



**PENYUTRADARAAN DAN *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY*
DALAM PRODUKSI FILM PENDEK FIKSI DRAMA
TENTANG AGORAPHOBIA BERJUDUL “AGORA”**

TUGAS AKHIR

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Oleh:

DEVA ARTA MAHARDIKA

14510160026

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

PENYUTRADARAAN DAN *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY*
DALAM PRODUKSI FILM PENDEK FIKSI DRAMA
TENTANG *AGORAPHOBIA* BERJUDUL “AGORA”

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia



**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

Oleh:

Nama : DEVA ARTA MAHARDIKA

NIM : 14.51016.0026

Program : DIV Komputer Multimedia

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

Tugas Akhir

PENYUTRADARAAN DAN *DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY*

DALAM PRODUKSI FILM PENDEK FIKSI DRAMA

TENTANG *AGORAPHOBIA* BERJUDUL “AGORA”

Dipersiapkan dan disusun oleh

DEVA ARTA MAHARDIKA

NIM: 14.51016.0026

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Selasa, 21 Agustus 2018

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

1. **Ir. Hardman Budiarmo, M.Med.Kom., MOS**
2. **Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA**

Pembahas

1. **Karsam, MA., Ph.D**

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 : Deva Arta Mahardika
NIM : 14.51016.0026
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : Penyutradaraan dan *Director of Photography* dalam Produksi Film Pendek Fiksi Drama Tentang *Agoraphobia* Berjudul "Agora"

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 Royalti 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Agustus 2018



Deva Arta Mahardika
NIM: 14.51016.0026

LEMBAR MOTTO



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

“If you only focus on the problem, you might miss the easy solution”

stikom
SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua, yakni Bapak Afit dan Ibu Dwi.
2. Almamater tercinta, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Adik tercinta, yakni Alma dan Aan.
4. Dosen Pembimbing 1, Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS.
5. Dosen Pembimbing 2, Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA.
6. Dosen Pembahas I, Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.
7. Dosen Pembahas II, Karsam, MA., Ph.D.
8. Seluruh dosen DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
9. Talent terbaik, yakni Yetsa dan Antika.
10. Crew tersayang, Pindang, Tewok, Kempot, Iqbal, Eko, Ian, Firman.
11. Dan terakhir, keluarga besar DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

ABSTRAK

Hal yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah membuat sebuah karya film pendek fiksi drama tentang *agoraphobia* berjudul "AGORA". Hal ini dilatar belakangi oleh jaranganya orang yang mengerti tentang *agoraphobia*, dimana hal tersebut dapat menyebabkan orang tidak memahami apa yang terjadi dengan penderita *agoraphobia* sehingga orang tidak ada yang tahu cara menanganinya. Maka dari itu dibuatlah sebuah film pendek fiksi drama yang dimana film pendek memiliki kemampuan menyampaikan pesan yang efektif. Didalam film pendek terdapat genre salah satunya adalah drama. Drama tersebut menonjolkan sisi *human interest* dan suasana yang memotret kehidupan nyata, serta mengajak penonton ikut larut dalam kejadian yang dialami tokoh.

Dalam Tugas Akhir ini tujuan yang ingin dicapai adalah menghasilkan potongan-potongan gambar (*storyboard*) dan memposisikan film sebagai pemberi informasi tentang *agoraphobia* melalui fiksi bergenre drama.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, studi literatur, dan eksisting. Penelitian ini kemudian menjadi acuan untuk menghasilkan sebuah karya film fiksi drama tentang *agoraphobia*.

Kata Kunci: Film pendek, Genre, Drama, *Agoraphobia*.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atau segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Penyutradaraan dan *Director Of Photography* Dalam Produksi Film Pendek Fiksi Drama Tentang *Agoraphobia* Berjudul “Agora” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun dan diperoleh selama proses penelitian serta berdasarkan pengamatan terhadap situasi yang ada dikerjakan kurang lebih delapan bulan. Dengan waktu yang optimal, 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 terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

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 Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
5. Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS selaku Dosen Pembimbing I.

6. Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA selaku Dosen Pembimbing II.
7. Darwin Yuwono R, S.T., M.Med.Kom., ACA. Selaku Dosen Pembahas I.
8. Karsam, MA., Ph.D. Selaku Dosen Pembahas II.
9. Kedua *talent*, yakni Yetsa dan Antika.
10. Seluruh *crew* yang telah membantu.
11. Teman-teman di Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
12. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Tidak ada kesempurnaan di dunia ini, demikian 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 dapat membangun 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, 21 Agustus 2018

Penulis

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 Sutradara	7
2.2 <i>Director of Photography</i> (DOP).....	10
2.3 <i>Camera Angle</i>	16
2.4 Film	18
2.5 Film Pendek	19
2.6 <i>Genre</i> Film	20
2.7 <i>Phobia</i>	21
2.8 <i>Agoraphobia</i>	22
BAB III METODE PENCIPTAAN	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Obyek Penelitian.....	23
3.3 Lokasi.....	24
3.4 Sumber Data.....	24

3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.1	Pengumpulan data.....	27
3.6	Analisa Data.....	41
3.6.1	Mereduksi Data.....	42
3.6.2	Menyajikan Data.....	43
3.6.3	Verifikasi Data.....	44
3.7	Keyword.....	45
3.7.1	Deskripsi <i>Keyword</i>	48
BAB IV PERANCANGAN KARYA		50
4.1	Pra Produksi	50
4.1.1	Naskah.....	51
4.1.2	Manajemen Produksi	55
4.2	Produksi	68
4.3	Pasca Produksi	69
4.3.1	Editing.....	69
4.3.2	<i>Rendering</i>	69
4.3.3	<i>Publikasi Screening</i>	69
BAB V IMPLEMENTASI KARYA		70
5.1	Produksi	70
5.2	<i>Real</i> Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya.....	76
5.3	Pasca Produksi	79
BAB VI PENUTUP		83
6.1	Kesimpulan	83
6.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		85
BIODATA PENULIS.....		89
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Teknik Pengumpulan Data	28
Gambar 3.2 The Eyeless Beggar	30
Gambar 3.3 Jurig	31
Gambar 3.4 Yours Truly	35
Gambar 3.5 Grave Torture	36
Gambar 3.6 Suits	38
Gambar 3.7 Limitless	39
Gambar 3.8 Keyword	48
Gambar 3.9 Diagram Warna	49
Gambar 4.1 Pra Produksi	50
Gambar 4.2 Storyboard	52
Gambar 4.3 lokasi 1	56
Gambar 4.4 lokasi 2	56
Gambar 4.5 lokasi 3	57
Gambar 4.6 Rumah Lisa	57
Gambar 4.7 Ruang Tamu	58
Gambar 4.8 Kamar Lisa	58
Gambar 4.9 Kamar Siska	59
Gambar 4.10 Dapur	59
Gambar 4.11 Ruang Makan	60
Gambar 4.12 Cafe	60
Gambar 4.13 Eco Wisata Mangrove	61
Gambar 4.14 Sarana Prasarana	63
Gambar 4.15 Anggaran Biaya	64
Gambar 4.16 Sketsa Poster	65
Gambar 4.17 Sketsa Cover DVD	66
Gambar 4.18 Sketsa Label DVD	66
Gambar 4.19 Sketsa Botol Minum	67

Gambar 4.20 Sketsa Kaos	67
Gambar 4.21 Sketsa Pin	68
Gambar 4.22 Bagan Produksi	68
Gambar 4.23 Bagan Pasca Produksi	69
Gambar 5.1 Setting Lokasi 1.....	72
Gambar 5.2 Setting Lokasi 2.....	72
Gambar 5.3 Setting Lokasi 3.....	73
Gambar 5.4 Setting Lokasi 4.....	73
Gambar 5.5 Setting Lokasi 5.....	74
Gambar 5.6 Setting Lokasi 6.....	74
Gambar 5.7 Setting Lokasi 7.....	75
Gambar 5.8 Setting Lokasi 8.....	75
Gambar 5.9 Setting Lokasi 9.....	76
Gambar 5.10 Setting Lokasi 10.....	76
Gambar 5.11 Proses Shooting Rumah 1	77
Gambar 5.12 Proses Shooting Rumah 2	77
Gambar 5.13 Proses Pengambilan Establish.....	78
Gambar 5.14 Proses Shooting di Tempat Cafe.....	78
Gambar 5.15 Proses Shooting di Tempat Cafe.....	79
Gambar 5.16 Proses Shooting di Tempat Cafe.....	79
Gambar 5.17 Font Constantine	80
Gambar 5.18 Poster.....	81
Gambar 5.19 Cover DVD	81
Gambar 5.20 Label DVD	82
Gambar 5.21 Botol Minum	82
Gambar 5.22 Kaos.....	83
Gambar 5.23 PIN	83
Gambar 5.24 Stiker	83

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Penyajian Data	43
Tabel 4.1 Jadwal Kerja.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Form Seminar Kolokium Halaman 1.....	90
Lampiran 2. Form Seminar Kolokium Halaman 2.....	91
Lampiran 3. Form Bimbingan Tugas Akhir.....	92
Lampiran 4. Form Revisi Kolokium 1 Halaman 1.....	93
Lampiran 5. Form Revisi Kolokium 1 Halaman 2.....	94
Lampiran 6. Form Revisi Kolokium 1 Halaman 3.....	95
Lampiran 7. Form Revisi Kolokium 2 Halaman 1.....	96
Lampiran 8. Form Revisi Kolokium 2 Halaman 2.....	97
Lampiran 9. Form Revisi Kolokium 2 Halaman 3.....	98
Lampiran 10. <i>Treatment</i>	99



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat film pendek bergenre drama tentang *agoraphobia*. Hal ini dilatarbelakangi oleh jaranganya orang yang mengerti tentang *agoraphobia*, yang menyebabkan orang tidak memahami apa yang terjadi dengan penderita *agoraphobia* sehingga orang tidak ada yang tahu cara menanganinya. Tugas Akhir ini ingin memberikan informasi kepada khalayak yang lebih banyak dan lebih luas dengan menggunakan *subjective camera angle*.

Di indonesia jarang sekali di dengar tentang *agoraphobia*, sehingga banyak orang yang tidak mengerti tentang *phobia* yang satu ini. Hal ini sesuai dengan yang diucapkan oleh Kessler dan Barlow dalam buku Intisari Psikologi Abnormal Edisi 1 dimana 3,5% dari populasi adalah penderita gangguan panik dengan atau tanpa *agoraphobia* dan 75% onset penderita berjenis kelamin perempuan antara umur 25-29. Penderita *agoraphobia* tidak hanya terjadi pada orang dewasa, remaja yang telah mengalami pubertas rentan mengalami serangan panik.

Agoraphobia sendiri sebenarnya adalah gangguan kejiwaan yang dialami oleh seseorang dimana seseorang mengalami kecemasan dan panik yang berlebihan. Penderita merasa bahwa tempat yang paling aman adalah rumah.

Penderita tidak ingin meninggalkan rumah karena merasa malu dan terjebak dalam tempat yang asing. Dilansir dari Galeripustaka.com yang ditulis oleh Duwi Santosa (2013) bahwa *agrophobia* adalah ketakutan terhadap tempat-tempat publik dan terbuka.

Agoraphobia menurut Yaslinda Yaunin (2012) dalam jurnal berjudul *Gangguan Panik dengan Agoraphobia* memiliki gejala-gejala takut berada di tempat keramaian; takut kehilangan kontrol di tempat umum; takut sendirian dan suka ditemani setiap saat meninggalkan rumah. Adapula gejala yang dialami saat penderita *agoraphobia* mengalami panik meliputi, peningkatan denyut jantung; keringat banyak; merasa pusing serta nafas pendek atau tertahan-tahan. Ketika gejala itu terjadi sedikit sekali orang yang bisa mengerti keadaan penderita dan pada akhirnya membahayakan penderita.

Penderita *agoraphobia* memiliki resiko untuk membahayakan diri sendiri, menurut Yaslinda Yaunin (2012) dalam jurnal berjudul *Gangguan Panik dengan Agoraphobia* menjelaskan bahwa penderita *agoraphobia* berisiko memiliki ide bunuh diri dan percobaan bunuh diri ketika komorbiditas depresi berat. Kecemasan dan ketakutan di tempat terbuka kurang baik bagi perkembangan jiwa sosial pelaku dan menghalangi pelaku untuk melakukan berbagai kegiatan di tempat umum (Anderson, 2016). Oleh karenanya, perlu pengenalan kepada publik yang lebih luas tentang penyebab dan cara menanganinya.

Cara untuk memberikan informasi kepada publik yang luas tentang *agoraphobia* yang paling efektif adalah melalui media salah satunya film, sebab menurut Rivers dan Peterson (2008: 252) film memiliki kemampuan untuk

menyampaikan pesan yang efektif, sebab film dianggap sebagai medium sempurna untuk mempresentasikan realitas kehidupan yang bebas dari konflik ideologis serta berperan dalam pelestarian bangsa. Oleh sebab itu film dipilih sebagai media penyampaian pesan yang dapat ditunjukkan kepada khalayak luas guna memberi informasi dan dapat mempengaruhi cara pandang dan pola pikir individu. Menurut Anton Maburi (2013: 3) film merupakan media komunikasi yang berpengaruh pada cara pandang dan membentuk pola pikir individu yang kemudian akan membentuk karakter suatu bangsa. Oleh karenanya, perlu memberikan informasi kepada publik dalam bentuk media berupa film.

Pemberi informasi yang paling mudah melekat di ingatan orang adalah melalui drama, karena drama adalah *genre* yang faktor perasaan dan realitas kehidupan nyatanya ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan. Hal ini sesuai dengan yang diucapkan oleh Askurifai Baskin (2003: 20) dimana *genre* drama lebih menonjolkan sisi *human interest* dan suasana yang memotret kehidupan nyata, serta mengajak penonton ikut larut dalam kejadian yang dialami tokoh.

Untuk memperlihatkan penderita *agoraphobia* dari sudut pandang orang lain, maka *Director of Photography* menggunakan tehnik *subjective camera angle* pada beberapa *scene*. Sebab menurut Christianto Widjaja (2008: 50) *subjective camera angle* merupakan sudut pandang karakter yang tidak muncul dalam layer dimana akan menunjukkan pada penonton pandangan dari sudut pandang karakter tersebut. Jadi, *subjective camera angle* dipakai pada *scene* tertentu oleh *Director of Photography* dalam pembuatan film tentang *agoraphobia* guna menunjukkan

pada penonton dari sudut pandang orang yang bukan penderita *agoraphobia* terhadap penderita *agoraphobia*.

Jadi, Tugas Akhir ini dibuat dikarenakan minimnya pengetahuan tentang *agoraphobia* serta gejala penderita *agoraphobia* dan resiko yang dapat terjadi terhadap pengidap *agoraphobia* dengan media film pendek menggunakan teknik *subjective camera angle* pada *scene* tertentu yang akan membawa penonton melihat penderita *agoraphobia* dari sudut pandang orang lain. Diharapkan film pendek fiksi drama tentang *agoraphobia* yang berjudul “AGORA” dapat memberikan informasi kepada publik tentang *agoraphobia*.

1.2 Fokus Penciptaan

Melalui permasalahan yang ada di atas, maka fokus penciptaan dalam Tugas Akhir ini adalah bagaimana menjadi penyutradaraan dan *director of photography* dalam produksi film pendek fiksi drama tentang *agoraphobia* berjudul “AGORA”?

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

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

1. Penyutradaraan dan *Director of Photography* dalam produksi film pendek fiksi ber-genre drama dengan tema *agoraphobia*.
2. Menyeting sudut pengambilan gambar yang sesuai untuk keperluan pembuatan film pendek.

3. Menentukan set lokasi, *wardobe*, *makeup*/tata rias yang digunakan untuk keperluan pembuatan film pendek.
4. Bersama dengan penulis skenario melakukan *reading* dan *casting* untuk *talent*.
5. Mengatur spesial efek yang dipakai dalam *storyboard* film pendek.
6. Mengatur koreografi saat produksi.
7. Mendampingi *editor* dalam penyuntingan film.

1.4 Tujuan Penciptaan

Setelah mengetahui fokus penciptaan, maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan potongan-potongan gambar (*Storyboard*) dan memposisikan film sebagai pemberi informasi tentang *agoraphobia* melalui fiksi bergenre drama.

1.5 Manfaat Penciptaan

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

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Memahami peran sebagai Sutradara dan *Director of Photography*.
 - b. Memahami tentang sudut pengambilan gambar yang sesuai untuk keperluan pembuatan film pendek.
2. Manfaat bagi Lembaga
 - a. Sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film.

- b. Sebagai rujukan pembuatan film pendek fiksi bergenre drama dengan tema *agoraphobia*.
3. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Hasil film diharapkan mampu dipahami masyarakat untuk mengetahui perilaku atau ciri-ciri orang yang mengidap *agoraphobia*.
 - b. Masyarakat diharapkan dapat memahami pesan yang terkandung dalam film pendek bergenre drama tentang *agoraphobia*.



BAB II LANDASAN TEORI

Guna mendukung produksi film pendek fiksi bergenre drama dengan tema *agoraphobia* ini, maka karya ini akan menggunakan beberapa landasan teori. Landasan teori yang digunakan dalam pembuatan karya ini antara lain sutradara, *director of photography (DOP)*, camera angle, film, film pendek, genre film, phobia, dan agoraphobia.

2.1 Sutradara

Definisi Sutradara dalam kreatifproduction.com adalah orang yang bertanggung jawab terhadap aspek kreatif film, termasuk konten dan mengendalikan alur plot, mengarahkan aktor, menyusun dan memilih lokasi dimana pelaksanaan *shooting* film, menentukan waktu dan isi dari *soundtrack* film. Meskipun kekuasaan dan wewenang sutradara besar, ia tetap tunduk dibawah komando produser. Sutradara Televisi adalah seseorang yang menyutradarai program acara televisi yang terlibat dalam proses kreatif dari pra hingga pascaproduksi, baik untuk drama maupun *non-drama* dengan lokasi di studio (*indoor*) maupun alam (*outdoor*), dan menggunakan sistem produksi *single* dan/atau *multi-camera* (Naratama, 2013: 16).

Mengarahkan *acting* adalah bagian yang tak terpisahkan dalam pembuatan film, terutama bagi si sutradara. Instruksi membedakan dan menjadi kekhasan tersendiri bagi masing-masing sutradara. Secara umum, Sutradara harus

menguasai dan memahami segala hal tentang film yang sedang digarapnya dengan benar, termasuk hal kecil yang sangat vital, yaitu properti dan *make-up*. Tata rias atau *make-up* sangat berpengaruh terhadap tampilan artis/ *talent* pada saat pengambilan gambar. Properti turut mendukung atau memberi penegasan pada *acting talent* saat membawakan adegan.

Mencari lokasi yang sesuai dengan tuntutan skenario menjadi suatu tantangan tersendiri. *Location on script* yang digambarkan oleh penulis skenario diterjemahkan sepenuhnya oleh sutradara dengan pertimbangan produser dan penulis skenario. Menentukan suatu lokasi agar bisa digunakan untuk mengambil gambar dipertimbangkan dengan beberapa pemikiran. Di antaranya adalah jauh dekatnya lokasi, kemungkinan terjangkau, ada tidaknya sumber energi, ketersediaan dan kecukupan logistik, dan sebagainya.

Ketika sebuah lokasi sudah ditentukan sebagai lokasi pengambilan gambar, maka langkah selanjutnya adalah melengkapi segala macam perizinan, termasuk surat menyurat. Pastikan lokasi tersebut bisa disewa dalam jangka waktu tertentu untuk melakukan shooting. Yang tak kalah pentingnya adalah siapkan lokasi cadangan, sebagai antisipasi kejadian yang tak diinginkan.

Memilih pemeran tokoh dalam film biasa disebut casting. Talent casting tidak sekedar dilakukan untuk memilih orang yang cantik ataupun tampan saja meskipun itu menjadi salah satu daya tarik agar orang mau menonton sebuah film. Prosedur pelaksanaannya dilakukan oleh produser dengan mengeluarkan publikasi, kemudian pendaftaran. Selanjutnya, calon talent diberikan potongan naskah skenario untuk dipelajari. Pada saat casting, melalui director casting dibantu

sutradara, penulis skenario dan produserlah yang setidaknya melakukan seleksi (Mabruri, 2013: 69-72).

Fungsi *make-up* dan *wardrobe*, diperlukan untuk menyiapkan orang-orang yang akan tampil sebagai obyek *shooting* dalam hal busana/pakaian/kostum dan *make-up*. Dalam hal pakaian, beberapa faktor yang harus menjadi perhatiannya: kerapihan, kebersihan, kecocokan, dan warna. Adapun soal *make-up*, pekerjaan minimal yang dapat dilakukan namun dapat memberi efek signifikan ialah soal kerapihan potongan rambut, pembersihan wajah dan pembedakan. Wajah pemain/talent yang berminyak akan memantulkan cahaya dan akan menjadi gambar yang buruk. Amat baik jika untuk keperluan *home video* pun tersedia fungsi *make-up* ini yang melakukan kegiatan pembersihan wajah dan pembedakan agar wajah para pemain/talent dapat tertangkap dengan baik oleh kamera video saat *shooting* (Javandalasata, 2011: 43).

Seorang penata artistik bertanggung jawab menyiapkan setting lokasi *shooting* termasuk semua properti yang merupakan bagian dari skenario. Misalnya, dalam skenario terdapat adegan kesibukan kerja di kantor maka penata artistik harus menyiapkan setting lokasi dan semua barang yang diperlukan agar adegan tersebut "hidup" sesuai dengan kenyataannya. Pada konteks *home video* yang berbeda dengan produksi film komersial, tugas penata artistik tetap penting. Meskipun mungkin tidak perlu dibuat suatu rekayasa khusus untuk setting lokasi dan adegan, namun ia harus mengoptimalkan kondisi lokasi dan properti yang sudah ada untuk membantu fungsi sutradara dan kameramen agar dapat dihasilkan gambar yang baik (Javandalasata, 2011: 43).

Sutradara juga mengatur spesial efek yang akan dipakai dalam pembuatan film pendek. Dalam buku *Special Effects Technician 21st Century Skills Library: Cool Arts Careers* (Mullins, 2011: 7), dijelaskan bahwa:

Makeup and creature effects are also created by special effects technicians. Big monster like the ones in alien or predator are made using costumes that combine prosthetics with monster suits and makeup. Weather effects are also common in many movies. Storms are created with giant fans and huge water hoses.

Dalam tahap pascaproduksi, saat hasil pengambilan gambar di *edit*, sutradara turut memberikan arahan yang diterjemahkan *editor* dengan pertimbangan dan sentuhan seninya (Widagdo dan Gora, 2007: 37).

2.2 Director of Photography (DOP)

Menurut Santoso (2010) DOP adalah orang yang bertanggung jawab dalam pembuatan sebuah karya sinematografi. Hampir sama dengan sutradara dan *art director*, tapi *director of photography* (DOP) lebih banyak mengatur soal teknis pengambilan gambar atau sudut pengambilan gambar (*angle*). Menurut Mabruhi (2013: 39) setelah diskusi dilakukan dengan sutradara, penata fotografi (DOP) mendapat gambaran lengkap tentang apa saja yang berlangsung dalam set, bagaimana sebuah adegan berlangsung, dan efek apa yang ingin dicapai. Kemudian merancang tata cahaya dan tata kamera yang sesuai kemudian menyusun daftar seputar lampu yang akan dipakai, kamera yang dibutuhkan, jenis film, lensa dan filter lensa, serta peralatan khusus lainnya.

Director of Photography (DOP) bertugas mengkoordinasikan seluruh anggota departemennya untuk menghasilkan gambar yang diinginkan untuk film tersebut dan merancang apa yang harus dilakukan oleh para operator kamera. Seorang *Director of Photography* (DOP) harus paham dan mengerti akan komposisi yang baik dan menarik dalam setiap adegan filmnya. Komposisi berarti pengaturan (*aransemen*) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (*harmonis*) di dalam sebuah bingkai. Seorang sutradara atau *cameramen* harus bisa memutuskan apa yang masuk dan apa yang tidak perlu masuk ke dalam bingkai (*frame*) tersebut. Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada *viewfinder* atau LCD kamera, itulah yang disebut dengan *framing* (Javandalasta, 2011: 32).

Menurut Widagdo dan Gora (2007: 53) Ukuran *framing* lebih merujuk pada seberapa besar ukuran objek yang mengisi komposisi ruang *frame* kamera. Komposisi *framing* tidak boleh memotong sendi subjek karena akan terlihat kurang estetis. Ukuran *framing* dibagi menjadi beberapa ukuran standar berdasarkan jauh dekatnya objek, yaitu:

1. *Big Close Up* (BCU)

Ukuran *close up* dengan *framing* lebih memusat/detail pada salah satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi dalam jalinan alur cerita disebut BCU atau *big close up* (Widagdo dan Gora, 2007: 54).

2. *Close Up* (CU)

Close Up atau *Close Shot* adalah *framing* pengambilan gambar, di mana kamera berada dekat atau terlihat dekat dengan subjek sehingga gambar yang

dihasilkan atau gambar subjek memenuhi ruang *frame* (Widagdo dan Gora, 2007: 54).

3. *Medium Close Up* (MCU)

MCU adalah pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subjek lebih jauh dari *close up*, tetapi lebih dekat dari *medium shot* (Widagdo dan Gora, 2007: 55).

4. *Medium Shot* (MS)

Secara sederhana, *medium shot* merekam gambar subjek kurang lebih setengah badan (Widagdo dan Gora, 2007: 55).

5. *Medium Full Shot* (*Knee Shot*)

Disebut *knee shot* karena memberi batasan *framing* tokoh sampai kira-kira $\frac{3}{4}$ (diketik) ukuran tubuh. Pengambilan gambar semacam itu memungkinkan penonton untuk mendapatkan informasi sambungan peristiwa dari aksi tokoh tersebut (Widagdo dan Gora, 2007: 56).

6. *Full Shot* (FS)

Full Shot memungkinkan pengambilan gambar dilakukan pada subjek secara utuh dari kepala hingga kakinya. Secara teknis, batasan atas diberi sedikit ruang untuk *head room* (Widagdo dan Gora, 2007: 56).

7. *Medium Long Shot* (MLS)

Framing camera dengan mengikutsertakan seting sebagai pendukung suasana diperlukan karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan seting tersebut (Widagdo dan Gora, 2007: 56).

8. *Long Shot* (LS)

LS merupakan *type of shot* dengan ukuran *framing* di antara MLS dan ELS. Dengan kata lain, luas ruang pandangnya lebih besar dibandingkan MLS dan lebih sempit dibandingkan ELS (Widagdo dan Gora, 2007: 57).

9. *Extreme Long Shot* (ELS)

Pengambilan gambar dengan metode ELS yang hampir tak terlihat membuat artis tampak berada di kejauhan. Di sini, setting ruang ikut berperan. Objek gambar terdiri dari artis dan interaksinya dengan ruang, yang sekaligus mempertegas atau membantu imajinasi ruang cerita dan peristiwa kepada penonton (Widagdo dan Gora, 2007: 57).

10. *Very Long Shot* (VLS)

Komposisi : panjang, jauh dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS, tujuan : untuk menggambarkan adegan kolosal atau objek yang banyak (Javandalasta, 2011: 33).

11. *Extreme Close Up* (ECU)

Pengambilan gambar *close up* secara lebih berani dengan menampilkan salah satu bagian tubuh/wajah (mata, bibir, hidung) dengan *frame* yang sungguh-sungguh padat (Javandalasta, 2011: 34).

12. *Over Shoulder Shot* (OSS)

Pengambilan gambar subjek atau objek yang di ambil dari punggung atau bahu seseorang. Komposisi *shot* semacam ini membantu kita untuk menentukan posisi setiap orang dalam *frame*, dan mendapatkan *feel* saat menatap seseorang dari sudut pandang orang lain (Javandalasta, 2011: 35).

13. *Two Shot*

Ada beberapa variasi untuk *two shot*, tetapi ide dasarnya adalah untuk mendapatkan pengambilan gambar yang pas untuk dua subjek. Biasa digunakan dalam wawancara atau ketika presenter sedang melakukan *show* (Javandalasta, 2011: 35).

Adanya gerakan kamera akan memberikan dimensi yang lain dari suatu gambar, akan diperoleh *shot-shot* yang paling menarik bila kamera bergerak mengitari dan melintasi adegan yang direkam. *Shot-shot* yang dihasilkan melalui gerakan kamera memungkinkan penonton mengamati subjek dari titik sudut yang berbeda-beda dan untuk menempatkan subjek di dalam konteks adegan yang luas.

Macam-macam gerakan kamera sebagai berikut:

1. *Panning*

Adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera ke arah horizontal tetapi tidak mengubah posisi kamera (Purba, 2013: 32).

2. *Tilting*

Adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera ke arah vertikal tetapi tidak mengubah posisi kamera. Tujuan dari *tilting* adalah menunjukkan ketinggian atau kedalaman dan menunjukkan adanya satu hubungan (Purba, 2013: 33).

3. *Tracking*

Adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera menjauhi dan mendekati objek (Purba, 2013: 33).

4. *Zooming*

Adalah pengambilan gambar dengan mengubah ukuran gambar dan sudut pandang antara *Wide – Angle* (W) dan telephoto (T) dengan sentuhan tombol. *Zooming* memengaruhi perspektif dalam suatu adegan, oleh karena itu gerakan *zooming* harus dilakukan dengan tujuan yang jelas. *Zooming in* membuat objek tampak lebih dekat, sedangkan *zooming out* membuat objek tampak lebih jauh (Purba, 2013: 33).

5. *Arching*

Adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera mengelilingi subjek utama seperti lingkaran penuh. Dalam melakukan *arching*, kamera melakukan gerakan sapuan sirkuler mengitari subjek. Ukuran gambar yang digunakan CU, MS, atau LS selama melakukan *arching*, tetapi ukuran gambar harus senantiasa konstan dan lebih efektif bila tidak dilakukan kombinasi ukuran gambar (Purba, 2013: 34).

6. *Pedestal dan Crane*

Adalah pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera menggunakan alat penyangga *pedestal/crane* (Purba, 2013: 34).

7. *Crabbing*

Adalah pengambilan gambar dengan cara menggerakkan kamera menyamping (Purba, 2013: 34).

2.3 Camera Angle

Menurut Januarius Andi Purba (2013: 25) penempatan atau posisi kamera terhadap suatu sudut tertentu. Dalam menentukan besar kecilnya sudut tergantung dari karakter gambar yang dikehendaki. *Camera Angle* dapat dibedakan menurut karakter gambar yang akan dihasilkan, terbagi atas :

1. *Low Angle*

Jika sudut posisi kamera di bawah *eye level* (mata penglihatan manusia) maka disebut *low angle*. Posisi kamera *low angle* membuat subjek tampak mempunyai kekuatan yang menonjol dan akan terlihat kekuasaannya.

2. *Straight Angle*

Jika sudut posisi kamera sejajar dengan *eye level*, maka disebut *straight angle*. Posisi kamera *straight level* merupakan sudut pengambilan gambar yang normal sehingga juga disebut *normal angle*.

3. *High Angle*

Jika sudut posisi kamera di atas *eye level*, maka disebut *high angle*. Posisi kamera *high angle* membuat subjek tampak tidak mempunyai kekuatan yang menonjol dan tidak mempunyai kekuasaan. Posisi *high angle* dimaksudkan untuk mengurangi rasa superioritas subjek dan sekaligus melemahkan kedudukan subjek.

4. *Canted Angle*

Canted Angle dihasilkan dengan cara memiringkan kamera pada bidang horizontalnya. Gambar yang dihasilkan menjadi dinamis dan labil sehingga dapat menggambarkan fantasi, ketegangan, atau khayalan penonton.

5. *Subjective Camera Angle*

Menempatkan kamera pada suatu karakter dan menunjukkan pada penonton adegan dari sudut pandang karakter tersebut. Penonton terlibat dalam adegan yang disaksikan sebagai pengalaman pribadinya. Menurut Javandalasta (2011: 25) Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton, atau dari sudut pandang pemain lainnya dalam suatu adegan. Angle kamera subyektif dilakukan dengan beberapa cara:

- a) Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatic
- b) Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata pemain tertentu. Penonton akan mengalami sensasi yang sama dengan pemain tertentu.
- c) Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak terlihat.

6. *Objective Camera Angle*

Menempatkan kamera pada sudut pandang banyak orang atau garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan adegan yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi misal adegan di panggung yang ditonton banyak orang.

7. *Bird Eye View*

Pengambilan gambar di atas ketinggian objek yang direkam memperlihatkan suatu keadaan yang begitu luas, benda-benda subjek kecil tidak terlihat detailnya. Biasanya dilakukan dari helikopter atau gedung bertingkat tinggi.

Perbedaan *high angle* dengan *bird eye view* adalah jarak pengambilan gambar sehingga kesan yang ditimbulkan akan sangat berbeda.

8. *Frog Eye*

Pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar atau alas kedudukan objek. Kesan yang ditimbulkan adalah keagungan, kekuasaan, kuat, dominan, dan dinamis.

9. *Point of View/Over Shoulder Shot*

Sudut pengambilan gambar dari titik pandangan pemain tertentu. *Point of view* adalah *angle objective*, tetapi karena berada antara objektif dan subjektif, maka angle ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah dan diberikan pertimbangan khusus.

2.4 Film

Mabruri (2013: 3) berpendapat Film adalah media komunikasi yang mampu mempengaruhi cara pandang individu yang kemudian akan membentuk karakter suatu bangsa. Menurut pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Sedangkan menurut Panca Javandalasta (2011: 1) Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut *movie* atau *video*. Berdasarkan proses produksinya Heru Effendy (Konfiden, 2002) dalam buku Anton Mabruri (2013: 4) membagi film menjadi 4 jenis yaitu:

1. Film dokumenter

Dokumenter adalah suatu karya film atau video berdasarkan realita serta fakta peristiwa. Dokumenter juga termasuk jenis film nonfiksi yang menceritakan realita/kenyataan suatu peristiwa tertentu (Mabruri, 2013: 4).

2. Film cerita pendek (*short films*)

Film pendek adalah film yang berdurasi pendek dengan cerita yang singkat, biasanya di bawah 60 menit (Mabruri, 2013: 6).

3. Film cerita panjang (*feature-length films*)

Film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit (Javandalasta, 2011: 3).

4. Film-film jenis lain : profil perusahaan (*corporate profile*), iklan televisi (tv *commercial/ tvc*), program televisi (tv *programme*), dan video clip (*music video*).

2.5 Film Pendek

Definisi film pendek menurut oscars.org adalah film asli yang memiliki waktu berjalan 40 menit atau kurang, termasuk semua kredit. Dr. Richard dalam earthymind.com menemukan bahwa unsur-unsur yang wajib ada di dalam film naratif panjang tidak selamanya dapat ditemukan dalam film pendek. Ada 3 perbedaan mendasar antar film pendek dan film panjang yaitu:

1. Suatu naratif adalah pemaparan satu atau lebih konflik. Akan tetapi, banyak film-film pendek berkualitas justru tidak menggambarkan konflik atau hanya

memaparkan konflik sederhana – yang pada film panjang menjadi masalah-masalah pemicu konflik utama.

2. Bangunan karakter. Dalam film panjang, satu karakter diperkenalkan dengan durasi yang panjang dan back story yang membentuk perwatakan karakter tersebut. Selanjutnya, berdasarkan perbedaan karakterisasi antar tokoh, terciptalah konflik yang membangun kisah hingga bagian *ending*-nya. Dalam film pendek, ketimbang menerapkan format ini, yang digambarkan justru momen-momen yang dilalui sang karakter. Karakter kemudian membuat keputusan-keputusan untuk mengubah situasi dalam kisah.
3. Unsur dalam film pendek yang jarang gagal menciptakan kesan puitik: *wordless*. Banyak film pendek yang sedikit menggunakan dialog atau bahkan tidak sama sekali. Film-film ini tidak menyampaikan makna lewat tuturan tokoh utama, narator, maupun dialog antar tokoh. Makna-makna disampaikan melalui elemen-elemen lain yang ada di dalam satu *frame* dengan adegan, *backsound*, pencahayaan, bahkan hanya melalui tata artistik.

2.6 Genre Film

Dalam film kita mengenal istilah *genre* atau untuk mudahnya kita bisa menyebutnya jenis atau bentuk sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita (Javandalasta, 2011: 3). Menurut Widagdo dan Gora (2007) *genre* film ada beberapa macam, contohnya:

1. *Action* - Laga

Film yang bertema laga dan mengetengahkan perjuangan hidup biasanya dibumbui dengan keahlian setiap tokoh untuk bertahan dalam pertarungan hingga akhir cerita.

2. *Comedy* - Humor

Comedy - Humor adalah jenis film yang mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama. Genre jenis tersebut tergolong paling disukai dan bisa merambah usia segmentasi penonton

3. *Roman* - Drama

Roman - Drama adalah genre yang populer di kalangan masyarakat penonton film. faktor perasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan.

4. *Mistery* - Horor

Mistery - *Horor* adalah sebuah genre khusus dunia perfilman. Dikatakan genre khusus karena meskipun cakupannya sempit dan berkisar pada hal yang itu-itu saja, tetapi genre itu cukup mendapat perhatian dari penonton.

2.7 *Phobia*

Phobia adalah ketakutan-ketakutan tidak logis yang memaksa kita melakukan hal yang tidak bertanggung jawab atau menghalangi kita melakukan hal yang seharusnya kita lakukan. Kunci untuk mengatasi segala fobia adalah mengenali kebohongan di balik hal-hal yang tidak logis itu, yang merupakan peneguhan lagi bahwa kebenaran itu memerdekakan kita (Anderson, 2016).

Phobia adalah perasaan takut yang bersifat menetap terhadap obyek atau situasi tertentu yang sesungguhnya tidak menimbulkan ancaman nyata bagi yang bersangkutan atau yang bahayanya terlalu dibesar-besarkan. Cara menolong penderita *phobia* adalah dengan menolongnya memahami fobianya dan mempelajari cara-cara yang lebih efektif untuk mengatasi kecemasan dan situasi yang ditakutinya (Supratiknya, 1999).

2.8 Agoraphobia

Dalam bahasa Yunani *agora* yang berarti pasar merujuk pada keramaian atau tempat umum. Sedangkan *Agoraphobia* adalah ketakutan pada tempat umum (Anderson, 2016). Menurut Santosa (2013) menuliskan di dalam *website* nya galeripustaka.com *agoraphobia* adalah ketakutan terhadap tempat-tempat publik dan juga tempat-tempat terbuka. Fobia ini diyakini telah berkembang menjadi serangan kepanikan yang kompleks. Takut dengan serangan panik yang lain, dimana tempat untuk menghindar sangat sulit atau sulit mendapatkan bantuan pada saat itu juga.

BAB III

METODE PENCIPTAAN

Pada bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang *agoraphobia*. Penelitian terdiri atas 2 jenis. Menurut Alfianika (2016: 19) jenis penelitian tergantung kepada data dan cara memperoleh data. Salah satu cara mudah untuk melihat jenis penelitian, yaitu lihat dari datanya. Jika data penelitian berupa angka-angka maka jenis penelitian berupa penelitian kuantitatif. Jika data penelitian berupa kata-kata, maka jenis penelitian berupa penelitian kualitatif.

3.1 Jenis Penelitian

Pada pembuatan film Tugas Akhir ini, penulis menggunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (1988: 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.

3.2 Obyek Penelitian

Dalam pembuatan film untuk Tugas Akhir ini penulis mengambil objek penelitian yang berupa penyebab *agoraphobia*, gejala *agoraphobia*, resiko *agoraphobia* sebagai dasar masalah untuk pembuatan film pendek fiksi drama

tentang *agoraphobia*. Objek penelitian ini didapat melalui ketertarikan terhadap gangguan kecemasan dengan *agoraphobia*.

3.3 Lokasi

Lokasi pencarian data berada di Kota Surabaya. Dimana data diperoleh dari literatur, observasi serta wawancara kepada akademisi dan penderita *agoraphobia*. Produksi film pendek ini difokuskan di Kota Surabaya. Dimana *setting* lokasi lebih banyak berada di *indoor* yaitu rumah yang menjadi zona nyaman dan aman bagi penderita *agoraphobia*. Kemudian *setting* lokasi *outdoor* dilakukan untuk *scene* ketika banyak orang beraktifitas dengan membawa barang-barang yang termasuk kriteria *specificphobia* dan penunjukkan *scene* saat tokoh utama mengalami ketakutan terhadap situasi keramaian di tempat umum.

3.4 Sumber Data

Sumber data yang kami peroleh berupa data primer dan sekunder. Dimana data primer diperoleh sendiri dengan cara wawancara langsung terhadap salah satu akademisi tentang penyebab, gejala dan resiko *agoraphobia* dan observasi terhadap penderita. Data sekunder yang kami peroleh berupa buku dan jurnal.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data untuk mendukung pembuatan film pendek fiksi drama dengan tema *agoraphobia* ini dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

1. Studi Literatur/Pustaka

Pada pengumpulan data tentang penulis skenario didapat melalui buku “*Teknik Menulis Skenario Film Cerita*”, FFTV-IKJ (2010). Literatur untuk film pendek diperoleh dari studi literatur yang dilakukan pada dua buku yaitu buku “*Memahami Film*”, Himawan Pratista (2008) dan buku “*Ketika Film Pendek Bersosialisasi*”, Gatot Prakosa (2001). Kemudian data untuk genre didapat melalui buku “*Lima Hari Mahir Bikin Film*”, Panca Javandalasta (2011). Selanjutnya pengumpulan data literatur *agoraphobia* diperoleh melalui 2 buku “*Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder IV*”, American Psychiatric Association (2000) dan buku “*Intisari Psikologi Abnormal Edisi I*”, Mark Durand, V dan Barlow David, H (2011).

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai dasar masalah dari penyebab *agoraphobia* dan cara penyembuhannya. Kali ini penulis melakukan wawancara dengan salah satu dosen psikologi Universitas 17 Agustus Surabaya, Nindia Pratitis. Beliau menjelaskan bahwa *agoraphobia* timbul bukan karena gangguan kecemasan tetapi karena rasa trauma yang dialami sering muncul. Salah satunya trauma akan kekerasan fisik atau seksual.

3. Observasi

Observasi dilakukan guna untuk melengkapi data yang kurang dari hasil wawancara, studi literatur, dan untuk mendukung data dari teori-teori yang sudah didapat. Untuk menggali data tersebut penulis melakukan pengamatan

dari jauh yang berupa contoh kasus dengan penderita bernama Nugraha Iman, beliau mengatakan bahwa memiliki gangguan rasa panik yang berulang-ulang ketika berada ditempat umum. Peristiwa tersebut didasari karena menurut beliau selalu ada orang yang mengintainya, sampai suatu ketika beliau masuk kedalam lemari untuk mencari tempat yang dirasa aman. Kemudian contoh kasus yang kedua dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari RSUP Dr. M. Djamil, yakni seorang wanita berusia 26 tahun dengan keluhan seperti serangan panik berulang selama 6 bulan. Selama 6 bulan beliau tidak mendapatkan pengobatan yang kuat, sehingga jatuh menjadi gangguan panik dengan *agoraphobia*. Menurut beliau, ketika dulu masih anak-anak beliau mengalami trauma dengan latar belakang perceraian orangtua dan hidup penuh tekanan ketika tinggal bersama ibu tirinya.

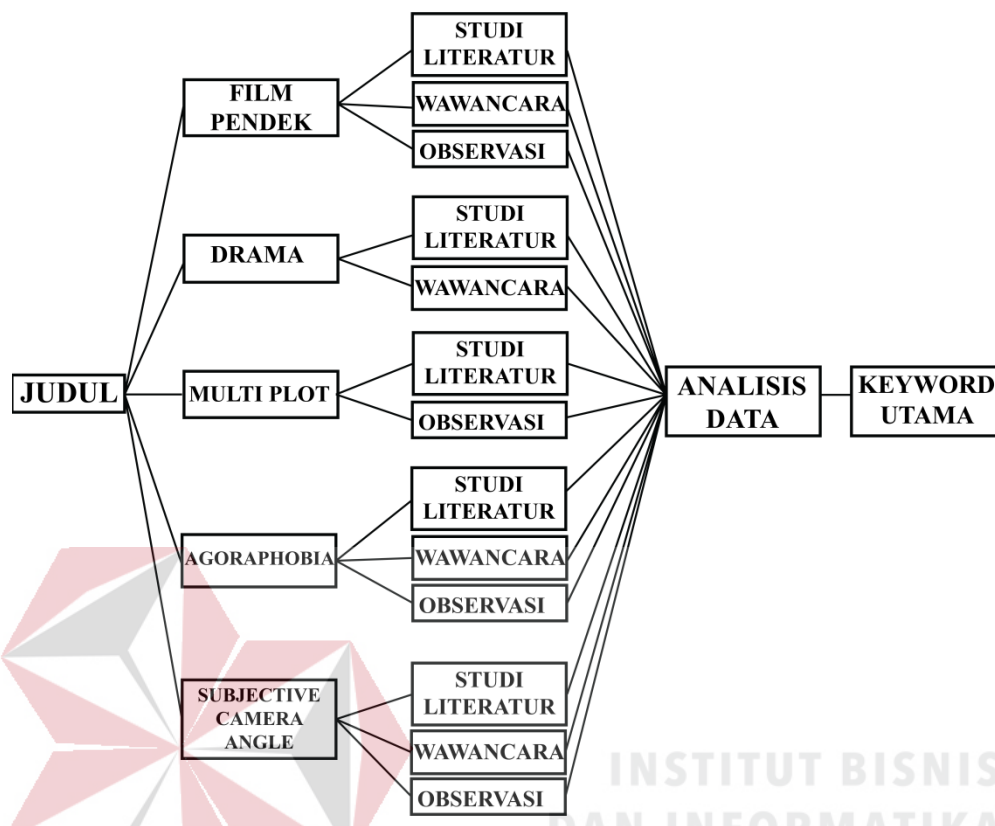
4. Studi Eksisting

Dalam studi eksisting penulis menganalisa beberapa referensi film yang berkaitan dengan gangguan psikologi, diantaranya adalah film *Big Sky* (2015) oleh Jorge Michel Grau dan Evan M. Wiener, *Phobia* (2016) oleh Pawan Kripalani dan Arun Sukumar. Dari kedua film ini dapat disimpulkan bahwa *agoraphobia* itu tidak akan merasa berbahaya ketika keluar dari rumah. Namun jika penderita berada dikerumunan menjadi sangat berbahaya, dikarenakan penderita tidak bisa keluar dari situasi tersebut.

3.5.1 Pengumpulan data

Dalam tahap ini merupakan tahapan mengumpulkan dimana data-data apa saja yang telah diperoleh untuk mendukung pembuatan film dalam Tugas Akhir ini akan dianalisa satu persatu. Analisa data dilakukan secara kualitatif yaitu wawancara, observasi, dan studi literatur yang akan dijelaskan sebagai berikut. Untuk memperoleh hasil akhir yang paling sesuai dengan tujuan *keyword* yang telah ditemukan dan konsep awal. Agar materi dan tujuan yang ingin dicapai tepat sasaran, maka data *keyword* akan dibagi menjadi lima bagian yang berdasarkan latar belakang yang telah disusun, lima bagiannya yaitu film pendek, drama, multi-plot, *subjective camera angle*, dan *agoraphobia*.

Data yang telah dipilih akan dibahas lebih detail melalui studi literatur, wawancara, dan observasi pada tahap akhir. Setelah selesai maka akan muncul *keyword* pada setiap bahasan. *Keyword* yang telah ada akan masuk ke proses analisa data, dimana *keyword* akan direduksi dan dianalisa lebih lanjut untuk menemukan *keyword* utama. Setelah ditemukan *keyword* utama dapat dibuat menjadi konsep perancangan yang akan diimplementasikan dalam Tugas Akhir ini.



Gambar 3.1 Teknik Pengumpulan Data

Sumber: Olahan penulis

A. Film Pendek

Dalam bagian film pendek ini dicari data-data berupa studi literatur dari buku *Ketika Film Pendek Bersosialisasi*, *Lima Hari Mahir Bikin Film*, dan *Memahami Film*. Kemudian wawancara dilakukan dengan sesi tanya jawab dengan narasumber sineas Ifa Isfanyah, dan observasi dilakukan dengan mengamati film pendek berjudul *The Eyeless Beggar* dan *Jurig*. Berikut adalah hasil dari data-data yang telah dikumpulkan.

1. Studi Literatur

Studi literatur dalam pembahasan mengenai film pendek merujuk pada tiga buku yaitu *Ketika Film Pendek Bersosialisasi* karya Gatot Prakosa, dalam buku ini dijelaskan bahwa film dapat berkomunikasi dengan para penonton tanpa batasan jangkauan. Kemudian pada *Lima Hari Mahir Bikin Film* karya Panca Javandalasta menjelaskan bahwa dijelaskan bahwa film pendek merupakan film yang berdurasi dibawah 60 menit. Film pendek pengerjaannya sama seperti pembuatan film panjang dimana ada naskah, *storyboard*, dan lain lain. Pada buku *Memahami Film* karya Himawan Pratista dijelaskan bahwa film pendek merupakan medium atau tempat yang dapat dijadikan informasi.

Keyword: Tempat, Komunikasi, Rangkaian gambar, dan Durasi.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan sesi tanya jawab dengan sineas profesional dalam bidang perfilman yaitu Ifa Isfansyah. Dari hasil wawancara dengan beliau mengatakan film pendek merupakan ajang eksperimen kreatifitas untuk menyampaikan informasi melalui film. Kemudian dalam sesi tanya jawab dengan Angga Dwimas Sasongko menjelaskan bahwa film pendek memiliki durasi dibawah 60 menit dan bisa disebut salah satu media komunikasi bagi masyarakat.

Keyword: Tempat, Durasi, Eksperimen, dan Informasi.

3. Observasi

Untuk memperoleh data lebih banyak tentang film pendek maka dilakukan kajian dengan dua film berjudul *The Eyeless Beggar* dan Jurig

a. *The Eyeless Beggar*

The Eyeless Beggar adalah sebuah film pendek karya dari Jeiji Joned yang telah di *upload* di Vidsee.com. Film dengan durasi 9 menit yang menceritakan tentang dimana dua seorang detektif yang menemukan kebuntuan saat pencarian tersangka kasus pembunuhan berantai kanibal. Ketika disebuah kedai kopi, mereka melihat seorang pengemis wanita buta misterius. Meski buta, pengemis itu tahu apa yang habis dimakan sebelumnya oleh sang pemberi sedekah. Ketika dua dektektif ini mulai mendekat, pengemis ini tahu bau apa telah dimakan asisten kepala detektif. Dalam film ini semua informasi disajikan sangat ringkas dan makna yang disampaikan dapat dipahami oleh penonton.

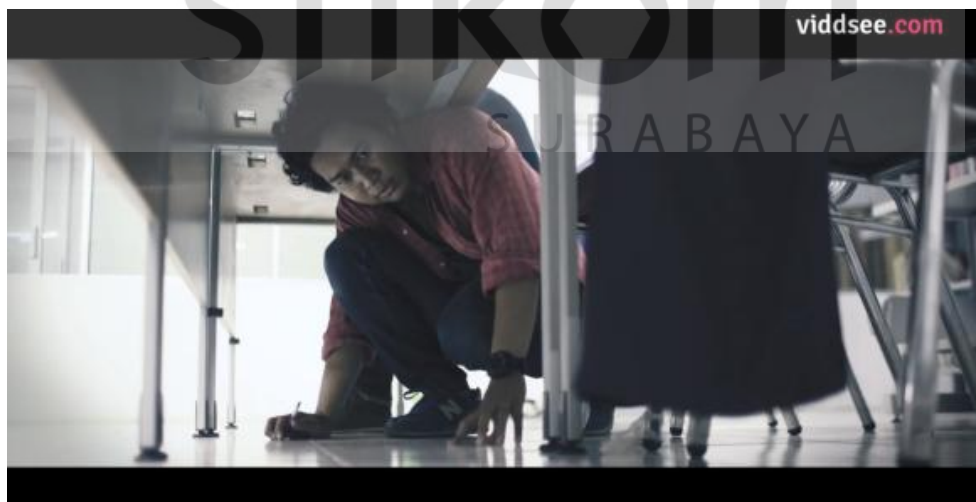


Gambar 3.2 *The Eyeless Beggar*

Sumber: www.vidsee.com

b. Jurig

Jurig adalah sebuah film pendek karya Aria Gardhadipura yang telah di *upload* di Viddsee.com. Film dengan durasi 21 menit yang berceritakan bahwa cerita pantun karya sastra Sunda Buhun konon di dalamnya terdapat unsur-unsur mantra yang diyakini oleh sebagian orang sebagai medium untuk berkomunikasi dengan makhluk gaib. Berawal dari perpustakaan tempat buku Indra berada, kemudian membaca bait-bait dalam buku Sastra Sunda. Secara tidak sengaja, Indra telah mengucapkan mantra pemanggil makhluk halus dan menjadi awal petualangan Indra melewati malam. Hingga ia bertemu dengan sosok yang menyelamatkannya dari jerat mantra. Dalam film ini semua informasi yang disampaikan sangat jelas, namun terlalu bertele-tele dan makna yang ingin disampaikan juga mudah dipahami.



Gambar 3.3 Jurig

Sumber: www.viddsee.com

Setelah dilakukan eksisting pada kedua film pendek di atas, maka dapat disimpulkan bahwa film pendek adalah film berdurasi pendek. Setiap pengambilan gambar tersusun rapi, penjelasan tokoh dan makna dikemas secara ringkas. Hal ini bertujuan agar penonton lebih mudah memahami informasi yang telah disampaikan.

Keyword: Durasi, Informasi, Ekspresi, dan Karakteristik.

B. Drama

Pada tahap ini, pengumpulan data terarah kepada salah satu genre film pendek yaitu drama. Kemudian dicarilah data-data berupa studi literatur, wawancara, dan observasi. Pada literatur dilakukan pada buku *Membuat Film Itu Gampang*, *Memahami Film*, dan *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Kemudian pada proses wawancara dilakukan dengan seorang narasumber yaitu sineas Fauzan Abdillah. Berikut adalah hasil dari data-data yang telah dikumpulkan.

1. Studi Literatur

Pada studi literatur ini dicari data mengenai drama, melalui buku *Membuat Film Itu Gampang* karya Askurifai Baskin, dalam buku tersebut menjelaskan genre drama lebih menonjolkan sisi sosial yang memotret kehidupan nyata dan membuat pononton mengunggah emosional. Dalam buku *Memahami Film* karya Himawan Prastita menjelaskan beberapa genre yang ada dalam film salah satunya adalah drama, drama biasanya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri

sendiri, maupun alam. Sedangkan dalam buku *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi* karya Andi Fachrudin, kata drama berasal dari kata Yunani *Draomai*, yang berarti berbuat, bertindak, bereaksi dan sebagainya, drama dapat diartikan juga sebagai perbuatan atau tindakan, drama dibagi juga mempunyai dua arti yaitu drama dalam arti luas dan drama.

Keyword: Realitas, Emosi, dan Sosial.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Fauzan Abdillah yang merupakan sineas muda di Kota Surabaya. Dari hasil wawancara dengan beliau mengatakan bahwa genre drama sebuah pertunjukan yang menceritakan tentang kehidupan manusia, didalam drama juga ada daya tarik tersendiri seperti mengundang emosi para penonton dan ikut larut kedalam cerita.

Keyword: Peristiwa, Sosial, Konflik, dan Kisah Hidup.

C. Mutli Plot

Pengumpulan data terarah dilakukan untuk pembahasan tentang multi plot dicarilah data-data berupa studi literature dan observasi. Pada studi literatur dilakukan pada buku *Yuk...Nulis Skenario Sinetron, dan Mengarang?* dan *Ah Gampang*. Observasi dilakukan dengan mengamati film pendek berjudul *Yours Truly* dan *Grave Tourte*. Berikut adalah hasil dari data-data yang telah dikumpulkan.

1. Studi Literatur

Pada studi literatur ini dicari data mengenai drama, melalui buku *Yuk... Nulis Skenario Film* karya Fred Suban, dalam buku tersebut menjelaskan

bahwa multi plot suatu alur cerita yang tidak hanya fokus pada tokoh utama, memiliki lebih dari satu plot utama dengan beberapa sub plot dan setiap plot saling berkaitan dengan pergeseran cerita dan juga membawa dampak pada varian konflik. Kemudian pada buku *Mengarang? Ah Gampang* karya Langit Kresna Hariadi. Dalam buku menjelaskan plot adalah menyelami proses terjadinya rangkaian sebab akibat yang berkesinambungan, plot juga dapat diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang berkesinambungan, saling berhubungan.

Keyword: Alur, Susunan Peristiwa, Struktur, dan Berkaitan.

2. Observasi

Untuk memperoleh data lebih banyak tentang multi plot maka dilakukan kajian dengan memahami dua film berjudul *Yours Truly* dan *Grave Torture*.

a. *Yours Truly*

Yours Truly adalah sebuah film pendek karya dari Elvira Kusno yang telah di *upload* di Viddsee.com. Film dengan durasi 16 menit yang menceritakan tentang seorang pemuda yang bernama Todi bekerja di toko bunga yang menyediakan layanan pengiriman bunga dengan pesan yang bisa dinyanyikan. Todi yang tinggal sendiri dan hampir tidak bersosialisasi di lingkungannya dan mempunyai karakter *introvert* dan kaku. Sampai suatu hari, Todi memberikan perintah kepada Kayla, seorang wanita yang suka bicara, ramah, dan cantik. Sejak saat itu ada ketertarikan antara keduanya. Dalam film pendek ini pergeseran sub

plot sangat jelas ketika Todi menyanyikan lagu dengan *visual* yang bertemu dengan dua orang berkarakter yang berbeda.



Gambar 3.4 *Yours Truly*

Sumber: www.viddsee.com

b. *Grave Torture*

Grave Torture adalah sebuah film pendek karya dari Joko Anwar yang telah di *upload* di *Viddsee.com*. Film dengan durasi 9 menit yang menceritakan tentang seorang anak kecil yang sedang berduka akan kematian ayahnya yang seorang pembunuh berantai. Anak tersebut masuk kedalam peti mati sang ayah, dan disitulah awal cerita bocah ini dimulai. Ketika berada di peti mati, bocah tersebut menyaksikan siksa kubur atau azab yang telah diperbuat ayahnya ketika masih hidup. Dalam film ini pergeseran sub plot terjadi ketika bocah tersebut menyalakan dan menutup korek api sampai terjadilah siksa kubur. Setelah siksaan usai, dapat disimpulkan bocah tersebut adalah pelaku siksaan kepada ayahnya.



Gambar 3.5 *Grave Torture*

Sumber: www.viddsee.com

Setelah dilakukan eksisting pada kedua film pendek di atas, maka dapat disimpulkan bahwa film pendek adalah setiap sub plot berkaitan dengan plot utama. Ketika pergeseran sub plot, konflik juga mengikuti perubahan.

Keyword: Berkaitan, Konflik, Pengaruh, dan Susunan peristiwa.

D. Subjective Camera Angle

Pengumpulan data terarah dicarilah data-data berupa studi literatur untuk pembahasan tentang *Subjective Camera Angle*. Pada literatur dilakukan pada buku *Kamera dan Video Editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro dan Oh, Film*. Wawancara dilakukan dengan menemui sineas muda Fauzan Abdillah, kemudian observasi dilakukan setelah mengamati potongan-potongan film yang didapat melalui *Youtube*. Berikut adalah hasil dari data-data yang telah dikumpulkan.

1. Studi Literatur

Buku pertama yang dijadikan kajian dalam menggali data mengenai *subjective camera angle* adalah buku *Kamera dan Video Editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro* karya Cristianto Widjaja. Pada buku ini dijelaskan bahwa *subjective camera angle* merupakan sudut pandang karakter yang tidak muncul dalam layer dan menunjukkan karakter dari sudut pandang penonton. Buku kedua yakni *Oh, Film* karya Misbach Yusa Biran menjelaskan bahwa penonton ditempatkan di dalam film, baik dia sendiri sebagai peserta aktif atau bergantian tempat dengan seorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya.

Keyword: Sudut pandang, Karakter, dan Penonton.

2. Wawancara

Setelah dilakukan wawancara dengan Fauzan Abdillah yang merupakan sineas muda di Kota Surabaya. Dari hasil wawancara dengan beliau mengatakan *subjective camera angle* diambil dari sudut pandang penonton sebagai pengalaman pribadi dengan menciptakan hubungan mata ke mata dengan penonton lainnya. Kamera berperan sebagai mata penonton untuk menempatkan penonton di tempat kejadian. Jika teknik ini digunakan dan diedit dengan baik, maka bisa menjadi alat pendukung dalam plot.

Keyword: Prespektif, Berhubungan, dan Pengganti.

3. Observasi

Untuk memperoleh data lebih banyak tentang teknik *Subjective Camera Angle* maka dilakukan kajian dengan memahami dari potongan-potongan dari dua film berjudul *Suits* dan *Limmitess*.

a. *Suits TV Series*

Suits TV Series adalah serial drama Amerika yang disutradarai oleh Aaron Korsh. Serial drama ini menggunakan *subjective camera angle* disaat tokoh utama jalan dan menoleh, melihat sekertarisnya.



Gambar 3.6 *Suits*

Sumber: www.youtube.com

b. *Limitless*

Limitless adalah sebuah film amerika yang dirilis pada tahun 2011 yang telah di *upload* di Youtube.com. film ini berdurasi 1 jam 45 menit yang menceritakan tentang penulis yang gagal dan secara tidak sengaja meminum pil yang membuat kinerja otak menjadi maksimal. Dalam film ini juga menggunakan *subective camera angle*.



Gambar 3.7 *Limitless*

Sumber: www.youtube.com

Setelah dilakukan studi eksisting yang dilakukan pada 2 film diatas maka dapat disimpulkan bahwa *subjective camera angle* adalah sudut pengambilan gambar dimana kamera diletakkan pada karakter yang tidak tampak dalam layar dan menunjukkan sudut pandang karakter pada penonton yang terkadang pengambilannya stabil atau goyang sesuai kondisi karakter tersebut.

Keyword: Karakter, Sudut Pandang, dan Shake.

E. Agoraphobia

Pengumpulan data dilakukan pada fokus penderita, karakteristik, dan penyebab *agoraphobia*, dari studi literatur diambil dari buku *Intisari Psikologi Abnormal Edisi I, Melawan Rasa Takut*, dan *DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual for Mental Desorde IV)*. Data wawancara didapat melalui sesi tanya jawab dengan Nindia Pratitis, Psi., M. Psi., yang merupakan seorang psikolog di Kota Surabaya. Data terakhir yaitu observasi melalui diagnosis dan buku yang telah didapat. Brikut adalah hasil dari data-data yang telah dikumpulkan.

1. Studi Literatur

Buku pertama yang dijadikan kajian dalam menggali data *agoraphobia* adalah buku *Intisari Psikologi Abnormal Edisi I* karya Mark Durand. V dan David H. Barlow pada buku ini menjelaskan bahwa serangan gangguan panik yang berulang-ulang yang sering disertai *agoraphobia* dengan komplikasi berat yang datang dari luar pikiran, sehingga penderita merasa sulit menghadapinya. Pada buku *DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder IV)* menjelaskan bahwa perilaku tidak pernah keluar rumah karena gangguan panik dan cemas bisa dikategorikan dalam gangguan dengan *agoraphobia* atau gangguan kecemasan tanpa *agoraphobia*. Dijelaskan juga pada buku *Melawan Rasa Takut*, penderita *agoraphobia* sering menggambarkan perasaan terjebak dalam ancaman kepanikan dan yakin tidak akan mampu merasa nyaman seperti di rumah,
Keyword: Situasi, Perulangan, Tempat, dan Ancaman.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan seorang psikolog Nindia Pratitis, Psi.,M.Psi., yang telah menjelaskan bahwa *agoraphobia* timbul bukan karena gangguan kecemasan, tetapi karena rasa trauma yang sering muncul. Salah satunya trauma akan kekerasan fisik atau seksual.

Keyword: Trauma, Situasi, Tekanan, dan Terancam.

3. Observasi

Setelah dilakukan observasi dengan mengamati hasil diagnosis yang diperoleh dari RSUP Dr. Jamil, Sumatra Barat. Seorang wanita berumur 26

tahun dengan keluhan seperti seperti serangan panik berulang selama 6 bulan. Dalam jangka waktu tersebut beliau tidak mendapatkan pengobatan yang kuat, sehingga menjadi gangguan panik dengan *agoraphobia*. Hal ini di latarbelakangi oleh masalah perceraian orang tua dan hidup penuh tekanan ketika tinggal bersama ibu tirinya. Dapat disimpulkan bahwa gangguan panik yang tidak segera diobati secara kuat, maka akan jatuh menjadi gangguan panik dengan *agoraphobia*.

Keyword: Berulang-ulang, Trauma, dan Peristiwa.

3.6 Analisa Data

Setelah mengumpulkan data maka selanjutnya adalah analisis data, data yang telah diperoleh dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut dari mana data itu didapat.

Pada Film Pendek diperoleh *keyword* tempat, komunikasi, rangkaian gambar dan durasi hasil dari studi literatur; tempat, eksperimen, durasi, dan informasi hasil dari wawancara; durasi, informasi, karakteristik, dan ekspresi dari hasil observasi. Pada Multi-Plot ditemukan *keyword* alur, susunan peristiwa, struktur dan berkaitan untuk studi literatur; dan peristiwa, konflik, berkaitan dan pengaruh untuk observasi. Pada pembahasan Drama ditemukan *keyword* realitas, emosi, dan sosial hasil dari studi literatur; pada wawancara ditemukan konflik, kisah hidup, peristiwa, dan sosial. Pada *Subjective Camera Angle* didapat *keyword* sudut pandang, karakter, dan penonton hasil dari studi literatur; prespektif, berhubungan, dan pengganti hasil dari wawancara; dari observasi didapat *keyword*

karakter, sudut pandang, dan goyang. Pencarian *keyword Agoraphobia* pada studi literatur diperoleh situasi, tempat, ancaman, dan perulangan; trauma, tekanan, situasi, dan terancam diperoleh dari wawancara; trauma, peristiwa, dan berulang-ulang dari hasil observasi.

3.6.1 Mereduksi Data

Mereduksi data dilakukan dengan mencari mana yang paling cocok atau yang selalu ada dalam hasil analisa data dalam literatur, wawancara dan observasi. Pada Film Pendek, data yang diperoleh dari studi literatur adalah tempat, komunikasi, rangkaian gambar dan durasi. Data dari wawancara berupa tempat, eksperimen, durasi, dan informasi. Hasil observasi adalah durasi, informasi, karakteristik, dan ekspresi. Hasil reduksi data diatas adalah durasi, tempat, informasi. Pada Multi-Plot, data yang diperoleh dari studi literatur adalah alur, susunan peristiwa, struktur dan berkaitan. Pada observasi adalah peristiwa, konflik, berkaitan, dan pengaruh. Hasil reduksi data yang didapat dari studi literatur dan observasi Multi-Plot adalah peristiwa dan berkaitan. Pada Drama, data yang diperoleh dari studi literatur adalah realitas, emosi, dan sosial. Data dari wawancara berupa konflik, kisah hidup, peristiwa, dan sosial. Hasil reduksi data yang diperoleh dari studi literatur dan wawancara adalah kisah hidup dan sosial. Pada *Subjective Camera Angle*, data yang diperoleh dari studi literatur adalah sudut pandang, karakter, dan penonton. Data dari wawancara berupa prespektif, berhubungan, dan pengganti. Hasil observasi adalah karakter, sudut pandang, dan *shake*. Hasil reduksi data dari *Subjective Camera Angle* adalah karakter dan sudut

pandang. Pada *Agoraphobia*, data yang diperoleh dari studi literatur adalah situasi, tempat, ancaman, dan perulangan. Data dari wawancara berupa trauma, tekanan, situasi, dan terancam. Hasil observasi adalah trauma, peristiwa, dan berulang-ulang. Hasil reduksi data dari *Agoraphobia* adalah trauma, situasi, dan ancaman.

3.6.2 Menyajikan Data

Data yang telah diperoleh dari studi literatur, wawancara dan observasi selanjutnya di analisis satu persatu, setelah itu data akan di reduksi atau di saring agar mendapat *keyword*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Penyajian Data

Film Pendek			
Studi Literatur	Wawancara	Observasi	Kesimpulan
- Tempat - Komunikasi - Rangkaian Gambar - Durasi	- Tempat - Eksperimen - Durasi - Informasi	- Durasi - Informasi - Karakteristik - Ekspresi	- Durasi - Tempat - Informasi
Multi Plot			
Studi Literatur	Wawancara	Observasi	Kesimpulan
- Alur - Susunan Peristiwa - Struktur - Berkaitan		- Peristiwa - Konflik - Berkaitan - Pengaruh	- Peristiwa - Berkaitan

Drama			
Studi Literatur	Wawancara	Observasi	Kesimpulan
- Realitas - Emosi - Sosial	- Konflik - Kisah Hidup - Peristiwa - Sosial		- Kisah Hidup - Sosial
<i>Subjective Camera Angle</i>			
Studi Literatur	Wawancara	Observasi	Kesimpulan
- Sudut Pandang - Karakter - Penonton	- Prespektif - Berhubungan - Pengganti	- Karakter - Sudut Pandang - Shake/Goyang	- Karakter - Sudut Pandang
<i>Agoraphobia</i>			
Studi Literatur	Wawancara	Observasi	Kesimpulan
- Situasi - Tempat - Ancaman - Perulangan	- Trauma - Tekanan - Situasi - Terancam	- Trauma - Peristiwa - Berulang-ulang	- Trauma - Situasi - Ancaman

Sumber: Olahan Penulis (2018)

3.6.3 Verifikasi Data

Kesimpulan yang diperoleh dari penyajian data di atas pada Film Pendek adalah durasi, tempat dan informasi. Pada Multi-Plot adalah peristiwa dan berkaitan. Pada Drama adalah kisah hidup dan sosial. Pada *Subjective Camera*

Angle adalah karakter dan sudut pandang. Pada *Agoraphobia* adalah trauma, situasi dan ancaman.

3.7 Keyword

Berdasarkan dari hasil pencarian data dengan melakukan studi literatur dan studi eksisting, serta wawancara maka data akan disajikan dalam bentuk *keyword* utama untuk mempermudah untuk mengklasifikasikan hasil serta mempermudah dalam merancang konsep Tugas Akhir ini. Pada tahap awal dilakukan analisa *keyword* untuk menemukan hanya satu *keyword* dari satu pembahasan. *Keyword* tersebut ditemukan dengan cara mencari arti dan sinonim dari sebuah kata, sampai menemukan satu arti kata yang sama.

Pada pembahasan Film Pendek ditemukan kata *Performance* atau Pertunjukan dengan mengartikan kata kunci yang telah ditemukan. Pada kata kunci Durasi atau *Duration* ditemukan kata kunci Periode atau *Period*, dilanjutkan menjadi Panggung atau *Stage*, dilanjutkan menjadi Tontonan atau *Performance*. Pada kata kunci Tempat atau *Spot* ditemukan kata kunci Adegan atau *Scene*, dilanjutkan menjadi Tontonan atau *Performance*. Untuk kata kunci selanjutnya yaitu Informasi atau *Information* ditemukan Pengetahuan atau *Knowledge*, dilanjutkan menjadi Kemampuan atau *Ability*, Keterampilan atau *Skill*, hingga akhirnya ditemukan Pertunjukan atau *Performance*.

Untuk pembahasan selanjutnya yaitu Multi Plot ditemukan kata Masalah atau *Matter* dengan mengartikan kata kunci yang telah ditemukan. Pada kata kunci Peristiwa atau *Incident* ditemukan kata Keadaan atau *Circumstance* dan

ditemukan kata *Matter* atau Masalah. Untuk kata kunci selanjutnya yaitu Berkaitan atau Link ditemukan kata *Element*, ditemukan Faktor atau *Factor*, dilanjutkan menjadi Masalah atau *Matter*. Akhirnya *Keyword* yang ditetapkan dalam pembahasan Multi Plot adalah Masalah atau *Matter*.

Pada pembahasan Drama ditemukan kata kunci *Sense* atau Perasaan dengan mengartikan kata kunci yang telah ditemukan. Pada kata kunci Kisah Hidup atau *Narrative* ditemukan Kisah atau *Tale*, dilanjutkan menjadi Fiksi atau *Fiction*, dilanjutkan menjadi Drama, dilanjutkan menjadi Emosi atau *Emotion*, dilanjutkan menjadi Perasaan atau *Sense*. Pada kata kunci Sosial atau *Common* ditemukan arti kata Khas atau *Characteristic*, dilanjutkan menjadi Kepribadian atau *Personality*, dilanjutkan lagi menjadi Marah atau *Temper*, Suasana Hati atau *Mood*, Emosi atau *Emotion*, hingga akhirnya ditemukan Perasaan atau *Sense*. Maka *keyword* yang ditetapkan dalam pembahasan drama adalah Perasaan atau *Sense*.

Pada pembahasan *Subjective Camera Angle* ditemukan kata kunci *Personality* atau Kepribadian dengan mengartikan kata kunci yang telah ditemukan. Pada kata kunci Karakter atau *Character* langsung ditemukan Kepribadian atau *Personality*. Pada kata kunci Sudut Pandang atau *Viewpoint* ditemukan kata kunci Aspek atau *Aspect*, dilanjutkan menjadi Sikap atau *Attitude*, dilanjutkan lagi menjadi Karakter atau *Character*, ditemukan kata Kepribadian atau *Personality*. Maka *keyword* disimpulkan kata Kepribadian atau *Personality*.

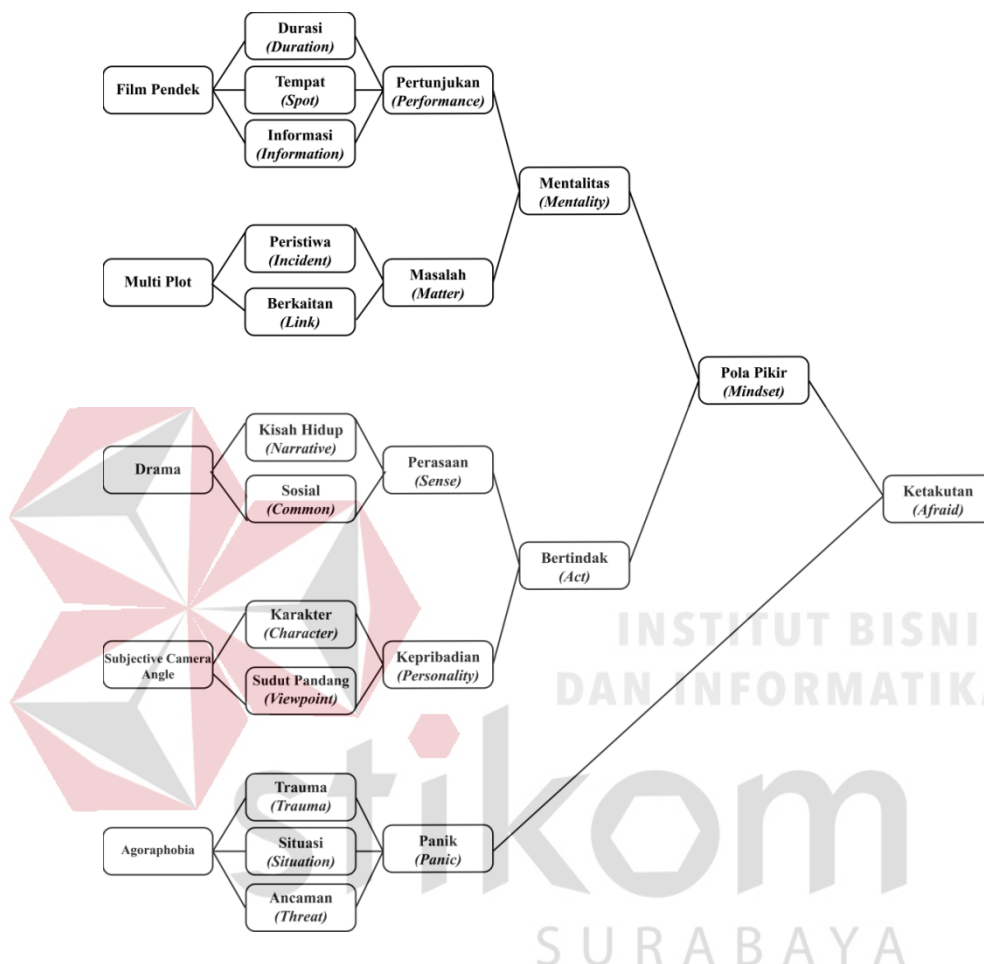
Pada pembahasan *Agoraphobia* ditemukan kata kunci *Panic* atau Panik dengan mengartikan kata kunci yang telah ditemukan. Pada kata kunci *Trauma*

ditemukan kata kunci Shock, dilanjutkan menjadi Gangguan atau *Disturbance*, ditemukan kata Panik atau *Panic*. Pada kata kunci Situasi atau *Situation* ditemukan kata kunci Kondisi atau *Condition*, dilanjutkan menjadi Masalah atau *Problem*, dilanjutkan lagi menjadi Kesulitan atau *Trouble*, hingga akhirnya ditemukan Panik atau *Panic*. Pada kata kunci Terancam atau *Threat* ditemukan kata kunci Ancaman atau *Menace*, dilanjutkan menjadi Ketakutan atau *Scare*, ditemukan kata Panik atau *Panic*.

Setelah ditemukan satu kata disetiap satu pembahasan *keyword* tadi dikerucutkan lagi menjadi beberapa tahap bergantung pada kesesuaian makna tiap satu kata dan kata lainnya hingga ditemukan hanya satu *keyword* utama. Mengambil kata tontonan dari film pendek dan masalah dari *multi-plot* maka ditemukan satu kata yaitu *Mentality* atau Mentalitas. Mengambil kata sense dari drama dan kepribadian dari *subjective camera angle* maka ditemukan satu kata yaitu *Act* atau Bertindak. Dari pembahasan kata Mentalitas atau *Mentality* dipasangkan dengan kata *Act* atau Bertindak, ditemukan satu makna yang sama yaitu *Mindset* atau Pola Pikir. Tersisa dua kata yaitu Panik atau *Panic* dari pembahasan *Agoraphobia* dan *Mindset* atau Pola Pikir. Dua kata ini di satukan dan ditemukan kata *Afraid* atau Ketakutan.

Afraid atau Ketakutan dinilai cocok dengan konsep Tugas Akhir ini yang memadukan film pendek bergenre *drama* dan tentang *agoraphobia* yang dimana gangguan panik atau kekerasan fisik adalah sesuatu yang menimbulkan ketakutan. *Keyword* yang didapat akan digunakan sebagai dasar dari rancangan dan konsep pembuatan Tugas Akhir ini agar sesuai dengan kemasan film pendek *drama* dan

juga agar sesuai dengan bahasan tentang *agoraphobia*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Keyword

Sumber: Olahan Penulis (2018)

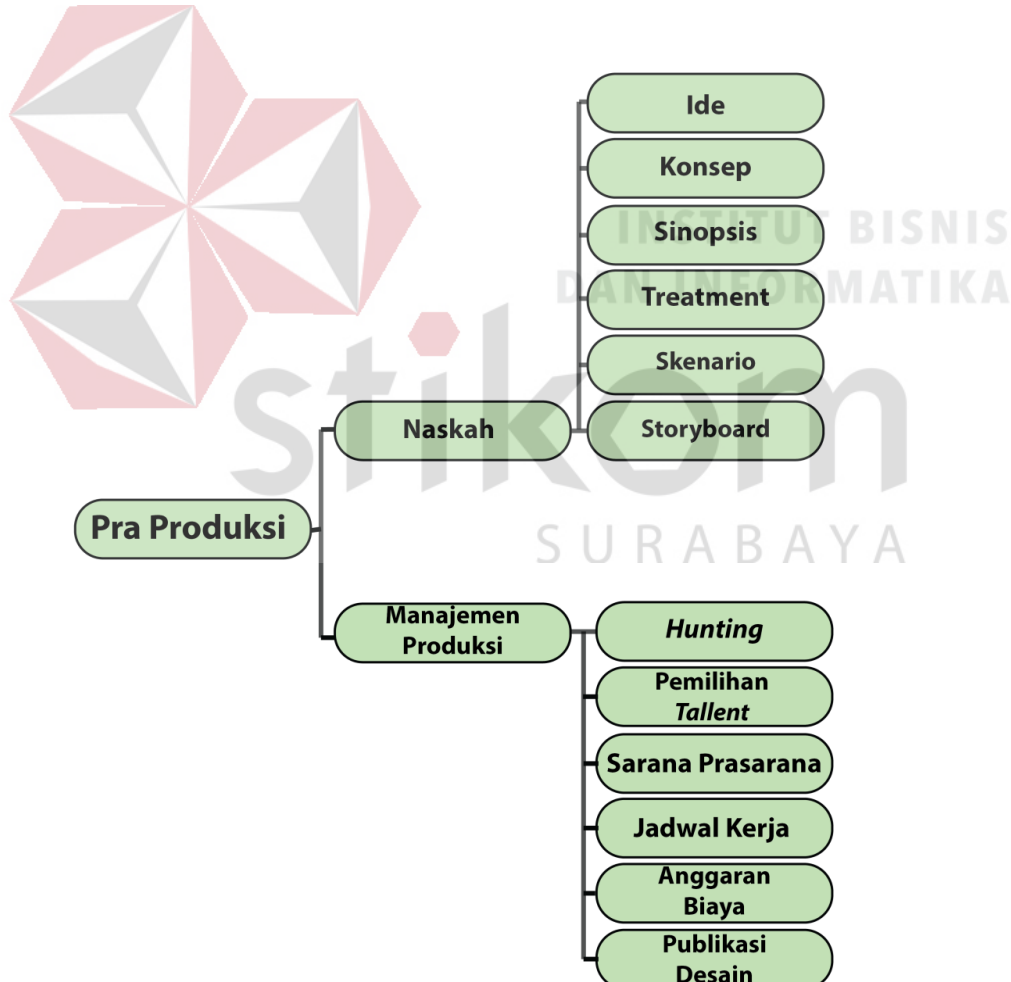
3.7.1 Deskripsi *Keyword*

Setelah mendapatkan *keyword* utama yaitu *Afraid*, dalam kamus *oxford* arti kata *afraid* dalam Bahasa Inggris merupakan kata sifat (*adjective*) yang memiliki arti *feeling fear* dengan arti bahasa Indonesia “Merasa Takut”, *Afraid* juga memiliki sinonim *anxious* atau gelisah, *worried* atau khawatir. Menurut Gunarsa (2008) dalam www.dictio.id rasa takut ditimbulkan oleh adanya ancaman,

BAB IV PERANCANGAN KARYA

Pada bagian ini dijelaskan langkah-langkah perancangan karya yang diawali dengan tahap pra-produksi, dilanjutkan dengan tahap produksi, dan diakhiri dengan tahap pasca-produksi.

4.1 Pra Produksi



Gambar 4.1 Pra Produksi

Sumber: Olahan Penulis

4.1.1 Naskah

1. Ide

Ide dalam pembuatan Tugas Akhir ini berawal dari inisiatif penulis untuk menggali lebih dalam tentang agoraphobia. Penulis ingin mengetahui lebih dalam tentang phobia tersebut. Oleh karenanya, penulis mencoba untuk mencari informasi lebih lanjut dan bertanya pada psikolog untuk mendapatkan keterangan tentang hal tersebut. Hasil yang didapatkan, bahwa karakteristik agoraphobia adalah merasa terpojok di tempat keramaian. Kebanyakan masyarakat hanya mengetahui phobia secara umum, contohnya phobia kucing dan ketinggian padahal masih ada phobia-phobia yang meresahkan dan menghambat aktifitas sehari-hari seperti agoraphobia. Dari situ penulis memiliki ide untuk mengangkat gangguan kecemasan dalam bentuk film pendek bergenre drama.

2. Konsep

Konsep dalam pembuatan Tugas Akhir ini yaitu mengenalkan tentang apa itu agoraphobia serta gejala penderita agoraphobia dengan media film pendek, yang akan dibangun dengan menonjolkan pendalaman karakter penderita agoraphobia dan ekspresi dari tokoh utama. Dalam film pendek ini akan ada pengambilan gambar menggunakan tehnik subjective camera angle.

3. Sinopsis

Lisa seorang penderita gangguan kecemasan dengan agoraphobia, setiap harinya dia selalu berada di dalam rumah. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dia selalu mengandalkan temannya Siska. Keluar rumah adalah hal yang mustahil baginya. Suatu saat Siska mengajak Lisa untuk melihat band

kesukaan Lisa. Awalnya dia menolak, namun pada akhirnya dia pergi ke café bersama Siska dan tak lupa membawa gitar. Café yang ramai pengunjung membuat Lisa mulai cemas dan ketakutan. Siska melihat Lisa terpojok sambil bermain gitar di tengah kerumunan orang.

4. Treatment

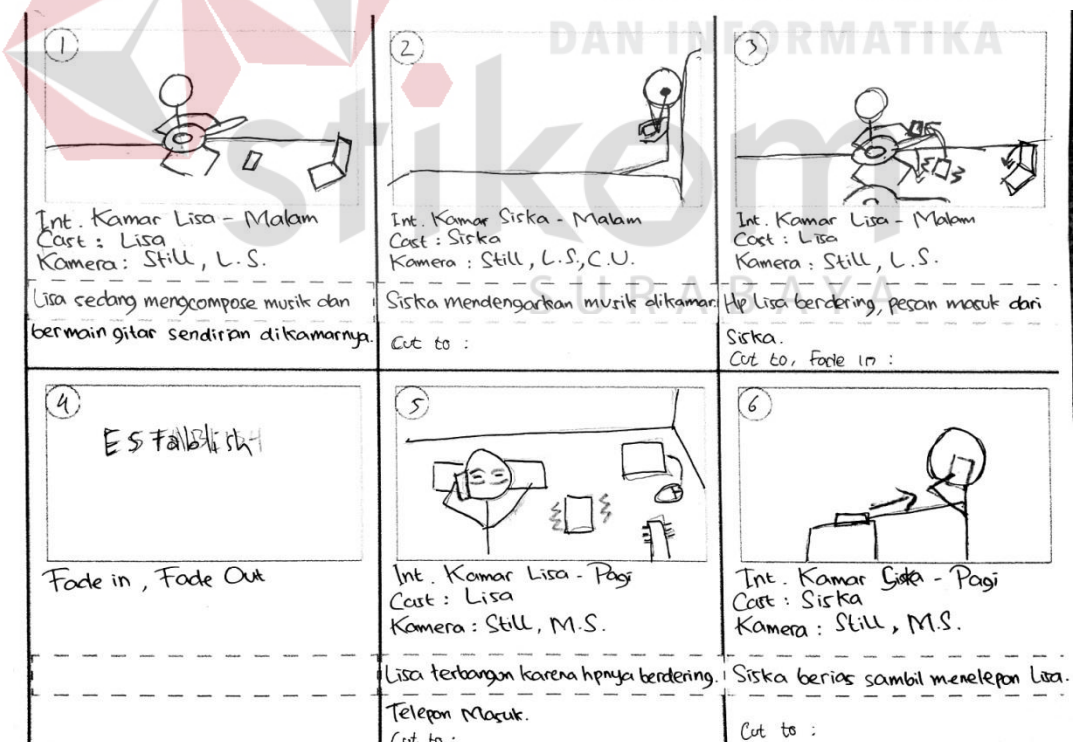
Treatment Tugas Akhir dapat dilihat pada lampiran.

5. Skenario

Skenario Tugas Akhir dapat dilihat pada lampiran.

6. Storyboard

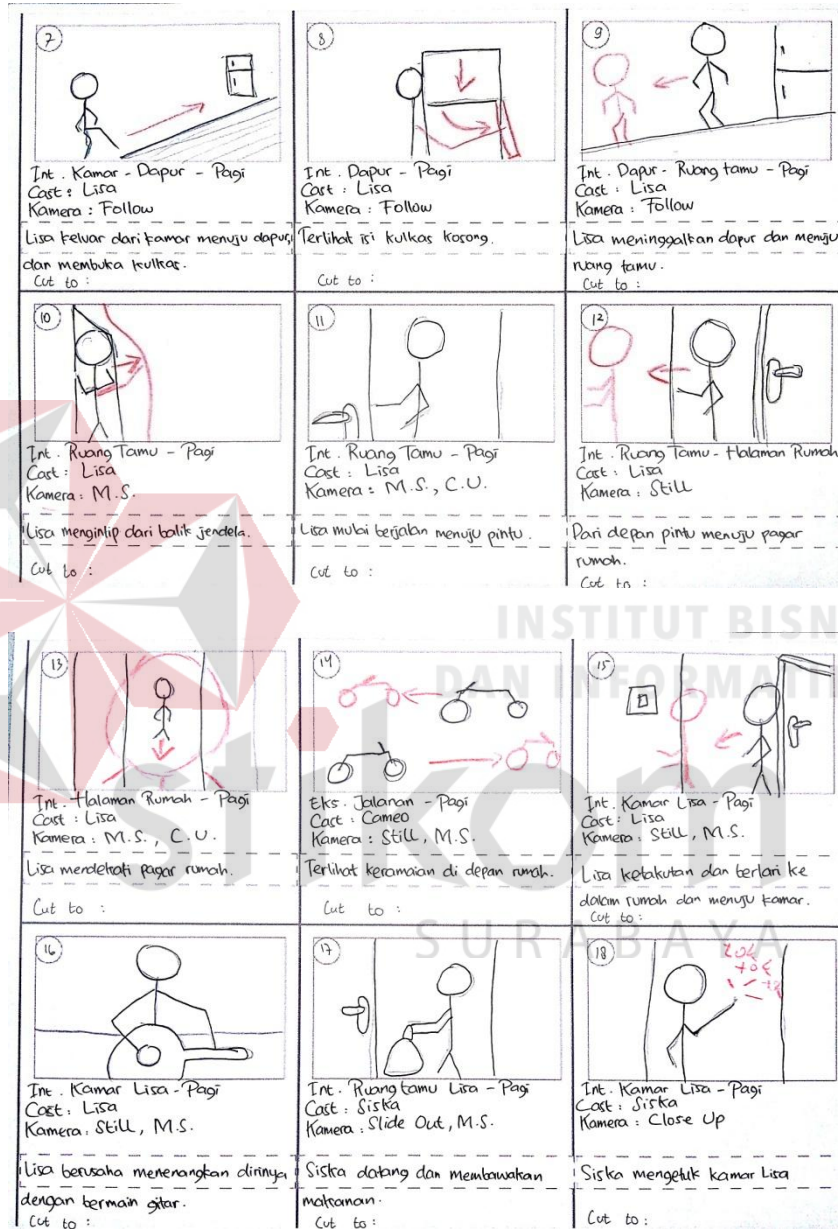
Pada naskah yang dibuat oleh penulis skenario akan divisualisasikan oleh seorang *Director of Photography* (DOP) melalui *storyboard*.



Gambar 4.2 *Storyboard*

(Sumber: Olahan Penulis)

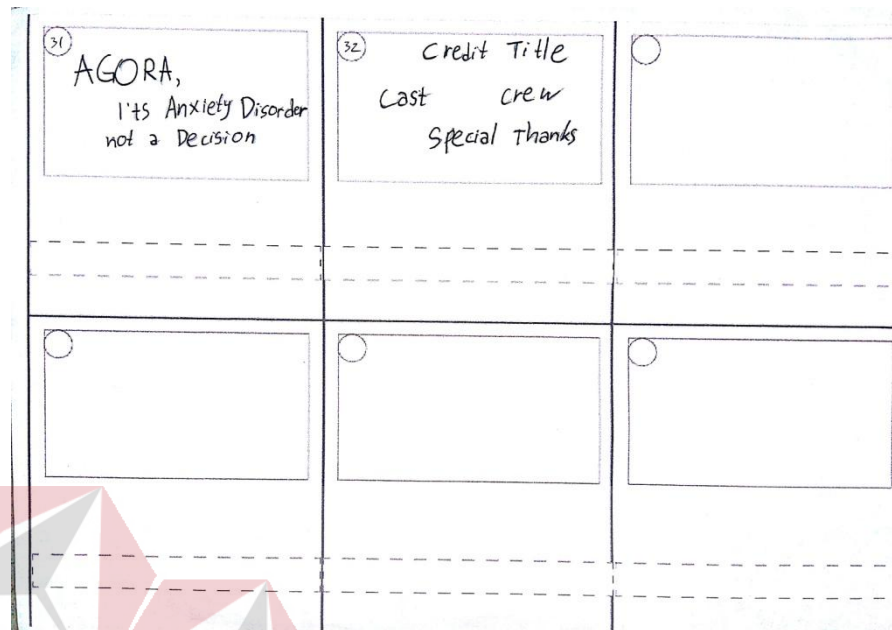
Lanjutan Gambar 4.2 Storyboard



Lanjutan Gambar 4.2 Storyboard

<p>19 Int. Meja Makan - Pagi Cast : Lisa dan Siska Kamera : M.S., Still</p>	<p>20 Int. Dapur - Pagi Cast : Lisa Kamera : Still, M.S.</p>	<p>21 Int. Meja Makan - Pagi Cast : Lisa dan Siska Kamera : Still, M.C.U.</p>
<p>Lisa dan Siska makan bersama</p>		
<p>Cut to :</p>		
<p>22 Establish Siang - Sore . -</p>	<p>23 Int. Ruang Tamu - Sore Cast : Lisa dan Siska Kamera : Slide Out</p>	<p>24 Establish Sore = Malam</p>
<p>Lisa dan Siska bersiap untuk ke cafe.</p>		
<p>Cut to, Fade out</p>		
<p>25 Int. Cafe - Malam Cast : Lisa dan Siska Kamera : Still</p>	<p>26 Int. Cafe - Malam Cast : Lisa - Siska - Cameo Kamera : Still, Follow, M.S., C.U.</p>	<p>27 Establish malam</p>
<p>Siska berpamitan menuju toilet.</p>		
<p>Cut to :</p>		
<p>28 Int. Ruang Tamu - Malam Cast : Lisa dan Siska Kamera : Still, M.S.</p>	<p>29 Establish Malam - Pagi</p>	<p>30 Int. Ruang tamu - Liem - Pagi Cast : Lisa dan Siska Kamera : Still, M.S.</p>
<p>Siska membopong Lisa yang lenas.</p>		
<p>Cut to :</p>		

Lanjutan Gambar 4.2 Storyboard



4.1.2 Manajemen Produksi

1. *Hunting*

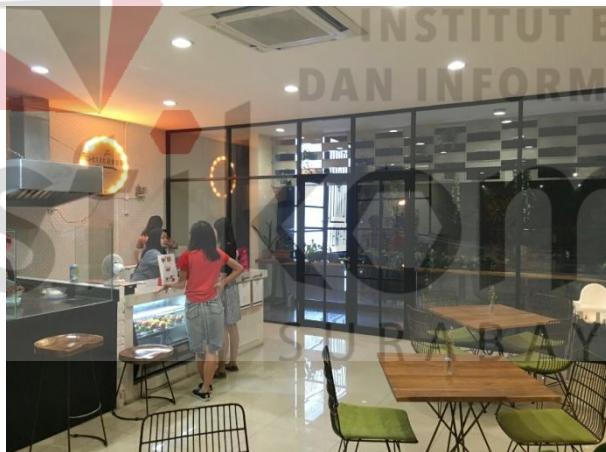
Pada proses *hunting* dilakukan untuk melihat secara langsung lokasi yang akan dibuat proses *shooting*, mulai dari mendekorasi ulang atau mengatur tata letak dan segala kebutuhan yang harus disiapkan ketika melakukan proses *shooting* di lokasi tersebut. Properti yang akan digunakan dalam pembuatan film seperti kamar tidur, ruang tamu, dapur, kamar mandi, dan depan rumah. Dalam proses *hunting* ini dilakukan penataan kamera dan tata cahaya untuk memperlancar jalannya proses produksi. Lokasi pertama bertempat di Perumahan Pondok Tjandra Gg. Jambu 1 Blok F-15, Sidoarjo (lihat gambar 4.3).



Gambar 4.3 lokasi 1

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada lokasi kedua bertempat di Cafe Tempati yang berada di Jl. Ngagel Jaya Utara No. 105, Surabaya.



Gambar 4.4 lokasi 2

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada lokasi ketiga bertempat di taman eco wisata mangrove wonorejo, Surabaya.



Gambar 4.5 lokasi 3

(Sumber: Olahan Penulis)

2. *Hunting Report*

Pada proses *hunting report* penulis menentukan lokasi mana saja yang akan digunakan, serta properti apa saja yang akan digunakan dalam film.

a. Lokasi



Gambar 4.6 Rumah Lisa

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.7 Ruang Tamu

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.8 Kamar Lisa

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.9 Kamar Siska
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.10 Dapur
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.11 Ruang Makan

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.12 Cafe

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.13 Eco Wisata Mangrove

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Pemilihan Tallent

a. Yetsa



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Stikom
SURABAYA

1) Dimensi Fisiolois

Jenis kelamin : Perempuan

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 21 tahun

Raut wajah : Ceria

Pakaian : Casual sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah bawah

Pekerjaan : Mahasiswi

Bahasa : Bahasa Indonesia, Bahasa Daerah (Jawa & Bali),
Bahasa Inggris

3) Alasan memilih *tallent*

Alasan sutradara memilih *tallent* utama Yetsa yang berperan sebagai Lisa, karena menurut sutradara Yetsa mengetahui watak dari seorang *Agoraphobia* dan didukung oleh bidang yang ditempuh.

b. Antika



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Antikom
SURABAYA

1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Perempuan

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 22 tahun

Raut wajah : Ceria

Pakaian : Casual sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah bawah

Pekerjaan : Mahasiswi

Bahasa : Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, dan Bahasa Cina

3) Alasan memilih *talent*

Alasan sutradara memilih Antika berperan sebagai Siska, karena menurut sutradara Antika memiliki kriteria yang cocok yaitu cewe tomboy.

4. Sarana Prasarana

Berbagai macam alat dan properti yang diperlukan saat proses produksi berlangsung.

EQUIPMENT CHECKLIST					
CAMERA & AUDIO		ADDITIONAL ITEMS FOR THIS SHOOT			
<input type="checkbox"/>	Camera Mirrorless	1	<input type="checkbox"/>	Laptop	1
<input type="checkbox"/>	Camera DSLR	1	<input type="checkbox"/>	Hardisk	2
<input type="checkbox"/>	Lensa Wide	1	<input type="checkbox"/>	Headset	1
<input type="checkbox"/>	Lensa Fix	1	<input type="checkbox"/>	Monopod	1
<input type="checkbox"/>	Audio Recorder	1	<input type="checkbox"/>	slider	1
<input type="checkbox"/>	Shotgun Mic	1	<input type="checkbox"/>	Clapper	1
<input type="checkbox"/>	Condensor	1	<input type="checkbox"/>	stopkontak tambahan	3
<input type="checkbox"/>	Rig + follow focus	1	<input type="checkbox"/>	gitar	1
			<input type="checkbox"/>	handphone	2
LIGHTING		ODDS AND ENDS			
<input type="checkbox"/>	Kino 4 Lampu	2	<input type="checkbox"/>	lakban	1
			<input type="checkbox"/>	gunting	1
			<input type="checkbox"/>	payung	1

Gambar 4.14 Sarana Prasarana

(Sumber: Olahan Penulis)

5. Jadwal kerja

Tabel 4.1 Jadwal Kerja

No .	Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Ide dan Konsep	■	■	■		■	■	■	■												
2.	Penelitian	■	■	■	■	■	■	■	■												
3.	Membuat Proposal	■	■	■	■	■	■	■	■												
4.	Kolokium I									■											
5.	Casting									■	■	■									
6.	Produksi												■	■	■						
7.	Editing													■	■	■					
8.	Ilustrasi Musik																■	■			
9.	Final Edit																	■			
10.	Rendering																		■		
11.	Kolokium II																			■	■

6. Anggaran Biaya

Pra Produksi	
Konsumsi	Rp. 50.000,-
Print Skenario	Rp. 15.000,-
Bensin	Rp. 30.000,-
Total	Rp. 95.000,-
Produksi	
Print Skenario	Rp. 35.000,-
Transportasi	Rp. 150.000,-
Konsumsi	Rp. 1.250.000,-
Bensin	Rp. 100.000,-
Fee Talent	Rp. 500.000,-
Sewa Alat	Rp. 500.000,-
Sewa Tempat	Rp. 1.100.000,-
Total	Rp. 3.592.000,-
Pasca Produksi	
Bensin	Rp. 20.000,-
Laporan	Rp. 85.000,-
Merchandise	Rp. 1.000.000,-
Pameran	Rp. 1.500.000,-
Total	Rp. 2.605.000,-
Total Keseluruhan	Rp. 6.292.000,-

Gambar 4.15 Anggaran Biaya

(Sumber: Olahan Penulis)

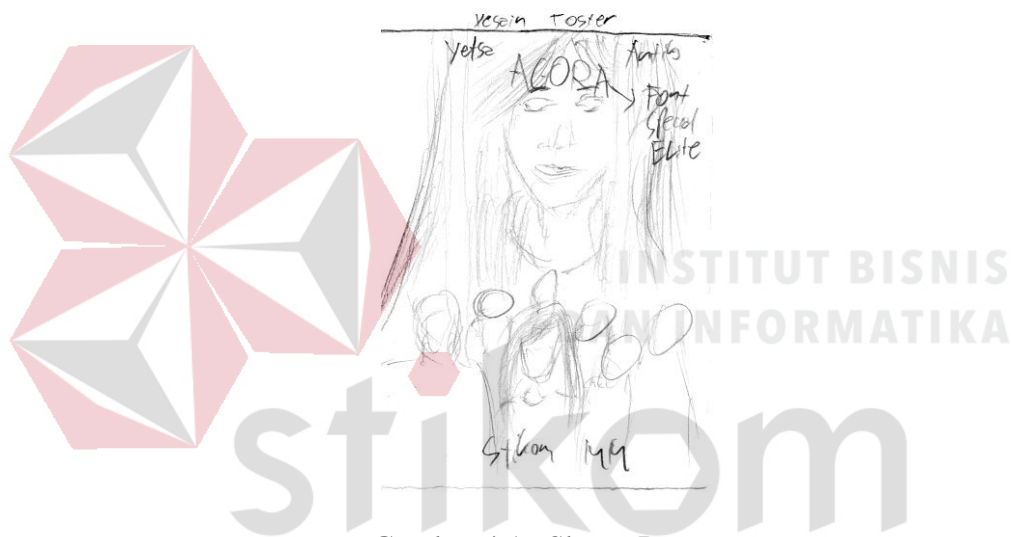
7. Publikasi Desain

-POSTER

a. Konsep Poster

Konsep dari poster ini adalah menggambarkan seorang wanita yang mengintip dari pagar rumah dan terlihat gambar bagian bawah sosok wanita yang terjebak keramaian.

b. Sketsa Poster



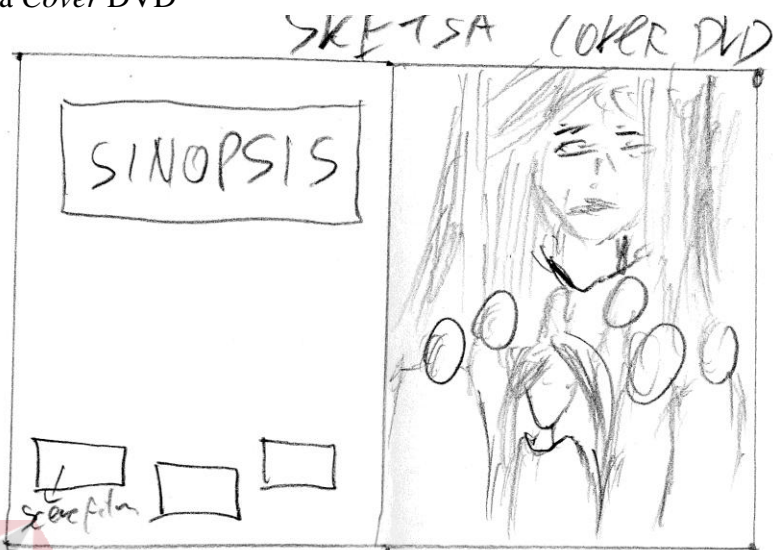
Gambar 4.16 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Penulis)

-COVER DVD

a. Konsep Cover DVD

Konsep dari *cover* DVD pada bagian depan menunjukkan seorang wanita yang mengintip dari pagar rumah dan terlihat gambar bagian bawah sosok wanita yang terjebak keramaian. Pada bagian bawah terdapat logo stikom dan multimedia. Pada bagian belakang *cover* terdapat tiga gambar cuplikan scene film pendek dan sedikit sinopsis.

b. Sketsa Cover DVD



Gambar 4.17 Sketsa Cover DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

-LABEL DVD

a. Konsep Label DVD

Konsep dari label DVD disamakan dengan poster, dimana judul film berada di atas, dan bagian bawah DVD terdapat logo STIKOM dan Multimedia.

b. sketsa label dvd



Gambar 4.18 Sketsa Label DVD

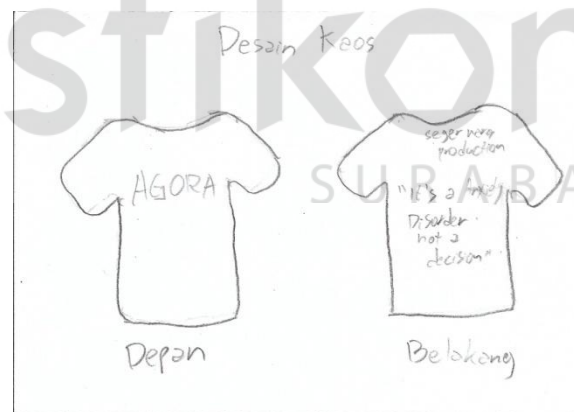
(Sumber: Olahan Penulis)

-Sketsa Merchandise



Gambar 4.19 Sketsa Botol Minum

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.20 Sketsa Kaos

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.21 Sketsa Pin

(Sumber: Olahan Penulis)

4.2 Produksi

Melakukan proses *shooting* film pendek sesuai dengan naskah skenario dan *storyboard* yang telah dibuat oleh sutradara dan *Director of Photography* pada proses pra produksi. Lokasi *shooting* berada di Surabaya dan Sidoarjo Jawa Timur. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.

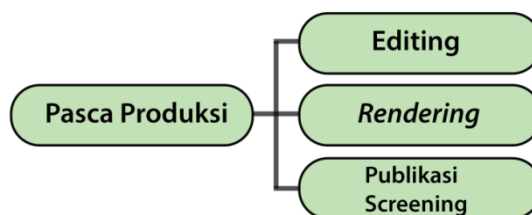


Gambar 4.22 Bagan Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

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 4.23 Bagan Pasca Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

4.3.1 Editing

Menemani dan memberi masukan ide kepada *editor* saat melakukan proses *editing* sesuai dengan skenario dan *storyboard* yang telah dibuat oleh sutradara dan *Director of Photography* pada proses pra produksi. Setelah proses *editing* selesai selanjutnya proses *rendering*.

4.3.2 Rendering

Setelah melakukan *editing* maka proses selanjutnya adalah *rendering* video yang sudah diedit menurut pengarahan sutradara dan penulisan skenario.

4.3.3 Publikasi Screening

Pembahasan pada tahap berikut adalah tahap terakhir setelah melakukan *editing* dan *rendering* yaitu melakukan publikasi karya. Pada tahap publikasi Tugas Akhir ini, penulis merancang desain poster, *cover* DVD, label DVD, dan beberapa merchandise sebagai media publikasi film pendek ini.

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

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

5.1 Produksi

Rancangan Produksi ini merupakan tahap selanjutnya setelah melalui tahap pra produksi dalam pembuatan film pendek fiksi drama, dimana rancangan yang sudah disusun pada tahap praproduksi diterapkan pada tahap produksi. Tahap produksi ini 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 fiksi drama ini tidak hanya indoor melainkan juga ada lokasi-lokasi outdoor, yaitu rumah yang ada di Pondok Tjandra Sidoarjo, Cafe Tempati Surabaya, dan Eco Wisata Mangrove Surabaya. Tempat tersebut adalah tempat pengambilan gambar proses produksi film pendek fiksi drama. Untuk lebih detail mengenai lokasi dapat dilihat pada gambar 5.1 hingga gambar 5.10.



Gambar 5.1 *Setting* Lokasi 1

(Sumber: Olahan Penulis)



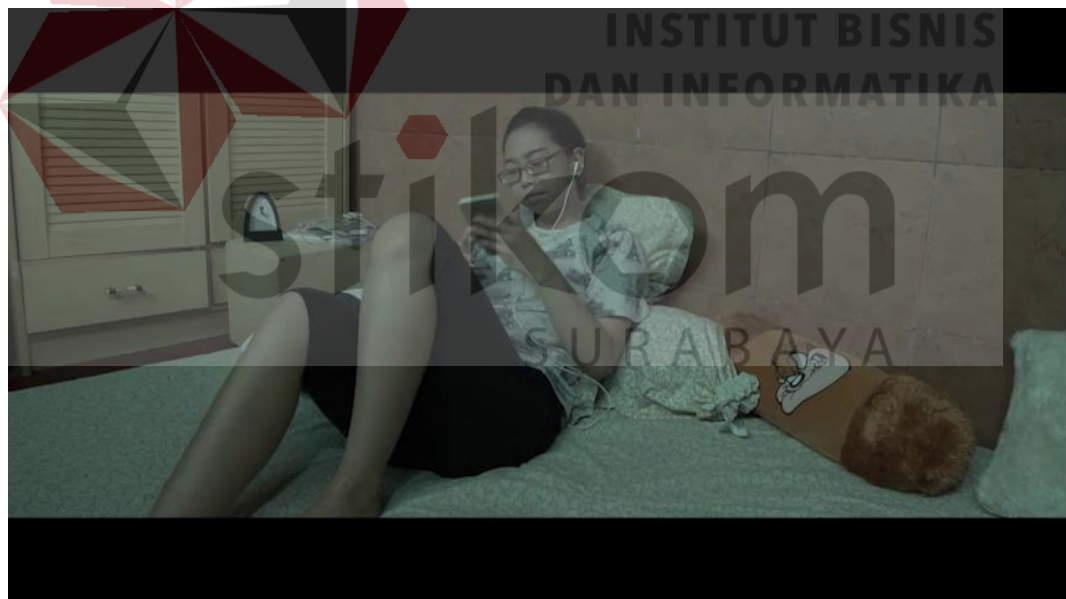
Gambar 5.2 *Setting* Lokasi 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.3 *Setting* Lokasi 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.4 *Setting* Lokasi 4

(Sumber: Olahan Penulis)



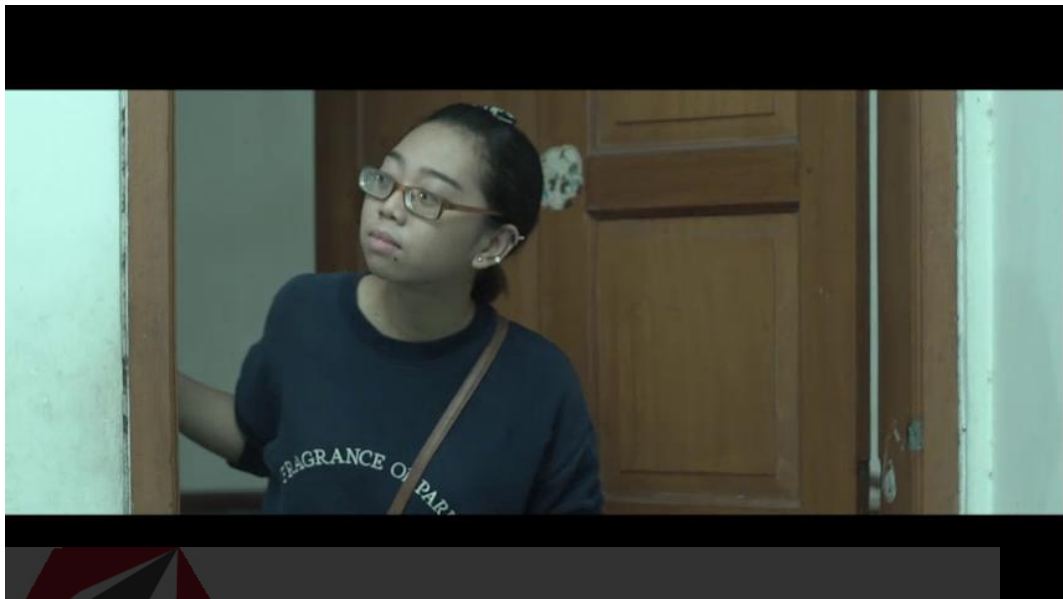
Gambar 5.5 *Setting* Lokasi 5

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.6 *Setting* Lokasi 6

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.7 *Setting* Lokasi 7

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.8 *Setting* Lokasi 8

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.9 *Setting* Lokasi 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.10 *Setting* Lokasi 10

(Sumber: Olahan Penulis)

5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

Berikut adalah real produksi, kejadian saat proses produksi berlangsung di lokasi.



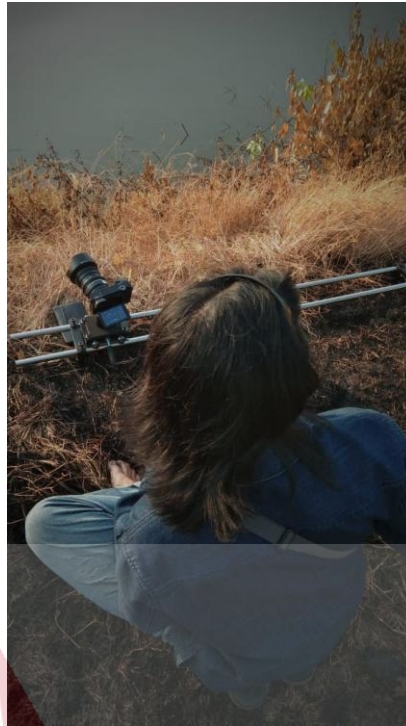
Gambar 5.11 Proses *Shooting* Rumah 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.12 Proses *Shooting* Rumah 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.13 Proses Pengambilan *Establish*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.14 Proses *Shooting* di Tempat Cafe

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.15 Proses *Shooting* di Tempat Cafe

(Sumber: Olahan Penulis)



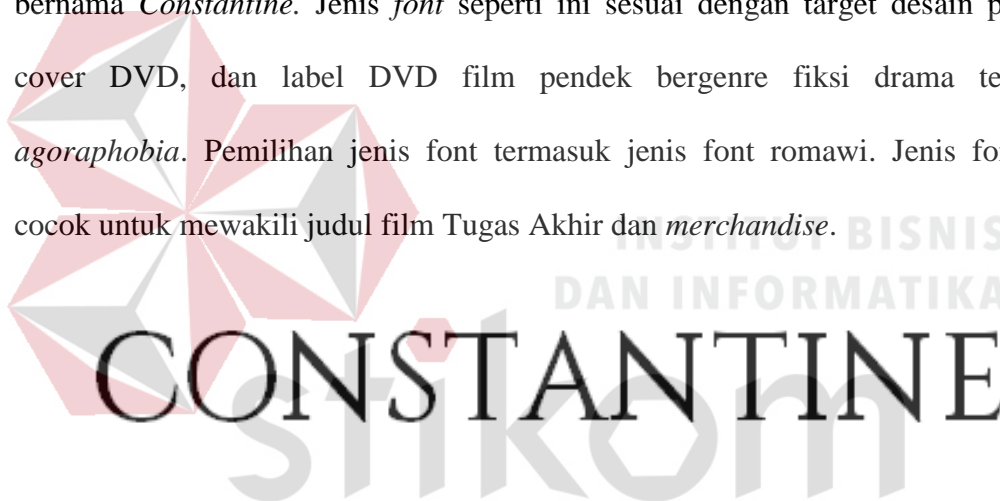
Gambar 5.16 Proses *Shooting* di Tempat Cafe

(Sumber: Olahan Penulis)

5.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap terakhir setelah tahap produksi dan sebelum karya film pendek ini dipublikasikan. Pada tahapan pasca produksi ini, tugas penulis adalah merancang desain poster, *cover* DVD, label DVD, dan beberapa desain merchandise untuk proses publikasi film pendek bergenre fiksi drama ini.

Perancangan desain poster, *cover* DVD, label DVD, dan merchandise untuk melakukan publikasi terhadap film ini, akan dibuat menggunakan jenis *font* yang bernama *Constantine*. Jenis *font* seperti ini sesuai dengan target desain poster, *cover* DVD, dan label DVD film pendek bergenre fiksi drama tentang *agoraphobia*. Pemilihan jenis font termasuk jenis font romawi. Jenis font ini cocok untuk mewakili judul film Tugas Akhir dan *merchandise*.



Gambar 5.17 Font Constantine

(Sumber: www.google.com)

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

1. Publikasi

Setelah video sudah di *rendering*, selanjutnya adalah tahap publikasi.

Untuk Publikasi pada karya Tugas Akhir ini penulis membuat beberapa desain

poster, cover DVD, label DVD, dan juga beberapa desain merchandise, berikut adalah beberapa hasil desain publikasi.

a. Poster



Gambar 5.18 Poster
(Sumber: Olahan Penulis)

b. Cover DVD



Gambar 5.19 Cover DVD
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Label DVD



Gambar 5.20 Label DVD

(Sumber: Olahan Penulis)

d. *Merchandise*

Gambar 5.21 Botol Minum

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.22 Kaos

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.23 PIN

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.24 Stiker

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengerjaan Tugas Akhir ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan film pendek tentang *agoraphobia* berjudul “Agora” 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 *agoraphobia* yang berjudul “Agora” yang berbasis subjective camera angle yang bertujuan untuk mendukung konsep dan ide 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. Perbaikan dalam segi visual.
2. Perbaikan dalam segi pengarahan *tallent*.
3. Penambahan variasi pengambilan *angle*.
4. Penambahan dalam segi konsep dan ide.

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. Sumber Buku

- Anderson, N. T. (2016). *Menjadi Gereja Pembuat Murid: Metode yang Terbukti Menumbuhkan Orang-orang Kristen yang Dewasa Rohani*. Yogyakarta: Katalis Media & Literature.
- Askurifai, Baskin. (2003). *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Penerbit Kanisius.
- Durand, V. Mark dan David H. Barlow. (2011). *Intisari Psikologi Abnormal Edisi 1*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Javandalasta, P. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Mumtaz Media.
- Mabruri, A. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*. Jakarta: Grasindo.
- Mullins, M. (2011). *Special Effects Technician 21st Century Skills Library: Cool Arts Careers*. North Mankato: Cherry Lake.
- Naratama. (2013). *Menjadi Sutradara Televisi dengan single dan multi-camera*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Purba, J. A. (2013). *Shooting yang Benar!*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Santoso, B. (2010). *Bekerja sebagai Fotografer*. Jakarta: ESENSI.
- Saroengallo, T. (2008). *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: Intisari Mediatama.
- Stoller, B. M. (2008). *Filmmaking For Dummies*. Amerika Serikat: John Wiley & Sons.
- Supratiknya, A. *Mengenal Perilaku Abnormal*. Bandung: Kanisius.
- Widagdo, B. M., & Gora, W. (2007). *Bikin Film Indie itu Mudah!*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Widjaja, C. (2008). *Kamera dan Video Editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro*. Tangerang: Widjaja.

2. Sumber Internet

Cinemags, 2015. www.cinemags.id. *Peran dan Tugas Seorang Sutradara*. Diakses pada 5 September 2017.

Kreatifproduction, 2017. www.kreatifproduction.com. *Jabatan dalam bidang film*. Diakses pada 25 Agustus 2017.

Laisa, Amalia, 2017. www.dictio.id. *Apakah yang dimaksud dengan takut?*. Diakses pada 03 Juli 2018.

Oscars, 2017. www.oscars.org. *RULES & ELIGIBILITY*. Diakses pada 8 September 2017.

RSTj, 2017. www.earthymind.com. *3 Perbedaan Film Pendek dan Film Panjang*. Diakses pada 8 September 2017.

Santosa, Duwi, 2013. www.galeripustaka.com. *Apa itu Agoraphobia?*. Diakses pada 5 September 2017.

Surahman, Sigit 2017. www.academia.edu. *Media Film Sebagai Konstruksi dan Representasi*. Diakses pada 13 Oktober 2017.

Yaunin, Yaslinda, 2012. www.jurnalmka.fk.unand.ac.id. *Gangguan Panik dengan Agoraphobia*. Diakses pada 13 Oktober 2017.

