



**PENULISAN SKENARIO DAN EDITOR DALAM PEMBUATAN
FILM PENDEK FIKSI BERGENRE DRAMA TENTANG AGORAPHOBIA
BERJUDUL “AGORA”**

TUGAS AKHIR

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

**stikom
SURABAYA**

Oleh:

M. NIZAR YAHYA

13.51016.0025

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

**PENULISAN SKENARIO DAN EDITOR DALAM PEMBUATAN
FILM PENDEK FIKSI BERGENRE DRAMA TENTANG AGORAPHOBIA
BERJUDUL “AGORA”**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia



**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

Oleh:

Nama : M. NIZAR YAHYA

NIM : 13.51016.0025

Program : DIV (Diploma Empat)

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

2018

TUGAS AKHIR

**PENULISAN SKENARIO DAN EDITOR DALAM PEMBUATAN
FILM PENDEK FIKSI BERGENRE DRAMA TENTANG AGORAPHOBIA
BERJUDUL "AGORA"**

Dipersiapkan dan disusun oleh

M. Nizar Yahya

NIM: 13.51016.0025

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada:

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

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

Pembahas

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana



Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

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

Nama : M. Nizar Yahya
NIM : 13.51016.0025
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : Penulisan Skenario Dan Editor Dalam Pembuatan Film
Pendek Fiksi Bergenre Drama Tentang *Agoraphobia*
Berjudul "AGORA".

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Surabaya, 24 Agustus 2018



M. Nizar Yahya

NIM: 13.51016.0025

LEMBAR MOTTO



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

*“Nilai bukan bekal utama. Pengalaman, kerja keras, dan waktu yang harus
engkau manfaatkan”*

stikom
SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua, yakni Bapak Imam Ghozali dan Ibu Mukti Sugartiningsih.
2. Dosen Pembimbing 1, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
3. Dosen Pembimbing 2, Thomas Hanandry Dewanto, M.T., ACA.
4. Dosen Pembahas 1, Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.
5. Dosen Pembahas 2, Karsam, MA., Ph.D.
6. Seluruh dosen DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
7. Segenap *Crew* yang telah berpartisipasi dalam pembuatan film.
8. Saudara Ditya Anif H selaku penyelenggara tempat produksi.
9. Pengelola Eco Wisata Mangrove, Wonorejo, Surabaya.
10. Tempati Café selaku penyelenggara tempat produksi.
11. Dan terakhir, keluarga besar DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya angkatan 2013.

ASBTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan skenario multi plot dan editor yang digunakan dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang *agoraphobia* berjudul *AGORA*. Film pendek ini bertujuan untuk memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat tentang minimnya pengetahuan masyarakat tentang gangguan kecemasan *agoraphobia* di Indonesia, khususnya Kota Surabaya. Minimnya pengetahuan tersebut membuat masyarakat terpaku pada *phobia* jenis *Specificphobia* dan *Socialphobia*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, studi literatur, dan eksisting. Pengaplikasian alur dalam cerita film fiksi ini menggunakan teknik multi plot yang dipadukan dengan genre drama. Hal ini dilakukan agar cerita yang dihasilkan mempunyai berbagai konflik dan didalam konflik tersebut terdapat sub konflik untuk mendukung penyampaian ekspresi. Perpaduan genre drama diharapkan para penonton ikut larut dalam konflik tersebut.

Hasil dari Tugas Akhir ini adalah film fiksi bergenre drama tentang *agoraphobia* berjudul *AGORA*. Dengan dibuatnya film pendek ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi visual tentang gangguan kecemasan *agoraphobia* dan tidak memandang sebelah mata penderita *agoraphobia*

Kata kunci: Multi Plot, Editor, Film Pendek, Genre, Drama, *Agoraphobia*.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT atau segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Penulisan Skenario Dan Editor Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi Bergenre Drama Tentang *Agoraphobia* Berjudul “*AGORA*” dapat diselesaikan tepat waktu.

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

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

1. Kedua orangtua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Dr. Jusak, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

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

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

Surabaya, 25 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	5
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	5
1.4 Tujuan Penciptaan.....	6
1.5 Manfaat Penciptaan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penulis Skenario.....	8
2.2 Skenario Film.....	9
2.3 Dasar-dasar Menulis Skenario	11
2.4 Multi Plot	11
2.5 Editor.....	12
2.6 <i>Visual Effect</i>	13
2.7 <i>Audio</i>	14
2.8 Film Pendek	14
2.9 Genre.....	20
2.10 Drama.....	21
2.11 <i>Agoraphobia</i>	21
2.12 Penyebab <i>Agoraphobia</i>	23

BAB III METODE PENCIPTAAN	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.2 Objek Penelitian.....	25
3.3 Lokasi Penelitian.....	25
3.4 Sumber Data.....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5.1 Film Pendek	30
3.5.2 Drama.....	34
3.5.3 Multi Plot	35
3.5.4 <i>Subjective Camera Angle</i>	38
3.5.5 <i>Agoraphobia</i>	42
3.6 Analisa Data.....	44
3.6.1 Mereduksi Data.....	45
3.6.2 Menyajikan Data.....	45
3.6.3 Verifikasi Data.....	47
3.7 <i>Keyword</i>	46
3.7.1 Diskripsi <i>Keyword</i>	52
BAB IV PERANCANGAN KARYA	55
4.1 Pra Produksi	55
4.1.1 Naskah.....	56
4.1.2 Manajemen Produksi	62
4.2 Produksi	71
4.3 Pasca Produksi	73
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	72
5.1 Produksi	72
5.2 <i>Real</i> Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya.....	79
5.3 Pasca Produksi	82
BAB VI PENUTUP	93
6.1 Kesimpulan	93
6.2 Saran	93

DAFTAR PUSTAKA	95
BIODATA PENULIS.....	98
LAMPIRAN.....	99



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 Analisa Data.....	29
Gambar 3. 2 <i>The Eyeless Beggar</i>	32
Gambar 3. 3 Jurig.....	33
Gambar 3. 4 <i>Yours Truly</i>	37
Gambar 3. 5 <i>Grave Torture</i>	38
Gambar 3. 6 <i>Suits</i>	40
Gambar 3. 7 <i>Limitless</i>	41
Gambar 3. 8 Bagan <i>Keyword</i>	51
Gambar 3. 9 Pemilihan Warna.....	53
Gambar 3. 10 Detail Pemilihan Warna	53
Gambar 3. 11 Pemilihan <i>Font</i>	54
Gambar 4. 1 Bagan Pra Produksi	55
Gambar 4. 2 <i>Storyboard 1</i>	57
Gambar 4. 3 <i>Storyboard 2</i>	58
Gambar 4. 4 <i>Storyboard 3</i>	58
Gambar 4. 5 <i>Storyboard 4</i>	59
Gambar 4. 6 <i>Storyboard 5</i>	59
Gambar 4. 7 <i>Storyboard 6</i>	60
Gambar 4. 8 <i>Talent 1</i>	61
Gambar 4. 9 <i>Talent 2</i>	62
Gambar 4. 10 <i>Sketch Media Publikasi Desain Poster</i>	68
Gambar 4. 11 <i>Sketch Media Publikasi Desain Cover DVD</i>	69
Gambar 4. 12 <i>Sketch Media Publikasi Desain Label DVD</i>	69
Gambar 4. 13 Bagan Produksi	71
Gambar 4. 16 Bagan Pasca Produksi	73
Gambar 5. 1 <i>Setting Lokasi 1</i>	73
Gambar 5. 2 <i>Setting Lokasi 2</i>	73
Gambar 5. 3 <i>Setting Lokasi 3</i>	74

Gambar 5. 4 <i>Setting</i> Lokasi 4.....	74
Gambar 5. 5 <i>Setting</i> Lokasi 5.....	75
Gambar 5. 6 <i>Setting</i> Lokasi 6.....	75
Gambar 5. 7 <i>Setting</i> Lokasi 7	76
Gambar 5. 8 <i>Setting</i> Lokasi 8	76
Gambar 5. 9 <i>Setting</i> Lokasi 9.....	77
Gambar 5. 10 <i>Setting</i> Lokasi 10.....	77
Gambar 5. 11 Proses <i>Shoting</i> Rumah 1.....	79
Gambar 5. 12 Proses <i>Shoting</i> Rumah 2.....	79
Gambar 5. 13 Proses Pengambilan <i>Establish</i>	80
Gambar 5. 14 Proses <i>Shoting</i> di Tempat Café 1	80
Gambar 5. 15 Proses <i>Shoting</i> di Tempat Café 2.....	81
Gambar 5. 16 Proses <i>Shoting</i> di Tempat Café 3.....	81
Gambar 5. 17 Penataan Stok Video	83
Gambar 5. 18 Penataan Stok <i>Audio</i>	83
Gambar 5. 19 Proses Penggabungan Video 1	84
Gambar 5. 20 Proses Penggabungan Video 2	84
Gambar 5. 21 Proses Penggabungan Video 3	85
Gambar 5. 22 Proses Penggabungan Video 4.....	85
Gambar 5. 23 Penataan Suara	86
Gambar 5. 24 Proses Penataan Suara (<i>backsound music</i>).....	87
Gambar 5. 25 Proses <i>Color Grading</i> 1	88
Gambar 5. 26 Proses <i>Color Grading</i> 2	88
Gambar 5. 27 Proses <i>Color Grading</i> 3	89
Gambar 5. 28 Penentuan Format Video.....	89
Gambar 5. 29 Proses <i>Rendering</i>	90
Gambar 5. 30 Desain Poster.....	91
Gambar 5. 31 <i>Cover</i> DVD	91
Gambar 5. 32 Label DVD.....	92
Gambar 5. 33 <i>Merchandise</i> Pin.....	92
Gambar 5. 34 <i>Merchandise</i> <i>Sticker</i>	93
Gambar 5. 35 <i>Merchandise</i> Botol <i>Tumblr</i>	93



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Karakter Penonton Berdasarkan Status Ekonomi	17
Tabel 3. 1 Penyajian Data	45
Tabel 4. 1 <i>List Alat Shooting</i>	65
Tabel 4. 2 <i>List Properti Shooting</i>	66
Tabel 4. 3 Anggaran Biaya	66
Tabel 4. 4 Jadwal Kerja	68



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir	94
Lampiran 2. Kartu Seminar Tugas Akhir.....	94
Lampiran 3. Form Kolokium 1	94
Lampiran 4. Form Kolokium 2	94
Lampiran 5. <i>Treatment</i>	102
Lampiran 6. Skenario.....	113



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh satu tim yang terdiri dari dua mahasiswa, satu mahasiswa berperan sebagai sutradara dan *Director of Photography* (DOP). Sementara itu penulis berperan sebagai penulis skenario dan editor yang bertugas menghasilkan sinopsis, *treatment*, dan skenario yang mengacu pada ide dan konsep yang nantinya akan divisualisasikan sutradara dan DOP dengan durasi sembilan menit. *Agoraphobia* pernah diangkat ke dalam sebuah film panjang yang berjudul *Big Sky* (2015) yang diproduksi oleh Manis Film dan *Phobia* (2016) yang diproduksi oleh *Bollywood*. Perbedaan dengan penciptaan film *agoraphobia* terletak pada jenis filmnya, yaitu film pendek.

Film pendek yang akan dibuat tidak hanya sebagai *entertainment* semata, tetapi juga mampu menjadi alternatif dan solusi terhadap penderita gangguan psikologis *agoraphobia*. Pada Tugas Akhir ini juga bertujuan menggabungkan potongan-potongan gambar yang telah dibuat selama proses produksi Film Pendek Fiksi Bergenre Drama Tentang *Agoraphobia* Berjudul “*AGORA*”. Semua bentuk film tidak bisa dilepaskan dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki keterkaitan dengan tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Dalam film terbentuk menjadi dua unsur yaitu unsur naratif yang berhubungan dengan aspek cerita atau tema film yang akan

diangkat, unsur sinematik meliputi teknik pengambilan gambar dan teknik editing (Himawan Pratista, 2008: 1).

Aspek cerita dalam unsur naratif sangat berkaitan dengan penulisan skenario. Setiap penulisan skenario mempunyai gaya penulisan atau ciri khas masing-masing dari penulis skenario. Di zaman film bisu, rangkaian gambar hanya diupayakan semaksimal mungkin untuk membangun cerita film, tetapi setelah era film bersuara, kolaborasi antara film dan instrumen musik menjadi satu kesatuan. Menurut Peters (1980: 9) dalam situs ksmovie.com menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan editing film adalah menjadikan satu sehingga tercapai tujuan dari analisis bahan yang telah diambil. Dengan editing juga, sutradara dapat menghidupkan cerita suatu film, menjelaskan suatu keterangan, dan menumbuhkan rasa haru pada penonton.

Peters menjelaskan tugas editor bukan hanya menyambung potongan-potongan film yang telah diproduksi, namun ada unsur pikturisasi atau penceritaan lewat rangkaian gambar merupakan masuk ke dalam tugas editor. Minimnya pengetahuan masyarakat tentang gangguan psikologis yang bernama *phobia* khususnya *agoraphobia* ini akan sangat berbahaya, karena penderita merasa terisolir oleh masyarakat dan keluarga. Oleh karena itu penulis mengangkat *agoraphobia* sebagai dasar permasalahan. Hal ini dilatar belakangi karena *phobia* jenis ini masih belum ada obat yang pasti dan hanya ada pengobatan alternatif yaitu melalui Pendekatan Psikoanalisis, Pendekatan *Behavioral*, Pendekatan Kognitif, dan Pendekatan Biologis.

Di dunia banyak sekali jenis-jenis *Phobia*, *DSM-IV American Psychiatric Association* (2000) mengelompokkan *Phobia* menjadi tiga macam yaitu, *Agoraphobia*, *Socialphobia*, dan *Specificphobia*. *Agoraphobia* adalah jenis *phobia* yang sulit menghadapi tempat atau situasi ramai dan terbuka seperti tempat umum. *Socialphobia* adalah *phobia* terhadap situasi pemaparan sosial, contohnya takut menjadi pusat perhatian. *Specificphobia* adalah *phobia* terhadap suatu obyek atau keadaan tertentu, contohnya tempat tertutup, pada binatang, dan takut pada ketinggian. Kebanyakan orang menganggap perilaku tidak pernah pergi keluar rumah karena gangguan panik dan cemas adalah perilaku yang aneh bagi masyarakat, namun hal tersebut bisa dikategorikan dalam gangguan kecemasan dengan *agoraphobia* atau tanpa *agoraphobia*.

Istilah *agoraphobia* pertama muncul pada 1871 oleh Westphal. Westphal (2011: 175) dalam jurnal.unand.ac.id mengutarakan bahwa *agoraphobia* berasal dari kata Yunani *Agora*, yakni pasar, atau tempat pertemuan pada zaman Yunani Kuno. Jadi, *agoraphobia* bisa disimpulkan sebagai rasa takut berlebih ketika berada ditempat umum, atau ditempat yang ramai. Gangguan panik dengan atau tanpa *agoraphobia* banyak dijumpai kira-kira 3.5% dari jumlah populasi, dan sebagian besar penderita adalah wanita dewasa dengan umur 25-29 tahun. Sedangkan menurut Barlow (2011: 176) dalam buku Intisari Psikologi Abnormal Edisi I, bahwa perilaku menghindar yang agorafobik merupakan salah satu komplikasi dari serangan panik berat yang datang dari luar pikiran. Hal ini dilatar belakangi karena jaranganya pengidap *phobia* jenis tersebut.

Menurut Lisa Capps dan Elinnor Ochs (1995: 168), penyebab dari *phobia* jenis ini adalah sering menggambarkan perasaan terjebak dalam ancaman kepanikan dan yakin tidak akan mampu merasa nyaman seperti di rumah. Hal ini membuat para penderita hanya bisa pasrah pada keadaannya. Psikiater John R. Marshall (2010) mengatakan, para pengidap menganggap segala sesuatu tidak aman, sehingga mereka lebih memilih berada di dalam rumah atau bergantung pada orang lain. Untuk penanganan *agoraphobia* adalah dengan cara perawatan dan obat-obatan, psikoterapi, dan pengobatan alternatif. Dalam situs Medlineplus.gov, setidaknya ada 10 hingga 20 kunjungan terapi kognitif-perilaku. Terapi ini masih bersifat terapi bicara.

Berdasarkan jenis masalah yang sudah dijelaskan diatas yaitu *agoraphobia*, kali ini penulis menggunakan alur cerita bergaya multi plot. Pada umumnya multi plot banyak digunakan dalam pembuatan drama episode, namun kali ini penulis mencoba membawa multi plot ke dalam bentuk film pendek. Multi plot bisa dikatakan suatu alur cerita yang tidak hanya berfokus pada satu lakon selalu, namun lakon masih tetap saling berkaitan dengan masing-masing pergeseran cerita, walaupun tidak mengacu secara langsung (scribd.com). Dengan pemakaian multi plot dalam penyusunan skenario ini, penulis akan mengajak penonton untuk menebak apa dasar masalah yang akan disampaikan melalui film.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka fokus penciptaan Tugas Akhir ini adalah bagaimana menyusun skenario multiplot dan editor dalam pembuatan film pendek fiksi yang bergenre drama tentang *agoraphobia* berjudul *AGORA*.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka dapat disimpulkan Ruang Lingkup Penciptaan sebagai berikut:

1. Penulis berperan sebagai penulis skenario dan editor dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama tentang *agoraphobia* berjudul “*AGORA*”.
2. Menyusun sinopsis, *treatment*, skenario, analisa skenario (karakter, *setting*, *property*, *wardrobe*) dan editor (pemilihan gambar, pemilihan *audio*, *online* dan *offline editing*, *mixing*, *color grading*) sesuai dengan *treatment* dan skenario.
3. Penulis skenario dan sutradara melakukan *reading* dan *casting* bersama *talent*.
4. Bersama sutradara dan DOP (*director of photography*) membuat *shot list*.
5. Penulis skenario menyamakan pandangan visual dan memvisualisasikan skenario bersama sutradara dan DOP (*director of photography*).
6. Merancang media publikasi, yakni poster, *cover* DVD, dan label DVD.

1.4 Tujuan Penciptaan

Setelah mengetahui fokus penciptaan, maka tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan sinopsis, *treatment*, skenario, analisa skenario (analisa pesan, karakter, *setting*, *property*, *wardrobe*) dan penyuntingan produksi (pemilihan gambar, pemilihan audio, *online* dan *offline editing*, *mixing*, *color grading*) yang mengacu pada ide, konsep, dan *keyword*, serta membantu keperluan yang dibutuhkan sutradara dan DOP (*director of photography*) dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama tentang *agoraphobia* berjudul *AGORA*. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sinopsis, *treatment*, dan skenario untuk proses produksi dan menjadi editor setelah pasca produksi dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama tentang *agoraphobia* berjudul “*AGORA*” dengan teknik alur cerita multi plot.
2. Membuat film pendek fiksi sebagai sarana informasi kepada masyarakat luas dan menjadi alternatif jalan keluar bagi penderita *agoraphobia*.

1.5 Manfaat Penciptaan

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

1. Manfaat Bagi Penulis
 - a. Memahami tentang penyusunan sinopsis, *treatment*, skenario, analisa skenario dan editor yang baik dan sesuai dengan ide dan konsep.

- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan.
- c. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang masalah yang diangkat untuk persiapan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Manfaat Bagi Lembaga atau Kampus

Pembuatan film pendek fiksi ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi keilmuan bagi pengembang film lebih lanjut, khususnya di bidang peminatan *videography* pada program studi DIV Komputer Multimedia.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

- a. Diharapkan mampu menjadi film pendek yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi tentang *agoraphobia* kepada masyarakat luas.
- b. Mampu menjadi salah satu solusi alternatif bagi penderita *agoraphobia* yang dikemas menjadi sebuah karya film pendek fiksi.
- c. Diharapkan menjadi media pembelajaran bagi masyarakat.

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung penyusunan skenario dan penyuntingan produksi dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama tentang *agoraphobia* berjudul “AGORA”, maka akan digunakan beberapa tinjauan pustaka tentang konsep dan teori yang menunjang karya tugas akhir ini. Berikut merupakan landasan teori yang dapat diuraikan.

2.1 Penulis Skenario

Menurut Aritama dan Mushlisiun (2008: 55) dalam jurnal thesis.binus.ac.id, mengatakan bahwa penulis skenario atau *scriptwriter* adalah seorang sineas profesional yang bertugas menciptakan dan meletakkan dasar acuan untuk pembuatan film dalam bentuk naskah tulisan atau ketikan yang nantinya akan divisualisasikan bersama sutradara dan *director of photography*. Adapun tugas dari seorang penulis skenario adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan acuan dasar dalam bentuk naskah yang diadaptasi dari ide cerita sendiri atau ide cerita orang lain.
2. Bekerja mulai tahap pengembangan ide dan konsep hingga tahap pra produksi.
3. Acuan cerita dapat dilakukan secara bertahap dimulai dari ide cerita, naskah, sinopsis, *treatment*, dan skenario.

2.2 Skenario Film

Skenario film merupakan naskah yang berisi gagasan atau cerita telah dituangkan oleh pemilik ide dan konsep cerita, serta dikemas secara detail, komunikatif, dan semenarik mungkin agar sutradara dengan mudah menyampaikan isi dari naskah ke dalam media film. Sebenarnya skenario adalah sebuah cerita yang telah dipersiapkan oleh penulis skenario dan ditata menjadi sebuah naskah yang siap diproduksi oleh sutradara. Namun skenario dalam film panjang minimal berdurasi sembilan puluh menit (Sidharta, 2006: 24-26).

Sedangkan menurut Biran (2007: 273) mengutarakan, ketika membaca atau memahami sebuah skenario, maka itu harus membuat kita membayangkan seperti apa filmnya yang akan dikemas oleh sutradara. Oleh karena itu skenario bisa disebut juga sebagai acuan naskah kerja di lapangan saat membuat film. Namun bagi DOP (*director of photography*), *art director*, dan *talent* tidak hanya menggunakan skenario sebagai acuan, tapi mereka harus menafsirkan secara kreatif. Adapun Peranan Skenario dalam Film menurut Biran (2007: 11), yaitu sebagai berikut:

1. Semua kreator atau *crew* yang terlibat dalam pembuatan film harus mengacu pada skenario.
2. Semua komponen yang terlibat harus memahami akan teori dan teknik penulisan skenario agar paham arah yang akan dituju.

Selain itu dalam situs idseducation.com di dunia perfilman kita akan mengenal naskah film. Naskah film biasa disebut juga dengan *script* atau *screenplay*. Pembuatan naskah film bisa berasal dari kisah nyata (berupa sejarah atau kehidupan

sosial), ada yang diangkat dari komik, *game*, dan novel. Berikut ini adalah penjelasan bagaimana dasar-dasar naskah sebelum dibuat:

1. Ide Cerita

Cerita tidak akan tercipta tanpa sebuah ide. Sehingga ide cerita harus segera dituangkan secara langsung dalam bentuk tulisan atau ketikan.

2. Merumuskan Masalah

Dalam membuat kerangka masalah yang nantinya akan membantu untuk memfokuskan cerita yang akan dibuat.

3. Menyusun Plot

Menyusun plot merupakan salah satu rangkaian yang sangat diperlukan dalam menulis naskah film. Struktur plot umumnya terbagi menjadi 3, yaitu awal konflik, komplikasi masalah, dan penyelesaian masalah.

4. *Setting* Lokasi dan Penokohan

Setting lokasi dalam sebuah film dilakukan harus secara detail, dengan tujuan agar mempermudah kameramen dalam mengambil gambar. Begitu pula dengan penokohan harus dilakukan secara tepat, sehingga karakter yang akan diangkat tersampaikan.

5. Sasaran

Dalam hal ini kita harus menentukan segmentasi dari film yang akan dibuat, sehingga dapat memperjelas tujuan dari film akan ditujukan untuk anak-anak, dewasa, keluarga, dan ranah umum.

6. Pesan

Film yang baik adalah film yang mampu memberikan sebuah pesan yang tersirat maupun tersurat bagi para penontonnya.

2.3 Dasar-dasar Menulis Skenario

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menulis skenario atau naskah film menurut Aulia (2017), yaitu:

1. Penulis harus dapat menciptakan jalan cerita dan karakter tokoh yang sesuai peran, logis, dan detail.
2. Membuat ringkasan atau sinopsis cerita.
3. Ide dalam penulisan skenario dapat berasal dari berbagai sumber yaitu masukan dari produser, mengadaptasi kisah nyata, mengadaptasi dari karya novel atau buku, atau mengadaptasi dari sejarah atau mitos masyarakat yang sudah ada sebelumnya, dan film reproduksi.
4. Penulis harus memiliki 3 keahlian utama yaitu menulis, daya imajinasi, dan kreatifitas tinggi.

2.4 Multi Plot

Multi plot bisa dikatakan suatu alur cerita yang tidak hanya berfokus pada satu tokoh utama selalu, plot ganda juga memiliki lebih dari satu plot utama dengan beberapa sub plot. Namun tokoh utama masih tetap saling berkaitan dengan masing-masing pergeseran cerita, walaupun tidak mengacu secara langsung. Varian plot ini

tentu akan membawa dampak pula pada varian konflik. Konflik juga akan mempengaruhi variasi dari karakter, sebab inti dari drama adalah karakter yang berada dalam konflik, dan konflik itu yang menggerakkan plot, Fred Suban (2013: 89).

2.5 Editor

Editor adalah yang paling penting dalam tahap produksi dan pasca-produksi suatu film, serta mempunyai tanggung jawab untuk mengkonstruksi cerita dari berbagai *shot* yang sudah terkumpul dari tahap produksi yang berdasarkan acuan dari skenario dan konsep penyutradaraan. Seorang editor film dituntut untuk mempunyai imajinasi dan kreatifitas dalam menyusun *shot* (Adi Putra, 2012). Tugas dan Kewajiban Editor dibagi menjadi 3 besar, yaitu:

1. Tahap Pra-Produksi
 - a. Bersama sutradara, editor, menganalisa skenario dengan melihat adegan yang tertulis dalam skenario.
 - b. Dalam produksi film, editor bersama produser dan sutradara menentukan proses pasca-produksi.
 - c. Berdiskusi dengan bagian yang lain untuk menganalisa skenario secara teknis, artistik, dan dramatik.

2. Tahap Produksi

Dalam tahap ini editor tidak memiliki tugas khusus, namun seorang editor bisa membantu dalam pendistribusian *file* dari lapangan sampai ke meja editing, menganalisis skenario bersama sutradara, dan melakukan pemilihan *shot*.

3. Tahap Pasca-Produksi

- a. Membuat struktur awal dari kumpulan *shot* atau gambar dengan acuan skenario berupa pemilihan gambar, pemilihan *audio*, *online* dan *offline editing*, *mixing*, *color grading*, dan penambahan *visual effect*.
- b. Melaporkan hasil susunan kepada sutradara dan produser.
- c. Memperbaiki hasil revisi dari sutradara, produser dan membentuk struktur baru.
- d. Menambahkan *visual effect* dengan tujuan untuk memberi efek tertentu dalam sebuah potongan gambar.
- e. Memperhalus hasil dari *final editing (trimming)* hingga film siap ditayangkan.

2.6 Visual Effect

Visual effect merupakan sub kategori dari *special effect*. *Visual effect* adalah sebuah istilah yang digunakan untuk membantu memvisualisasikan *motion graphic*. Hal ini lebih mengutamakan bagaimana kreatifitas seorang *graphic designer* dapat menghasilkan efek-efek tertentu. Kegiatan ini lebih bergantung pada aplikasi atau *software* bidang grafik. Di dunia moderen, *visual effect* muncul pada film *Jurassic*

Park tahun 1993. Dimana objek dinosaurus dibuat dengan *software* pengolah grafik tiga dimensi tanpa henti (Nurul Rahayu, 2014)

2.7 Audio

Menurut Heru Effendy (2009: 69), Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara. Kehadiran *ambience sound* dalam perfilman sangatlah penting untuk membangkitkan suatu atmosfer atau emosi dalam *scene* film. Dimana suara latar belakang di dalam *scene* atau lokasi dikombinasikan dalam film, contohnya, suara angin, air, burung, kerumunan orang, dan suara mesin kendaraan bermotor. Berikut fungsi dari *ambient sound*:

1. *Audio continuity* antar *shot*.
2. Mencegah terjadinya kesunyian yang tak wajar ketika ada bunyi lain yang hadir.
3. Membangun atau memperkuat *mood*.

Sedangkan *audio* film menurut Pandan P. Purwacandra, 2017 (dalam compusiciannews.com) terdapat dua jenis *audio* dalam perfilman, yaitu *story telling* dan *story supporting*. *Story telling* adalah bagian terpenting dalam sebuah film yang meliputi dialog, monolog, dan *voice over* atau narasi. Sedangkan *story supporting* meliputi *sound effect* dan ilustrasi musik.

2.8 Film Pendek

Menurut Himawan Pratista (2008: 1) Film terbentuk dari dua unsur yaitu, unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif meliputi cerita atau konsep film tersebut.

Sedangkan Unsur Sinematik meliputi teknik pengambilan gambar, teknik editing, dan spesial efek. Sebuah film juga tidak lepas dari unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu merupakan elemen-elemen pokok yang membentuk suatu narasi. Sedangkan menurut Javandalasta (2011: 1) dalam bukunya “5 Hari Mahir Membuat Film”, menjelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau yang bisa disebut *Movie* atau Video. Ada banyak sekali keistimewaan film, yakni sebagai berikut:

1. Film dapat menghadirkan emosional yang kuat.
2. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
3. Film dapat berkomunikasi dengan para penonton tanpa batas jangkauan.
4. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.

Menurut Herlina (2012: 3) ada beberapa faktor utama dalam pembuatan film, yaitu Genre Film, Sutradara, *Remake*, Asal Negara, Pemain, Karya, dan Rumah Produksi. Adapun beberapa faktor yang terdiri dari Cerita, *Objectionable Content*, dan Teknologi. 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 sesuatu yang diinformasikan untuk mata. Unsur-unsur media visual dalam penyajian cerita adalah pelaku (*actor*) *setting* (tempat kejadian), properti dan cahaya. Visual yang akan

disampaikan kepada para penonton adalah dengan penampilan adegan pelaku yang dihubungkan dengan set atau pelaku dengan cahaya dan menurut penataan tertentu (Biran, 2006). Terbatasnya pengalaman dan pemahaman setiap *audience* akan cerita yang ditampilkan secara visual menjadikan *audience* akan menafsirkan persepsi informasi yang yang berbeda-beda, hal ini yang menjadi salah satu kelemahan pada media visual (Kristanto, 2005).

2. Pelaku (Aktor)

Kedudukan aktor 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 *audience*. Informasi yang akan diterima *audience* mengenai karakter, watak, gangguan yang dialami, akhlak, falsafah, serta perubahan yang terjadi karena faktor lingkungan (Bare, 1971).

3. *Audience*

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).

4. Status Ekonomi

Dalam film, jika properti dan set lokasi menggunakan benda-benda yang terkesan mahal. Maka dapat disimpulkan film tersebut untuk status ekonomi menengah ke atas. Dengan keadaan status ekonomi tertentu maka karakteristik pelaku dapat dipahami oleh *audience*. Karakter penonton berdasarkan status ekonomi dapat dikelompokkan menjadi 5 kelas yakni A, B, C, D, E (Mabruri, 2010).

Tabel 2.1 Karakter Penonton Berdasarkan Status Ekonomi

Sumber: Mabruri, 2010

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, *audience* 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 *audience* (Mabruri, 2010).

6. Atmosfer (*Mood*)

Daya kreatifitas sutradara dapat mempengaruhi situasi *mood* para penonton terhadap film yang disajikan. Suasana jiwa atau *mood* dapat dikesankan oleh set lokasi yang disiapkan dengan menggunakan *shot* tertentu dan *gesture* (Biran, 2006).

7. Properti

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

8. Waktu

Menggunakan properti atau benda dan set lokasi yang mendukung waktu dan zaman dalam sebuah film dapat menunjukkan bahwa sutradara membawa filmnya di zaman tertentu. Faktor ini dapat mempengaruhi kondisi *mood audience* (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 *atmosphere*, set dan bisa menunjang dramatik adegan (Ross, 1999).

10. Media *Audio*

Media Audio adalah media informasi berbentuk suara yang diterima oleh *audience* dengan menggunakan indra telinga. Media ini berfungsi sebagai pelengkap informasi visual. Kreatifitas menggunakan audio juga dapat mempengaruhi dramatik sebuah film. Bahkan dalam penuturan dialog dapat mencerminkan karakter pelaku (Biran, 2006).

11. Informasi (*Message*)

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).

2.9 Genre

Menurut Javandalasta (2011: 3) memaparkan, dalam film kita akan mengenal istilah genre atau bisa disebut jenis atau tema sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita. Hal ini digunakan untuk menggiring para penonton untuk menentukan film apa yang akan ditonton. Sedangkan menurut Himawan Prastita (2008: 10) istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Kata genre sendiri mengacu pada istilah Biologi yakni, *genus*, sebuah klasifikasi flora dan fauna yang tingkatannya berada diatas *spesies*. Dalam film, genre dapat diartikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau ciri khas seperti *setting* lokasi dan penataan artistik.

Adapun jenis-jenis genre menurut Himawan Prastita (2008: 10) dalam bukunya yang berjudul Memahami Film, dari masa ke masa film semakin berkembang demikian pula genre. sebuah genre biasanya ditetapkan setelah beberapa film yang mewakili genre tersebut sukses dan berkembang menjadi tren. Hampir semua genre besar mengalami pasang-surut dalam perkembangannya dan tidak selalu populer sepanjang masa. Genre-genre besar ini jumlahnya hingga kini telah mencapai puluhan. Untuk memudahkan pemahaman maka genre-genre besar ini dibagi, menjadi dua kelompok, yakni genre induk primer dan genre induk sekunder:

1. Genre Induk Primer

Genre induk primer merupakan genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an. Macam-macam genre

induk primer seperti aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi-ilmiah, horor, komedi, kriminal atau *gangster*, musikal, petualangan, perang, dan *western*.

2. Genre Induk Sekunder

Genre induk sekunder adalah genre-genre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer. Genre induk sekunder memiliki ciri-ciri karakter yang lebih khusus dibandingkan dengan genre induk primer. Macam-macam genre induk sekunder seperti bencana, biografi, detektif, film *noir*, melodrama, olahraga, perjalanan, *romance*, *superhero*, supranatural, *spionase*, dan *thriller*.

2.10 Drama

Genre ini merupakan genre film yang lebih menonjolkan sisi *human interest*, set lokasi, dan suasana yang memotret kehidupan nyata, serta memiliki tujuan untuk mengajak penonton larut dalam kejadian yang dialami oleh tokoh. Kisahnya sering kali membuat penonton mengunggah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata (Askurifai Baskin, 2003).

2.11 Agoraphobia

Istilah *agoraphobia* pertama kali dipakai pada tahun 1871 untuk menggambarkan kondisi pasien yang takut pergi ke tempat-tempat umum sendirian. *Agoraphobia* adalah serangan panik yang terjadi berulang-ulang, sehingga penderita sulit menghadapi tempat atau situasi ramai dan terbuka seperti tempat umum. Namun

menurut Mark Durand V. dan David H. Barlow (2011: 175-176) menjelaskan gangguan panik sering kali disertai rasa *agoraphobia* yang salah satunya komplikasi berat yang datangnya dari luar pikiran, kemudian penderita akan merasa sulit untuk keluar dari situasi yang sulit. Namun adapula gangguan panik tanpa disertai *agoraphobia*.

Gangguan panik dengan atau tanpa *agoraphobia* banyak dijumpai kira-kira 3.5% dari populasi yang memenuhi kriteria gangguan panik, dua pertiganya banyak dialami oleh perempuan. Sebagian besar serangan panik muncul saat atau setelah pubertas, kemudian 5.3% memenuhi kriteria *agoraphobia*. Horwarth dan Weissman (1997: 178) dalam buku Intisari Psikologi Abnormal Edisi I, memaparkan bahwa studi yang dilakukan ditujuh Negara yang berbeda yakni di Amerika-Serikat, Kanada, Puerto Rico, Selandia Baru, Italia, Korea, dan Taiwan. Hanya Taiwan yang menunjukkan angka lebih rendah tingkat penderita *agoraphobia*.

Adapun pengobatan untuk penderita *agoraphobia* yang berupa obat anti depresan, namun obat ini memiliki efek samping. Sebagai contoh yaitu obat anti depresan *Serotonin Specific Reuptake Inhibitor* (SSRI) yang saat ini menjadi obat yang paling disukui, meskipun 75% orang menggunakan obat ini mengalami disfungsi seksual, kemudian Impramin yang memiliki efek samping yang sangat kuat, termasuk sakit, mulut kering, dan kadang-kadang disfungsi seksual, sehingga para pasien menolak obat ini.

2.12 Penyebab *Agoraphobia*

Dalam *website* Amazine.co menjelaskan bahwa *agoraphobia* terjadi akibat komplikasi dari gangguan panik. Ketika serangan panik terjadi, seseorang mungkin berpikir kehilangan kontrol, mengalami serangan jantung, dan bahkan terjadi kematian. Penderita *agoraphobia* cenderung menghindari situasi yang sulit untuk melarikan diri jika serangan panik terjadi, contohnya ketika penderita berada di dalam stadion yang ramai. Dalam beberapa kasus, ketakutan mengalami serangan panik yang begitu besar, sehingga penderita tidak dapat meninggalkan keamanan rumah.

Sedangkan dalam *website* wildhealthh.com menjelaskan bahwa penyebab spesifik dari *agoraphobia* hampir tidak mungkin untuk menentukannya, karena para ilmuwan sudah bertahun-tahun mempelajari masalah ini. Namun ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan manifestasi dari *agoraphobia* sebagai berikut:

1. Situasi psikologis keras di mana seseorang jauh dari rumah dan menciptakan spekulasi palsu yang menjadi pengancam jiwa.
2. Mempunyai gangguan kepribadian psikologis seperti *socialphobia*, serangan panik, dan gangguan panik.
3. Kehilangan orientasi ketika ditengah orang banyak atau tempat terbuka dan mulai muncul rasa takut.
4. Imajinasi tinggi yang tidak terkendali, tingginya emosional, kerentanan sosial, dan riwayat kekerasan fisik atau seksual.

BAB III

METODOLOGI PENCIPTAAN

Menurut Harmanto (2003: 17) penelitian terapan dibagi menjadi 2 yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan metode pengolahan data kualitatif (bukan angka) dengan metode statistik deskriptif. Sedangkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan metode pengolahan data kuantitatif (angka) dengan metode statistik inferensial. Sedangkan menurut Idrus (2009: 23) dalam bukunya *Metode Penelitian Ilmu Sosial* metode kualitatif menggunakan metode pengumpulan data yang menekankan pada observasi dan wawancara. Sedangkan objek yang diteliti adalah perilaku manusia dan proses kerja.

3.1 Jenis Penelitian

Pada pembuatan film Tugas Akhir ini, penulis menggunakan penelitian dengan pendekatan secara kualitatif. Metodologi kualitatif dipilih karena penelitian ini digunakan untuk mengkaji suatu permasalahan yang mendalam, serta dalam tahap pengumpulan data lebih detail dan ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena psikologi dari sudut pandang mental. Melalui metode kualitatif ini akan dicari data dari literatur, wawancara, observasi, dan studi eksisting.

Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (1988: 2) dalam situs docplayer.info mengatakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian

yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

3.2 Obyek Penelitian

Dalam pembuatan film untuk tugas akhir ini penulis mengambil objek penelitian yang berupa film pendek, drama, multi plot, dan *agoraphobia*. Pemilihan *agoraphobia* sebagai dasar masalah untuk pembuatan film pendek fiksi drama tentang *agoraphobia*. Objek penelitian ini didapat melalui ketertarikan terhadap gangguan kecemasan dengan *agoraphobia* yang masih belum ada obat pastinya.

3.3 Lokasi Penelitian

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

3.4 Sumber Data

Sumber data yang kami peroleh berupa data primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara penelitian langsung yakni dengan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan narasumber psikolog Universitas 17 Agustus Surabaya yang bernama Nindia Pratitis. Pada observasi diperoleh melalui pengamatan dengan narasumber Nugraha Iman. Data sekunder diperoleh secara penelitian tidak langsung yang diambil dari studi literatur dan studi eksisting.

Studi literatur diperoleh dari delapan sumber buku yang berbeda, yakni "*Teknik Menulis Skenario Film Cerita*", "*Memahami Film*", "*Ketika Film Pendek Bersosialisai*", "*Lima Hari Mahir Bikin Film*" "*Membuat Film Indie Itu Gampang*", "*Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder IV*", dan "*Intisari Psikologi Abnormal Edisi I*". Pada studi eksisting diperoleh melalui beberapa referensi film, yaitu film *Big Sky* (2015) dan *Phobia* (2016)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

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

1. Studi Literatur/Pustaka

Pada pengumpulan data tentang penulis skenario didapat melalui buku "*Teknik Menulis Skenario Film Cerita*", FFTV-IKJ (2010). Literatur untuk film pendek diperoleh dari studi literatur yang dilakukan pada dua buku yaitu buku

“*Memahami Film*”, Himawan Pratista (2008) dan buku “*Ketika Film Pendek Bersosialisai*”, Gatot Prakosa (2001). Kemudian data untuk genre didapat melalui buku “*Lima Hari Mahir Bikin Film*”, Panca Javandalasta (2011). Selanjutnya pengumpulan data litelatur *agoraphobia* diperoleh melalui 2 buku “*Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder IV*”, *American Psychiatric Association* (2000) dan buku “*Intisari Psikologi Abnormal Edisi I*”, Mark Durand.V dan Barlow David.H (2011).

2. Wawancara

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

3. Observasi

Observasi dilakukan guna untuk melengkapi data yang kurang dari hasil wawancara, studi literatur, dan untuk mendukung data dari teori-teori yang sudah didapat. Untuk menggali data tersebut penulis melakukan pengamatan dari jauh yang berupa contoh kasus dengan penderita bernama Nugraha Iman, beliau mengatakan bahwa memiliki gangguan rasa panik yang berulang-ulang ketika berada ditempat umum. Peristiwa tersebut didasari karena menurut beliau selalu ada orang yang mengintainya, sampai suatu ketika beliau masuk kedalam lemari

untuk mencari tempat yang dirasa aman. Kemudian contoh kasus yang kedua dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari RSUP Dr. M. Djamil, yakni seorang wanita berusia 26 tahun dengan keluhan seperti serangan panik berulang selama 6 bulan. Selama 6 bulan beliau tidak mendapatkan pengobatan yang kuat, sehingga jatuh menjadi gangguan panik dengan *agoraphobia*. Menurut beliau, ketika dulu masih anak-anak beliau mengalami trauma dengan latar belakang perceraian orangtua dan hidup penuh tekanan ketika tinggal bersama ibu tirinya.

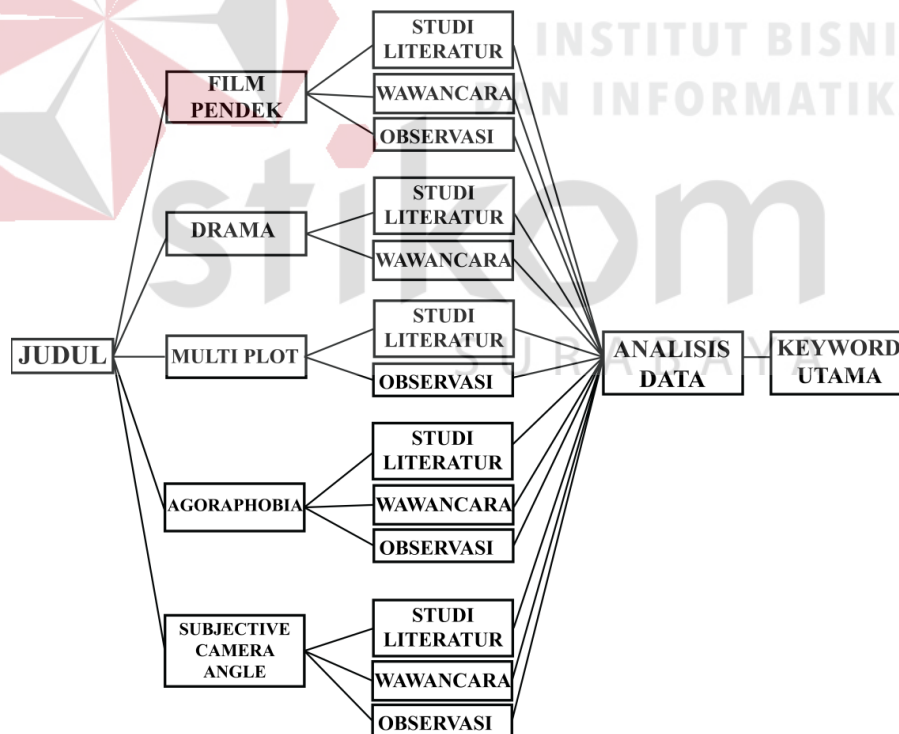
4. Studi Eksisting

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

Tahap selanjutnya merupakan tahapan mengumpulkan dimana data-data apa saja yang telah diperoleh untuk mendukung pembuatan film dalam Tugas Akhir ini akan dianalisa satu persatu. Analisa data dilakukan secara kualitatif yaitu wawancara, observasi, dan studi literatur yang akan dijelaskan sebagai berikut. Untuk memperoleh hasil akhir yang paling sesuai dengan tujuan *keyword* yang telah ditemukan dan konsep awal. Agar materi dan tujuan yang ingin dicapai tepat sasaran,

maka data *keyword* akan dibagi menjadi lima bagian yang berdasarkan latar belakang yang telah disusun, lima bagiannya yaitu film pendek, drama, multi plot, *subjective* dan *agoraphobia*.

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



Gambar 3.1 Analisa Data

(Sumber: Olahan penulis)

3.5.1 Film Pendek

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

1. Studi Literatur

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

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

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan sesi tanya jawab dengan sineas profesional dalam bidang perfilman yaitu Ifa Isfansyah. Dari hasil wawancara dengan beliau

mengatakan film pendek merupakan ajang eksperimen kreatifitas untuk menyampaikan informasi melalui film. Kemudian dalam sesi tanya jawab dengan Angga Dwimas Sasongko menjelaskan bahwa film pendek memiliki durasi dibawah 60 menit dan bisa disebut salah satu media komunikasi bagi masyarakat.

Keyword: Tempat, Durasi, Eksperimen, dan Informasi.

3. Observasi

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

a. *The Eyeless Beggar*

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



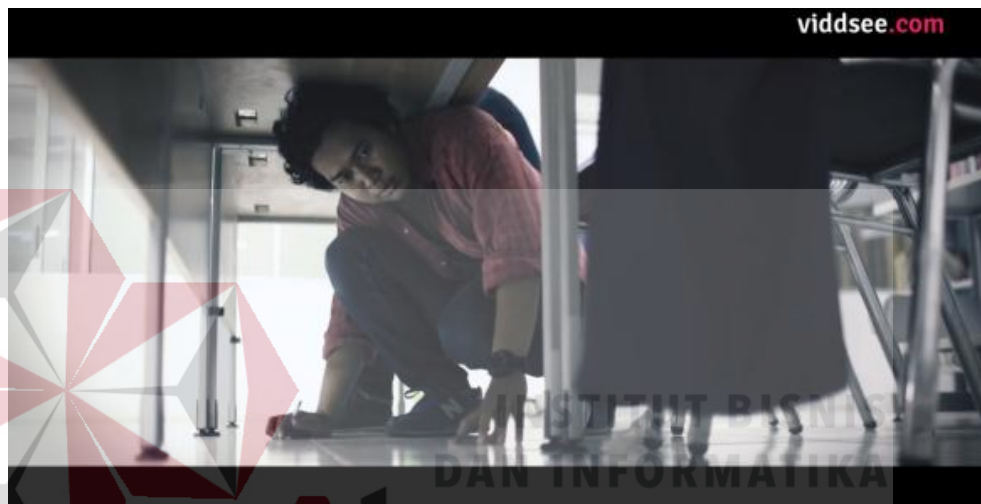
Gambar 3.2 *The Eyeless Beggar*

(Sumber: www.viddsee.com)

b. Jurig

Jurig adalah sebuah film pendek karya Aria Gardhadipura yang telah di *upload* di Viddsee.com. Film dengan durasi 21 menit yang menceritakan bahwa cerita pantun karya sastra *Sunda Buhun* konon di dalamnya terdapat unsure-unsur mantra yang diyakini oleh sebagian orang sebagai medium untuk berkomunikasi dengan makhluk gaib. Berawal dari perpustakaan tempat buku Indra berada, kemudian membaca bait-bait dalam buku Sastra Sunda. Secara tidak sengaja, Indra telah mengucapkan mantra pemanggil makhluk halus dan menjadi awal petualangan Indra melewati malam. Hingga ia bertemu dengan sosok yang menyelamatkannya dari jerat

mantra. Dalam film ini semua informasi yang disampaikan sangat jelas, namun terlalu bertele-tele dan makna yang ingin disampaikan juga mudah dipahami.



Gambar 3.3 Jurig
(Sumber: www.viddsee.com)

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

Keyword: Durasi, Informasi, Ekspresi, dan Karakteristik.

3.5.2 Drama

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

1. Studi Literatur

Pada studi literatur ini dicari data mengenai drama, melalui buku *Membuat Film Indie Itu Gampang* karya Askurifai Baskin, dalam buku tersebut menjelaskan genre drama lebih menonjolkan sisi sosial yang memotret kehidupan nyata dan membuat penonton mengunggah emosional. Dalam buku “*Memahami Film*” karya Himawan Prastita menjelaskan beberapa genre yang ada dalam film salah satunya adalah drama, drama biasanya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Sedangkan dalam buku “*Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*” karya Andi Fachrudin, kata drama berasal dari kata Yunani *Draomai*, yang berarti berbuat, bertindak, bereaksi dan sebagainya, drama dapat diartikan juga sebagai perbuatan atau tindakan, drama dibagi juga mempunyai dua arti yaitu drama dalam arti luas dan drama.

Keyword: Realitas, Emosi, dan Sosial.

2. Wawancara

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

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

3.5.3 Mutli Plot

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

1. Studi Literatur

Pada studi literatur ini dicari data mengenai drama, melalui buku “*Yuk... Nulis Skenario Film*” karya Fred Suban, dalam buku tersebut menjelaskan bahwa multi plot suatu alur cerita yang tidak hanya fokus pada tokoh utama, memiliki lebih dari satu plot utama dengan beberapa sub plot dan setiap plot saling berkaitan dengan pergeseran cerita dan juga membawa dampak pada varian konflik.

Kemudian pada buku “*Mengarang? Ah Gampang*” karya Langit Kresna Hariadi. Dalam buku menjelaskan plot adalah menyelami proses terjadinya rangkaian sebab akibat yang berkesinambungan, plot juga dapat diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang berkesinambungan, saling berhubungan.

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

2. Observasi

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

a. *Yours Truly*

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



Gambar 3.4 *Yours Truly*
(Sumber: www.viddsee.com)

b. *Grave Torture*

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



Gambar 3.5 *Grave Torture*
(Sumber: www.viddsee.com)

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

Keyword: Peristiwa, Konflik, Berkaitan, dan Pengaruh.

3.5.4 Subjective Camera Angle

Pengumpulan data terarah dicarilah data-data berupa studi literatur untuk pembahasan tentang *Subjective Camera Angle*. Pada literatur dilakukan pada buku “*Kamera dan Video Editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro*” dan “*Oh, Film*”. Wawancara dilakukan dengan menemui sineas muda Fauzan Abdillah, kemudian

observasi dilakukan setelah mengamati potongan-potongan film yang didapat melalui *Youtube*. Berikut adalah hasil dari data-data yang telah dikumpulkan.

1. Studi Literatur

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

Keyword: Sudut pandang, Karakter, dan Penonton.

2. Wawancara

Setelah dilakukan wawancara dengan Fauzan Abdillah yang merupakan sineas muda di Kota Surabaya. Dari hasil wawancara dengan beliau mengatakan *subjective camera angle* diambil dari sudut pandang penonton sebagai pengalaman pribadi dengan menciptakan hubungan mata ke mata dengan penonton lainnya. Kamera berperan sebagai mata penonton untuk menempatkan

penonton di tempat kejadian. Jika teknik ini digunakan dan diedit dengan baik, maka bisa menjadi alat pendukung dalam plot.

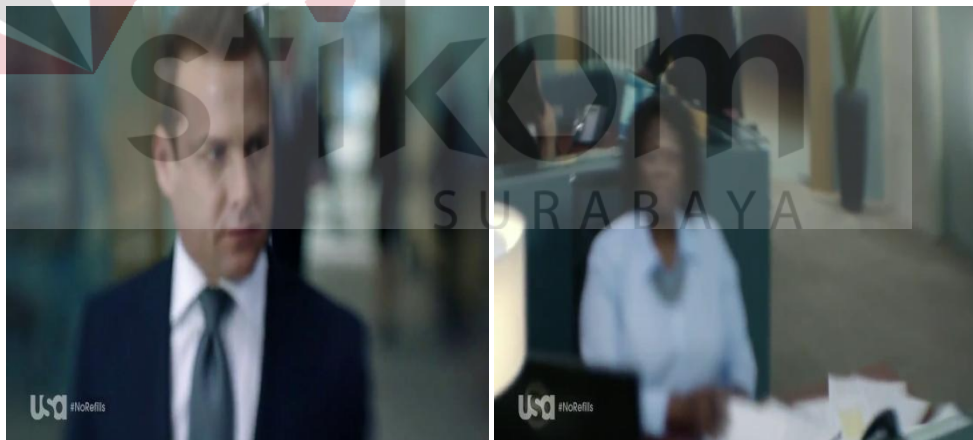
Keyword: Prespektif, Berhubungan, dan Pengganti.

3. Observasi

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

a. *Suits TV Series*

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

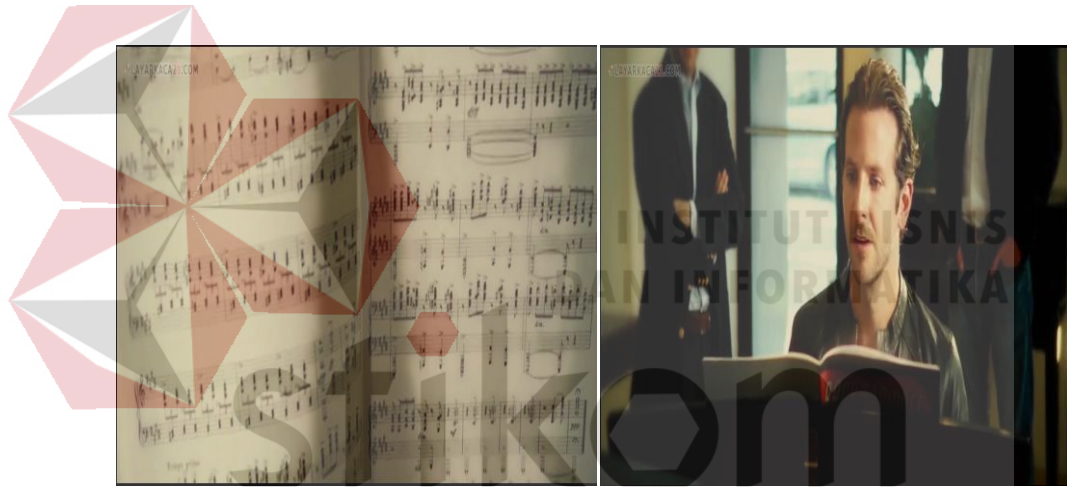


Gambar 3.6 *Suits*

(Sumber: www.youtube.com)

b. *Limltess*

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



Gambar 3.7 *Limitless*

(Sumber: www.youtube.com)

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

Keyword: Karakter, Sudut Pandang, dan Shake.

3.5.5 Agoraphobia

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

1. Studi Literatur

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

Keyword: Situasi, Tempat, Ancaman, dan Perulangan.

2. Wawancara

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

Keyword: Trauma, Tekanan, Situasi, dan Terancam.

3. Observasi

Setelah dilakukan observasi dengan mengamati hasil diagnosis yang diperoleh dari RSUP Dr. Jamil, Sumatra Barat. Seorang wanita berumur 26 tahun dengan keluhan seperti seperti serangan panik berulang selama 6 bulan. Dalam jangka waktu tersebut beliau tidak mendapatkan pengobatan yang kuat, sehingga menjadi gangguan panik dengan *agoraphobia*. Hal ini di latar belakang oleh masalah perceraian orang tua dan hidup penuh tekanan ketika tinggal bersama ibu tirinya. Dapat disimpulkan bahwa gangguan panik yang tidak segera diobati secara kuat, maka akan jatuh menjadi gangguan panik dengan *agoraphobia*.

Keyword: Trauma, Peristiwa, dan Berulang-ulang

3.6 Analisa Data

Setelah mengumpulkan data maka selanjutnya adalah analisis data, data yang telah diperoleh dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut dari mana data itu didapat. Pada Film Pendek diperoleh *keyword* dari studi literatur yaitu tempat, komunikasi, rangkaian gambar dan durasi. Wawancara diperoleh *keyword* tempat, eksperimen, dan durasi. Observasi diperoleh *keyword* durasi, informasi, karakteristik, dan ekspresi. Pada Multi-Plot diperoleh *keyword* dari studi literatur yaitu alur, susunan peristiwa, struktur, dan berkaitan. Observasi diperoleh *keyword* peristiwa, konflik, berkaitan dan pengaruh.

Pada pembahasan Drama diperoleh *keyword* dari studi literatur yaitu realitas, emosi, dan sosial. Wawancara diperoleh *keyword* konflik, kisah hidup, peristiwa, dan sosial. Pada *Subjective Camera Angle* diperoleh *keyword* dari hasil literatur yaitu sudut pandang, karakter, dan penonton. Wawancara diperoleh *keyword* prespektif, berhubungan, dan pengganti. Observasi diperoleh *keyword* karakter, sudut pandang, dan *shake* atau goyang. Pencarian *keyword agoraphobia* pada studi literatur diperoleh situasi, tempat, ancaman, dan perulangan. Wawancara diperoleh *keyword* trauma, tekanan, situasi, dan terancam. Observasi diperoleh *keyword* trauma, peristiwa, dan berulang-ulang.

3.6.1 Mereduksi Data

Mereduksi data dilakukan dengan mencari mana yang paling cocok atau yang selalu ada dalam hasil analisa data dalam literatur, wawancara, dan observasi. Pada Film Pendek hasil reduksi data dari studi literatur, wawancara, dan observasi adalah durasi, tempat, informasi. Pada Multi-Plot diperoleh hasil reduksi data dari studi literatur dan observasi adalah peristiwa dan berkaitan. Pada Drama hasil reduksi data yang diperoleh dari studi literatur dan wawancara adalah kisah hidup dan sosial. Pada *Subjective Camera Angle* diperoleh hasil reduksi data dari studi literatur, wawancara dan observasi adalah karakter dan sudut pandang. Hasil reduksi data dari studi literatur, wawancara dan observasi pada *Agoraphobia* adalah trauma, situasi, dan ancaman.

3.6.2 Menyajikan Data

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

Film Pendek			
Studi Literatur	Wawancara	Observasi	Kesimpulan
<ul style="list-style-type: none"> - Tempat - Komunikasi - Rangkaian Gambar - Durasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat - Eksperimen - Durasi - Informasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Durasi - Informasi - Karakteristik - Ekspresi 	<ul style="list-style-type: none"> - Durasi - Tempat - Informasi

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

Tabel 3.1 Penyajian Data

Sumber: Olahan Penulis (2018)

3.6.3 Verifikasi Data

Kesimpulan yang diperoleh dari penyajian data di atas pada poin Film Pendek adalah durasi, tempat, dan informasi. Pada poin Multi-Plot adalah peristiwa dan berkaitan. Pada poin Drama adalah kisah hidup, dan sosial. Pada poin *Subjective Camera Angle* adalah karakter dan sudut pandang. Pada poin *Agoraphobia* adalah trauma, situasi, dan ancaman.

3.7 Keyword

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

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

Ability, Keterampilan atau *Skill*, hingga akhirnya ditemukan Pertunjukan atau *Performance*.

Untuk pembahasan selanjutnya yaitu Multi Plot ditemukan kata Masalah atau *Matter* dengan mengartikan kata kunci yang telah ditemukan. Pada kata kunci Peristiwa atau *Incident* ditemukan kata Keadaan atau *Circumstance* dan ditemukan kata *Matter* atau Masalah. Untuk kata kunci selanjutnya yaitu Berkaitan atau Link ditemukan kata *Element*, ditemukan Faktor atau *Factor*, dilanjutkan menjadi Masalah atau *Matter*. Akhirnya *Keyword* yang ditetapkan dalam pembahasan Multi Plot adalah Masalah atau *Matter*.

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

Pada pembahasan *Subjective Camera Angle* ditemukan kata kunci *Personality* atau Kepribadian dengan mengartikan kata kunci yang telah ditemukan. Pada kata kunci Karakter atau *Character* langsung ditemukan Kepribadian atau *Personality*. Pada kata kunci Sudut Pandang atau *Viewpoint* ditemukan kata kunci Aspek atau

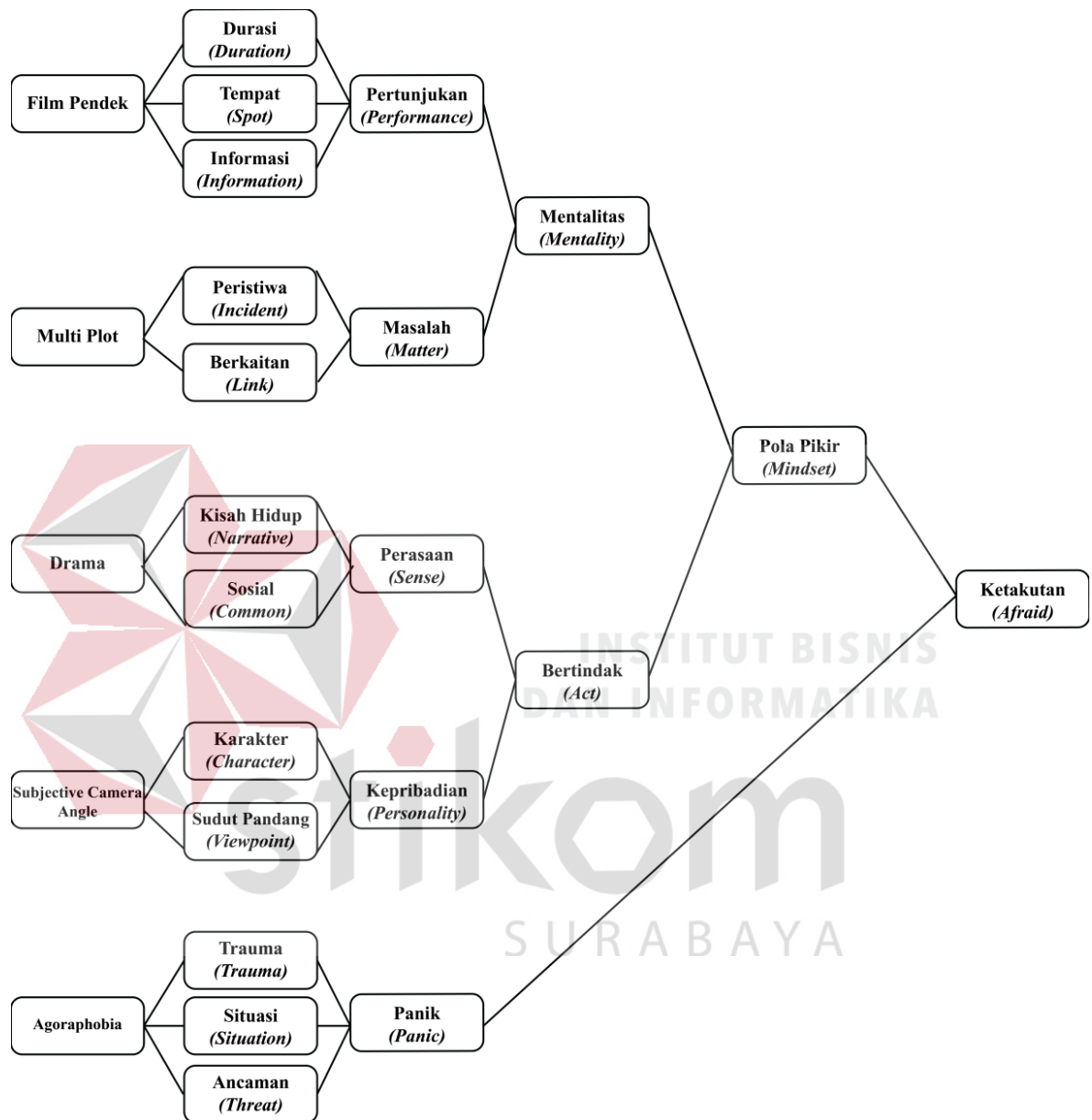
Aspect, dilanjutkan menjadi Sikap atau *Attitude*, dilanjutkan lagi menjadi Karakter atau *Character*, ditemukan kata Kepribadian atau *Personality*. Maka *keyword* disimpulkan kata Kepribadian atau *Personality*.

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

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

Afraid atau Ketakutan dinilai cocok dengan konsep Tugas Akhir ini yang memadukan film pendek bergenre *drama* dan tentang *agoraphobia* yang dimana gangguan panik atau kekerasan fisik adalah sesuatu yang menimbulkan ketakutan. *Keyword* yang didapat akan digunakan sebagai dasar dari rancangan dan konsep pembuatan Tugas Akhir ini agar sesuai dengan kemasan film pendek *drama* dan juga agar sesuai dengan bahasan tentang *agoraphobia*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.8 *Keyword*.





Gambar 3.8 Bagan *Keyword*
(Sumber: Olahan Penulis)

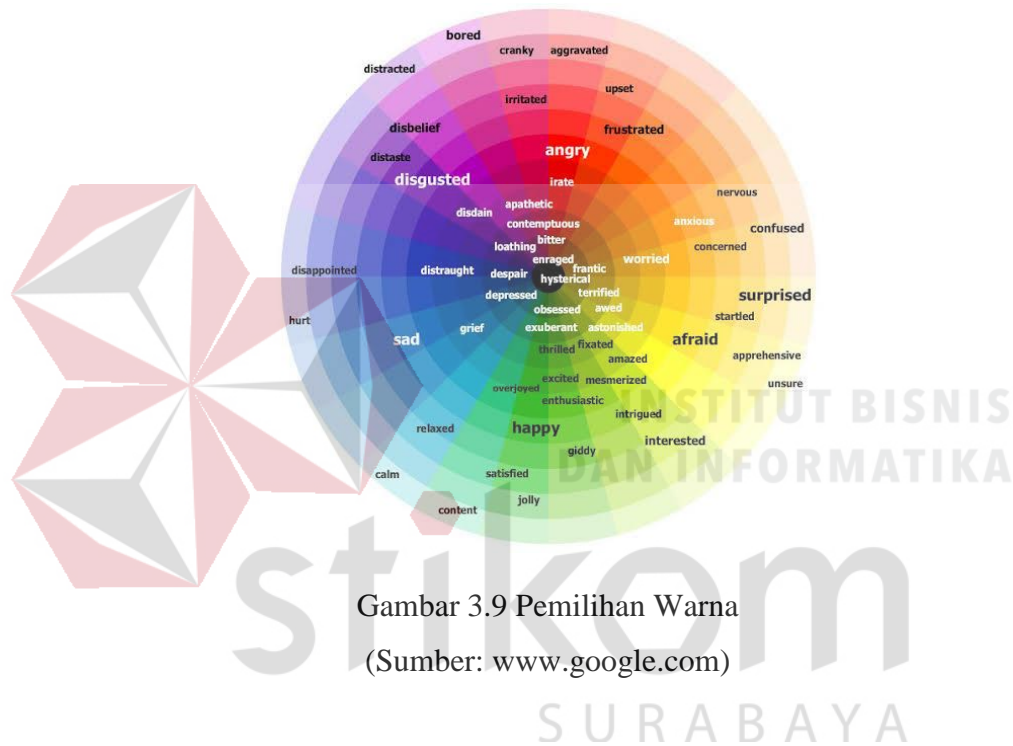
3.7.1 Diskripsi *Keyword*

Setelah mendapatkan *keyword* utama yaitu *Afraid*, maka dilakukan analisa dan mendeskripsikan *keywrod* utama yang didapat, menurut kamus *oxford* arti kata *afraid* dalam Bahasa Inggris merupakan kata sifat (*adjective*) yang memiliki arti *feeling feard* dengan arti bahasa Indonesia “Merasa Takut”, *exact* juga memiliki arti lain yaitu *worried about what might happen* (khawatir tentang apa yang mungkin terjadi) dan *frightened that something unpleasant* (takut sesuatu yang tidak menyenangkan). *Afraid* juga memiliki sinonim *anxious* atau gelisah, *worried* atau khawatir.

Setelah melakukan analisa dari *keyword* yang ada maka kesimpulannya dipilih kata *afraid* sebagai kata kunci utama dengan pemaknaan lain yang memiliki arti sama yaitu ketakutan, gelisah, dan khawatir. Setelah mendapatkan *keyword* akhir yaitu *Afraid*, kemudian dilanjutkan pada tahap pemilihan warna yang cocok untuk mewakili kata *Afraid*. Penulis menentukan warna Kuning yang dianggap cocok untuk mewakili pembuatan poster dan penentuan saat proses *color grading* pada film. Untuk Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.9.

Proses selanjutnya yakni menentukan judul film pendek fiksi bergenre drama ini. Penulis mengambil kata *Agora* yang berasal dari bahasa Yunani “*Agora*” yang memiliki arti umum tempat yang ramai. Pengambilan kata tersebut berdasarkan data yang telah didapat dan dirasa cocok dengan konsep pembuatan film Tugas Akhir bertema *agorapobia*, kemudian dipadukan dengan *keyword* akhir *Afraid* serta pemilihan warna. Pada pemilihan warna, penulis memilih warna kuning kecokelatan, dikarenakan warna tersebut menyimbolkan kesan kewaspadaan yang cocok sebagai

acuan untuk proses *color grading*. Dalam pemilihan jenis *font*, penulis memilih *font Constantine* dengan jenis *font* perpaduan antara *serif*. Jenis *font serif* lebih mudah dibaca, dan sering menjadi salah satu jenis *font* untuk poster (Martajasa, 2009).



CONSTANTINE

Gambar 3.11 Pemilihan *Font*
(Sumber: www.fontsquirrel.com)



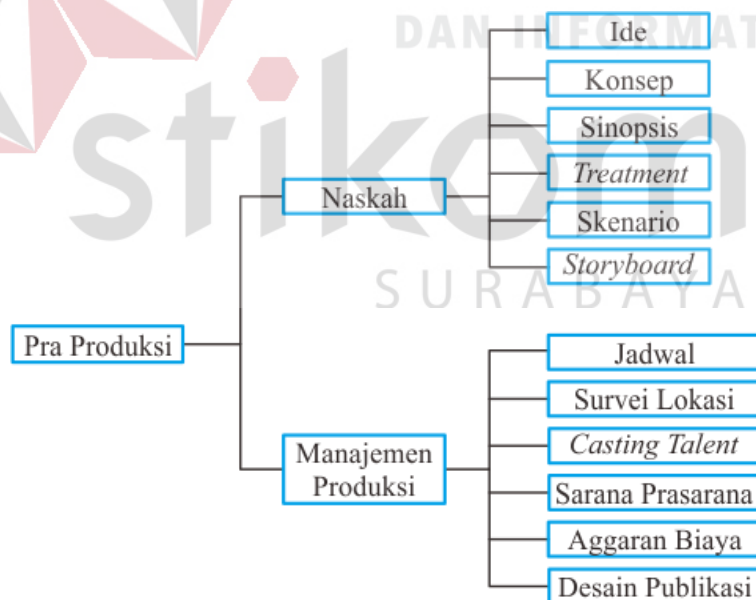
BAB IV

PERANCANGAN KARYA

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

4.1 Pra Produksi

Proses pra produksi pada pembuatan film fiksi bergenre drama dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Bagan Pra Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

4.1.1 Naskah

1. Ide

Ide dalam pembuatan film tugas akhir ini adalah mengulas dan memberikan informasi bagi masyarakat tentang *agoraphobia*. Berdasarkan pengamatan dan penelitian yang sudah dilakukan penulis, penderita gangguan agoraphobia banyak menyerang wanita setelah atau sesudah pubertas dengan diawali serangan panik dan cemas yang berulang-ulang. Namun ada beberapa faktor yang mendukung munculnya *agoraphobia*, yaitu kerentanan sosial, imajinasi terlalu tinggi, dan kekerasan fisik atau seksual. Sehingga para penderita menjadi sangat berbahaya ketika kurang mendapat perhatian dari keluarga dan masyarakat. Dengan dibuatnya film pendek ini diharapkan dapat menjadi alternatif jalan keluar atau solusi terhadap penderita gangguan *agoraphobia*.

2. Konsep

Konsep dalam pembuatan untuk tugas akhir ini akan mengacu pada hasil *keyword* yang telah didapat melalui observasi, wawancara, dan litelatur, namun tidak juga menghilangkan konsep editing dalam pembuatan film pendek ini yang menggunakan teknik *cut to cut* dengan alur cerita multi plot. Dalam film pendek fiksi ini, penulis menambahkan properti gitar sebagai alat pengalihan rasa cemas untuk pemeran utama.

3. Sinopsis

Lisa seorang penderita gangguan kecemasan dengan agoraphobia. Keluar rumah adalah hal yang mustahil baginya. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dia

selalu mengandalkan temannya Siska. Suatu hari Siska mengajak Lisa untuk melihat band kesukaan Lisa disalah satu café. Café yang ramai pengunjung membuat Lisa mulai cemas dan ketakutan. Siska melihat Lisa terpojok sambil bermain gitar di tengah kerumunan orang. Beredar video Lisa bermain gitar di café membuat dia berani untuk keluar rumah.

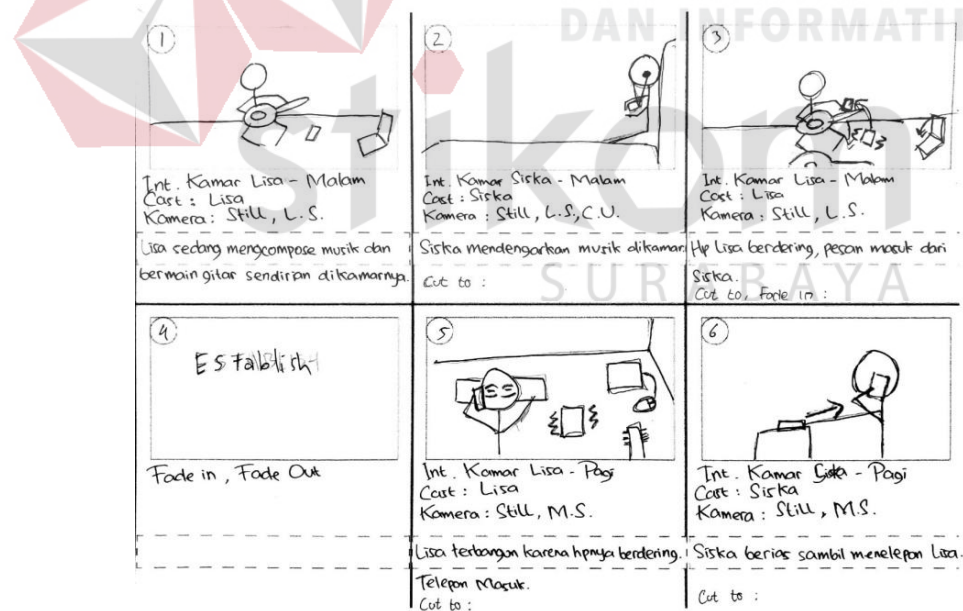
4. Treatment

Terlampir

5. Skenario

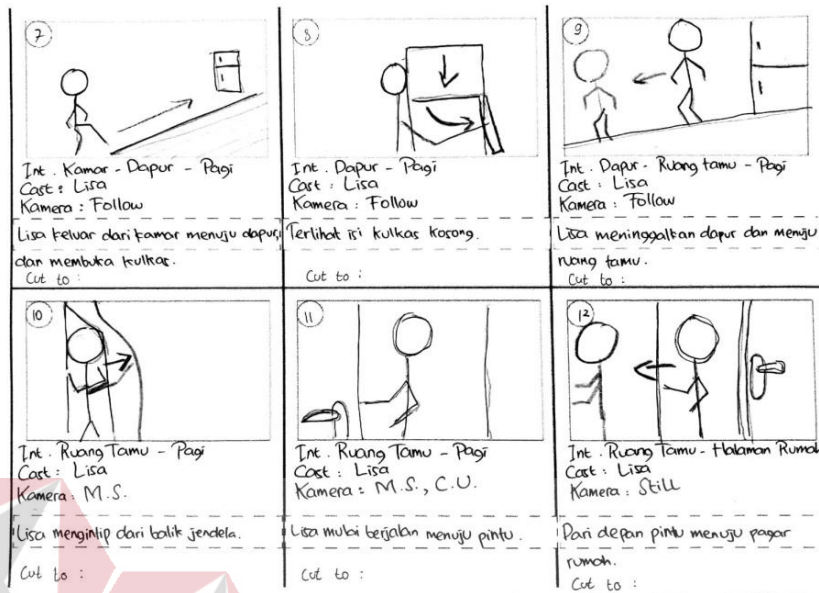
Terlampir

6. Storyboard

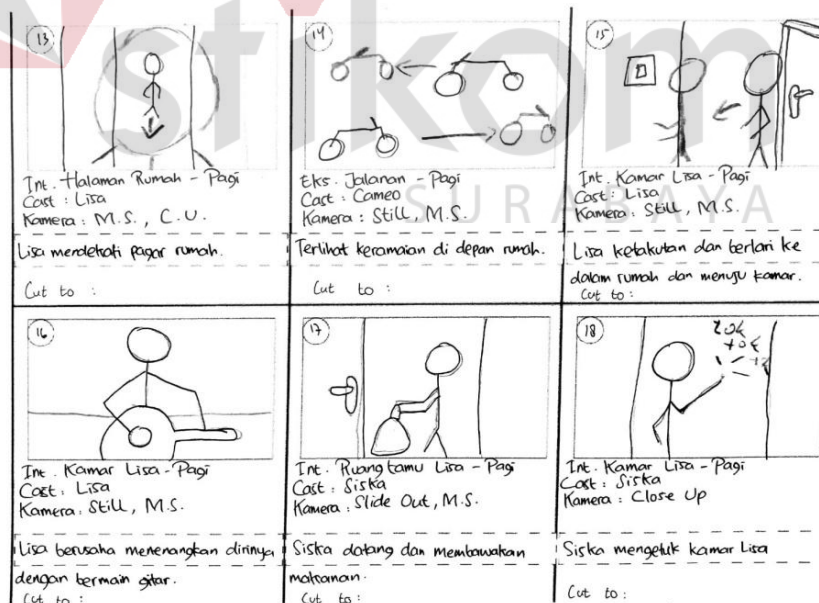


Gambar 4.2 Storyboard 1

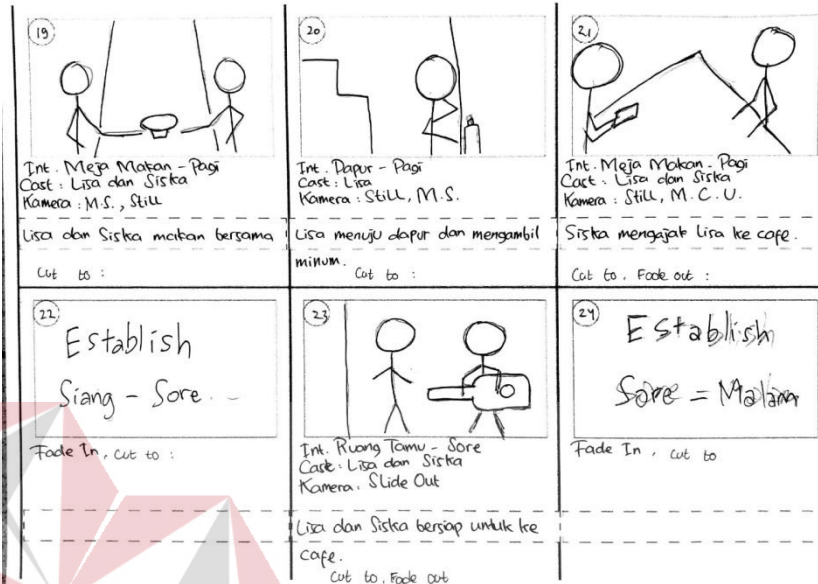
(Sumber: Olahan Penulis)



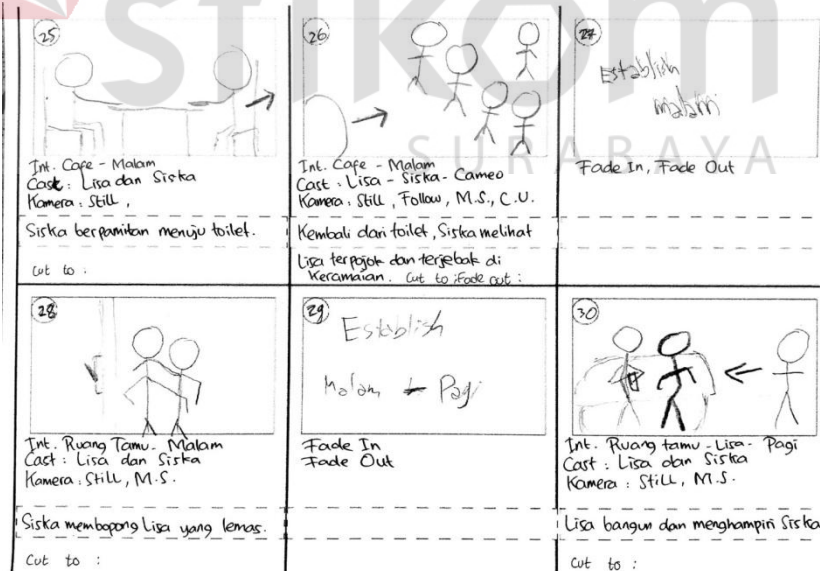
Gambar 4.3 Storyboard 2
(Sumber: Olahan Penulis)



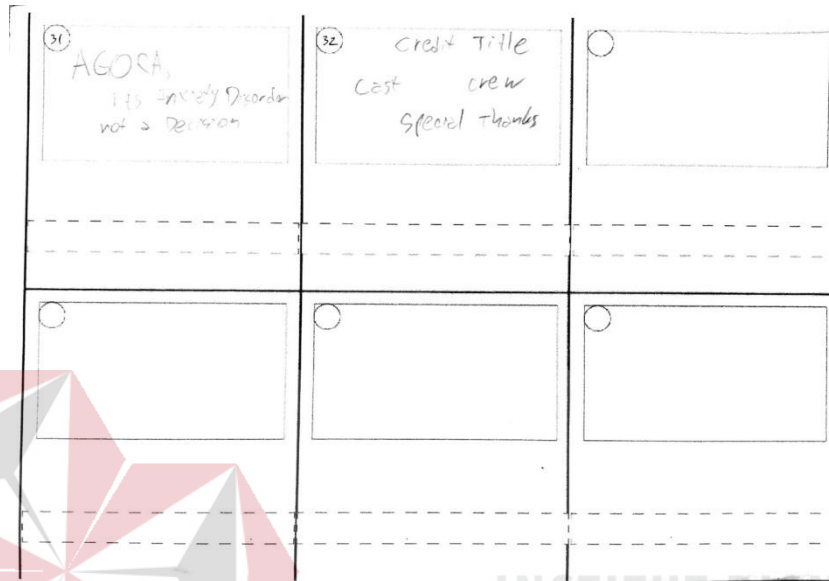
Gambar 4.4 Storyboard 3
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.5 Storyboard 4
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.6 Storyboard 5
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.7 Storyboard 6
(Sumber: Olahan Penulis)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

4.1.2 Manajemen Produksi

Pada tahap produksi ini terdapat proses pemilihan talent, sarana prasarana, anggaran biaya, penjadwalan jadwal kegiatan kerja, dan perancangan desain publikasi. Proses berikut ini dapat dilihat dalam berikut ini:

1. Pemilihan Talent

a. Antika



Gambar 4.8 *Talent 1*

(Sumber: Olahan Penulis)

1) Dimensi Fisiologis

Jenis Kelamin : Perempuan

Bentuk Tubuh : Ideal

Usia : 22 Tahun

Raut Wajah : Ceria dan Serius

Pakaian : Casual

2) Dimensi Sosiologis

Status Sosial : Menengah Ke atas

Pekerjaan : Mahasiswi

Bahasa : Bahasa Indonesia

3) Alasan Memilih Talent

Penulis memilih Antika sebagai *talent* kedua yang memerankan sebagai Siska dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama. Karakter asli dari Antika adalah sedikit tomboi, serius, dan ceria. Dalam proses produksi film, penulis menggambarkan peran untuk karakter Siska adalah tidak berkerudung dan mempunyai karakter tomboi, perhatian, dan pemaksa.

b. Yetsa



Gambar 4.9 *Talent 2*
(Sumber: Olahan Penulis)

1) Dimensi Fisiologis

Jeni Kelamin : Perempuan

Bentuk Tubuh : Ideal

Usia : 21 Tahun

Raut Wajah : Ceria dan Serius

Pakaian : Casual

2) Dimensi Sosiologis

Status Sosial : Menengah ke atas

Pekerjaan : Mahasiswi

Bahasa : Bahasa Indonesia

3) Alasan Memilih Talent

Penulis memilih Yetsa sebagai *talent* utama yang memerankan sebagai Lisa dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama. Karakter asli dari Yetsa adalah periang, serius, dan lembut. Dalam proses produksi film, penulis menggambarkan peran untuk karakter Lisa adalah mempunyai gangguan psikologis *agoraphobia* yang selalu berada di dalam rumah dan antusias. Untuk mendukung gangguan psikologis tersebut, penulis menggambarkan karakter Lisa yang penakut dan *introvet*

2. Sarana dan Prasarana

Pembuatan film pendek ini membutuhkan sarana dan prasarana. Daftar sarana dan prasarana dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 *List Alat Shooting*

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Kamera Mirrorless	1 Buah
2.	Charger Kamera	1 Buah
3.	Baterai Kamera	3 Buah
4.	Lensa Fix Canon	1 Buah
5.	Lensa Wide Samyang	1 Buah
6.	Tripod	1 Buah
7.	Memory Card	3 Buah
8.	Headset	1 Buah
9.	Clipper	1 Buah
10.	Boom Mic	1 Buah
11.	Zoom H4 Pro	1 Buah
12.	RIG Stabilizer	1 Buah
13.	Lampu LED	2 Buah
14.	Lampu Kino	2 Buah
15.	Light Stand	4 Buah
16.	Slider	1 Buah
17.	Monopod	1 Buah

Tabel 4.2 *List Properti Shoting*

No.	Nama Properti	Jumlah
1.	Gitar Acoustic	1 Buah
2.	Laptop	1 Buah
3.	Nasi Bungkus	2 Buah
4.	Jam	2 Buah
5.	Botol Minuman	2 Buah
6.	Tas Gitar	1 Buah
7.	Sepeda Motor	2 Buah
8.	Mobil	1 Buah

3. Anggaran Biaya

Pembuatan film pendek fiksi bergenre drama ini membutuhkan anggaran biaya dari proses pra produksi hingga pasca produksi. Rincian anggaran biaya dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Anggaran Biaya

No.	Keperluan	Jumlah	Harga
Pra Produksi			
Wawancara			
1.	Print Proposal	1 Salinan	Rp. 15.000,-
2.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp. 30.000,-
3.	Konsumsi dan Snack	2 Buah	Rp. 50.000,-
Total			Rp. 95.000,-
Produksi			
Shooting			
1.	Print Skenario dan Shotlist	1 Salinan	Rp. 12.000,-

2.	Fotocopy Skenario dan Shotlist	5 Salinan	Rp. 25.000,-
3.	Konsumsi 7 hari	9 Orang	Rp. 1.050.000,-
4.	Snack 7 hari	9 Orang	Rp. 200.000,-
5.	Bensin (Pergi-Pulang) 7 Hari	2 Motor	Rp. 100.000,-
6.	Sewa Alat	3 Buah	Rp. 500.000,-
7.	Sewa Lokasi Rumah 7 hari	1 Unit	Rp. 500.000,-
8.	Sewa Cafe	1 Spot	Rp. 600.000,-
9.	Transportasi Online 3 hari	1 Unit	Rp. 150.000,-
10.	Fee Talent	2 Orang	Rp. 500.000,-
Total			Rp. 3.592.000,-
Pasca Produksi			
1.	Bensin (Pergi-Pulang)	1 Motor	Rp. 20.000,-
2.	Publikasi	13 Buah	Rp. 1.000.000,-
3.	Print Laporan	3 Salinan	Rp. 85.000,-
4.	Pameran	-	Rp. 1.500.000,-
Total			Rp. 3.305.000,-
Total Keseluruhan			Rp. 6.992.000,-

SURABAYA

4. Jadwal kerja

Pembuatan film pendek ini membutuhkan pembagian jadwal kerja agar semua proses dapat berjalan sesuai rencana. Rincian jadwal kerja dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Jadwal Kerja

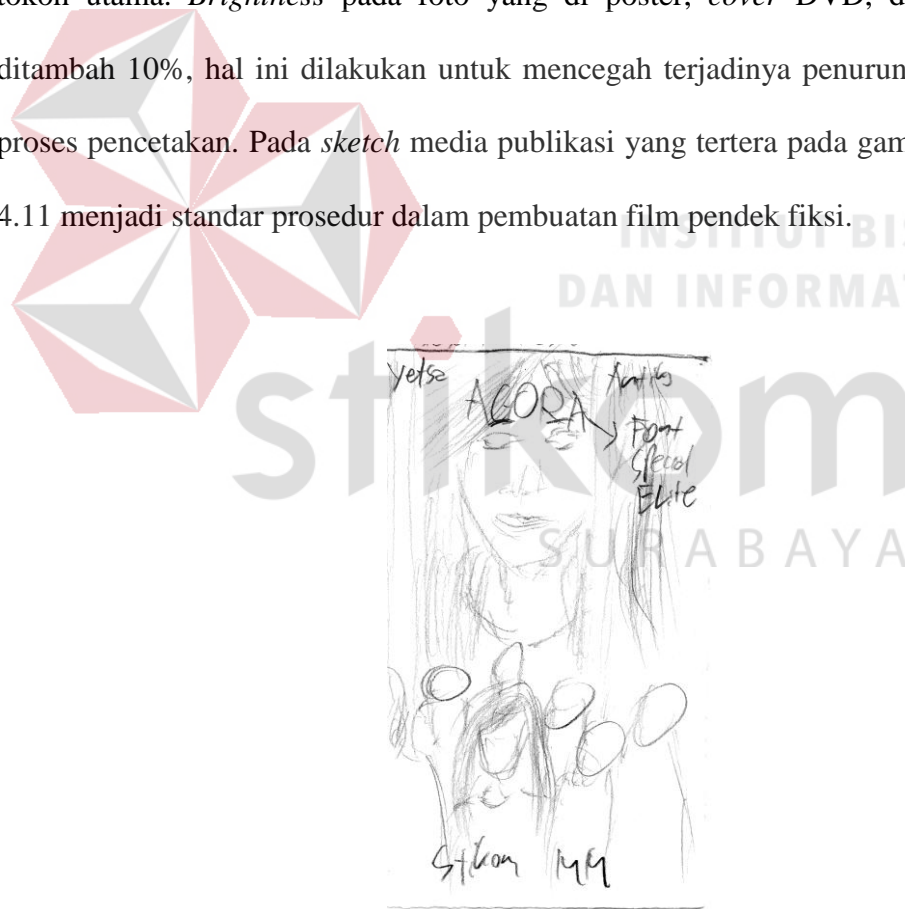
No.	Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli				Agustus					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Ide dan Konsep	■	■	■																			
2.	Penelitian			■	■																		
3.	Membuat Proposal			■	■																		
4.	Kolokium I																						
5.	Casting									■	■	■											
6.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

5. Desain Publikasi

Setelah melakukan seluruh proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, penulis merancang desain poster, *cover* DVD, dan label DVD untuk melakukan publikasi film ini. Poster, *cover* DVD, dan label DVD akan menggunakan jenis *font* yang bernama *Constantine*. Pemilihan jenis *font* termasuk jenis *font serif*. *Font serif* adalah jenis *font* yang memiliki kaki atau ekor pada ujung huruf. Jenis *font* ini cocok untuk

mewakili judul film Tugas Akhir. Poster ini memiliki perpaduan foto sebesar 70%, dengan teks sebesar 30%.

Ditambahkan dengan *font Constantine* berwarna putih yang berukuran besar berada dibagian tengah poster. Saturasi pada bagian tengah memiliki tingkat warna yang sesuai dengan pemilihan warna yang merujuk pada *keyword* yaitu kuning ke coklatan, kemudian ditambahkan efek *vignette* agar gradasi warna terlihat fokus pada tokoh utama. *Brightness* pada foto yang di poster, *cover DVD*, dan label DVD ditambah 10%, hal ini dilakukan untuk mencegah terjadinya penurunan warna pada proses pencetakan. Pada *sketch* media publikasi yang tertera pada gambar 4.9 hingga 4.11 menjadi standar prosedur dalam pembuatan film pendek fiksi.

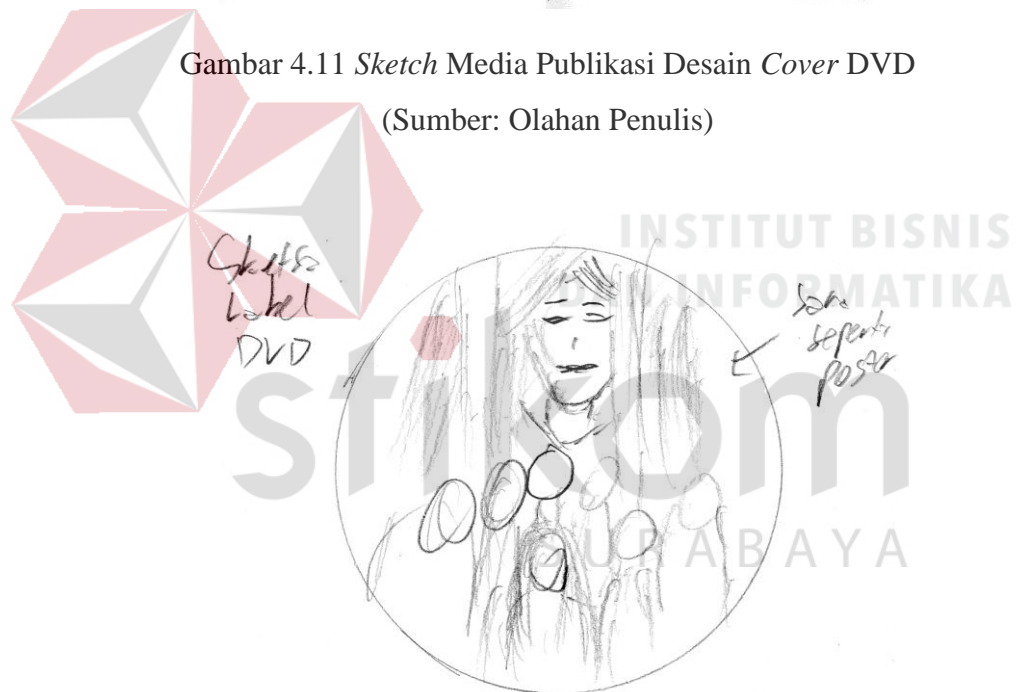


Gambar 4.10 *Sketch* Media Publikasi Desain Poster
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.11 *Sketch Media Publikasi Desain Cover DVD*

(Sumber: Olahan Penulis)

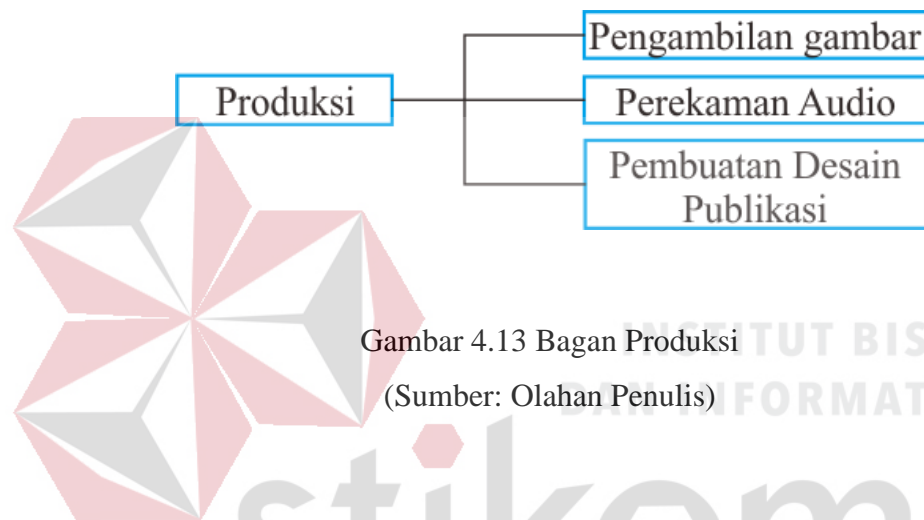


Gambar 4.12 *Sketch Media Publikasi Desain Label DVD*

(Sumber: Olahan Penulis)

4.2 Produksi

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



Gambar 4.13 Bagan Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

1. Produksi 1 (Sabtu, 14 Juli 2018)

Hari Sabtu, 8 Juli 2018 kami melakukan pengambilan gambar untuk *scene* pertama hingga *scene* ke empat dan pengambilan *establish* keramaian Kota Surabaya. Untuk *scene* pertama hingga empat pengambilan gambar dilakukan di kamar Lisa dan Siska dengan *setting* suasana malam hari. Pengambilan *establish* keramaian Kota Surabaya dilakukan di Jl. Taman Apasari Surabaya, tujuan kami mengambil *establish* digunakan untuk perpindahan antara video dan sebagai salah satu video untuk menunjukkan waktu dan suasana.

2. Produksi 2 (Minggu, 15 Juli 2018)

Hari Minggu, 15 Juli 2018 kami melakukan pengambilan gambar *footage* dan pengambilan *scene* lima hingga *scene* sepuluh. Pengambilan *footage* dilakukan di Kalang Anyar Sidoarjo, beberapa *footage* kami menggunakan teknik *timelapse*. Tujuan kami mengambil *footage* ini untuk menunjukkan perpindahan waktu antara beberapa *scene*. Untuk pengambilan gambar *scene* lima hingga sepuluh dilakukan di rumah Lisa yang bertempat di Jl. Jambu I No. F16 Pondok Tjandra Sidoarjo.

3. Produksi 3 (Selasa, 17 Juli 2018)

Hari Selasa, 17 Juli 2018 kami melakukan pengambilan gambar untuk *scene* sebelas hingga enambelas dilakukan di rumah Lisa. Untuk *setting* rumah kami menggunakan kamar tidur, dapur, ruang makan, ruang tamu, dan halaman rumah.

4. Produksi 4 (Kamis, 19 Juli 2018)

Hari Kamis, 19 Juli 2018 kami melakukan pengambilan *establish* dan pengambilan gambar untuk *scene* tujuhbelas hingga duapuluh. Pengambilan *establish* keramaian kota digunakan untuk menunjukkan pergantian waktu dan suasana yang dilakukan di Jl. Embong Malang Surabaya. Dalam *scene* tujuhbelas menggunakan *setting* rumah dan untuk *scene* duapuluh menggunakan *setting* di dalam mobil.

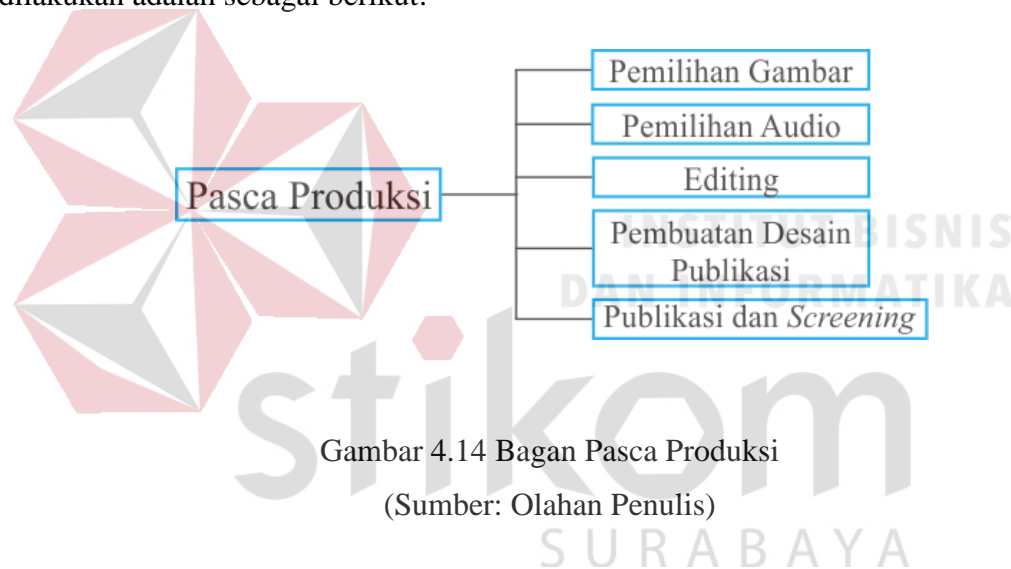
5. Produksi 5 (Sabtu, 21 Juli 2018)

Pada Hari Kamis, 21 Juli 2018 kami melakukan pengambilan gambar pada *scene* akhir yang dilakukan di Eco Wisata Mangrove, Wonorejo, Surabaya.

Pengambilan gambar dilakukan pada pagi hari yang sesuai dengan acuan dari skenario dan permintaan sutradara.

4.3 Pasca Produksi

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



Gambar 4.14 Bagan Pasca Produksi
(Sumber: Olahan Penulis)

1. *Editing*

Melakukan proses *editing* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat oleh sutradara dan *director of photography*, serta mengacu pada *treatment* yang telah dibuat selama proses pra produksi dengan acuan utama dari skenario. Penjelasan lebih rinci bisa dilihat pada bab V.

2. *Rendering*

Setelah melakukan proses *editing* maka proses selanjutnya adalah *rendering* video yang sudah diedit menurut pengarahannya sutradara dan *director of photography*. Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada bab V.

3. *Mastering*

Proses selanjutnya adalah proses *mastering*. Proses ini adalah bagian dimana video hasil *rendering* di *burning* ke dalam media DVD yang telah dikemas sesuai konsep.



BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

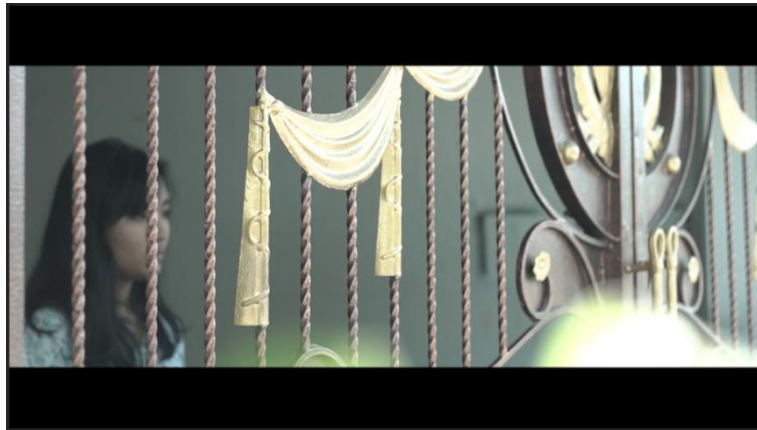
Pada bab V ini akan dijelaskan tentang bagaimana penerapan elemen-elemen perancangan karya terhadap pengembangna film pendek fiksi bergenre drama ini.

5.1 Produksi

Rancangan yang sudah disusun dan dibuat pada saat pra-produksi kemudian diterapkan pada tahap produksi. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi, antara lain *shoting* atau pengambilan gambar mulai dari tahap awal hingga akhir. Teknik produksi yang digunakan dan diterapkan dalam tahap produksi adalah sebagai berikut:

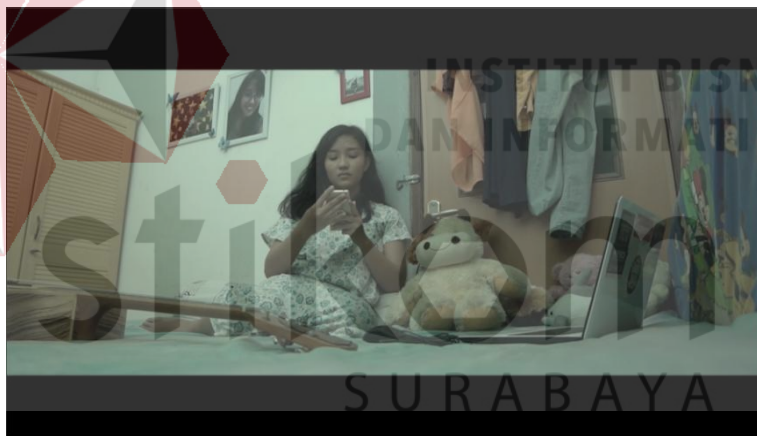
1. *Setting* Lokasi

Dalam film pendek fiksi bergenre drama ini *setting* lokasi bukan hanya lokasi *indoor* tetepi juga menggunakan *setting* lokasi *outdoor* yang bertujuan untuk menyesuaikan tema dan keadaan yang diinginkan sutradara. *Setting* lokasi dapat dilihat pada gambar 5.1 hingga gambar 5.11.



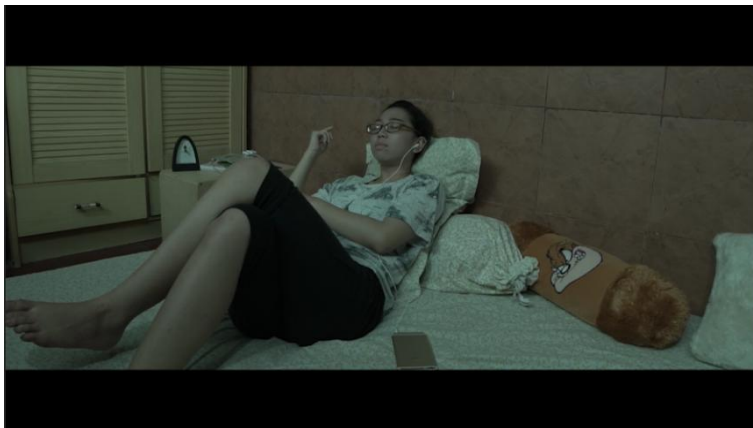
Gambar 5.1 *Setting* Lokasi 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.2 *Setting* Lokasi 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.3 *Setting* Lokasi 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.4 *Setting* Lokasi 4

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.5 *Setting* Lokasi 5

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.6 *Setting* Lokasi 6

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.7 *Setting* Lokasi 7

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.8 *Setting* Lokasi 8

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.9 *Setting* Lokasi 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.10 *Setting* Lokasi 10

(Sumber: Olahan Penulis)

2. *Setting* Perekaman

Dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama ini, pengambilan gambar dan perekaman suara dilakukan secara langsung. Peralatan yang digunakan dalam melakukan pengambilan gambar serta perekaman suara bermacam-macam sesuai dengan perancangan *treatment*, *shotlist*, dan *storyboard* yang telah dibuat.

3. Teknik *Editing*

Dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama ini, teknik *editing* dilakukan secara *offline* dan *online editing*. Dalam *editing offline* dilakukan pemotongan gambar dan *audio* dilakukan dengan metode *cut to cut*. Langkah selanjutnya penggabungan antara gambar dan *audio* agar tidak terjadi *jumping*. Dilanjutkan dengan *editing online* yang berupa pemberian *effect audio*, *mixing*, dan *color grading*. Peralatan dan teknis yang digunakan dalam melakukan *editing* bermacam-macam dan sesuai dengan perancangan *treatment* dan *storyboard* yang telah dibuat.

5.2 Real Produksi, Kejadian, dan Strategi Mengatasinya

Berikut adalah real produksi, kejadian saat proses produksi di Jl. Jambu I Blok F No. 16, Tempati *Café*, dan Eco Wisata Mangrove. Dapat dilihat pada gambar 5.11 hingga 5.16.



Gambar 5.11 Proses *Shoting* Rumah 1
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.12 Proses *Shoting* Rumah 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.13 Proses Pengambilan *Establish*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.14 Proses *Shoting* di Tempat Café 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.15 Proses *Shoting* di Tempat Café 2
(Sumber: Olahan Penulis)



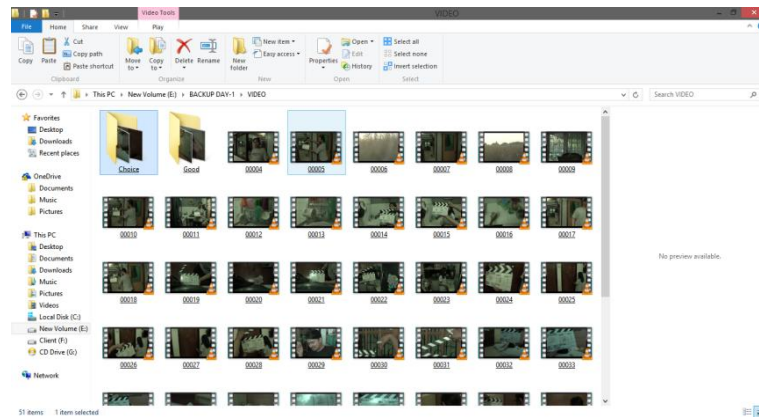
Gambar 5.16 Proses *Shoting* di Tempat Café 3
(Sumber: Olahan Penulis)

5.3 Pasca Produksi

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

1. *Editing*

Pada pasca produksi penulis melakukan proses *editing* dari awal yaitu memilah-milah video serta audio pada stok video dan audio yang sudah tersedia dalam proses produksi. Langkah selanjutnya menata video dan audio berdasarkan data dari hasil *camera report* dan acuan skenario, kemudian memberi musik, memberi efek hingga *finishing*. Dalam *editing* menggunakan teknik *cut to cut* agar penyampaian ekspresi dapat terlihat jelas pada film pendek fiksi bergenre drama ini. Pada tahap awal dilakukan penataan *audio* dan penataan stok video, stok video dan *audio* yang sudah ada ditata sedemikian rupa, dan dikemas dalam satu folder sesuai dengan hari pengambilan gambar saat proses produksi. Dapat dilihat pada gambar 5.17 dan gambar 5.18.



Gambar 5.17 Penataan Stok Video

(Sumber: Olahan Penulis)

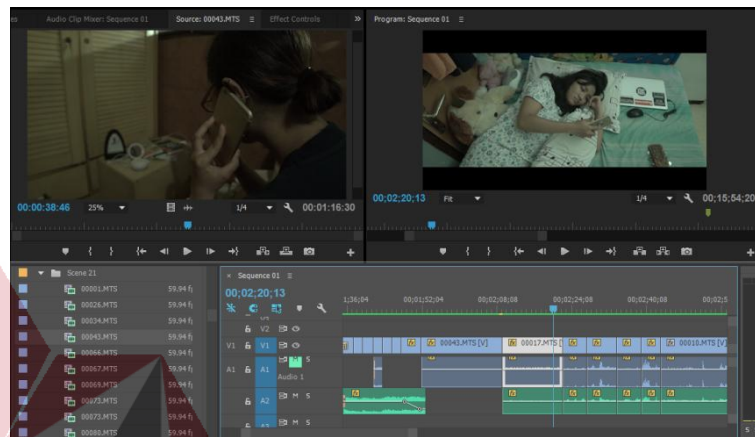


Gambar 5.18 Penataan Stok Audio

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah proses memilah-milah kemudian digabungkan untuk siap memasuki proses *editing offline* menggunakan *software editing video*, *software* yang digunakan untuk *editing video* adalah Adobe Premiere Pro CC 2015. Video ditata dengan konsep dan cerita yang sudah dibuat dengan acuan *treatment* dan skenario. Selain itu

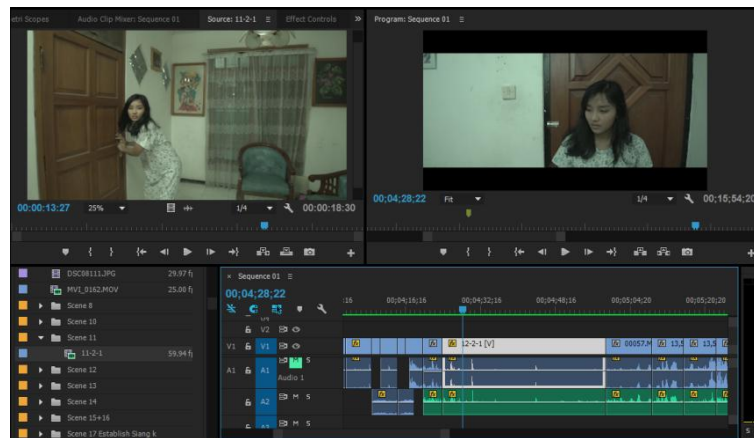
proses penggabungan video dilakukan bersama dengan sutradara. Penggabungan video bisa dilihat pada gambar 5.19 hingga gambar 5.22.



Gambar 5.19 Proses Penggabungan Video 1
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.20 Proses Penggabungan Video 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.21 Proses Penggabungan Video 3
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.22 Proses Penggabungan Video 4
(Sumber: Olahan Penulis)

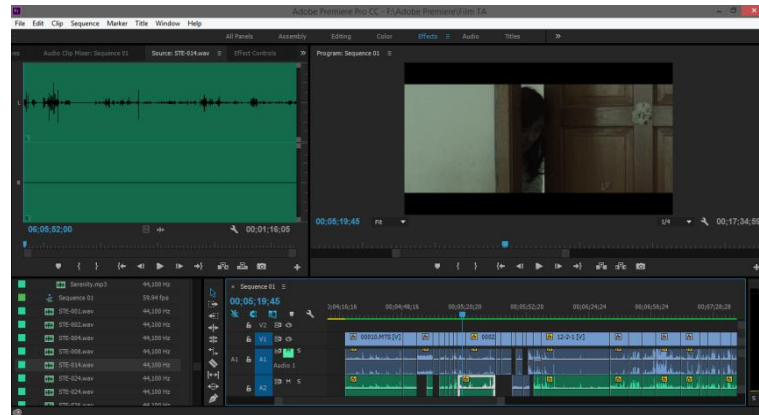
Setelah melakukan *editing offline*, yakni penggabungan antara stok video. Langkah selanjutnya adalah proses *mixing*. *Audio* ditata menyesuaikan mimik karakter dan stok video yang sudah tertata pada proses *editing offline*, kemudian diedit untuk dihilangkan *noise*-nya, supaya suara yang keluar akan menjadi bersih

tanpa ada gangguan *noise*. Selain penataan suara, penting juga untuk pemberian *background music* serta *sound effect* guna video bisa terlihat lebih bernyawa. Pada pemilihan *background music* penulis memilih instrumen piano dengan tipe jenis instrumen horror. Pemilihan *background music* dan *sound effect* penulis mengambil stok *audio* yang belisensikan gratis atau *free licence*. Dapat dilihat pada gambar 5.23 dan 5.24.



Gambar 5.23 Proses Penataan Suara

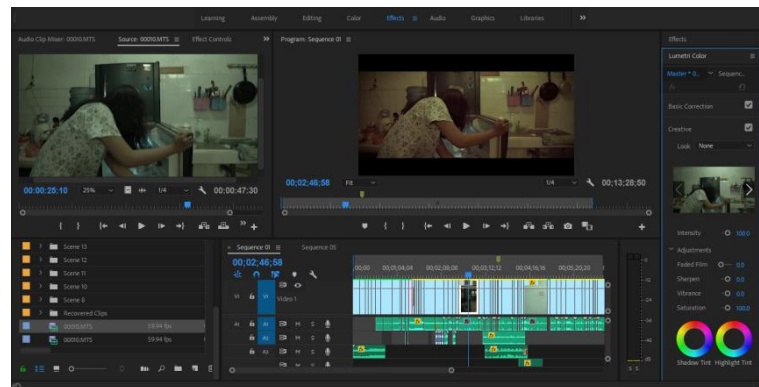
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.24 Proses Penataan Suara (*background music*)

(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah video dan *audio* sudah digabungkan, dilanjutkan dengan proses pemberian warna atau disebut dengan proses *color grading* dengan pemilihan warna yang merujuk ke *keyword* yaitu *afraid*, yaitu kuning kecoklatan. Untuk pemilihan warna pada *color grading* penulis menggunakan efek *Lumetri*. Selain itu penulis juga memberikan efek *vignette* yang dimaksudkan agar video memberikan kesan dramatis. Pemberian warna *color grading* dapat dilihat pada gambar 5.25 hingga gambar 5.27.



Gambar 5.25 Proses *Color Grading* 1

(Sumber: Olahan Penulis)



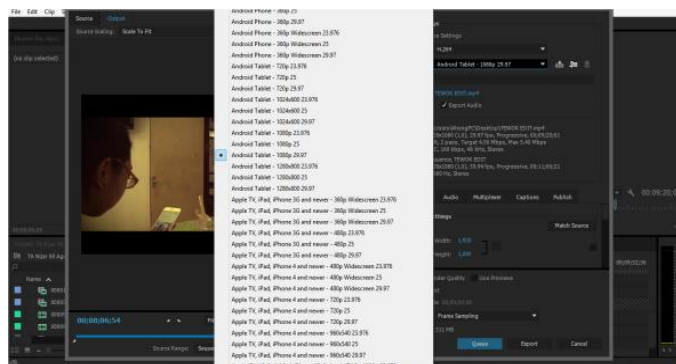
Gambar 5.26 Proses *Color Grading* 2

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 5.27 Proses *Color Grading* 3

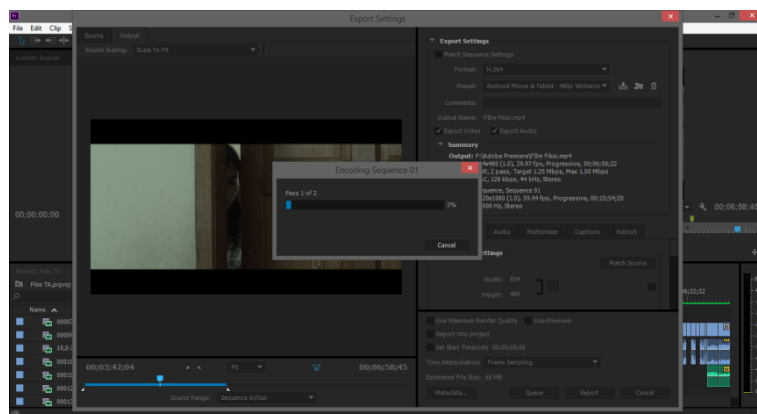
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah semua dirasa selesai dari menata video, musik, hingga pemberian *effect* visual dalam video tahap selanjutnya adalah proses *rendering*. Pada proses *rendering* dimulai dengan pemilihan preset resolusi gambar serta format video. Preset menggunakan Android Tablet 1080p 29.97 dikarenakan preset ini terbilang preset yang jernih dalam hal visual. Berikut adalah gambar dari penentuan format video dan proses *rendering* dapat dilihat pada gambar 5.28 hingga gambar 5.29.



Gambar 5.28 Penentuan Format Video

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.29 Proses *Rendering*

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Publikasi

Setelah video sudah melewati tahap *rendering*, selanjutnya adalah tahap publikasi. Untuk publikasi pada katya Tugas Akhir ini penulis membuat beberapa desain poster, *cover* DVD, label DVD, dan juga beberapa desain *merchandise*, berikut merupakan hasil desain publikasi. Untuk mengaplikasikan dari perancangan poster, *cover* DVD, dan label DVD film pendek fiksi ini yang telah dibuat oleh sutradara. Penulis sebagai *editor* memberikan hasil desain awal dari sketsa pra-produksi. *Editor* memberikan perancangan desain publikasi yang mendekati dari hasil sketsa sebagai desain akhir. Proses tersebut juga dilakukan untuk merancang desain *merchandise* dengan acuan dari hasil sketsa. Hasil akhir pada perancangan poster tersebut dapat dilihat pada gambar 5.30 hingga 5.36.

a. Poster



Gambar 5.30 Desain Poster
(Sumber: Olahan Penulis)

b. Cover DVD



Gambar 5.31 Cover DVD
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Label DVD



Gambar 5.32 Label DVD
(Sumber: Olahan Penulis)

d. Merchandise



Gambar 5.33 Merchandise Pin
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.34 *Merchandise Sticker*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.35 *Merchandise Botol Tumbler*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.36 Merchandise Kaos

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengerjaan film pendek untuk Tugas Akhir ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan film pendek tentang *agoraphobia* berjudul “AGORA” terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proser pengerjaan Tugas Akhir dilakukan secara satu tim guna setiap *jobdesk* dapat bekerja secara maksimal sesuai ide dan konsep sutradara.

Film yang dihasilkan yaitu film pendek fiksi bergenre drama tentang *agoraphobia* yang berjudul “AGORA” dengan teknik cerita mutli plot pada naskah film yang bertujuan untuk mendukung konsep, ide, dan memberikan kesan lebih dramatik sesuai dengan genre drama.

6.2 Saran

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

1. Perbaikan dalam segi visual.
2. Perbaikan dalam segi alur cerita.
3. Penambahan dalam segi konsep.
4. Penambahan dalam teknik pengambilan gambar.

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



DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- American Psychiatric Association. 2000. *DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder IV)*. United States: American Psychiatric Publishing.
- Baskin, Askurifai dan Edi Warsidi. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Kataris.
- Biran, Misbach Yusa. 2008. *Oh, Film*. Jakarta: Gramedia.
- Biran, Misbach Yusa. 2010. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: FFTV-IKJ.
- Capps, Lisa dan Elinnor Ochs. 2009. *Constructing Panic: The Discourse of Agoraphobia*. Cambridge: Harvard University Press.
- Durand, V. Mark dan David H. Barlow. 2011. *Intisari Psikologi Abnormal Edisi 1*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fachrudin, Andi. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Gatot, Prakosa. 2001. *Ketika Film Pendek Bersosialisasi*. Jakarta: Yayasan Layar Putih.
- Javandalasta, Panca. 2011. *Lima Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Java Putaka Group.
- Kresna, Langit Hariadi. 2004. *Mengarang? Ah Gampang*. Solo: Tiga Serangkai.
- Lubis, Nisrina. 2010. *Melawan Rasa Takut*. Yogyakarta: Garailmu.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Suban, Fred. 2013. *Yuk.. Nulis Skenario Sinetron*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Widjaja, Cristianto. 2008. *Kamera dan Video Editing: Cara Membuat Video Mulai Pembuatan Cerita, Penggunaan Kamera, Dan Edit Dengan Adobe Premiere Pro*. Tangerang: Widjaja.

2. Internet

Adi Putra, 2012. www.phoci.bukupr.com. *Editor Film*. Diakses pada 13 September 2017.

Aria Gardhadipura. 2017. www.viddsee.com. *Jurig*. Diakses pada 25 Maret 2018.

Armin, 2009. www.martajasa.net. *Definisi Grunge*. Diakses pada 25 Juli 2018.

Askurifai Baskin, 2003. www.stikom.edu. *Macam-macam Genre*. Diakses pada 6 Mei 2017.

Bare, 2013. www.stikom.edu. *Pelaku (Aktor)*. Diakses pada 6 Mei 2017.

Bogdan dan Taylor. www.docplayer.info. *Metode Kualitatif*. Diakses pada 25 Maret 2018.

Dafont, 2018. www.dafont.com. *Font Constantine*. Diakses pada 25 Juli 2018.

Edmonds, 2013. www.stikom.edu. *Informasi Dalam Film*. Diakses pada 6 Mei 2017.

Jeiji Joned. 2017. www.viddsee.com. *The Eyeless Beggar*. Diakses 25 Maret 2018

Kristanto, 2005. www.perfilman.perpusnas.go.id. *Peran Media Visual*. Diakses pada 6 Mei 2017.

Mabruri, 2013. www.stikom.edu. *Karakter Penonton Berdasarkan Status Ekonomi*. Diakses pada 6 Mei 2017.

Medline Plus, 2016. medlineplus.gov. *Anxiety Disorder – Agoraphobia*. Diakses pada 13 Maret 2017.

Nurul Rahayu, 2013. www.academia.edu. *Makalah Teknologi Editing Film*. Diakses pada 13 September 2017.

J.M Peters. 2014. www.ksmovie.net. *Editing Film*. Diakses pada 13 September 2017.

Ross, 2013. www.stikom.edu. *Pencahayaan Dalam Perfilman*. Diakses pada 6 Mei 2017.

Scribd, 2016. www.scribd.com. *Alur Cerita Maupun Plot Di dalam Menulis Skenario*. Diakses pada 6 Oktober 2017.

Sidharta, 2011. www.thesis.binus.ac.id. *Peranan Skenario Film*. Diakses pada 13 September 2017.

Sugeng, 2013. www.galeripustaka.com. *Apa Itu Agoraphobia*. Diakses pada 3 Mei 2017.

Willd Health, 2016. www.wildhealth.com. *Agoraphobia – Penyebab, Gejala, dan Pengobatan*. Diakses pada 13 September 2017.

