penulis (2018)

5.1 Pasca Produksi

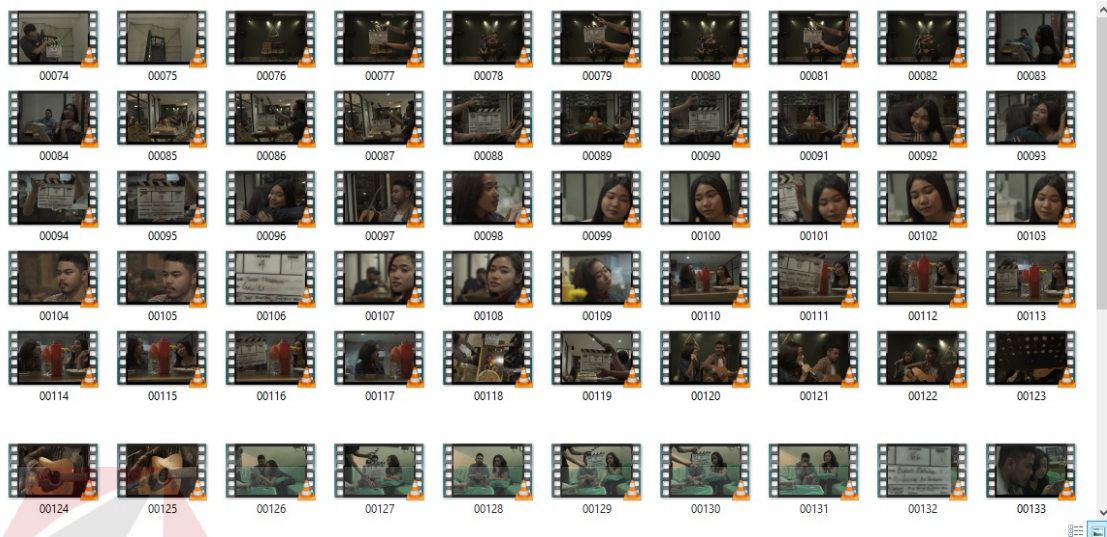
Pembahasan pada tahap berikut adalah tentang tahap terakhir produksi sebelum karya film ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, proses yang dilakukan adalah sebagai berikut:

5.1.1 *Editing*

1. Pemilihan *Footage* Video dan *Footage* Audio

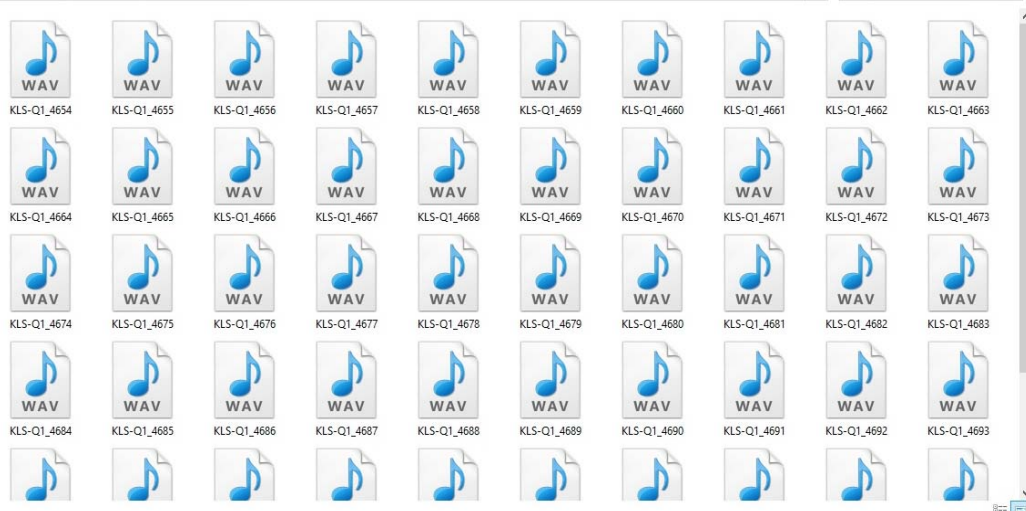
Proses pemilihan video merupakan proses awal dimana penulis menyeleksi beberapa *footage* video atau hasil rekaman pada saat produksi berjalan.

Materi pemilihan video dilakukan berdasarkan kelayakan gambar secara visual, seperti dapat dilihat pada gambar 5.2 dibawah ini.



Gambar 5. 2 Screenshot Hasil Pengambilan *Footage* video
Sumber: Olahan Penulis (2018)

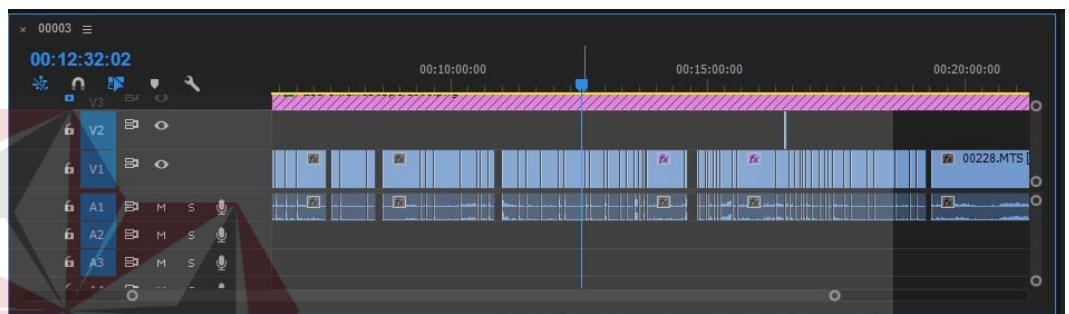
Proses pemilihan *audio* diseleksi dari beberapa *footage audio* atau hasil rekaman pada saat produksi berjalan. Materi pemilihan dilakukan berdasarkan kelayakan suara, seperti dapat dilihat pada gambar 5.3 dibawah ini.



Gambar 5. 3 Screenshot Hasil penyortiran *File audio*
Sumber: Olahan Penulis (2018)

a. *Offline Editing*

Setelah melakukan pemilihan *footage* video atau hasil rekaman pada saat produksi berjalan, maka dilakukan penataan *footage*. Proses ini dilakukan dengan bantuan program *editing* video. Proses penataan *footage* ini mengacu kepada Skenario. *Footage* video dan *audio* ditata agar video dan *audio* tidak terjadi miss. Contoh dapat dilihat pada gambar 5.4 dibawah ini.



Gambar 5. 4 *Offline Editing*
Sumber: Olahan Penulis (2018)

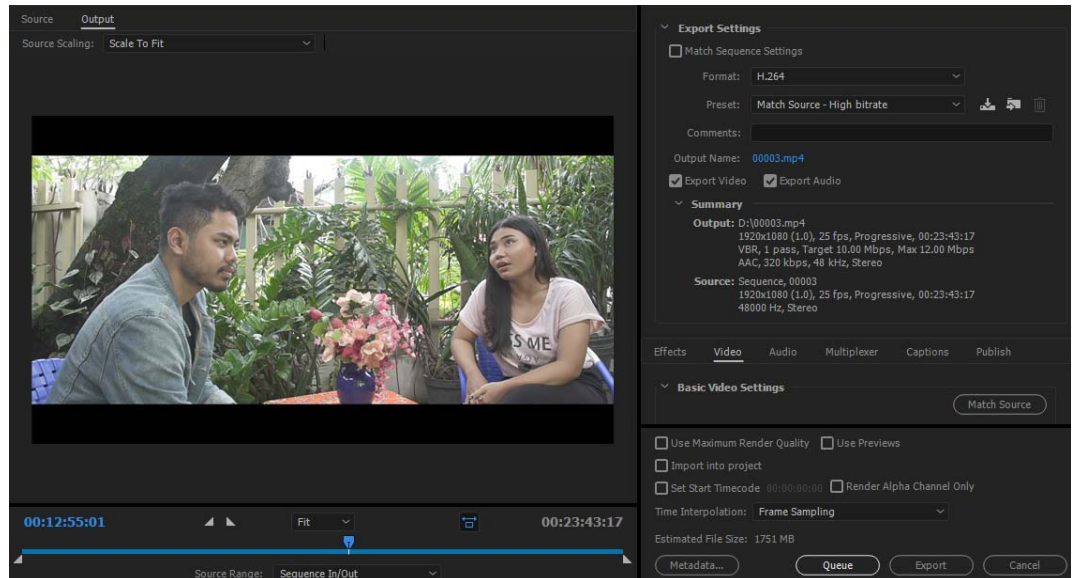
Setelah penataan *footage* video dan *audio* akan dilakukan *coloring* dimana proses *coloring* bertujuan untuk memberikan kesan warna yang diinginkan agar mendukung suasana pada video. Contoh proses *coloring* dapat dilihat pada gambar 5.5 dibawah ini.



Gambar 5. 5 Proses *Coloring*
Sumber: Olahan Penulis (2018)

b. *Rendering*

Rendering merupakan proses dimana semua proses *editing stock shot* disatukan menjadi sebuah format media. Dalam proses *rendering* memiliki pengaturan tersendiri sesuai hasil yang diinginkan. Tahapan *rendering* yang perlu dilakukan adalah mengatur *setting* render seperti resolusi atau format video. Waktu yang dibutuhkan cukup lama, tergantung kualitas yang diinginkan oleh editor. Setelah selesai *rendering*, maka film telah selesai. Contoh proses *rendering* dapat dilihat pada gambar 5.6 dibawah ini.



Gambar 5. 6 Screenshot Proses Rendering
Sumber: Olahan Penulis (2018)

c. *Mastering*

Mastering merupakan proses dimana file yang telah melalui proses *rendering* kemudian dipindahkan ke dalam media kaset, VCD, DVD, atau media lainnya dengan menggunakan *software* berbeda dari tahap yang telah dilalui di atas. Film ini menggunakan media DVD karena kapasitas untuk menyimpan cukup besar dan kualitas video yang tersimpan merupakan *High Definition* (HD).

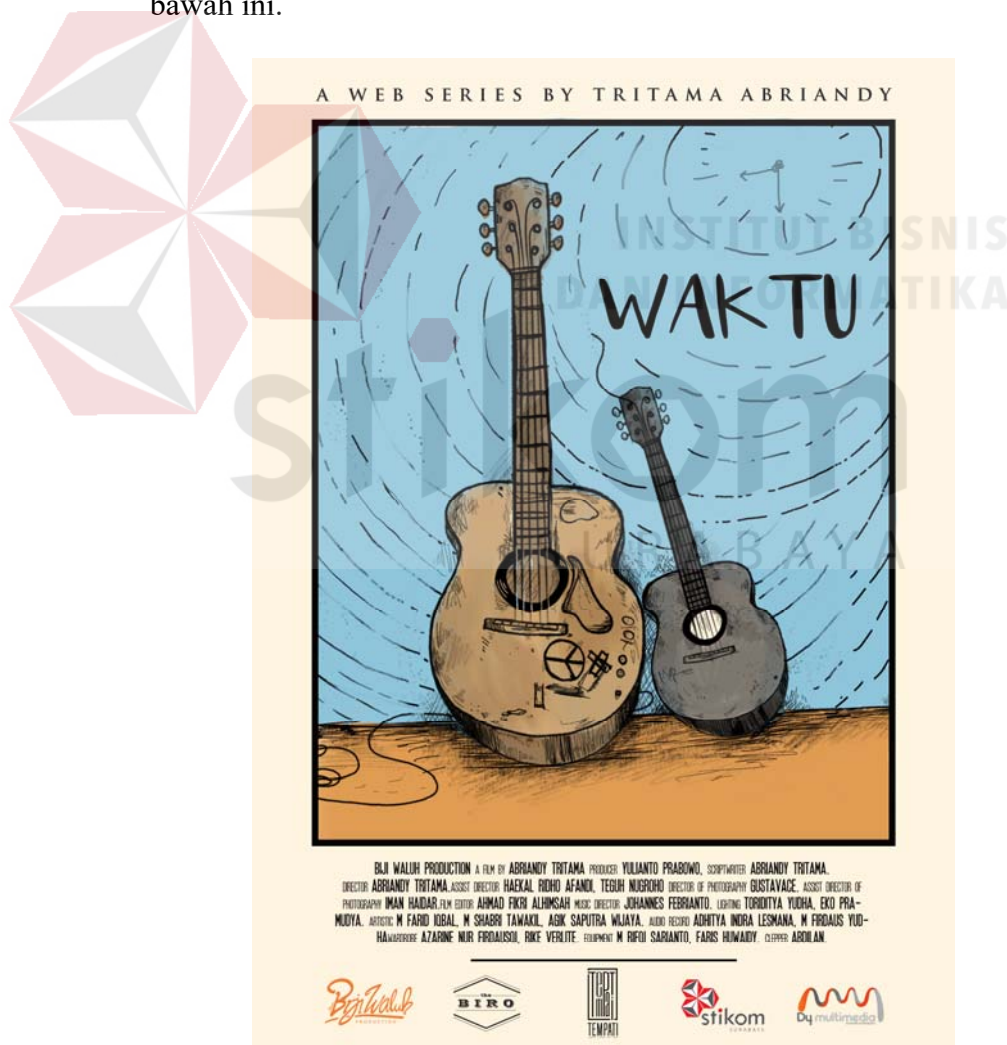
5.1.2 Distribusi

1. Publikasi

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

a. Poster

Poster menggunakan ilustrasi untuk lebih mudah dalam menyampaikan makna dari konsep kedekatan. Dengan gambar 2 (dua) gitar yang bersandar berdekatan menggambarkan film yang berhubungan dengan musik dan penggambaran kedekatan dari karakter yang akan ditampilkan dalam film. Dengan lingkaran sebagai *background* tanda waktu yang mengikis sebuah kedekatan dan waktu juga yang mengembalikan kedekatan itu. Poster dapat dilihat pada gambar 5.7 di bawah ini.



Gambar 5. 7 Poster
Sumber: Olahan Penulis (2018)

b. Label CD

Label CD dibuat sama dengan gambar ilustrasi poster. Label CD dapat dilihat pada gambar 5.8 dibawah ini.

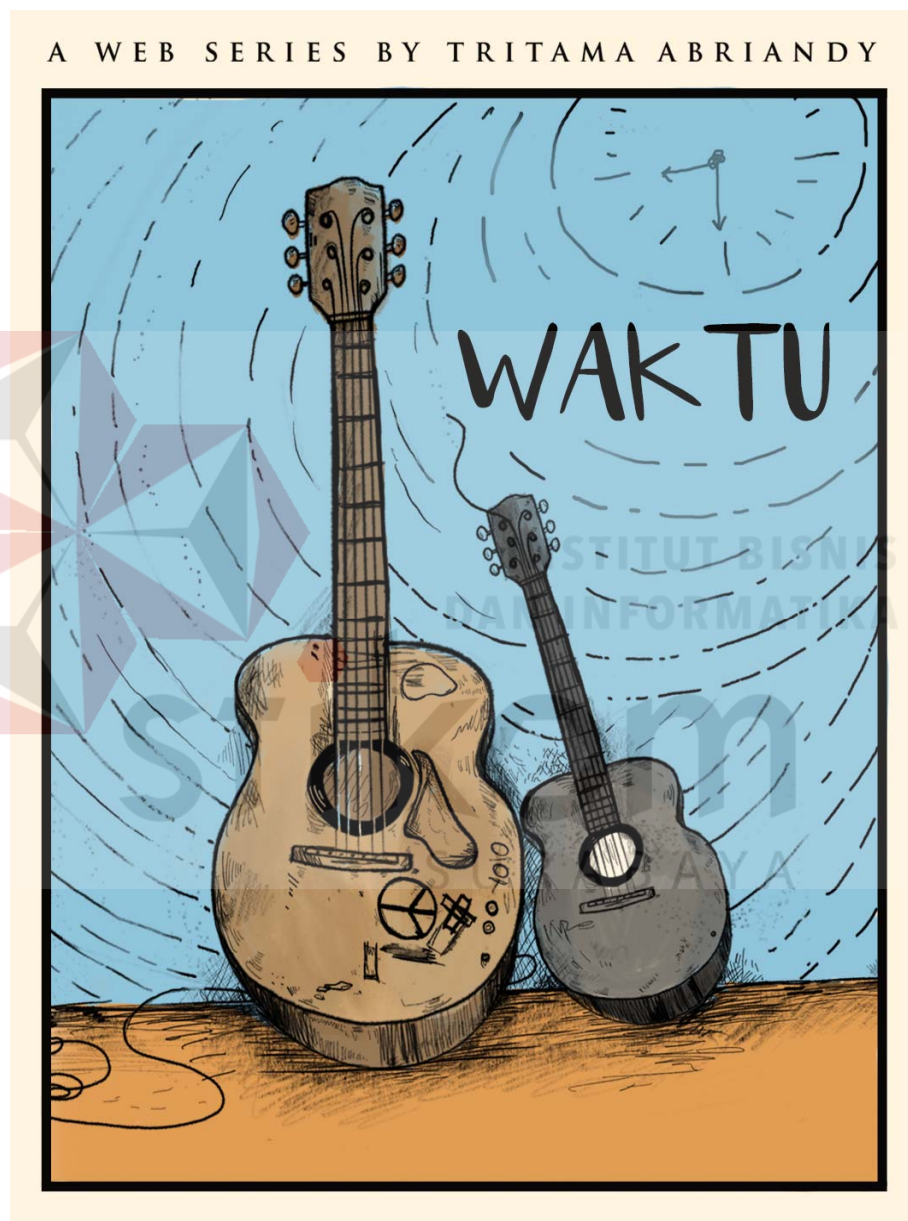


Gambar 5. 8 Label CD

Sumber: Olahan Penulis (2018)

c. Cover CD

Cover CD dibuat sama dengan gambar ilustrasi poster. Cover CD dapat dilihat pada gambar 5.9 dibawah ini.



Gambar 5. 9 Cover CD

Sumber: Olahan Penulis(2018)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan proses pengerjaan Tugas Akhir ini, dapat disimpulkan bagaimana menciptakan film pendek tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia berbasis *webseries*, adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra Produksi dilakukan beberapa konsep untuk membuat film yaitu: naskah, penataan kamera, artistik, dan manajemen produksi. Film tentang pelanggaran hak cipta musik di Indonesia berbasis *webseries* ini dibuat dalam 7 episode dengan menggunakan konsep kedekatan. Dalam pembuatan naskah terdapat beberapa tahap antara lain: ide, konsep, sinopsis, skenario dan *casting* untuk membuat cerita yang sesuai dengan konsep kedekatan dimana konflik dihadirkan dari orang-orang terdekat. Penataan kamera dilakukan agar hasil dapat sesuai dengan skenario yang telah dibuat pada saat pengambilan gambar. Artistik dilakukan untuk mendesain ruangan, agar ruangan menjadi lebih artistik dengan property yang dapat mendukung cerita. Sedangkan manajemen produksi dilakukan agar produksi berjalan dengan lancar dan ter-rencana.
2. Tahap Produksi dilakukan dengan proses *shooting* yaitu pengambilan *footage* video dan pengambilan *footage audio*. Dalam tahap ini merupakan penerapan dari apa yang telah direncanakan pada saat pra produksi.
3. Pada tahap Pasca Produksi dilakukan proses *editing* dan distribusi. Pada proses *editing* dilakukan pemilihan *footage* video dan *audio*. Dari hasil

pemilihan *footage* akan disatukan dengan *audio* yang sudah dipilih. Setelah semua video dan *audio* disatukan dalam proses *editing*, selanjutnya video akan di-*coloring* untuk memberikan warna yang sesuai dengan konsep cerita. Pada proses distribusi, poster digunakan sebagai media pengenalan film *webseries* kepada masyarakat saat pameran karya dan *screening* karya agar *webseries* dapat lebih dekat dengan masyarakat.

6.2 Saran

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

1. Dalam pembuatan *webseries* lebih memperhatikan cerita dalam tiap episodenya. Karna *webseries* memiliki inti cerita pada tiap episodenya dan inti cerita dari keseluruhan film.
2. Dalam pemenggalan episode lebih diperhatikan untuk membuat penonton lebih tertarik dan melanjutkan menonton episode berikutnya.
3. Memperkuat penokohan karakter dalam proses *reading*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Andi. (2002). *Panduan Aplikatif Pengolahan Video dengan Adobe Premiere*. Semarang: Wahana Komputer.
- Banoë, P. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Cerny, S. (2007). *Choreography: A Basic Approach Using Improvisation*. Jakarta: Human Kinetics.
- Dipanegara, A. (2011). *Langsung Jago Bikin Website*. Jakarta: PT. Niaga Swadaya.
- Effendi, H. (2009). *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga.
- Hendroyono, H. (2013). *Brand Gardener: Edisi Khusus Tumbuh Kembang*. Tangerang: Lentera Hati.
- Jamalus. (1998). *Panduan Pengajaran: buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan.
- Javandalasta, P. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Jordan, S. (2002). *Writings on Wallet and Music*. Jakarta: Univ of Wisconsin Pres.
- Kriyantono, R. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- McQuail, D. (1987). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga.
- Mertokusumo, S. (2012). *Teori Hukum*. Yogyakarta: Cahaya Atma.
- Miller, C. H. (2008). *Digital Storytelling*. Oxford: Focal Press.
- Prakosa, G. (2008). *Film Pinggiran: Antologi Film Pendek, Film Experimental, dan Film Dokumenter*. Jakarta Pusat: Koperasi Sinematografi IKJ.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Purba, A., Shaleh, G., & Krisnawati, A. (2005). *TRIPs - WTO dan hukum HKI Indonesia, Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Saidin. (1995). *Aspek Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Saroengallo, T. (2008). *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT Intisari Mediatama.
- Suratmaja, A. C. (2010). *Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Pustaka Literasi.
- Wibowo, F. (2006). *Teknik Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Widagdo, M. B., & Gora, W. (2007). *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta: ANDI.
- William, D. (2012). *Web Tv Series: How to Make And Market Them*. UK: Oldcastle Books.

Sumber Jurnal

- Iqbal Alfajri, I. B. (2014). Analisis *Webseries* Dalam Format Film Pendek. *Studi Kasus Webseries "Malam Minggu Miko Episode Nissa"* , 32-33.

Sumber Internet

- Hutasuhut, R. (t.thn.). *kompasiana*. Dipetik Juli 20, 2017, dari https://www.kompasiana.com/ronaldhutasuhut/kelemahan-sinetron-di-televisi_58d05e19f77e611756dc49ff
- Indonesia, K. B. (t.thn.). *kbbi*. Dipetik Oktober 23, 2017, dari kbbi.web.id/musik
- Leo, B. (2017). *rolingstone*. Dipetik Juni 20, 2017, dari <http://www.rollingstone.co.id/article/read/2016/03/09/140506433/1096/bens-leo-antara-jurnalisme-dan-musik-indonesia>