PEMBUATAN FILM PENDEK DRAMA TENTANG *STUTTERING* DENGAN TEKNIK *MIX* PLOT

TUGAS AKHIR

Program Studi

DIV KOMPUTER MULTIMEDIA

Oleh:

Ahmad Faris Huwaidy

13.51016.0041

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2017

PEMBUATAN FILM PENDEK DRAMA TENTANG *STUTTERING* DENGAN TEKNIK *MIX* PLOT

TUGAS AKHIR

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

Nama	**: Ahmad Faris Huwaidy**
NIM	**: 13.51016.0041**
Program Studi	**: DIV Komputer Mulitmedia**

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2017

PEMBUATAN FILM PENDEK DRAMA TENTANG *STUTTERING* DENGAN TEKNIK *MIX* PLOT

dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Faris Huwaidy

NIM: 13.51016.0041

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

pada: 2 Agustus 2017

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

I. **Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.** _____

II. **Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA.** _____

Pembahas

I. **Yunanto Tri Laksono, M.Pd.** _____

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

11/8 '17

Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

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

Nama	: Ahmad Faris Huwaidy
NIM	: 13.51016.0041
Program Studi	: DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas	: Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya	: Pembuatan Film Pendek Drama Tentang *Stuttering* Dengan Teknik *Mix Plot*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat peryataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 02 Agustus 2017

Ahmad Faris Huwaidy

NIM: 13.51016.0041

LEMBAR MOTTO

"*the biggest failure is when you stopped trying*"

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua Orangtuaku, H. Syaifudin dan Hj, Maslenawati.
3. Adik-adik ku tercinta yakni, Almarhum Aufa Makarim, dan Kautsar Khansa El' Kamila.
4. Almamater Tercinta, Institut Bisnis dan Informatika Surabaya.
5. Dosen Pembimbing 1, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
6. Dosen Pembimbing 2, Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA.
7. Dosen Pembahas, Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
8. Seluruh dosen DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
9. Sahabat-sahabat DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya yang telah memberikan dorongan semangat, bantuan, dan inspirasi.
10. Para *Crew* dan pemain yang telah bersedia membantu saya, Mas Haekal, Mas Paijo, Mas Teguh, Mas Thewok, Gustav, Andy, Fajar, Rifqi, Iqbal, Bayu, Khevin dan Shanti.
11. Dan terakhir, keluarga besar DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya angkatan 2013.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

ABSTRAK

Hal yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah membuat sebuah karya film pendek drama membahas tentang *stuttering*. Hal ini dilatar belakangi oleh tidak sedikit orang yang mengidap *stuttering* mengalami sebuah ejekan dari orang disekitarnya, dimana hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya percaya diri pada si penderita *stuttering*. maka dari itu dibuatlah sebuah film pendek drama yang dimana film pendek adalah salah satu media dalam hal penyampaian sebuah informasi. Didalam film pendek terdapat genre salah satunya adalah drama. Drama tersebut menceritakan tentang penggalan kehidupan nyata dan ceritanya sering kali menggugah emosi maupun air mata penonton.

Menggunakan film pendek akan membuat orang-orang yang melihat dapat mengetahui *stuttering* itu terjadi sejak kapan dan seperti apa *stuttering* itu, serta tanggapan orang-orang sekitar yang menanggapinya seperti apa, dalam film pendek ini akan bertujuan agar si penderita *stuttering* tidak mudah menanggapi ejekan dari kalangan sekitar dan tetap percaya diri dengan apa yang dilakukannya.

Sebagai penyelesaian dari permasalahan tersebut maka dilakukanlah sebuah penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknk pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur, dan observasi. Penelitian ini kemudian menjadi acuan untuk menghasilkan sebuah karya film dengan konten cerita yang dapat menjelaskan tentang *stuttering*.

Kata Kunci: Film Pendek, Drama, *Stuttering*, Plot

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik Tugas Akhir Pembuatan Film Pendek Drama Tentang *Stuttering* dengan Teknik *Mix* Plot.

Selama proses pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis menyusun dengan acuan data-data yang diperoleh selama proses penulisan. Penulis menyadari, untuk mencapai karya yang lebih baik diperlukan pengalaman dengan selalu belajar dan mencoba hal-hal baru.

Selama proses penulisan laporan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan moril serta materil.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Karsam, MA., Ph.D, selaku Kepala Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku dosen pembimbing I dalam Tugas Akhir.

5. Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA. selaku dosen pembimbing II dalam Tugas Akhir.
6. Yunanto Tri Laksono, M.Pd., selaku dosen penguji dalam Tugas Akhir.
7. Teman-teman di program studi DIV Komputer Multimedia yang telah memberikan bantuan semangat dan inspirasi.
8. Semua pihak yang telah mendukung, memberi motivasi dan inspirasi dalam pembuatan karya tugas akhir dari awal pembuatan hingga dapat terselesaikan dengan baik.

Manusia adalah tempatnya salah dan khilaf, demikian pula pada pembuatan dan penyusunan laporan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan baik dalam hal penulisan, penyajian materi dan juga karya film pendek. Untuk itu, penulis mengharapkan kesediaan kritik dan saran dari para pembaca agar semakin baik di kemudian hari. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya penulis dan seluruh mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Surabaya, Agustus 2017

Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

DAFTAR ISI

halaman

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Penciptaan 1

1.2 Fokus Penciptaan 3

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan 3

1.4 Tujuan Penciptaan 4

1.5 Manfaat Penciptaan 4

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

BAB II LANDASAN TEORI 6

2.1 Film Pendek 6

2.2 Pengertian Genre Drama 11

2.3 Definisi *stuttering* 11

2.4 Faktor Penyebab *Stuttering* 13

2.5 Karakteristik *Stuttering* 15

2.6 Pengambilan Gambar (*Camera Angle*) 16

2.6.1 *Shot Size* 17

2.6.2 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Objek 21

2.6.3 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Subjek 21

2.6.4 *Point of View Camera Angle* 22

2.7 Pengertian Plot 22

2.8 *Need for achievment* 23

BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN 25

3.1 Metodologi Penelitian 25

3.2 Objek Penelitian 25

3.3 Lokasi 26

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.4 Sumber Data 26

3.5 Pengumpulan Data 27

3.5.1 Film Pendek 28

3.5.2 Drama 32

3.5.3 Plot 33

3.5.4 *Stuttering* 34

3.6 Teknik Analisa Data 37

3.6.1 Menyajikan Data 38

3.6.2 Deskripsi *Keyword* 41

BAB IV PERANCANGAN KARYA 43

4.1 Pra Produksi 45

4.2 Produksi 52

4.3 Pasca Produksi 53

4.3.1 Tahap Publikasi 54

BAB V IMPLEMENTASI KARYA 58

5.1 Produksi 58

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

5.1.1 Pengambilan Gambar 59

5.1.2 Pengambilan Audio 62

5.2 Pasca Produksi 63

5.2.1 Pemilihan Gambar 63

5.2.2 Pemasukan Gambar 64

5.2.*3 Editng* 65

5.2.4 *Color Grading* 68

5.2.5 *Rendering* 69

5.3 *Real* Produksi, Kasus, dan mengatasinya 69

BAB VI PENUTUP 74

6.1 Kesimpulan 74

6.2 Saran 74

DAFTAR PUSTAKA 77

BIODATA PENULIS 80

LAMPIRAN 81

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1. Teknik Pengumpulan Data 28

Gambar 3.2. Ibu Karya Eka Gustiwana 30

Gambar 3.3. Pembual Karya Shidqi Fadhilah 31

Gambar 3.4. *Keyword* 41

Gambar 4.1. Perancangan Karya 44

Gambar 4.2. Poster 55

Gambar 4.3. *Cover Box* CD 56

Gambar 4.4. *Cover* CD 57

Gambar 5.1. Proses Produksi 58

Gambar 5.2. Proses *Reading* 59

Gambar 5.3. Proses Penataan Lampu 60

Gambar 5.4. Proses Pengambilan Gambar 60

Gambar 5.5. Proses *Clapper* 61

Gambar 5.6. Proses Pencatatan 62

Gambar 5.7. Proses Pengambilan Audio 63

Gambar 5.8. Proses Pemilihan Gambar 64

Gambar 5.9. Proses Memasukan Video 65

Gambar 5.10. Proses Pemotongan Video 66

Gambar 5.11. Proses Memasukan Video ke *Timeline* 66

Gambar 5.12. Proses Pemotongan Audio 67

Gambar 5.13. Proses Memasukan Audio ke *Timeline* 67

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 5.14. Proses Mengganti Audio 68

Gambar 5.15. Proses *Colour Grading* 68

Gambar 5.16. Proses Rendering 69

Gambar 5.17. Audio Mono 70

Gambar 5.18. Proses Merubah Mono Menjadi Stereo 71

Gambar 5.19. Audio Stereo 71

Gambar 5.20. Audio *Noise* 72

Gambar 5.21. Proses Pengurangan *Noise* 73

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1. Karakter Penonton Berdasarkan Status Ekonomi 8

Tabel 3.1. Analisa Film Pendek Ibu 30

Tabel 3.2. Analisa Film Pendek Pembual 31

Tabel 3.3. Detail *Keyword* 38

Tabel 4.1 Penokohan 46

Tabel 4.1 Lokasi *Shoting* 48

Tabel 4.2. Dana Pra Produksi 49

Tabel 4.3. Dana Produksi 50

Tabel 4.4. Dana Pasca Produksi 50

Tabel 4.5. Anggaran Total 51

Tabel 4.6. Jadwal 51

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Form Kolokium 1 81

Lampiran 2 Form Kolokium 2 82

Lampiran 3 Form Bimbingan 83

Lampiran 4 Form Seminar 84

Lampiran 5 Skenario 85

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat film pendek bergenre drama dengan menggunakan *mix* plot tentang *stuttering*. Hal ini dilatar belakangi oleh banyaknya orang gagap yang mengalami *bully*, tanpa melihat kelebihan yang dimilikinya, hal ini menyebabkan penderita gagap mengalami perasaan kurang percaya diri, dan tidak tahu kelebihan atau sulit menggali potensinya. Untuk menanggulangi masalah ini, maka dibuatlah film pendek yang memberikan motivasi dan informasi kepada masyarakat.

Stuttering atau gagap yang merupakan salah satu cacat wicara menurut Cahyono (1994: 262) *stuttering* merupakan salah satu bentuk kelainan bicara yang ditandai dengan tersendatnya pengucapan kata-kata. Gagap terjadi ketika kalimat yang sudah dipikirkan mengalami susah dalam pengucapan.

Penyebab-penyebab terjadinya gagap menurut Ambrose (2004) penyebabnya itu dibagi menjadi 2 aspek yaitu aspek psikologi dan aspek biologi. Dimana aspek psikologi itu penderita mengalami gangguan neurotik yang akan mengalami kecemasan yang akan membuat penderita berbicara gagap. Sedangkan aspek biologis itu karena faktor keturunan yang diturunkan melalui genetika.

Ada banyak cara untuk mengatasi gagap seperti menurut Aziz (2006: 23-24) ada 7 cara yaitu, hindari kekesalan dan kekawatiran, merespon maksudnya bukan bicaranya, posisi sejajar, lambat dan tenang, suasana yang nyaman, menjaga dari

ejekan dan menjauhkan dari kondisi stres. Dibalik cara mengatasi gagap ada kemampuan-kemampuan yang akan muncul, yaitu bersabar karena dengan bersabar maka si penderita akan berdampak pada kelancaran dalam berbicara.

Banyak orang-orang berprestasi, namun kita tidak tahu kekurangan yang ada dibelakangnya, seperti Bruce Willis salah satu aktor *action* Hollywood dia mengalami gagap, waktu di atas panggung gagapnya hilang tetapi setelah turun panggung maka gagap kembali kepadanya, kekurangannya akan diutupi oleh kelebihannya yang dia merupakan seorang aktor *action*. Menurut Rahma Putri (2015: 4) kebanyakan orang gagap merasa minder yang menyebabkan enggan untuk bergabung dalam bersosialisasi.

Untuk menyampaikan informasi ini kepada penonton dan memberi motivasi kepada orang penderita gagap, maka salah satu penyampaiannya adalah melalui film pendek, menurut Yohanes Erwin (2012: 5) di dalam film pendek pembuat film dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap *shot* akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penonton.

Di dalam film itu ada genre dan salah satu genre yang dipakai dalam film ini adalah genre drama sebab menurut Himaswan Pratista (2008: 10) Film-film drama pada umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehiudpan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Drama memiliki kelebihan antara lain kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya.

Untuk menyampaikan informasi atau cerita sukses orang masa kini menurut Luxemburg (1992: 150) bahwa karya fiksi tidak hanya dibangun oleh satu peristiwa, tetapi banyak peristiwa. Maka dari itu harus mengadakan masa lalu agar pengembangan peristiwa menjadi lebih baik. Maka plot yang dipakai adalah plot maju dan mundur yang kemudian di tugas akhir ini dinamakan dengan *mix* plot.

Berdasarkan masalah yang ada maka judul yang diangkat dalam tugas akhir ini adalah "Pembuatan Film Pendek Drama tentang *Stuttering* Menggunakan *Mix* Plot". Harapan dari dibuatnya film ini adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri serta memberi motivasi pada penderita tuna wicara dalam kehidupan sosial.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka difokuskan: bagaimana membuat film pendek drama tentang *stuttering* dengan *mix* plot?

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

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

1. Pembuatan film pendek dengan durasi 7-10 menit.
2. Menggunakan genre drama.
3. Menggunakan teknik *mix* plot.
4. Membahas *stuttering*.
5. Membahas *stuttering* yang berdasarkan dari genetik dalam perkembangan anak.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

6. Membahas karakteristik *Stuttering* yang mengalami pengulangan kata, perpanjangan pada kata tertentu, dan terdiam saat percakapan.

1.4 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir ini adalah:

1. Membuat film pendek tentang orang *stuttering* dengan teknik *mix* plot.
2. Membuat film pendek sebagai tujuan memberi informasi kepada masyarakat pada umumnya dan kepada mahasiswa sebagai bahan rujukan.

1.5 Manfaat Penciptaan

Beberapa manfaat yang diharapkan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Manfaat Penulis:
   a. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan.
   b. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.
2. Manfaat Lembaga/Kampus:

   Pembuatan film pendek ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi keilmuan bagi pengembang film lebih lanjut, khususnya di bidang perminatan videografi pada program studi komputer multimedia.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3. Manfaat Masyrakat:

a. Diharapkan mampu menjadi film pendek yang dapat memberikan pengetahuan tentang *stuttering* yang disampaikan secara tersurat dan tersirat.

b. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang *stuttering* yang dikemas menjadi sebuah film pendek. Diharapkan dapat menjadi media peningkatan pengetahuan masyarakat

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam landasan teori menjelaskan tentang konsep dan teori yang menunjang karya tugas akhir ini. Berikut merupakan landasan teori yang dapat diuraikan.

2.1 Film Pendek

Film Pendek merupakan film yang berdurasi pendek yaitu dibawah 60 menit dan didukung oleh cerita yang pendek (Mabruri, 2010). Dengan durasi film yang pendek, para pembuat film dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap *shot* akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya.

Menurut H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul teknik menulis skenario film cerita, secara fisik dari bahasa film adalah media gambar (visual) dan media suara (audio). Bahasa film ini menguraikan makna dan kemampuannya dikaitkan dengan berbagai unsur lain, seperti gabungan dalam komposisi, kaitan dengan sudut pandang kamera, dengan adanya *deep of field* (Biran, 2006). Penggunaan bahasa film secara naluriah terkadang dapat berfungsi efektif namun terkadang tidak. Beberapa hal yang berhubungan dengan bahasa film adalah sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual atau media gambar adalah segala segala sesuatu yang diinformasikan untuk mata. Unsur-unsur media visual dalam rangka penyajian cerita adalah pelaku (*actor*) tempat kejadian (*set*), properti dan cahaya. Informasi cerita yang akan disampaikan kepada mata penonton adalah dengan penampilan *acting* pelaku dihubungkan dengan *set* atau pelaku dengan cahaya dan menurut penataan tertentu (Biran, 2006).

Kelemahan media visual adalah terbatasnya pengalaman setiap audien terhadap konsep cerita yang ditampilkan dalam bentuk visual yang menjadikan setiap audien akan menangkap informasi yang berbeda dan dikaitkan dengan persepsi setiap audien namun dalam film yang sama. Dengan mengetahui kelebihan dan kekurangan bahasa gambar maka penggunaannya akan lebih tepat, lebih efektif, dan perlu melakukan penambahan agar unsur gambar yang belum dikenal menjadi bisa dipahami (Kristanto, 2005).

2. Pelaku (Aktor)

Kedudukan pelaku dalam cerita adalah hal yang terpenting. Karena tokoh utama dan para tokoh pendukunglah sebuah cerita dapat dituturkan. Cerita adalah kisah perjuangan protagonis dalam menyingkirkan problema utama dan mencapai satu tujuan. Pokok terpenting dari pelaku adalah sesuatu yang menarik, unik dan bukan tokoh yang tanpa arti. Pelaku adalah salah satu media didalam cerita sebuah film yang dapat memberikan informasi kepada audien. Informasi yang akan diterima audien

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

mengenai karakter, watak, gangguan yang dialami, akhlak, falsafah, serta perubahan yang terjadi karena faktor lingkungan (Bare, 1971).

Audien dapat menerima informasi secara baik dengan cara memberikan tekanan pada ciri khas tokoh pelaku yang akan memunculkan tokoh yang baru tetapi bukan tokoh yang fiktif. Dalam peran pelaku dalam sebuah film yang perlu ditekankan adalah menciptakan daya tarik dari pelaku disertai dengan adegan yang manusiawi (Biran, 2006).

3. *Set* (*Venue*)

Pengertian *set* dalam film akan dapat bermakna sebagai kamar, ruang duduk, lapangan, geladak kapal, ruang kabin pesawat, dan sebagainya. *Set* akan berfungsi seperti pelaku yang akan memberikan informasi karakteristik pelaku. Selain dapat menjelaskan karakteristik pelaku, unsur *set* juga dapat menjelaskan tentang kepemilikan atau yang berdomisili di *set* tersebut tentang tingkat ekonomi, sosial budaya, suasana lingkungan, dan sebagainya (Biran, 2006).

4. Status Ekonomi

Status ekonomi dapat diperlihatkan dalam film jika pelaku atau pun *set* menggunakan benda-benda yang terkesan harganya mahal. Dengan keadaan status ekonomi tertentu maka karakteristik pelaku dapat dipahami oleh audien. Karakter penonton berdasarkan status ekonomi dapat dikelompokan menjadi 5 kelas yakni A, B, C, D, E (Mabruri, 2010).

Tabel 2.1 Karakter Penonton Berdasarkan Status Ekonomi

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Kelas A	Penonton yang mempunyai tingkat pendapatan sangat tinggi dengan pengeluaran yang tinggi juga, kelas ini disebut kelas menengah ke atas
Kelas B	Penonton yang mempunyai pekerjaan yang cukup mapan, berpendapatan di atas rata-rata dan cukup konsumtif dalam mengeluarkan anggaran belanja, kelas ini disebut kelas menengah
Kelas C dan D	Penonton yang bekerja disektor informal dengan pendapatan yang dibawah rata-rata, kelas ini disebut kelas menengah kebawah.
Kelas E	Penonton yang berada dibawah garis kemiskinan dan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

5. Status Lingkungan dan Sosial Budaya

Dengan memperlihatkan tanda-tanda tertentu dari waktu, tempat, audien akan segera mengetahui pesan yang ingin disampaikan dalam cerita film. Pengamatan diperlukan sebagai ciri khas dari sebuah lingkungan dan kondisi sosial budaya di sebuah daerah. Dengan menggunakan tanda-tanda budaya yang unik sebuah daerah dapat menjadikan daya tarik yang unik dari audien (Mabruri, 2010).

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

6. Atmosfer (*Mood*)

Suasana jiwa atau *mood* dapat dikesankan oleh *set* lokasi yang disiapkan dengan menggunakan *shot* tertentu. Daya kreatifitas sutradara akan mempengaruhi situasi *mood* audien terhadap film yang ditonton (Biran, 2006).

7. Properti

Kata properti dalam dunia film terbatas pengertiannya hanya pada segala macam perlengkapan yang ditambahkan pada pelaku atau tempat. Perlengkapan untuk *shoting* tidak dianggap sebagai properti (Biran, 2006).

8. Waktu

Sebuah zaman atau waktu dapat ditunjukan dengan menggunakan properti yang mendukung waktu dengan ditampilkannya benda atau *set* lokasi tersebut. Penggunaan properti akan memeperngaruhi waktu dan zaman film tersebut dibuat dan dapat memperngaruhi kondisi *mood* audien (Biran, 2006).

9. Cahaya (*Lighting*)

Cahaya adalah unsur media visual, karena cahayalah sebuah informasi dapat dilihat. Cahaya pada mulanya adalah unsur teknis yang membuat benda dapat dilihat maka penyajian film pada mulanya disebut sebagai "*painting with light*", melukis dengan cahaya. Cahaya dalam perkembangan waktu dapat menjadi informasi waktu, menunjang *mood* atau atmosfir, *set* dan bisa menunjang dramatik adegan (Ross, 1999).

10. Media Audio

Media Audio adalah media informasi yang berbentuk suara yang diterima oleh audien dengan menggunakan indra telinga. Media ini berfungsi sebagai penunjang informasi visual. Kreatifitas menggunakan audio juga dapat memperngaruhi dramatik

sebuah film. Bahkan dalam penuturan dialog dapat mencerminkan karakter pelaku (Biran, 2006).

11. Informasi (*Massage*)

Informasi dari ucapan pelaku adalah sarana paling efektif dari unsur informasi audio. Terutama dalam menjelaskan pikiran atau perasaan pelaku. Informasi didalam dialog dapat berfungsi sebagai media penyampaian informasi secara langsung atau pun hanya sekedar tersirat. Di dalam dialog dapat menghasilkan pengertian tersirat dan mengandung pengertian filosofik (Edmonds, 1978).

2.2 Pengertian Genre Drama

Menurut Himawan Prastita (2008: 10) istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna "bentuk" atau "tipe". Kata genre sendiri mengacu pada istilah Bilologi yakni, *genus*, sebuah klasifikasi flora dan fauna yang tingkatannta berada diatas *spesies* dan dibawah *family*. *Genus* mengelompokan beberapa *spesies* yang memiliki kesamaan cirri-ciri fisik tertentu. Dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subjek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood* serta karakter.

Salah satu genre adalah drama, menurut Himawan Pratista (2008) film-film drama pada umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehiudpan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya.

2.3 Definisi *Stuttering*

Menurut *Diagnostic and Statistical Manual – IV* atau DSM – IV (1994) istilah *stuttering* digolongkan ke dalam kategori diagnosa gangguan komunikasi. *Stuttering* adalah gangguan komunikasi yang ditandai dengan seringnya pengulangan atau perpanjangan suara atau suku kata, kata-kata yang terputus seperti ada jeda dalam kata-kata yang diucapkan, perkataan yang terkesan panjang lebar sebagai upaya dalam mengganti kata-kata yang bermasalah, serta kata-kata yang dihasilkan tampak adanya tekanan fisik ketika diucapkan.

Berbeda dengan DSM-IV, *Diagnostic and Statistical Manual-5* atau DSM-5 (2013) telah mengganti istilah *stuttering* menjadi *Childhood Onset Fluency Disorder. Childhood-Onset Fluency Disorder* masih termasuk ke dalam kategori diagnosa gangguan komunikasi. *Childhood-Onset Fluency Disorder (stuttering)* menurut DSM-5 adalah gangguan pada kelancaran tempo berbicara yang tidak pantas untuk usia dan kemampuan bahasa individu, bertahan dari waktu ke waktu, dan ditandai oleh seringnya satu atau lebih kejadian berikut ini: (1) pengulangan suara atau suku kata; (2) perpanjangan suara huruf vokal maupun konsonan; (3) kata-kata yang terputus; (4) terdiam atau ada jeda dalam berbicara; (5) perkataan yang panjang lebar guna mengganti kata kata yang bermasalah; (6) dan tampak adanya tekanan fisik ketika mengucapkan kata-kata.

Miltenberg (2008) mendefinisikan *stuttering* sebagai ketidaklancaran berbicara dimana seseorang mengulangi kata atau suku kata, memperpanjang bunyi dari kata-kata atau suku kata, tidak dapat mengatakan suatu kata (terdiam untuk beberapa waktu pada saat mencoba mengucapkan satu kata). Hampir serupa dengan Miltenberg,

Davidson (2006) mendefinisikan *stuttering* yaitu gangguan kefasihan verbal yang ditandai dengan satu atau lebih pola bicara berikut ini: (1) seringnya pengulangan atau pemanjangan pengucapan konsonan atau vokal; (2) jeda yang lama antara pengucapan satu kata dengan kata berikutnya; (3) mengganti kata-kata yang sulit diucapkan dengan kata-kata yang mudah diucapkan (antara lain, kata-kata yang diawali dengan konsonan tertentu), dan mengulang kata (antara lain, mengatakan "ke-ke-ke-ke" sebagai ganti sekali mengatakan "ke"), kadang ketidakfasihan verbal tersebut ditandai dengan tic (kerang) pada tubuh dan mata berkedip-kedip. Halgin & Whitbourne (2010) menambahkan, *stuttering* adalah suatu gangguan pada kefasihan dan pola ucapan normal yang dicirikan oleh verbalisasi, seperti pengulangan dan perpanjangan suara, kata-kata yang rusak, penahanan suara, penggantian kata-kata untuk menghindari kata-kata yang menimbulkan masalah, dan kata-kata yang diekspresikan dengan suatu tekanan yang berlebih. Ahli lainnya (Wingate, 1964) menambahkan bahwa *stuttering* tidak mudah dikontrol dan bisa disertai dengan gerakan lain dan emosi negatif seperti rasa takut dan malu.

World Health Organization (WHO) dalam *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems 10th Revision* (ICD-10) menjelaskan bahwa *stuttering* adalah pola bicara yang ditandai dengan seringnya pengulangan atau perpanjangan suara, suku kata atau kata-kata, atau seringnya terdapat keragu-raguan atau jeda yang mengganggu ritme bicara.

Dari beberapa definisi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *stuttering* adalah gangguan komunikasi pada kefasihan berbicara yang ditandai dengan pengulangan dan perpanjangan kata atau suku kata, perpanjangan huruf vokal maupun

konsonan, seringnya terdapat jeda atau keragu-raguan saat berbicara, pembicaraan yang terkesan panjang lebar guna mengganti kata-kata yang dianggap bermasalah, serta tampak adanya tekanan fisik saat berbicara.

2.4 Faktor Penyebab *Stuttering*

Sampai saat ini, para peneliti masih melakukan penelitian terkait penyebab pasti dari *stuttering*. Ambrose (2004) menjelaskan bahwa penyebab *stuttering* terbagi dua, yaitu:

a. Aspek psikologis

Tulisan-tulisan Sigmund Freud pada pendekatan psikoneurosis menjelaskan bahwa penyebab *stuttering* berfokus pada konflik kepribadian individu. Pendekatan ini melihat *stuttering* sebagai gangguan neurotik yang mendalam. Kecemasan hebat yang dialami oleh individu, dapat membuatnya menjadi *stuttering*.

b. Aspek biologis

Pada aspek biologis, banyak hal yang menyebabkan seseorang menjadi *stuttering*. Beberapa di antaranya adalah:

1. Permasalahan pada lidah
2. Defisit motorik. Zimmermann (dalam Ambrose (2004)) menjelaskan bahwa *stuttering* adalah gangguan gerakan, dimana ada gerakan lamban saat berbicara.
3. Genetik

The Stuttering Foundation, yaitu sebuah yayasan internasional yang menangani orang-orang dengan *stuttering* menjelaskan bahwa ada 4 faktor yang berkontribusi dalam menyebabkan *stuttering*. Empat faktor itu adalah: (1) Genetika. Sekitar 60% dari mereka yang stuttering memiliki anggota keluarga yang stuttering juga); (2) Perkembangan anak. Anak-anak dengan masalah atau keterlambatan perkembangan bahasa dan gangguan bicara lainnya lebih mungkin untuk stuttering); (3) Neurofisiologi. Penelitian neurologis baru-baru ini telah menunjukkan bahwa orang yang stuttering memiliki proses bicara dan berbahasa sedikit berbeda dari mereka yang tidak *stuttering*); (4) dan Dinamika keluarga. Harapan yang tinggi dan gaya hidup serba cepat dapat berkontribusi untuk menyebabkan *stuttering*. *Stuttering* dapat terjadi ketika kombinasi faktor datang bersama-sama dan mungkin tiap orang masing-masing memiliki penyebab yang berbeda. Besar kemungkinan apa yang menyebabkan stuttering berbeda dari apa yang membuatnya terus berlangsung atau lebih buruk.

American Speech-Languange Hearing Association menambahkan bahwa ada banyak faktor yang menyebabkan *stuttering*. Selain faktor genetik, frustrasi juga dapat menyebabkan munculnya *stuttering.* Individu yang mudah frustrasi mungkin lebih cenderung untuk mengencangkan atau otot tegang saat berbicara, ketegangan otot itulah yang menyebabkan munculnya *stuttering*.

Dari beberapa penyebab yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang diisukan menjadi penyebab *stuttering*. Faktor pertama adalah faktor internal, misalnya faktor genetika, neurofisiologi dan faktor psikologis. Faktor kedua adalah faktor eksternal, misalnya dinamika keluarga dan perkembangan anak.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2.5 Karakteristik *Stuttering*

Setiap individu dengan *stuttering* memiliki karakteristik *stuttering* yang berbeda-beda. Menurut *Diagnostic and Statistical Manual – IV* atau DSM – IV, karakteristik dari stuttering adalah sebagai berikut:

1. Repetisi dari suara-suara dan suku kata. Misalnya, "Sa-sa-sa-ya" (Saya).
2. Perpanjangan pada suara-suara tertentu. Misalnya, "Tooolong aaammmbilkaan bukuuu iiitu" (Tolong ambilkan buku itu).
3. Penyisipan suara-suara yang tidak tepat. Misalnya menggunakan "mmmm" atau "ee" di setiap kalimatnya.
4. Kata-kata yang terputus, seperti adanya jeda di antara kata-kata yang diucapkan. Misalnya, "Dia-selalu melakukan-prokrastinasi". (Dia selalu melakukan prokrastinasi).
5. Terdiam saat percakapan.
6. Circumlocution (substitusi kata-kata alternatif untuk menghindari kata kata yang bermasalah). Misalnya seseorang ingin mengatakan "Tolong ambilkan buku itu". Namun karena kesulitan dalam pengucapan huruf konsonan 'b', maka individu akan mengubah kalimatnya menjadi "Tolong ambilkan sesuatu yang berwarna merah di atas meja itu".
7. Tampak adanya tekanan fisik ketika mengucapkan kata-kata. Misalnya, nafas yang tersengal-sengal atau berbicara terburu-buru.
8. Repetisi dari kata yang terdiri dari suku kata tunggal. Misalnya, "pppree tttteest".

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2.6 Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

Di dalam pembuatan film terdapat beberapa sudut pandang kamera yang digunakan dalam *shoting*, beberapa sudut pandang kamera, kontinuitas, komposisi dan *editing*. Sudut pandang kamera (*Angle Camera*) adalah sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili sudut pandang penonton. Dengan demikian penempatan kamera ikut menentukan sudut pandang penonton dan wilayah yang dilihat oleh penonton atau oleh kamera pada suatu *shot*. Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita (Biran, 2006).

Penempatan sudut pandang kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu maka makna gambar yang telah di *shot* bisa jadi tidak tertangkap atau sulit dipahami penonton. Oleh karena itu penempatan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan. Dalam buku *The Making of 3D Animation Movie* (Zaharuddin, 2006) diterangkan beberapa hal mengenai kamera. Diantaranya adalah karakteristik *shot*, dan berbagai macam perpindahan kamera.

2.6.1 Shot Sizes

Dalam dunia pertelevisian dan perfilman terdapat beberapa ukuran *shot* yang dikenal sebagai komposisi dasar dari sebuah pembingkaian gambar. Beberapa *shot sizes* itu adalah:

1. *Extreme Long Shot* (ELS)

Komposisi:

Sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar.

Tujuan:

Memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.

2. *Very Long Shot* (VLS)

Komposisi:

Panjang, jauh dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS.

Tujuan:

Untuk menggambarkan adegan kolosal atau objek yang banyak.

3. *Long Shot* (LS)

Komposisi:

Total, dari ujung kepala hingga ujung kaki, gambaran manusia seutuhnya.

Tujuan:

Memperkenalkan tokoh utama atau seorang pembawa acara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan di mana dia berada dan suasana. LS biasanya digunakan sebagai *opening shot*, dilanjutkan dengan *zoom in* hingga ke *medium shot* yang menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan secara lebih detail.

4. *Medium Long Shot* (MLS)

Dengan menarik garis imajiner dari posisi LS lalu *zoom-in* hingga gambar menjadi lebih padat, maka kita akan memasuki wilayah *Medium Long Shot* (MLS). Komposisi seperti ini sering dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

5. *Medium Shot* (MS)

Komposisi:

Memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya.

Tujuan:

Untuk *shoting* wawancara.

6. *Medium Close Up* (MCU)

MS dikategorikan sebagai komposisi "potret setengah badan" dengan *background* yang masih bisa dinikmati, MCU justru memperdalam gambar dengan dengan lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam. Latar belakang itu nomer dua, yang penting adalah profil, bahasa tubuh, dan emosi objek bisa terlihat lebih jelas.

7. *Close Up* (CU)

Komposisi:

Objek (seseorang) direkam gambarnya penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. Fokus kepada wajah.

Tujuan:

Menggambarkan emosi atau reaksi seseorang dalam sebuah adegan (marah, kesal, senang, sedih, kagum kaget, jatuh cinta). Dengan eksplorasi CU, kita bisa mendapatkan *angle* terbaik untuk menciptakan gambar yang berbicara. Ketajaman mata, ekspresi, kedipan mata, reaksi, emosi hingga ke bahasa tubuh akan tercermin dalam raut wajah sang narasumber dengan jelas.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

8. *Big Close Up* (BCU)

Komposisi:

Lebih tajam daripada *Close up*.

Tujuan:

Menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah, emosi, keharuan. Untuk penyutradaraan non drama, BCU adalah tata bahasa

yang berlaku untuk produksi *talk show* dan kuis, terutama untuk menggambarkan reaksi dari penonton yang sedang larut dalam pembicaraan.

Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, BCU sudah mewujudkan semuanya itu. BCU dapat juga digunakan untuk objek berupa benda seperti: wayang, batu cincin ataupun makanan.

9. *Extreme Close Up* (ECU)

ECU adalah pengambilan gambar *close up* secara lebih berani dengan menampilkan salah satu bagian tubuh atau wajah (mata, bibir, hidung) dengan *frame* yang sungguh-sungguh padat. Kekuatan ECU adalah pada kedekatandan ketajaman yang hanya fokus pada satu bagian objek saja. Komposisi macam ini banyak dibutuhkan dalam video musik dan kerapkali digunakan sebagai transisi gambar menuju *shot* berikutnya dengan komposisi dan *angle* yang berbeda.

10. *Over Shoulder Shot* (OSS)

Over Shoulder Shot adalah pengambilan gambar subjek atau objek yang diambil dari punggung atau bahu seseorang. Orang yang digunakan bahunya menempati *frame* kurang lebih sebesar 1/3 bagian. Komposisi *shot* semacam ini membantu kita untuk menentukan posisi setiap orang dalam *frame*, dan mendapatkan, *feel* saat menatap

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

seseorang dari sudut pandang orang lain. OSS sangat dianjurkan saat ada percakapan atau dialog antara dua orang.

11. *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*. *Two-shot* sangat dianjurkan untuk menetapkan relasi antara kedua subjek yang diambil. Komposisi *two-shot* dapat juga disertai gerakan atau atau aksi. Ini adalah cara yang bagus untuk mengikuti interaksi antara kedua orang yang bersangkutan tanpa merasa terganggu dengan segala sesuatu yang ada di sekitarnya.

2.6.2 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Objek

1. *High Angle*

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat.

2. *Eye Level*

Kamera ditempatkan sejajar sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.

3. *Low Angle*

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2.6.3 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Subjek

1. *Objective Camera Angle*

Angle ini menempatkan kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi. Kamera melihat dari sudut pandang penonton dan tidak dari sudut pandang pemain tertentu. *Camera Angle* Objektif tidak mewakili siapa pun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera yang sedang mengambil gambar tentang dirinya atau dengan kata lain pemain tidak merasa bahwa apa yang dilakukannya ada yang melihat

2. *Subyective Camera Angle*

Kamera ditempatkan dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya pemain melihat ke arah penonton. Kamera dapat juga ditempatkan dari sudut pandang pemain yang memperhatikan pemain lainnya dalam suatu adegan**.**

2.6.4 Point of View Camera Angle

Point of View Camera Angle adalah gabungan antara objektif dengan subjektif yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu (Marner, 1972). Cara pengambilannya dengan meletakkan kamera sedekat mungkin dengan pemain yang titik pandangnya digunakan sehingga mendapat kesan kamera menempel di pipinya. Dalam hal ini penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain tersebut.

2.7 Pengertian Plot

Teknik yang dipakai di dalam film pendek ini adalah teknik *mix* plot dalam alur cerita, yang dimana pada konflik atau klimaks berada di awal film dan penjelasan serta

pengenalan berada di tengah-tengah cerita. Menurut Nurgiyantoro (2000: 12) alur atau plot pada umumnya tunggal, hanya terdiri satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir (bukan selesai) sebab banyak cerita yang tidak berisi penyelesaian yang jelas, penyelesaian yang diserahkan pada interpretasi pembaca. Urutan peristiwa dapat dimulai di mana saja, misalnya dari konflik yang telah meningkat tidak harus bermula dari tahap perkenalan tokoh atau latar biasanya tak berkepanjangan. Berhubungan berplot tunggal konflik yang dibangun dan klimaks akan diperoleh pun biasanya bersifat tunggal pula.

Alur memiliki bentuk tahapan-tahapan rangkaian peristiwa sebagai berikut:

1. Tahap pengenalan: pada tahap ini, alur menceritakan pelaku/tokoh ataupun latar cerita.
2. Tahap penampilan: pada tahap ini menceritakan persoalan yang di hadapi pelaku cerita.
3. Tahap konflik: pada tahap ini digambarkan terjadinya perbedaan pendapat atau permasalahan antara tokoh protagonis dan antagonis.
4. Klimaks: pada tahap ini, pokok permasalahan sudah mencapai puncaknya.
5. Tahap penyelesaian: pada tahap ini, permasalahan yang terjadi sudah dapat diatasi.

2.8 *Need for Achievment*

Menurut buku Metodologi Penelitian Budaya Rupa karya Agus Sachari, *Need for achievment* merupakan salah satu konsep dari David McClelland yang diartikan sebagai kebutuhan atau dorongan untuk berprestasi. Keinginan, kebutuhan, atau dorongan untuk berprestasi. Konsep ini disingkat dengan yaitu *n-Ach*. Konsep ini tidak

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

sekedar untuk mengalami kepuasan batin sendiri ketika berhasil menyelesaikan pekerjaannya dengan sempurna, imbalan material pun menjadi faktor sekunder dalam konsep ini. Jika dalam sebuah masyrakat terdapat banyak orang yang memiliki sebuah *need for achievment* yang tinggi maka dapat diharapkan masyrakat tersebut akan menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang tinggi di kalangan sekitar. *Need for achievment* dapat disalurkan melalui membuat sebuha karya seperti melalui sebuah cerita, puisi. drama dan sebagainya. jika karya tersebut menunjukan optimisme tinggi, keberanian untuk mengubah nasib, dan tidak cepat menyerah itu berarti nilai *need for achievment* seseorang dapat dianggap tinggi ataupun sebaliknya. (Sachari, 2005).

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada bagian ini dijelaskan metode yang dipakai serta prosedur dalam penciptaan karya. Dalam penciptaan Tugas Akhir metode kualitatif digunakan untuk menganalisa unsur *stuttering* dan film sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat. Dengan metode kualitatif fenomena yang benar-benar terjadi pada objek penelitian misalnya perilaku, persepsi, dan tindakan dapat lebih dipahami (Moeleong, 2006: 6) Secara garis besar terdapat tiga teknik perolehan data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara mendalam, serta observasi. Dalam Tugas Akhir ini digunakan studi literatur, wawancara mendalam, dan observasi.

3.2 Objek Penelitian

Dalam tahap ini dijelaskan objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam Tugas Akhir ini. Objek yang akan diteliti adalah keterbatasan dalam hal berbicara yang difokuskan kepada penderita *stuttering*. Kebanyakan orang yang menderita dalam keterbatasan berbicara itu sering menjadi bahan bercandaan di kalangan sekitarnya. Target yang diteliti pada penelitian ini adalah remaja perkotaan yang menderita *stuttering*.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.3 Lokasi

Tempat yang dituju untuk melakukan penelitian mencakup wilayah kota-kota besar untuk mengetahui perilaku remaja masa kini yang menderita *stuttering* dan pernah menjadi bahan bercandaan dikalangan sekitar. Wilayah yang dicakup yaitu Surabaya.

3.4 Sumber Data

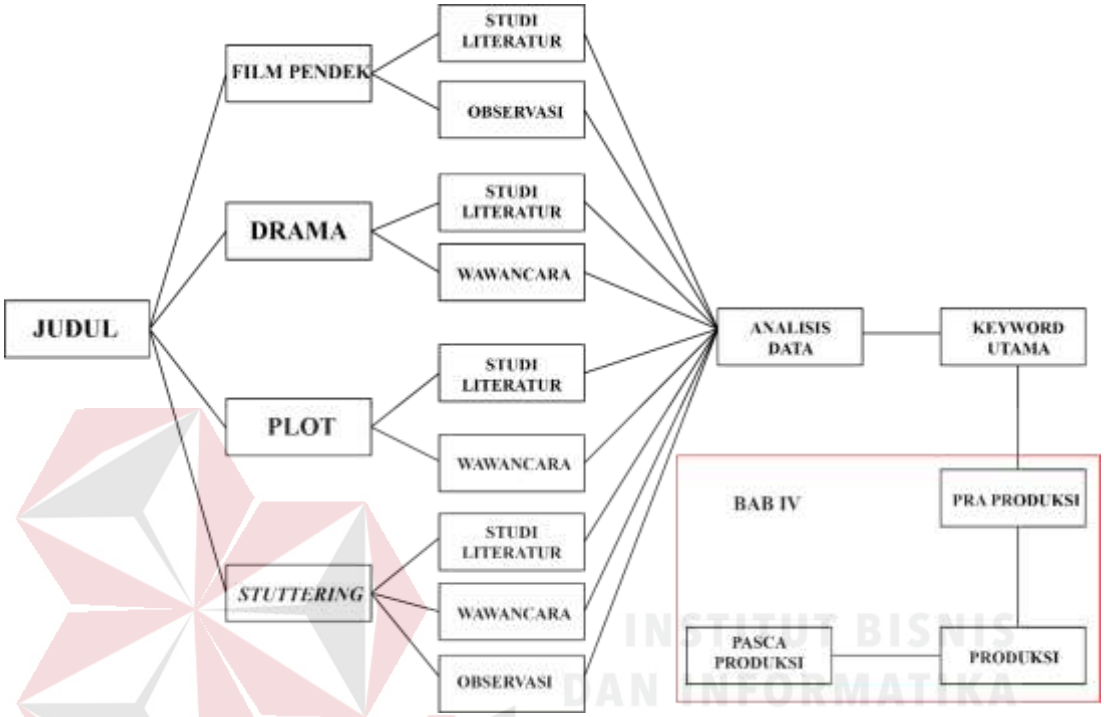
Data sangat penting untuk penyusunan laporan Tugas Akhir ini agar laporan dapat dipertanggung jawabkan dan akurat. Sumber data pada laporan ini diperoleh dari buku-buku atau studi literatur. Studi literatur diperlukan untuk menemukan keabsahan data yang sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya. Selanjutnya sumber data dari observasi dengan cara memperhatikan rekaman yang ada maupun observasi secara langsung ke lokasi penelitian. Serta dilakukan studi eksisting, untuk mempelajari film-film yang memiliki kesamaan dengan karya Tugas Akhir ini untuk memperoleh masukan tentang kelebihan dan kekurangannya. Yang terakhir adalah wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian sesuai dengan bahasan yang ada, untuk mendapatkan informasi langsung dari orang-orang yang sudah ahli dibidangnya. Sumber data secara rinci dijelaskan pada bagian 3.5 Pengumpulan Data.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.5 Pengumpulan Data

Dalam tahap ini merupakan tahapan teknis dalam mendokumentasikan data apa saja yang diperoleh dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Teknik perolehan data secara kualitatif yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah wawancara mendalam, observasi, dan studi literatur yang akan dijelaskan, untuk memperoleh hasil akhir yang paling sesuai dengan *keyword* yang telah ditemukan dan konsep awal. Agar materi dan tujuan yang ingin dicapai tepat sasaran, maka data akan dibagi menjadi 4 bagian berdasarkan latar belakang yang telah disusun, lima bagiannya yaitu film pendek, drama, plot, dan *stuttering*. Data yang telah dipisah tadi akan dibahas lebih detail melalui studi literatur, wawancara mendalam, 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 konsep perancangan yang akan diimplementasikan dalam Tugas Akhir ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.1 Teknik Pengumpulan Data
Sumber: Olahan Penulis

3.5.1 Film Pendek

Dalam bagian film pendek ini, dicari data-data berupa studi literatur dari buku *Video Editing* dan *Video Production*, Yok Bikin Film Gitu Loh dan Kamus Istilah Film Populer, dan melakukan observasi yang akan dilakukan dengan mengamati film pendek berjudul Ibu karya Eka Gustiwana dan film pendek berjudul Pembual karya Shidqi Fadhilah. Berikut adalah hasil dari data-data yang telah dikumpulkan.

1. Studi Literatur

Studi literatur dalam pembahasan mengenai film pendek merujuk pada tiga buku yaitu *Video Editing* dan *Video Production* karya Wahana Komputer, Yok Bikin Film Gitu Loh karya Handry TM dan Kamus Istilah Film Populer Karya Nisrina Lubis 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. Dalam hal film pendek juga ada dialog dan disarankan untuk menghindari *dubbing*. Didukung dengan buku tugas akhir karya Yohanes Erwin yang menyebutkan bahwa film pendek dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap *shot* akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penonton.

Keyword: Durasi, Naskah, Makna.

2. Observasi

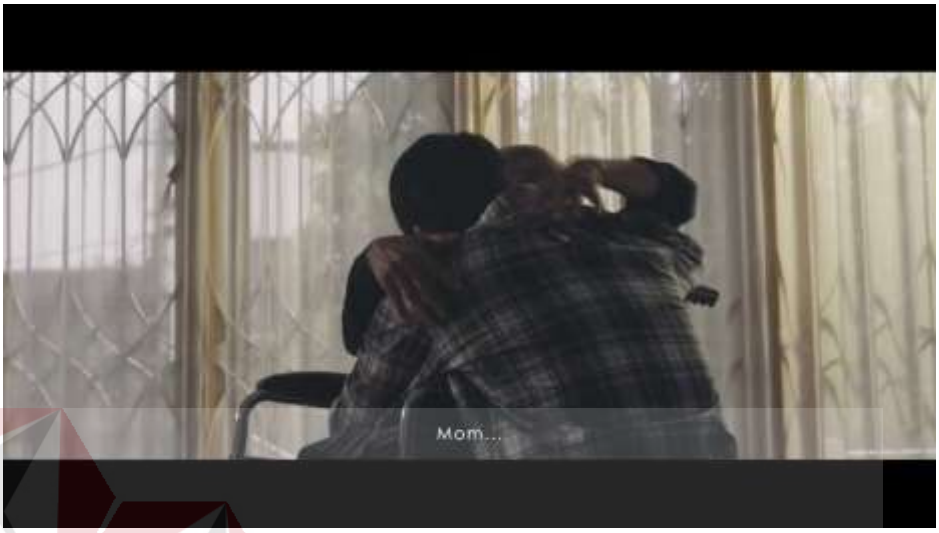
Untuk memperoleh data lebih banyak tentang film pendek maka dilakukan kajian dengan dua film berjudul Ibu dan Pembual. Berikut adalah kajian terhadap kedua film tersebut.

a. Ibu

Ibu adalah sebuah film pendek karya dari Eka Gustiwana yang telah di *upload* di YouTube.com. film ini berdurasi 11 menit yang berceritakan tentang dimana ada anak yang salah menangkap sebuah kejadian yang dimana akan membawa anak tersebut menjadi benci kepada ibunya diakhir film si anak diberi tau oleh kenalanan dia dan ibunya bahwa kejadian yang sesungguhnya tidak seperti apa yang di pikirkan oleh si anak tersebut dan akhirnya meminta maaf. Dalam film

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

pendek ini semua informasi disajikan dengan ringkas dan makna yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh penonton. (lihat gambar 3.2).



Gambar 3.2 Ibu karya Eka Gustiwana
Sumber: www.youtube.com

Tabel 3.1 Analisa Film Pendek Ibu

Kekuatan (Strenght)	Kelemahan (Weakness)
1. Ada substitle untuk memperjelas kata-kata dan untuk orang asing melihat 2. Bergenre drama keluarga sedih 3. filmnya dapat dengan cepat dipahami 4. menggugah emosi dan pikiran penonton 5. makna yang disampaikan mudah dipahami	1. karena berdurasi pendek maka ada beberapa penjelasan tokoh yang tidak disampaikan.

Sumber: Olahan Penulis (2017)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

b. Pembual

Pembual adalah sebuah film pendek karya dari Shidqi Fadhilah yang telah di *upload* di YouTube.com. film ini berdurasi 14 menit yang berceritakan tentang dimana ada seorang cowok yang juara film pendek festival tapi dia tak ada teman untuk menghadirinya, akhirnya dia menemui seorang cewek kenalan dia dan mengajaknya, setelah dari acara tersebut ada rasa antara si cowok dan si cewek tetapi suatu ketika ketauan jalan sama orang lain da terjadi semua pertengkaran. Dalam film pendek ini semua informasi disajikan dengan ringkas dan makna yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh penonton. (lihat gambar 3.3).

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 3.3 Pembual Kara Shidqi Fadhilah
Sumber: www.Youtube.com

Tabel 3.2 Analisa Film Pendek Pembual

Kekuatan (*Strenght*)	Kelemahan (*Weakness*)
1. Penjelasan tokoh jelas 2. beberapa adegan bagus dalam pengambilan	1. beberapa shot keliatan tidak fokus atau *blur* 2. penyampaian pesan kurang mengena ke penonton

Sumber: Olahan Penulis (2017)

Setelah dilakukan studi eksisting yang dilakukan pada 2 film diatas dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan masing-masing film (tabel 3.1 dan 3.2), maka dapat disimpulkan bahwa film pendek adalah film yang berdurasi pendek, setiap pengambilan gambar dan dialog telah tersusun rapi, penjelasan tokoh dan makna film yang ringkas tapi jelas dan padat, bertujuan untuk memberikan sebuah informasi atau makna kepada penonton.

Keyword: Durasi, Informasi, Penjelasan

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.5.2 Drama

Pada tahapan ini, pengumpulan data terarah kepada salah satu genre film pendek yaitu drama. Proses wawancara akan dilaksanakan dengan seorang narasumber yang telah profesional dalam teater yaitu Diby Aprilia. Dan untuk studi literatur dilakukan dengan mengkaji buku Memahami Film dan buku Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi.

1. Studi Literatur

Pada studi literatur ini dicari data mengenai drama, melalui buku Memahami Film karya Himawan Prastita dalam buku ini menjelasan beberapa genre yang ada dalam film salah satunya adalah drama, drama dijelaskan bahwa biasanya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehiudpan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya. Sedankan 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 dapar diartikan juga sebagai perbuatan atau tindakan, drama dibagi juga mempunyai dua arti yaitu drama dalam arti luas dan drama dalam arti sempit, drama dalam arti luas adalah semua bentuk tontonan yang mengandung cerita, sedangkan dalam arti sempit drama adalah kisah hidup manusia dalam masyarakat.

Keyword: Cerita, Tontonan, Kisah hidup.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Diby Aprilia yang merupakan salah satu orang profesional dalam hal teater di kota Surabaya. Dari hasil wawancara dengan beliau mengatakan bahwa drama adalah sebuah pertunjukan yang menceritakan tentang kehidupan manusia, drama juga bisa diartikan salah satu kualitas komunikasi,

informasi, dan situasi baik secara objektif maupun subyektif. Didalam drama juga ada daya tarik tersendiri seperti mengundang emosi para penonton.

Keyword: Pertunjukan, Kisah kehidupan, Komunikasi, Emosi.

3.5.3 Plot

Pengumpulan data terarah dilakukan untuk pembahasan tentang plot yang dimana dilakukan dalam sesi wawancara kepada Diby Aprillia. Data juga diperoleh dari Studi Literatur dalam buku Mengarang? Ah Gampang dan buku Kunci Sukses Menulis Skenario.

1. Wawancara

   Wawancara dilakukan dengan Diby Aprilia yang merupakan salah satu orang profesional dalam hal teater di kota Surabaya. Dari hasil wawancara dengan beliau mengatakan bahwa kedudukan plot itu sangat penting dalam sebuah cerita, plot juga bisa disebut alur, plot ada hubungan dengan pola peradeganan atau proses adegan. Plot juga dibagi berdasarkan bagian atau babak atau berlangsung terus tanpa ada pembagian. Plot itu juga dapat dikembangin dengan cara *flashback* atau kembali ke lampau, *dramatic irony* yang berarti ada adegan yang dimana akan tokoh akan bertindak, *suspense* yang berarti si toko melakukan dugaan, atau *surprise* seperti peristiwa yang terjadi diluar dugaan. Akibat yang dihasilkan dari pengembangan plot adalah membawa penonton untuk berpikir dan ikut serta dalam sebuah kisah tersebut

   Keyword: Proses, Adegan, Berhubungan, Bagian.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengambil dari buku Mengarang? Ah Gampang karya Langit Kresna Hariadi. Dalam buku menjelaskan plot adalah menyelami proses terjadiya rangkaian sebab akibat yang berkesinambungan, plot juga dapar diartikan sebagai rakaian peristiwa yang berkesinambungan, saling berhubungan, sedangkan dari buku Kunci Sukses Menulis Skenario karya Elizabeth Lutters, plot itu dapat diartika sebagai sebuah rangkaian bisa per babak atau per adegan dalam sebuah cerita.

Keyword: Proses, Rangkaian, Peristiwa, Kesinambungan

3.5.4 *Stuttering*

Pengumpulan data dilakukan pada fokus penderita gagap, dari studi literatur diambil dari buku Anak Kebiasaan Buruk karya Rini Utami Aziz dan buku Biarakan Anak Bicara karya Nina Chairani dan Nurachmi W. Data wawancara didapat setelah berwawancara dengan Puput Dwi yang merupakan seorang psikolog. Data terakhir yatu observasi didapat setelah memperhatikan karakter dari *stuttering*.

1. Studi Literatur

Buku pertama yang dijadikan kajian dalam Tugas Akhir ini adalah buku Anak Kebiasaan Buruk karya Rini Utami Aziz. Pada buku ini menjelaskan bahwa pada dasarnya orang-orang gagap pada dasarnya bisa bicara normal tapi karena suatu sebab maka dia mengalami kebiasaan bicara yang terputus-putus atau mengulang-ulang suatu suku kata. Penderita gagap itu bisa terjadi saat kesulitan menemkan kata-kata, tekanan dari orang tua dan lingkungan serta dari trauma yang ada. Di

dalam buku tersebut juga dijelaskan bahwa gagap bisa di sembuhkan dengan suasasan yang nyaman, berbicara lambat dan tenang, jauh dari kondisi stress, jauh dari ejekkan. Sedangkan dari buku biarkan anak berbicara karya Nina Chairani dan Nurachmi W, menjelaskan bahwa gagap itu seseorang yang merasa kesulitan dalam berucap dan berdampak pada pengulangan kata atau suku kata yang diucapkan oleh penderita. Dijelaskan juga seseorang di katakan gagap apabila dia terjadi pengulangan atau perpanjangan dalam pengucapan kata atau suku kata. Gagap juga mengakibatkan penderita merasa takut atau malu untuk berbicara dan itu berhubungan dengan psikologis penderita. Di buku ini juga menjelaskan bahwa gagap juga bisa disembuhkan dengan cara biarkan dia berbicara jangan memaksa diaa agar dia bicara normal, ajak penderita untuk berbicara santai agar dia merasa tenang dan nyaman.

Keyword: Pengulangan, Kata, Tenang, Nyaman,

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan seorang psikolog, setelah dilakukan wawancara maka dapat diambil kesimpulan bahwa gagap itu bisa disebatkan dari faktor psikologis, yang mengakibatkan seseorang terjadi gagap itu adalah sebuah tekanan dari lingkungan sekitar. Terkadang juga gagap itu menjadi sebuah bahan lelucon di kawan sekitarnya dan itu yang membuat si penderita makin malu dan kurang percaya diri dalam hal berbicara di depan orang lain. Pada dasarnya penderita gagap ini kalau berbicara sendiri atau berbicara di depan kaca dia berbicara normal se akan-akan tidak mengalami gagap tetapi saat dia berbicara dengan orang lain

gagap itu sendiri muncul karena dia dibawah tekanan yang dimana dia dituntun untuk berbicara normal.

Keyword: Tekanan, Lingkungan, Berbicara

3. Observasi

Setelah dilakukan observasi dengan melihat secara langsung serta berdasarkan rekaman-rekaman video dan buku-buku yang ada hubungan dengan gagap maka dapat disimpulkan bahwa gagap adalah sebuah kebiasan dalam hal berbicara di depan orang lain, kebiasaan tersebut adalah pengulangan atau perpanjangan kata, suku kata maupun kalimat, si penderita ini sebenarnya tau apa yang akan dibicarakan tetapi karena suatu tekanan akhirnya apa yang kata yang keluar dari mulut tidak sesuai dengan apa yang ingin disampaikan. Penderita gagap ini juga kalau berbicara dengan tempo cepat, dimana dia ingin segera mengakhiri pembicaraan karena dia merasa kurang percaya diri atau malu. Seseorang penderita gagap bisa berbicara nomral jika dia dalam konteks tidak dibawah tekanan, dia dalam keadaan tenang, santai dan nyaman dan dia berbicara dengan tempo biasa atau pelan.

Keyword: Kebiasaan, Berbicara, Tempo, pengulangan, kurang percaya diri.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data maka 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* durasi, naskah dan makna hasil dari studi literatur; durasi, informasi dan penjelasan dari observasi. Dari *keyword* yang didapat tersebut diambil kesimpulan bahwa *keyword* yang selalu muncul adalah durasi, makna, penjelasan dan informasi. Beralih ke pembahasan selanjutnya yaitu drama. Dipembahasan ini ditemukan *keyword* cerita, tontonan, kisah hidup untuk studi literatur; dan pertunjukan, kisah hidup, komunikasi, dan emosi untuk wawancara. Maka *keyword* yang ditemukan selalu muncul adalah kisah hidup, cerita dan tontonan. Pada pembasan plot ditemukan *keyword* pada wawancara proses, adegan, berhubungan, dan bagian; dan proses, rangkaian, peristiwa dan kesinambungan untuk studi literatur. Kesimpulan *keyword* yang paling cocok adalah proses, kesinambungan dan peristiwa. Dan untuk pencarian *keyword* terakhir adalah *stuttering*. Dalam studi litelatur didapat pengulangan, kata, nyaman dan tenang; tekanan, lingkungan berbicara untuk observasi; dan kebiasaan, berbicara, pengulangan, tempo, kurang percaya diri untuk wawancara; maka dapat disimpulkan pengulangan, kata, lingkungan dan kebiasaan adalah *keyword* yang cocok. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3: Detail *Keyword*

Film Pendek			
Studi Literatur	**Wawancara**	**Observasi**	***Keyword***
- Durasi - Naskah - Makna		- Durasi - Informasi - Penjelasan	- Durasi - Makna - Penjelasan - Informasi

Drama			
Studi Literatur	**Wawancara**	**Observasi**	***Keyword***
- Cerita - Tontonan - Kisah hidup	- Pertunjukan - Kisah Hidup - Komunikasi - Emosi		- Kisah Hidup - Cerita - Tontonan
Plot			
Studi Literatur	**Wawancara**	**Observasi**	***Keyword***
- Proses - Rangkaian - Peristiwa - Kesinambungan	- Proses - Adegan - Berhubungan - Bagian		- Proses - Kesinambungan - Peristiwa
Stuttering			
Studi Literatur	**Wawancara**	**Observasi**	***Keyword***
- Pengulangan - Kata - Tenang - Nyaman	- Tekanan - Lingkungan - Berbicara	- Kebiasaan - Berbicara - Tempo - pengulangan - kurang percaya diri	- Pengulangan - Kata - Lingkungan - Kebiasaan

Sumber: Olahan Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.6.1 Menyajikan Data

Berdasarkan dari data yang telah diperoleh melalui literatur, wawancara, dan obsevasi maka data akan disajikan dalam bentuk *keyword* utama untuk mempermudah mengklasifikasikan hasil Tugas Akhir ini serta mempermudah dalam merancang konsep. Pada tahap awal dilakukan analisa *keyword* untuk menemukan hanya satu *keyword* dari satu pembahasan. Satu *keyword* ini ditemukan dengan cara mencari arti dan sinonim dari sebuah kata dan lainya sampai menemukan satu arti kata yang sama.

Pada pembahasan film pendek ditemukan kata satu kata yaitu *situation* yang ditemukan dari kata durasi atau *duration.* Pada *keyword* makna itu dapat diartikan sebagai *purpose*, didalam arti *purpose* ditemukan kata *situation.* Pada kata penjelasan atau *explaination* dalam artinya ditemukan kata *situation.* Dan pada *keyword* informasi yang bisa diartikan sebagai *light* juga ditemukan kata *situation.*

Untuk pembahasan selanjutnya yaitu drama ditemukan kata mencertikan atau *tell*, yang ditemukan dari mengartikan kata kunci yang telah ditemukan. Pada *keyword* kisah hidup (*story life*) ditemukan kata *tell* dalam arti kata tersebut. Selanjutnya di cari arti kata dari cerita atau bisa diartikan *narrative* juga ditemukan kata *tell* dalam arti tersebut. Dan yang terakhir mencari arti kata dari tontonan atau *show* ditemukan arti kata publik (*public*), diartikan kembali dan pada akhirnya muncul kata *tell* (menceritakan).

Pada pembahasan plot ditemukan *keyword happen* yang berarti terjadi, ditemukan pada arti kata proses (*process)* yang didalam artinya ditemukan kata *happen.* Selanjutnya dicari kata *happen* merupakan arti kata turunan dari kesinambungan (*continuity*) didalam *continuity* terdapat kata *connection* (hubungan), setelah itu diartikan lagi ditemukan kata *fact* (fakta), dan dalam kata *fact* ditemukan kata *happen*. Dan yang terakhir kata peristiwa (*incident*) dalam artinya ditemukan kata *happen*.

Untuk pembahasan terakhir yaitu *stuttering* atau gagap ditemukan *keyword* mengatakan atau *say* dalam arti kata dari pengulangan atau repetition. Selanjutnya dari kata *word* (kata) ditemukan kata *say*. Untuk kata lingkungan dapat diartikan sebagai *world*, didalam arti kata *world* ditemukan kata *say*. Dan untuk yang terakhir adalah kata

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

kebiasaan atau *custom*, didalam *custom* mempunyai sinonim yaitu *practice* dan didalam *practice* ditemukan kata *say*.

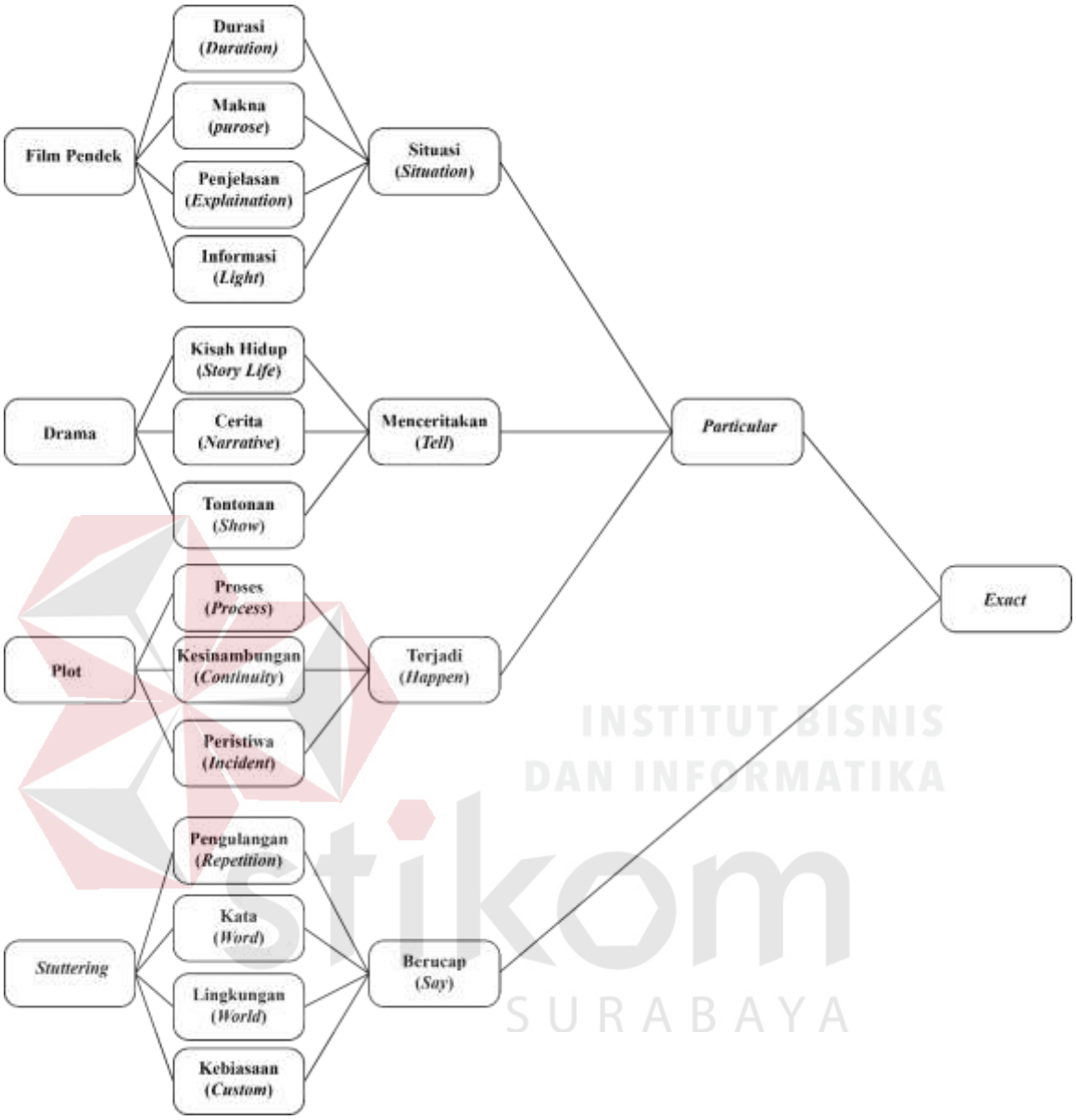
Setelah ditemukan hanya satu kata untuk satu pembahasan, *keyword* tadi dikerucutkan lagi menjadi beberapa tahap bergantung pada kesesuaian makna satu kata dan lainnya hingga ditemukan hanya satu *keyword* utama.

Mengambil kata situasi dari film pendek, menceritakan dari drama dan terjadi dari plot ditemukan kata *particular* atau khas, yang ditemukan pada arti kata *situation* yang memiliki sinonim *circumstance* dan didalam arti kata *circumstance* ditemukan kata *particular*. Selanjutnya dalam kata *tell* mempunyai sinonim yaitu *order* dan didalam order ditemukan kata *particular*. Dan yang terakhir dari kata *happen* mempunyai arti lain yaitu *accident*, *accident* mempunyai sinonim *chance*, dan didalam *chance* ditemukan kata *particular*.

Sekarang hanya menyisakan kata *particular* dan *say*. Dua kata ini disatukan dan ditemukan kata *exact*, yang diambil dari sinonim *particular* yaitu *spesific*, didalam *spesific* mempunyai sinonim kata *precise*, dan didalam *precise* ada sinonim kata *exact*. Begitu juga dengan kata *say*, didalam arti kata say ditemukan kata *exact*.

Exact dinilai cocok dengan konsep pertama Tugas Akhir ini memadukan gagap yang merupakan salah satu keterbatasan dalam berbicara dan film pendek dengan genre drama yang merupakan salah satu media penyampaian informasi. *Keyword* yang didapat akan digunakan sebagai dasar dari rancangan pembuatan Tugas Akhir ini agar sesuai dengan pembahasan yaitu gagap yang dikemas dalam film pendek bergenre drama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.4 *Keyword*

Sumber: Olahan Penulis

3.6.2 Deskripsi *Keyword*

Setelah mendapatkan *keyword* utama yaitu *exact*, maka dilakukan analisa dan mendeskripsikan *keywrod* utama yang didapat, menurut kamus Oxford dalam bahasa Inggris *exact* merupakan kata sifat (*adjective*) yang memiliki arti *correct in every detail*

dengan arti bahasa Indonesia (tepat dalam setiap detail), *exact* juga memiliki arti lain yaitu *very accurate and carefull about detail* (selalu akurat dan berhati-hati tentang detail) dan *using accurate measurements and following set rules* (menggunakan pengukuran yang akurat dan mengikuti aturan yang ditetapkan). *Exact* juga memiliki sinonim *meticolius* atau teliti, didalamnya ada kata detail dan *correct* atau benar.

Setelah melakukan analisa dari *keyword* yang ada maka kesimpulannya dipilih kata *exact* sebagai kata kunci utama dengan pemaknaan lain yang memiliki arti sama yaitu detail, benar, tepat dan teliti.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB IV

PERANCANGAN KARYA

Pada Tahap perancangan, diperlukan penjelasan yang terstruktur mengenai proses dan cara kerja dalam merancang suatu karya multimedia. Maka dari itu, tahap perancangan menjadi sangat penting untuk dijabarkan secara detil. Pada tahap ini terdapat beberapa bagian-bagian teknis perancangan dari mulai proses Pra produksi hingga Pasca produksi.

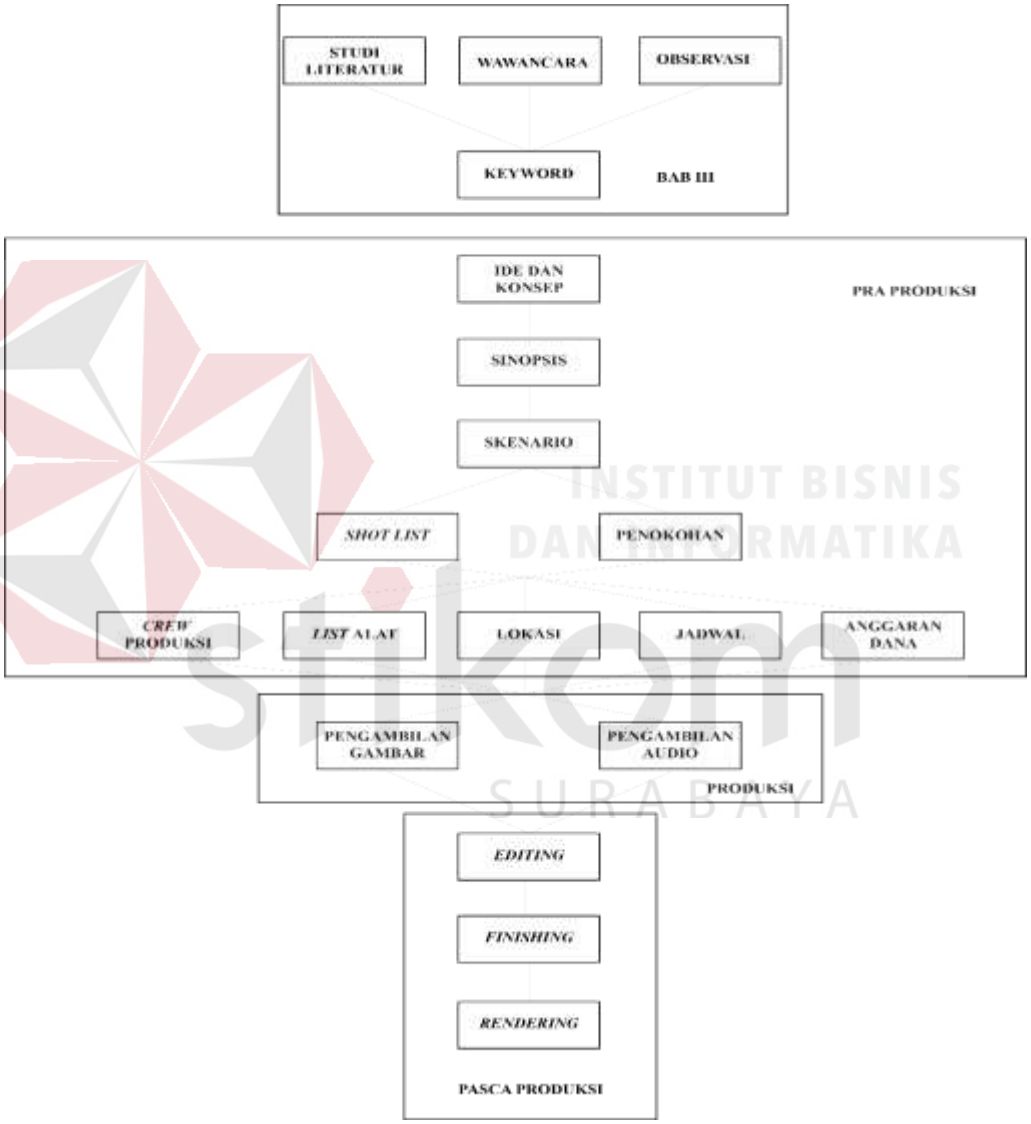
Proses awal pengerjaan tugas akhir ini adalah mengambil dan mengumpukan data yang diperlukan sesuai dengan metodologi penelitian yang digunakan. Metodologi penelitian yang dipakai dalam pembuatan film pendek ini adalah dengan menerapkan metode kualitatif. Proses pengambilan sumber dapat melalui studi pustaka, wawancara, observasi dan studi eksisting.

Setelah mendapatkan *keyword* maka kemudian dilakukan pra produksi yang dimana ide, konsep, naskah, *shotlist*, menentukan talent, properti, sarana dan prasarana, menentukan anggaran dana dan jadwal produksi.

Setelah itu semua selesai baru bisa melakukan produksi yang dimana dari sana kita bisa melakukan pengambilan gambar dan pengambilan suara.

Setelah tahap produksi selesai maka selanjutnya adalah tahap pasca produksi, dimana tahap ini adalah tahap akhir dalam pembuatan karya. Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan file hasil produksi, setelah itu melakukan pengeditan melalui salah satu perangkat lunak untuk mengedit video, setelah semua diedit dari gambar dan audio

menjadi satu maka dilakukan proses selanjutnya yaitu *rendering* yang dimana proses tersebut adalah mengeksport hasil edit menjadi satu file jadi. Selama pasca produksi juga bisa melakukan pembuatan poster, cover, dan merchendise. Berikut gambar perancangan karya:



Gambar 4.1 Perancangan karya

Sumber: Olahan Penulis

4.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap yang dilakukan sebelum memulai proses produksi. Pada tahap pra produksi, dibutuhkan persiapan yang matang dan terstruktur agar dapat meminimalisir jalannya proses produksi. Beberapa tahap pra produksi pembuatan film pendek yang harus diperhatikan ialah sebagai berikut:

1. Ide

   Proses munculnya ide untuk film pendek ini berasal dari pengamatan peneliti dimana ada beberapa orang yang memiliki keterbatasan dalam hal berbicara, dan sering kali keterbatasan tersebut dibuat lelucon oleh orang-orang dan lelucon itu bisa berdampak kepada psikologi penderita yang pada akhirnya akan membuat penderita kurang percaya diri dalam bersosial.

2. Konsep

   Berdasarkan ide yang telah di dapat, maka konsep yang akan di terapkan di dalam film pendek ini berupa, film pendek dengen genre drama, dimana pada film ini akan membahas tentang *stuttering* dan dengan menggunkan *mix* plot.

3. Sinopsis

   Dalam film ini akan menceritakan ada seseorang anak laki-laki bernama Bayu yang memiliki adik angkatan laki-laki beda jurusan bernama Kevin yang lumayan dekat dengannya karena satu organisasi, Kevin ini bisa dibilang cukup playboy karena setelah dia putus dia selalu mencari cewek baru, pada suatu hari saat Kevin berada di Perpustakaan karena lagi tak ada kelas dan bertemu dengan kakak angkatannya, disana mereka berdua ngobrol dan si Kevin tiba-tiba terfokus pada satu cewek yang sedang berada di perpustakaan, si cewek ini sendirian dan si kevin

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

mengamati dengan melamun. Ditengah-tengah lamunannya dia, Bayu mengagetkan lamunan Kevin dan Kevin berbicara apa yang jadi lamunannya, si Bayu akhirnya melihat cewek tersebut ternyata cewek tersebut bernama Siska yang merupakan teman dari jaman SMA.

4. Skenario

Setelah tahap sinopsis selesai maka dapat dibuat skenario, didalam skenario ini dijelaskan *scene*, waktu, tempat dan dialog yang akan di lakukan, skenario tersebut ada di bagian Lampiran

5. *Shotlist*

Setelah selesai pembuatan skenario maka selanjutnya ditentukan akan melakukan *shot* apa saja dan di dialog apa saja.

6. Penokohan

Dalam sebuah film terdapat penokohan yang sesuai dengan skenario cerita. Beberapa tokoh utama yang digunakan dalam cerita adalah:

Tabel 4.1 Penokohan

No.	Karakter	Penokohan
1.	Siska	Seorang cewek yang cukup cantik, tidak terlalu tinggi, rambut panjang sedikit bergelomban, memiliki hobi membaca buku dan sering sendiri, disisi lain dia juga gemar membuat cerita, dibalik

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

		segalanya itu dia memiliki kekurangan yaitu dia menderita gagap.
2.	Bayu	Teman Siska dari SMA, dari SMA seringa kali menggoda dengan cara bercanda dan merendahkan Siska karena kegagapannya. Postur tubuh yang tinggi.
3.	Kevin	Adik angkatan Bayu beda jurusan tapi satu organisasi dengan Bayu, seorang cowok yang suka mencari cewek cantik dimanapun dia berada, postur badan tidak lebih tinggi dari Bayu, seorang musisi juga.

Sumber: Olahan Penulis

7. *Crew* Produksi

Produser : Ahmad Faris Huwaidy

Sutradara : Ahmad Faris Huwaidy

Asisten Sutradara : Rachmat Gustavindo

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Skenario	: Ahmad Faris Huwaidy
Cameraman 1	: Johan Udin Arianto
Cameraman 2	: Teguh Nugroho
Lighting	: Fajar Alingga Mukti & M. Rifqi Sarianto
Audioman	: Aditya Indra Lesamana & Tritatama Abriandy
Editor	: Ahmad Faris Huwaidy
Perlengkapan	: M. Faris Iqbal

8. *List* Alat Produksi

Dalam pembuatan film pendek ini menggunakan berbagai macam alat seperti:

1. Kamera Sony A7
2. Kamera Sony A5000
3. Lensa wide 10-18mm, lensa kit 18-105mm, lensa fix 50mm
4. *Converter* lensa Canon ke Sony
5. Baterai kamera cadangan
6. Memori 64GB buat kamera
7. Tripod dan monopod kamera
8. Lampu Kinoflow
9. Lampu LED
10. Tripod lampu
11. Boom Mic
12. Tascam
13. Baterai AA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

14. Memori 16GB buat audio

15. Headphone

9. Lokasi *Shoting*

Tabel 4.2 Lokasi *Shoting*

No.	Lokasi	Tanggal	Pukul
1.	Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Surabaya Jl. Kedung Baruk 98 Surabaya	17 Juli 2017	10.00 – 18.00
2.	M Castilla Jl. Ngagel Madya 15-15A Surabaya	18 Juli 2017	17.00 – 22.00
3.	Taman Flora/ Kebun Bibit 1 Jl. Raya Manyar No. 80A Surabaya	1 Agustus 2017	15.00 – 17.00

Sumber: Olahan Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

10. Anggaran Dana

Pembuatan film ini membutuh biaya sekitar Rp 10.900.000 dengan penjelasan seperti berikut:

1. Pra Produksi

Tabel 4.3 Dana Pra Produksi

No.	Keperluan	*Quality*	Harga	Total
1.	Sewa Kamera	2	Rp 300.000	Rp 600.000
2.	Sewa Lensa dan Converter	8	Rp 150.000	Rp 1.200.000
3.	Alat tulis dan kertas	20	Rp 5.000	Rp 100.000
4.	Print Naskah	10	Rp 10.000	Rp 100.000
Total				Rp 2.000.000

Sumber: Olahan Penulis

2. Produksi

Tabel 4.4 Dana Produksi

No.	Keperluan	*Quality*	Harga	Total
1.	*Fee talent*	3	Rp 300.000	Rp 900.000

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2.	*Fee crew*	8	Rp 150.000	Rp 1.200.000
3.	Transportasi	2	Rp 150.000	Rp 300.000
4.	Perlengkapan *Crew*	5	Rp 200.000	Rp 1.000.000
5.	Konsumsi	30	Rp 15.000	Rp 450.000
6.	Sewa Tempat	1	Rp 350.000	Rp 350.000
Total				Rp 4.200.000

Sumber: Olahan Penulis

3. Pasca Produksi

Tabel 4.5 Dana Pasca Produksi

No.	Keperluan	*Quality*	Harga	Total
1.	Harddisk 1 Tera Byte	1	Rp 950.000	Rp 950.000
2.	*Merchendise*	50	Rp 35.000	Rp 1.750.000

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.	Pameran	1	Rp 2.000.000	Rp 2.000.000
Total				Rp 4.700.000

Sumber: Olahan Penulis

4. Total

Tabel 4.6 Dana Pra Produksi

No.	Keterangan	Total
1.	Pra produksi	Rp 2.000.000
2.	Produksi	Rp 4.200.000
3.	Pasca produksi	Rp 4.700.000
Total		Rp 10.900.000

Sumber: Olahan Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

11. Jadwal kerja

Tabel 4.7 Jadwal Kerja

Keterangan	Target per Minggu											
	Bulan Mei				Bulan Juni				Bulan Juli			
Pra Produksi	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Ide dan Konsep												
Skenario												
Shotlist												
Casting Talent												
Survei lokasi												
Produksi	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
shoting												
Pasca Produksi	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Editing												
Finishing												
Rendering												
Pemasaran												

Sumber: Olahan Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

4.2 Produksi

Setelah selesai tahap pra produksi maka akan dilanjutkan proses produksi. Pada tahap ini, proses pengerjaan film pendek terbagai menjadi beberapa tahap, yaitu:

1. Pengambilan Gambar

   Dalam tahap ini dilakukan proses pengambilan gambar yang telah direncana pada tahap pra produksi. Dalam proses ini biasa disebut dengan proses *Shoting* yang dimana akan melakukan adegan dan direkam dengan menggunakan kamera yang telah disediakan. Proses pengambilan gambar ini diambil dengan resolusi 1920x1080.

2. Pengambilan Audio

   Dalam tahap ini juga dilakukan bersamaan dengan proses pengambilan gambar. Pada proses ini dilakukan dengan menggunakan *boom* mic yang telah disediakan. Proses ini dilakukan agar suara yang di rekam terdengar lebih jelas karena jika dengan menggunakan mic yang ada di kamera suaranya kurang jelas.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

4.3 Pasca Produksi

Setelah selesai tahap produksi maka selanjutnya dilakukan tahap pasca produksi. Tahap ini adalah tahap terakhir atau editing, didalam tahap ini tidak hanya sekedar memilih gambar dan menggabungkannya saja melainkan menambahkan *visual effect* atau *sound effect* yang mendukung dengan skenario yang telah dibuat. Dari pasca produksi yang perlu diperhatikan antara lain sebagai berikut:

1. Memilih Bahan

Dalam proses ini dilakukan menonton hasil dari pengambilan gambar dan audio yang telah di lakukan pada proses produksi. Dalam tahap ini juga dilakukan proses pemilihan mana hasil dari pengambilan gambar dan audio yang akan dimasukan kedalam proses *editing* dan dijadi satu pada proses tersebut.

2. Memasukan Bahan

Setelah proses pemilihan bahan selesai maka file yang telah dipilih akan dimasukan kedalam perangkat lunak untuk dilakukan tahap *editing*.

3. Tahap *Editing*

Dalam tahap ini adalah tahap dimana dari berbagai file video dan audio akan ditata agar menjadi satu-kesatuan, dan dimasukan beberapa efek transisi. Setelah semua selesai diedit maka bisa dilanjutkan ke proses berikutnya.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

4. *Colour Grading*

Dalam proses kali ini adalah proses dimana hasil dari *editing* akan diberi warna agar lebih keluar nuansa dari hasilnya. Dalam proses kali ini editor melakukan pemilihan warna yang cocok.

5. *Rendering*

Dalam proses ini adalah tahap akhir dalam pasca produksi, dimana tahap ini dilakukan pada hasil editan yang akan di ekspor menjadi satu file jadi dan siap untuk di tampilkan.

4.3.1 Tahap Publikasi

Pada tahap publikasi, perlu diperhatikan pada perancangan dan mendesain kemasan yang nantinya akan dijadikan sebagai media promosi. Mendesain kemasan diusahakan dibuat dengan seunik dan semenarik mungkin agar dapat menarik minat orang lain. Pemberian keterangan singkat namun jelas dengan pemberian *font* yang berkarakter tegas dan tepat tapi santai sesuai dengan *keyword* yang telah ditentukan. Tahap publikasi adalah tahap terakhir dari semua proses mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi film pendek yang meliputi kelengkapan sebagai berikut:

1. Konsep Poster

Konsep desain Poster tidak jauh berbed, tetapi pada desain poster terdapat nama dari pemeran serta beberapa crew yang telah membantu dalam proses pembuatan film pendek.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 4.2 Poster

Sumber: Olahan Penulis

2. Konsep *Mini Banner*

Konsep desain *x-banner* pada proyek film pendek ini memiliki tampilan cukup tegas namun elegan yang diambil dari analisa *keyword*. Desain Menampilkan objek yang sesuai dengan judul yaitu "*Ssspeech"*.

3. Konsep *Cover Box* CD

Bentuk desain pada bagian depan *cover box* CD memiliki konsep yang tidak jauh berbeda dengan desain posternya untuk bagian depan, tetapi dibagian belakang ada desain karakter dimana yang melambangkan seperti cover bagian depan. Dan terdapat beberapa tulisan nama crew serta *talent* dan beberapa logo.

Gambar 4.3 *Cover Box* CD

Sumber: Olahan Penulis

4. Konsep *Cover* Cakram CD

Desain pada *cover* cakram CD sama dengan sisi depan *cover box*. Karena cakram CD berbentuk lingkaran, maka desainnya dibuat lebih minimalis agar dapat menyesuaikan bentuk dari cakram CD.

Gambar 4.4 Cover CD

Sumber: Olahan Penulis

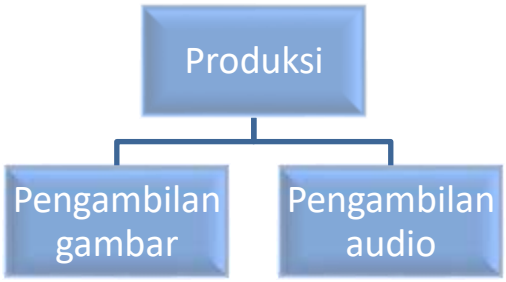
INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB V
IMPLEMENTASI KARYA

Laporan tugas akhir pada BAB V dijelaskan mengenai proses dalam pembuatan film pendek drama. Sebelum memulai pembuatan film pendek, terlebih dahulu dilakukan proses analisa *keyword* seperti yang telah dijabarkan pada BAB III sebelumnya. Proses analisa *keyword* membantu dalam penentuan jalan cerita film tersebut dan cara pengambilannya. Setelah analisa *keyword* terlaksana maka dilanjutkan pada proses perancangan karya seperti yang telah dijelaskan pada BAB IV, yang meliputi proses pra produksi, produksi dan pasca produksi.

5.1 Produksi

Tampak pada gambar 5.1 alur perancangan bahwa proses produksi pembuatan film pendek meliputi proses pengambilan gambar dan pengambilan audio. Pada tahap ini dijelaskan secara rinci proses apa saja yang perlu dilakukan dalam memproduksi film pendek.



Gambar 5.1 Proses Produksi
Sumber: Olahan Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

5.1.1 Pengambilan Gambar

Dalam tahap ini adalah dimana pembuatan film pendek diproduksi, pengambilan gambar yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Dalam tahap ini dilakukan berbagai proses, seperti dibawah ini:

1. *Reading*

   Dalam tahap ini sutradara melakukan *reading* kepada talent yang akan tampil, proses ini akan mempelancar jalannya pengambilan gambar dimana talent akan tau dialog mana yang akan dilakukan kan dan apa saja yang akan dilakukan selama pengambilan gambar. Proses *reading* seperti pada gambar 5.2

Gambar 5.2 Proses *reading*

Olahan Penulis

2. Proses *Setting* lampu

Dalam proses ini dimana *crew* menata lampu agar dapat terlihat seperti sewajarnya dan pada saat pengambilan warna bisa tidak terjadi *noise.* Proses penataan lampu dapat diliat pada gambar 5.3

Gambar 5.3 Proses penataan lampu

Sumber: olahan penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3. Proses Pengambilan gambar

Dalam proses kali ini adalah proses pengambilan gambar menggunakan kamera seperti pada gambar 5.4

Gambar 5.4 Proses pengambilan gambar

Sumber: Olahan Penulis

Sebelum di lakukan pengambilan tersebut dilakukan hal seperti menulis di *clapper* dan mengatakannya bertujuan untuk memudahkan dalam proses pengambilan dan pengeditan. Proses *clapper* seperti pada gambar 5.5

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 5.5 Proses *clapper*

Sumber: olahan penulis

4. Proses pencatatan hasil gambar

   Setelah selesai dalam pengambilan gambar maka akan dicatat pada sebuah kertas bertujuan sama seperti proses *clapper* yaitu memudahkan dalam pengambilan gambar dan pengeditan. Prosesnya seperti pada gambar 5.6

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 5.6 Proses Pencatatan

Sumber: Olahan penulis

5.1.2 Pengambilan Audio

Dalam tahap ini dilakukan proses perekaman suara saat talent sedang berdialog, karena jika menggunakan mic yang berasal dari kamera kurang dapat mendapat suara yang jelas dan sering kali suara yang didapat juga kecil, oleh karena itu dilakukannya

pengambilan audio dengan alat yang berbeda dan dilakukan pada waktu yang sama saat pengambilan gambar, seperti pada gambar 5.7

Gambar 5.7 Proses Pengambilan Audio

Sumber: Olahan Penulis

5.2 Pasca Produksi

Dalam tahap ini adalah dimana pembuatan film pendek yang telah melakukan proses produksi, maka akan dilakukan proses pasca produksi yaitu porses *editing*. Dalam tahap ini dilakukan berbagai proses, seperti dibawah ini:

5.2.1 Pemilihan Gambar

Dalam tahap ini adalah dimana dilakukan proses pemilih gambar yang telah diambil pada tahap produksi, setelah melakukan pemilihan sesuai dengan apa yang telah dicatat maka dapat melakukan proses selanjutnya. Prosesnya seperti pada gambar 5.8

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

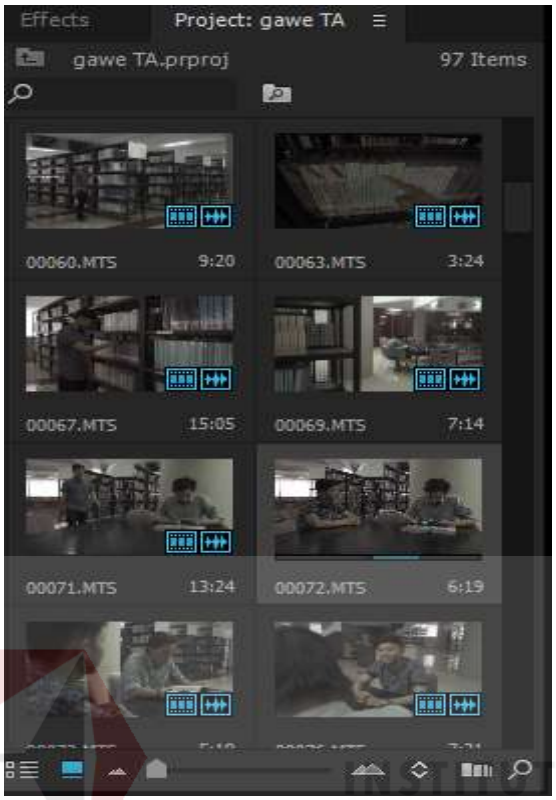
Gambar 5.8 Proses pemilihan Gambar

Sumber: Olahan Penulis

5.2.2 Pemasukan Gambar

Setelah melakukan proses pemilihan maka selanjutnya adalah proses memasukan hasil pilihan tadi kedalam perangkat lunak untuk dilakuan proses pengedit video. Proses memasukan ini bukan cuman memasukan file gambar saja tapi juga memasukan file audio yang telah terpisah pada saat produksi. Proses memasukan seperti pada gambar pada gambar 5.9

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 5.9 Proses memasukan video

Sumber: Olahan Penulis

5.2.3 *Editing*

Setelah semua video telah dimasukan maka akan dilakukan proses *ediitng*, pada mulanya kita akan proses pemotongan video terlebih dahulu, seperti pada gambar 5.10, setelah melakukan proses pemotongan maka akan dimasukan kedalam *timeline* seperti pada gambar 5.11, setelah itu kita juga melakukan hal yang sama file audio yaitu melakukan pemotongan terlebih dahulu seperti pada gambar 5.12 setelah itu dimasukan ke dalam timeline seperti gambar 5.13 dan menggantikan audio yang berasal dari video tersebut seperti pada gambar 5.14

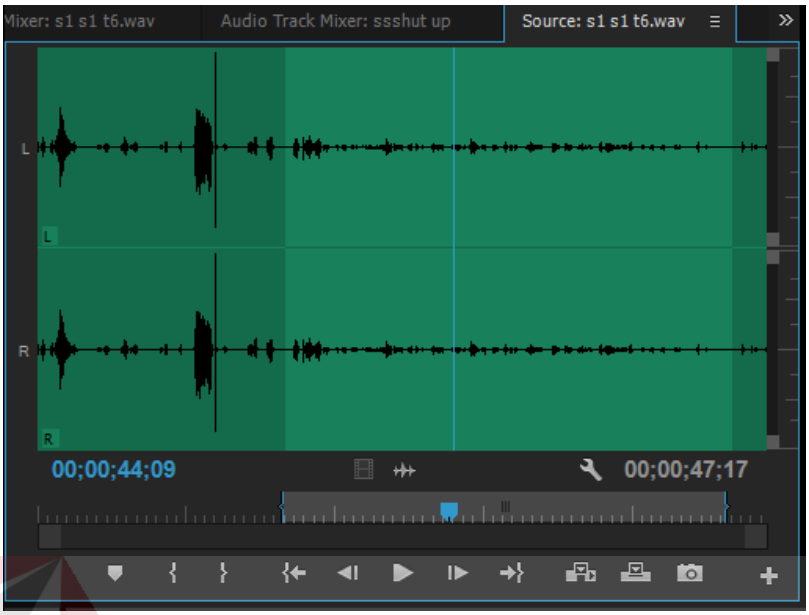
Gambar 5.10 Proses Pemotongan Video

Sumber: Olahan Penulis

Gambar 5.11 Proses memasukan video ke *timeline*

Sumber: Olahan Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA



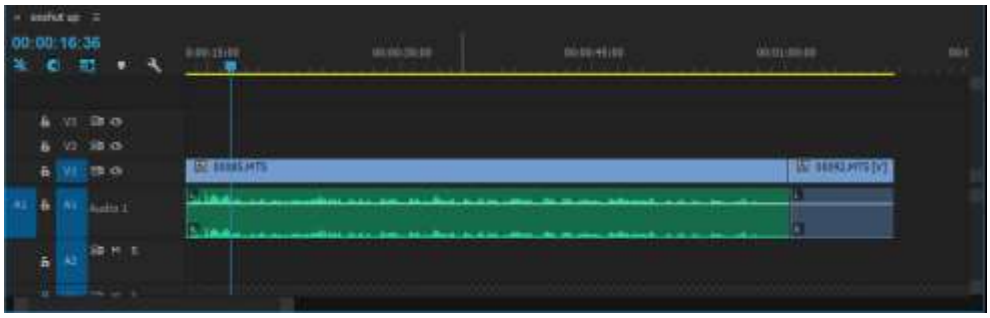
Gambar 5.12 Proses Pemotongan Audio

Sumber: Olahan Penulis

Gambar 5.13 Proses memasukan audio ke *timeline*

Sumber: olahan penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 5.14 Proses Mengganti audio

Sumber: Olahan penulis

5.2.4 *Colour Grading*

Setelah semua selesai di edit maka selanjutnya adalah proses *colour grading*, proses ini dilakukan untuk merubah atau memodifikasi warna terhadap gambar agar memberi kesan tertentu, proses *colour grading* seperti pada gambar 5.15

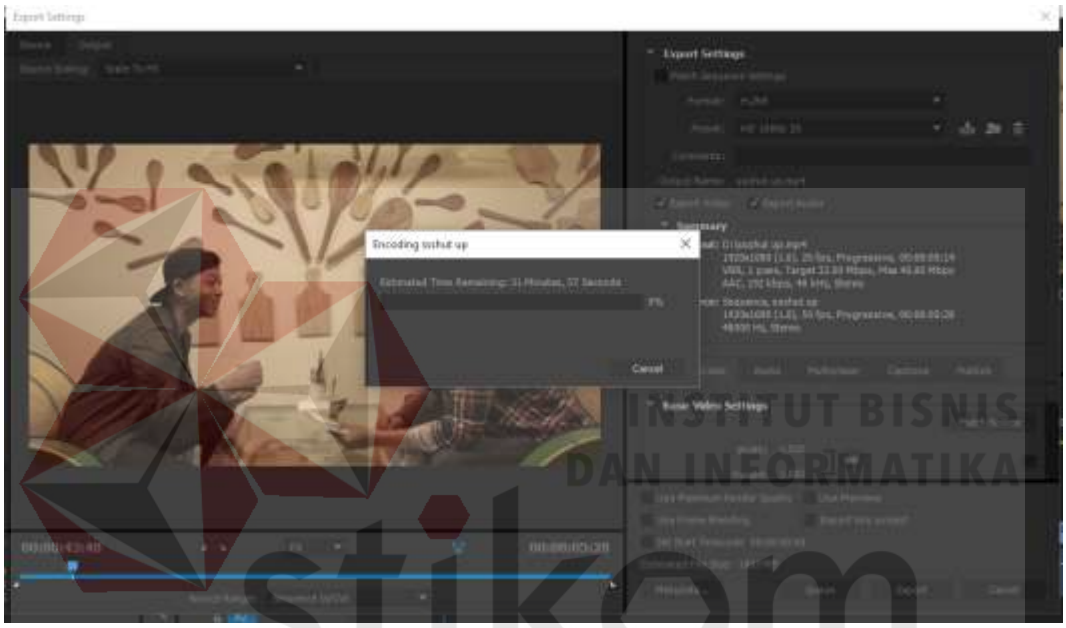
Gambar 5.15 Proses *Colour Grading*

Sumber: Olahan Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

5.2.5 Rendering

Setelah semua selesai di lakukan maka proses terakhir adalah proses *rendering* yang dimana proses ini dilakukan untuk mengeluarkan hasil editan tadi menjadi 1 file jadi, proses *rendering* tersebut seperti pada gambar 5.16



Gambar 5.16 Proses *Rendering*

Sumber: Olahan peneliti

5.3 Real Produksi, Kasus dan Mengatasinya

Dalam sub bab ini akan dibahas ada kendala apa saja selama proses pembuatan film pendek dari pra produksi hinga pasca produksi, seperti:

1. Waktu *Shoting* dilokasi perpustakaan

   Berdasarkan rencana yang telah ditentukan, untuk pengambilan gambar dan suara diperpustakaan hanya dilakukan satu hari saja tetapi ternyata satu hari tidak

terselesaikan, maka cara mengatasinya adalah perpanjangan sewa tempat dan melakukan pengambilan gambar lagi di keesokan harinya.

2. *Shoting* di cafe berubah menjadi sore hingga malam hari

   Berdasarkan skenario dan jadwal yang dibuat rencana *shoting* dicafe adalah siang hari hingga sore hari, masalah terjadi karena pada siang harinya melakukan pengambilan di perpustakaan. Dengan adanya masalah tersebut maka penulis tetap melakukan *shoting* walaupun waktu sudah malam hari.

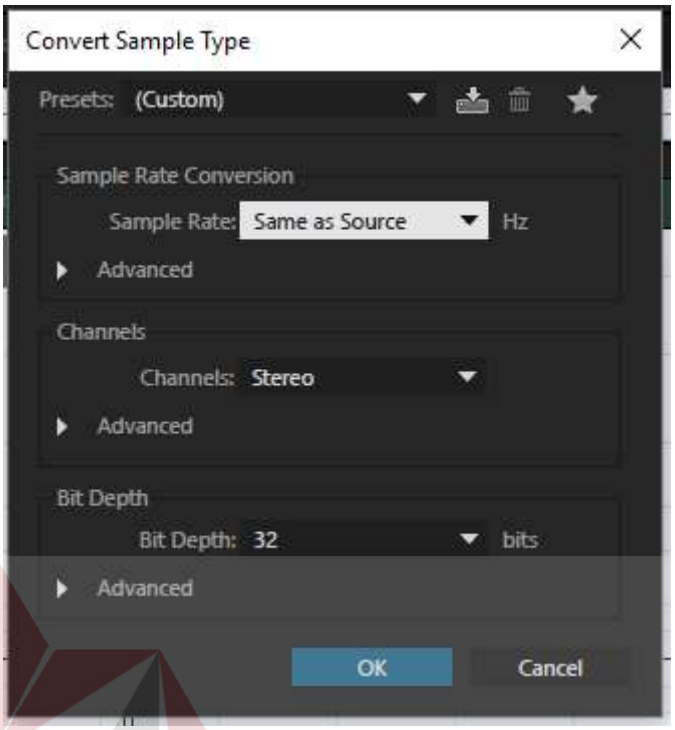
3. Audio yang terekam mono bukan stereo

   Audio yang berhasil terekam adalah mono seperti pada gambar 5.17, tetapi yang dibutuh adalah stereo, maka dari itu perlu dilakukan perubahan dengan cara seperti pada gambar 5.18, setelah selesai maka audio akan menjadi stereo seperti pada gambar 5.19

Gambar 5.17 Audio mono

Sumber: Olahan Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 5.18 Proses merubah mono menjadi stereo

Sumber: Olahan Penulis

Gambar 5.19 Audio Stereo

Sumber: olahan penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

4. Audio yang terekam *noise*

Audio yang berhasil terekam terdengar suara *noise* seperti pada gambar 5.20

Gambar 5.20 Suara *Noise*

Sumber: Olahan Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

oleh karena itu pada waktu pengeditan dilakukan proses pengurangan suara *noise* agar suara yang terdengar lebih jelas dan tidak tercampur dengan suara angin atau suara kendaraan di sekitarnya seperti pada gambar 5.21.

Gambar 5.21 Proses Pengurangan *Noise*

Sumber: Olahan Penulis

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Stuttering atau biasa disebut gagap adalah salah satu keterbatasan dalam berbicara, yang dimana gagap tersebut dalam berbicara tidak dapat berbicara terlalu lancar karena setiap berbicara dia melakukan pengulangan kata atau perpanjangan kata. *Stuttering* tersebut bisa diakibatkan karena foktor biologis, faktor psikologi ataupun faktor genetik . penderita *stuttering* ini sering kali mengalami sebuah candaan ataupun ejekan dalam hal kehidupan sosial yang menyangkut kekurangannya tersebut. Maka dari itulah dibutuhkan sebuah media dimana dapat menyampaikan bahwa tanda-tanda seseorang terkena *stuttering* serta menyapaikan hal yang tidak boleh untuk dilakukan kepada orang yang memiliki kekurangan seperti mengejek ataupun menghina karena itu akan berdampak pada kehidupan sosial si penderita. Dengan masalah yang ada maka dibuatnya film pendek sebagai media penyampaiannya yang dimana film pendek dapat membuat penonton untuk berpikir.

6.2 Saran

Banyak hal yang perlu dipertimbangkan dalam membuat film pendek, beberapa pengalam baru seperti proses pengumpulan data, pengetahuan yang lebih luas dalam pembuatan film mulai dari pembuatan skenario, proses menjadi sutradara hingga

proses pengeditan film. Beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan mahasiswa untuk meningkatkan karya dan kreatifitas dalam pembuatan Tugas Akhir dimasa mendatang adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pra produksi harus di persiapkan dengan matang agar dalam tahap produksi dan pasca produksi tidak ada masalah yang lebih banyak, seperti menyiapkan rencana pengganti jika rencana awal tidak bisa terlaksana dengan apa yang diinginkan
2. Dalam pembuatan skenario serta penentuan *shot* harus di persiapkan dengan tepat dan benar.
3. Dalam proses perekaman audio pada saat produksi dicek dulu audio terekam di file itu *mono* atau *stereo*, jika yang terekam adalah *mono* maka harus di edit dulu di perangkat lunak audio agar menjadi *stereo*.
4. Dalam tahap produksi disediakan alat tulis untuk mencatat hasil pengambilan gambar dan pengambilan audio mana yang bagus agar pada proses *editing* tidak perlu melakukan cek satu per satu file yang terekam.
5. Jika menggunakan *stuttering* lagi maka dicoba dalam bentuk karakteristik yang berbeda atau *stuttering* yang disebabkan berbeda. Ataupun dalam ide dan konsep film yang berbeda serta dalam genre yang berbeda
6. Plot itu sudah pasti ada dalam setiap cerita, tetapi jika menggunakan plot sebagai teknik utama harus dipikirkan lagi.
7. Dalam proses pembuatan film pendek diusahakan ada *subtitle* nya agar ketika ada kata-kata yang kurang dapat didengar atau kurang dipahami oleh penonton dapat dipahami oleh penonton.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

8. Dalam proses pengerjaan laporan serta karya harus disimpan secara tertata dan disediakan pula tempat penyimpanan cadangan agar tidak terjadi kejadian yang tidak diinginkan.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Alimul hidayat, A. Aziz. (2006). Pengantar kebutuhan dasar manusia: aplikasi konsep dan proses keperawatan. Jakarta: Salemba Medika.

Ambrose, N. G. (2004). *Theoretical Perspectives on the Cause of Stuttering. Contemporary Issues in Communication Science and Disorders.* Vol: 31, Hal: 80-91.

American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (4thed.). Washington, DC: Author.

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5thed.). Washington, DC: Author.

Aziz, Rini Utami. 2006. Jangan Biarkan Anak Kita Tumbuh Dengan Kebiasan Buruk. Solo: Tiga Serangkai

Bare, Richard. 1970. *The Film Director*. New York: Coolier Book.

Biran, Misbach Yusa. 2007. Teknik Menulis Skenario Film Cerita. Jakarta: Pustaka jaya

Cahyono, Bambang Yudi. 1994. Kristal-kristal Ilmu Bahasa. Surabaya: Airlangga University Press

Chairani, Nina & Nurachmi W. 2003. Biarkan Anak Bicara. Jakarta: Republika.

Davison, G. C., Neale, J. M., Kring, A. M. (2006). Psikologi Abnormal (Edisi ke-9). Diterjemahkan oleh: Noermalasari Fajar. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Edmonds, Robert. 1978. *Script-Writing fo Audio Visual Media, Radio, Film, Television, Strip, Slidefilm*. New York: *Teachers College Press*.

Fachruddin, Andi. 2015. Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Halgin, R. P & Whitbourne, S. K. (2010). Psikologi Abnormal: Perspektif Klinis pada Gangguan Psikologis (Edisi ke 6, Jilid 2). Diterjemahkan oleh: Aliya Tusya'ni, dkk. Jakarta: Salemba Humanika.

Hariadi, Langit Kresna .2004. Mengarang? Ah, Gampang. Solo: Tiga Serangkai

Komputer, Wahana. 2008. *Video Editing* dan *Video Production*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Kristanto, J. 2005. Katalog Film Indonesia 1926-2005. Jakarta: PT.Grafiasari Mukti.

Lubis, Nisrina. 2009. Kamus Istilah Film Populer. Yogyakarta: Media Pressindo.

Lutters, Elizabeth. 2006. Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta: PT Grasindo.

Luxemburg, Jan Van. *1992*. Pengantar Ilmu Sastra. Jakarta: PT Gramedia *Pustaka*

Mabruri, Anton, 2010. Manajemen Produksi Program Acara Televisi. Depok: Mind 8 Publising House.

Miltenberger, R. G. (2008). *Behavior Modification Principles and Procedures* (4th edition). Australia: Thompson Wadsworth.

Moleong, j, Lexy. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja

Nurgiyantoro, Burhan. *2000*. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gajah Mada. University Press Gramedia.

Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Ross, Dick. 1999. Shot *Film* Volume *Two*. Cilect.

Sachari, Agus. 2005. Metodologi Penelitian Budaya. Jakarta: Erlangga

TM, Handry. 2006. Yok Bikin Film Gitu Loh. Jakarta: Laba2 Publisher.

Wingate, M. E. (1964). *A standard definition of stuttering*. Journal Speech Hear Dis, Vol: 29, Hal: 484–489.

Zaharuddin G. Djalle. 2006. The Making of 3D Animation Movie using 3D Studio Max. Bandung: Informatika.

Sumber Internet.

Fuji. Pengertian Plot atau Alur. Internet. 2015. http://www.trigonalmedia.com/2015/08/pengertian-plot-atau-alur.html. Diakses pada 15 Maret 2017.

World Health Organization (WHO). *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems 10th Revision (ICD-10)*. 2016. http://apps.who.int/classifications/icd10. Diakses pada tanggal 4 April 2017

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Sumber Tugas Akhir atau Skripsi.

Prastika, Yohanes Erwin. 2012. Tugas Akhir. ***Pembuatan Film Pendek Skizofrenia Bergenre Drama Sosial dengan Teknik Split Screen Berjudul "Not Me".*** Surabaya: Institut Bisnis Stikom Surabaya

Rahmadani, Rahma Putri. 2015. Skripsi. ***Efektivitas Habit Reversal Procedure Terhadap Stuttering***. Riau. Universistas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA