



PENYUTRADARAAN DAN PENULISAN NASKAH

DALAM PRODUKSI FILM BERGENRE DRAMA

TENTANG MAKNA DAN FILOSOFI AKSARA JAWA

BERJUDUL “ꦏꦸꦏꦸꦁ”

TUGAS AKHIR

Program Studi

DIV Komputer Multimedia

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

ABADILLA RACHMAT SHASDIA

14510160007

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

PENYUTRADARAAN DAN PENULISAN NASKAH DALAM PRODUKSI

FILM BERGENRE DRAMA TENTANG MAKNA DAN FILOSOFI

AKSARA JAWA BERJUDUL “ꦏꦸꦏꦸꦫꦶ”

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Disusun oleh:

Nama : ABADILLA RACHMAT SHASDIA

NIM : 14.51016.0007

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

Tugas Akhir

PENYUTRADARAAN DAN PENULISAN NASKAH DALAM PRODUKSI

FILM BERGENRE DRAMA TENTANG MAKNA DAN FILOSOFI

AKSARA JAWA BERJUDUL “ꦏꦸꦩꦶꦒꦶꦏꦺꦤ꧀”

Dipersiapkan dan disusun oleh

Abadilla Rachmat Shadia

NIM: 14.51016.0007

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh dewan pembahas

Pada: 31 Januari 2019

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

1. **Karsam, MA., Ph.D**
NIDN 0705076802
2. **Yunanto Tri Laksono, M.Pd**
NIDN 0704068505

Pembahas

1. **Darwin Yuwono Rivanto, S.T., M.Med.Kom., ACA**
NIDN 0716127501

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

Dr. Jusak

NIDN 0708017101

28/19
/2

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 : Abadilla Rachmat Shasdia
NIM : 14.51016.0008
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : Penyutradaraan dan Penulisan Naskah Dalam Produksi Film Bergenre Drama Tentang Makna dan Filosofi Aksara Jawa Berjudul “**UMMA**”.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 22 Februari 2019



Abadilla Rachmat Shasdia
NIM: 14.51016.0007

LEMBAR MOTTO



Menjadi sibuk tidak selalu berarti benar-benar bekerja. Tujuan dari semua pekerjaan adalah memproduksi atau mencapai sesuatu dan pada akhirnya hal tersebut harus dipikirkan mengenai sistem, perencanaan, kecerdasan dan tujuan yang jujur yang sebanding dengan keringat

PERSEMBAHAN



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Kupersembahkan untuk Allah SWT dan Orang Tuaku Tercinta

stikom
SURABAYA

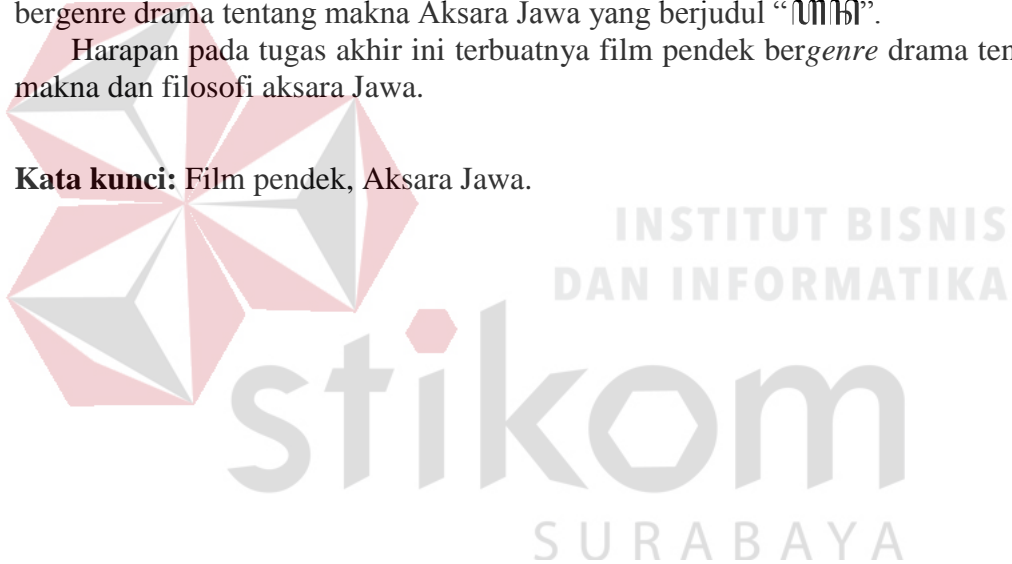
ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film pendek drama tentang makna dan filosofi Aksara Jawa karena Aksara Jawa bukan hanya sekedar sebuah tulisan, tetapi Aksara Jawa memiliki makna atau arti secara luas. Maka tugas akhir ini dibuat untuk memperlihatkan pada khalayak umum bahwa film ini menceritakan tentang gambaran arti dan makna Aksara Jawa dalam bentuk Film.

Pada Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur dan studi eksisting. Pengaplikasian alur dalam film ini menggunakan alur maju agar dapat dipahami penonton. Hasil dari Tugas Akhir ini adalah film pendek bergenre drama tentang makna Aksara Jawa yang berjudul “ꦠꦶꦏꦺꦴꦩ”.

Harapan pada tugas akhir ini terbuatnya film pendek bergenre drama tentang makna dan filosofi aksara Jawa.

Kata kunci: Film pendek, Aksara Jawa.



KATA PENGANTAR

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

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

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

1. Kedua Orang tua serta seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut 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 Wakil Dekan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dan Dosen Pembimbing I.

5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Kaprodi DIV Perfilman dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
6. Yunanto Tri Laksono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II.
7. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.KOM., ACA selaku Dosen Pembahas.
8. Seluruh *talent*, yakni Mbak Alvi, Tania, Iin.
9. Seluruh *crew* yang membantu.
10. Teman-teman di Progam Studi DIV Perfilman dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
11. Semua pihak yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mendoakan sehingga dapat memudahkan dalam proses pembuatan tugas akhir.

Tidak ada kesempurnaan di dunia ini, demikian kiranya gambaran dari laporan Tugas Akhir ini, tentu masih terdapat kekurangan, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun terhadap 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, 22 Februari 2019

Abadilla Rachmat Shasdia

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	5
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	5
1.4 Tujuan Penciptaan.....	6
1.5 Manfaat Penciptaan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Film.....	8
2.2 Sutradara	9
2.3 Penulis Naskah.....	11
2.4 Genre Film	12
2.4.1 Genre Induk Primer	13
2.4.2 Genre Induk Sekunder	16
2.5 Memulai Membuat Film	19
2.5.1 PraProduksi.....	19
2.5.2 Produksi	20
2.5.3 PascaProduksi	20
2.6 Aksara Jawa	20
2.7 Makna dan Filosofi Aksara Jawa.....	26
BAB III METODE PENCIPTAAN	28
3.1 Metode Penelitian	28
3.2 Obyek Penelitian.....	29

3.3 Lokasi Penelitian.....	29
3.4 Sumber Data	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5.1 Film Pendek.....	31
3.5.2 Genre Drama	32
3.5.3 Sutradara.....	33
3.5.4 Makna dan Filosofi Aksara Jawa	34
3.5.5 Hannah	35
3.6 Analisa Data.....	36
3.7 Kesimpulan Analisa Data	37
BAB IV PERANCANGAN KARYA	38
4.1 Pra Produksi.....	39
4.2 Produksi	68
4.3 Pasca Produksi	73
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	75
5.1 Produksi	75
5.2 Pasca Produksi	79
BAB VI PENUTUP	85
6.1 Kesimpulan	85
6.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
BIODATA PENULIS.....	89
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Aksara Jawa Nglegena	21
Gambar 2.2 Aksara Jawa Murda.....	21
Gambar 2.3 Vokal (swara).....	22
Gambar 2.4 Aksara Rekaan	22
Gambar 2.5 Aksara Pengubah Bunyi (<i>Sandhangan</i>)	22
Gambar 2.6 Aksara Penanda Gugus Konsonan	23
Gambar 2.7 Aksara Penutup Konsonan (<i>Pasangan</i>).....	23
Gambar 2.8 <i>Pangkon</i>	24
Gambar 2.9 Tanda Baca.....	24
Gambar 2.10 Aksara <i>Wilangan</i> (Angka).....	25
Gambar 3.1 Logo Unesa	29
Gambar 3.2 Lokasi Universitas Surabaya.....	29
Gambar 4.1 Bagan PraProduksi	38
Gambar 4.2 <i>Casting Talent Alvi</i>	55
Gambar 4.3 <i>Casting Talent Iin</i>	57
Gambar 4.4 <i>Casting Talent Tania</i>	58
Gambar 4.5 Sketsa Poster	64
Gambar 4.6 Sketsa <i>Cover DVD</i>	65
Gambar 4.7 Sketsa Label DVD.....	66
Gambar 4.8 Sketsa Mug.....	66
Gambar 4.9 Sketsa Gantungan Kunci	67
Gambar 4.10 Bagan Produksi	68
Gambar 4.11 Produksi 1	68
Gambar 4.12 Produksi 2	69
Gambar 4.13 Produksi 2	69
Gambar 4.14 Produksi 2	70
Gambar 4.15 Produksi 3	70
Gambar 4.16 Produksi 3	71
Gambar 4.17 Produksi 4	71

Gambar 4.18 Produksi 4	72
Gambar 4.19 Bagan PascaProduksi	73
Gambar 4.20 <i>Font Gill Sans</i>	74
Gambar 5.1 Proses Produksi 1	76
Gambar 5.2 Proses Produksi 2	76
Gambar 5.3 Proses Produksi 3	77
Gambar 5.4 Proses Produksi 4	77
Gambar 5.5 Proses Produksi 5	78
Gambar 5.6 Proses Produksi 6	78
Gambar 5.7 Poster.....	79
Gambar 5.8 Cover DVD	80
Gambar 5.9 Label DVD.....	81
Gambar 5.10 Mug.....	82
Gambar 5.11 Pin.....	82
Gambar 5.12 <i>Screenshot</i> Film 1.....	83
Gambar 5.13 <i>Screenshot</i> Film 2.....	83
Gambar 5.14 <i>Screenshot</i> Film 3.....	83
Gambar 5.15 <i>Screenshot</i> Film 4.....	83
Gambar 5.16 <i>Screenshot</i> Film 5.....	83
Gambar 5.17 <i>Screenshot</i> Film 6.....	84
Gambar 5.18 <i>Screenshot</i> Film 7.....	84
Gambar 5.19 <i>Screenshot</i> Film 8.....	84
Gambar 5.20 <i>Screenshot</i> Film 9.....	84
Gambar 5.21 <i>Screenshot</i> Film 10.....	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 2.1 Skema Genre.....	12
Table 3.6 Analisa Data.....	36
Table 4.1 <i>List</i> Alat.....	59
Table 4.2 Anggaran Biaya	60
Table 4.3 Anggaran Biaya Pasca Produksi	62
Table 4.4 Jadwal Kerja	62



LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	90
Lampiran 2	91
Storyboard.....	92
Shotlist	103



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

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

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah membuat film fiksi tentang makna dan filosofi aksara Jawa. Hal ini dilatarbelakangi oleh aksara Jawa bukan hanya sekedar tulisan, bagi masyarakat Jawa khususnya Jawa Timur yang paham dengan aksara Jawa, aksara Jawa memiliki arti (makna) dan filosofi yang luas, meliputi kehidupan bahkan meliputi ketuhanan Aksara Jawa *Hanacaraka Datasawala padhajayanya magabathanga* bukan hanya sekedar untuk media menulis oleh orang Jawa. Aksara Jawa juga digunakan dalam media memahami konsep ketuhanan. Aksara Jawa memiliki tiga unsur, yaitu Tuhan, manusia, dan kewajiban manusia sebagai ciptaan-Nya. *Ha-na-ca-ra-ka* dapat juga diartikan utusan, yaitu utusan untuk hidup, berupa nafas yang berkewajiban mempersatukan jiwa dan jasad manusia. Aksara Jawa ada karena memiliki kisah seorang tokoh Aji Saka dan dua pengikut setianya Dora dan Sembada.

Abjad Jawa *Hanacaraka* sangat berbeda dengan abjad ABC. Abjad *Hanacaraka* menyimpan makna simbolik dan menceritakan sebuah kisah. Kisah tersebut sebagaimana di jelaskan di atas yakni kisah Aji Saka yang menyusun abjad *Hanacarka*. Abjad *Hanacaraka* digunakan untuk menggambarkan kedua abdinya yang salah paham dalam menafsirkan amanah Aji Saka. Kesalah pahaman menafsirkan amanah Aji Saka, menyebabkan kedua abdinya Dora dan Sembada bertarung sampai mati semuanya atau mati *sampyuh*. Peristiwa matinya ke dua abdi Aji Saka membuat Aji Saka sedih dan menginsafi kesalahannya. Sebagai tanda untuk mengenang kedua abdinya yang telah mati bertarung kemudian diabadikan ke dalam bentuk aksara Jawa. Aksara Jawa tersebut adalah *Hanacaraka* artinya ada utusan, *Datasawala* artinya saling bertengkar, *Padhajayanya* artinya sama saktinya dan *Magabathanga* artinya sama-sama meninggal semua (Abdullah Ciptoprawiro, 1986).

Dalam bukunya *Filsafat Jawa*, Adullah Ciptoprawiro makna yang terkandung dalam aksara Jawa tersebut adalah mengkisahkan ada dua abdi yang menerima utusan, kedua abdi tersebut berselisih paham dan bertengkar. Kedua abdi tersebut sama-sama saktinya dan sama-sama meninggal. Jadi perkelahian diantara abdi Aji Saka tidak ada yang menang, tidak ada yang kalah dan semuanya sama-sama mati. Hal ini juga ditafsiri sebagai pergulatan dalam hati manusia yakni pergulatan yang baik dan yang jahat. Pergulatan itu selalu ada, selalu melingkupi manusia. Dari pergulatan itu tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah. Manusia sebagai pancer yang bisa memberi keputusan apakah yang baik atau yang jahat yang dipilihnya. Hasil memilih manusia mempunyai

konsekuensi masing-masing, apabila memilih yang baik hasilnya adalah kebaikan, jika memilih yang jahat juga akan ada balasannya. Dalam konsep Jawa adalah ngunduh *wohing pakarti*.

Perlu adanya media untuk membangkitkan minat dan pengetahuan generasi muda khususnya masyarakat Jawa tentang makna dan filosofi aksara Jawa, agar mereka tidak kehilangan jati diri mereka sebagai orang Jawa. Cara untuk memberikan informasi kepada publik yang luas tentang Aksara Jawa yang paling efektif adalah melalui media salah satunya film. Menurut Rivers dan Peterson (2008: 252), film memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan yang efektif, sebab film dianggap sebagai sarana sempurna untuk mempresentasikan realitas kehidupan yang bebas dari konflik ideologis serta berperan dalam pelestarian bangsa. Oleh sebab itu film dipilih sebagai media penyampaian pesan yang dapat ditunjukkan kepada khalayak luas guna memberi informasi dan dapat mempengaruhi cara pandang dan pola pikir individu. Menurut Anton Mabruuri (2013: 3), film merupakan media komunikasi yang berpengaruh pada cara pandang dan membentuk pola pikir individu yang kemudian akan membentuk karakter suatu bangsa. Oleh karenanya, perlu memberikan informasi kepada publik dalam bentuk media berupa film.

Pemberi informasi yang paling mudah melekat di ingatan orang adalah melalui film bergenre drama, karena drama adalah genre yang memiliki kelebihan gambaran nyata sebuah kehidupan. Sehingga pada akhirnya penonton dapat ikut merasakan alur dalam film dikarenakan kesamaan pengalaman ataupun peristiwa yang ada disekitarnya (Javandalasta, 2008). Hal ini sesuai dengan yang diucapkan

oleh Askurifai Baskin (2003) dimana genre drama lebih menonjolkan sisi *human interest* dan suasana yang memotret kehidupan nyata, serta mengajak penonton ikut larut dalam kejadian yang dialami tokoh.

Jadi, Tugas Akhir ini dibuat dikarenakan minimnya pengetahuan tentang makna dan filosofi Aksara Jawa di Indonesia khususnya di Pulau Jawa serta resiko yang dapat terjadi terhadap jati diri sebagai orang Jawa. Maka sesuai dengan masalah di atas dipilihlah film bergenre drama karena genre drama atau sebuah realita kehidupan adalah sebuah film yang menonjolkan sisi kehidupan nyata, serta mengajak penonton ikut larut dalam kejadian yang dialami tokoh dalam pembuatan film. Petunjuk-petunjuk yang ada di dalam teka-teki sebagaimana akan ditulis dalam aksara Jawa yang berisikan pesan-pesan sesuai dengan makna dan fungsi aksara Jawa. Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberi motivasi dan pemahaman kepada masyarakat tentang makna dan filosofi aksara Jawa. Serta dapat mempelajari dan menggunakan huruf Aksara Jawa. Film pendek drama tentang Aksara Jawa dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya Jawa tentang makna dan filosofi aksara Jawa.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang penciptaan di atas maka fokus penciptaan adalah bagaimana teknik penyutradaraan dalam membuat film pendek bergenre drama tentang makna dan filosofi aksara Jawa dan bagaimana pembuatan bentuk naskah dalam film pendek drama tentang makna dan filosofi Aksara Jawa yang mampu memotivasi masyarakat khususnya di kalangan generasi tua dan anak-anak untuk mempelajari dan menggunakan dan memaknai huruf-huruf dalam Aksara Jawa.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

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

1. Membuat cerita film pendek ber-*genre* drama tentang makna dan filosofi aksara Jawa.
2. Membuat naskah film drama tentang makna dan filosofi Aksara Jawa.
3. Aksara Jawa yang dibahas merupakan aksara Jawa *carakan*.
4. Menentukan set lokasi, *wardobe*, *makeup*/tata rias yang digunakan untuk keperluan pembuatan film pendek.
5. Melakukan *reading* dan *casting* untuk *talent*.
6. Membuat *treatment* yang akan digunakan untuk keperluan pembuatan film pendek.
7. Membuat *story board* yang akan digunakan untuk keperluan pembuatan film pendek.

8. Mendampingi *Director of Photography* dalam proses *shooting* film.
9. Durasi film pendek tidak lebih dari 15 menit.
10. Aksara yang digunakan dalam film pendek ini adalah aksara Jawa *carakan*.

1.4 Tujuan Penciptaan

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini yaitu:

1. Menghasilkan film pendek tentang makna dan filosofi aksara Jawa.
2. Menjadi Sutradara yang sesuai dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang makna dan filosofi aksara Jawa.
3. Menjadi penulis naskah dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang makna dan filosofi aksara Jawa.
4. Menghasilkan film pendek untuk usia 10-35 tahun.

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat penciptaan yang diharapkan dalam tugas akhir ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

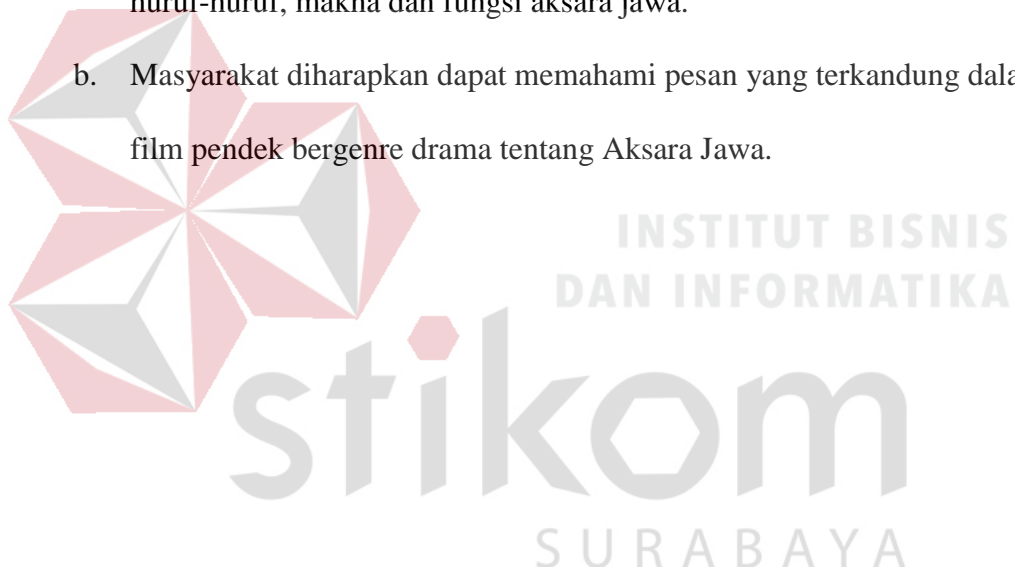
1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Memahami peran sebagai Sutradara dan Penulis Naskah.
 - b. Memahami tentang cara membuat naskah, *treatment*, *story board* untuk keperluan membuat film pendek.

2. Manfaat bagi Lembaga

- a. Sebagai bahan kajian materi untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film.
- b. Sebagai rujukan pembuatan film pendek fiksi bergenre drama dengan tema Aksara Jawa.

3. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Hasil film diharapkan mampu dipahami masyarakat untuk mengetahui huruf-huruf, makna dan fungsi aksara jawa.
- b. Masyarakat diharapkan dapat memahami pesan yang terkandung dalam film pendek bergenre drama tentang Aksara Jawa.



BAB II

LANDASAN TEORI

Guna mendukung produksi film pendek fiksi bergenre drama dengan tema Aksara Jawa ini, maka perlu dikemukakan teori-teori dan Tinjauan Pustaka yang dapat diuraikan sebagai berikut.

2.1 Film

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, film memiliki realitas yang kuat, salah satunya menceritakan tentang realitas masyarakat. Film merupakan gambar yang bergerak (*Moving Picture*). Menurut Effendi (2009), film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik.

Sebagai industri (*an industry*), film adalah sesuatu yang merupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan ia mesti dipandang dalam hubungannya dengan produk-produk lainnya. Sebagai komunikasi (*communication*), film merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (*send and receive messages*). Berdasarkan proses produksinya menurut Heru Effendy dalam bukunya *Mari Membuat Film* (Konfiden, 2002) membagi film menjadi 4 jenis:

1. Film dokumenter

Dokumenter adalah suatu karya film atau video berdasarkan realita serta fakta peristiwa. Dokumenter juga termasuk jenis film nonfiksi yang menceritakan realita/kenyataan suatu peristiwa tertentu.

2. Film cerita pendek (*short films*)

Film pendek adalah film yang berdurasi pendek dengan cerita yang singkat, biasanya di bawah 60 menit.

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

Film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit.

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

2.2 Sutradara

Sutradara juga disebut pencipta karena menciptakan sebuah ide yang masih dibuat dalam bentuk tulisan menjadi bentuk gambar atau visual. Ia harus punya kemampuan memimpin karena ia akan mengarahkan banyak orang yang ahli dibidangnya, seperti juru kamera, juru lampu, dan juru suara sehingga mereka bekerja berdasarkan apa yang diinginkan sutradara (Sarumpaet dalam Dennis, 2008: 3).

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

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

1. Membedah skenario.
2. Memahami skenario.
3. Menghafal skenario.
4. Menyerap skenario.

Mengarahkan *acting* adalah bagian yang tak terpisahkan dalam pembuatan film, terutama bagi si sutradara. Instruksi membedakan dan menjadi kekhasan tersendiri bagi masing-masing sutradara. Secara umum, Sutradara harus menguasai dan memahami segala hal tentang film yang sedang digarapnya dengan benar, termasuk hal kecil yang sangat vital, yaitu properti dan *make-up*. Tata rias atau *make-up* sangat berpengaruh terhadap tampilan artis/ *talent* pada saat pengambilan gambar. Properti turut mendukung atau memberi penegasan pada *acting talent* saat membawakan adegan.

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

Ketika sebuah lokasi sudah ditentukan sebagai lokasi pengambilan gambar, maka langkah selanjutnya adalah melengkapi segala macam perizinan, termasuk surat menyurat. Pastikan lokasi tersebut bisa disewa dalam jangka waktu tertentu

untuk melakukan shooting. Tidak kalah pentingnya adalah siapkan lokasi cadangan, sebagai antisipasi kejadian yang tak diinginkan.

Memilih pemeran tokoh dalam film biasa disebut casting. Talent casting tidak sekedar dilakukan untuk memilih orang yang cantik ataupun tampan saja meskipun itu menjadi salah satu daya tarik agar orang mau menonton sebuah film. Prosedur pelaksanaannya dilakukan oleh produser dengan mengeluarkan publikasi, kemudian pendaftaran. Selanjutnya, calon talent diberikan potongan naskah skenario untuk dipelajari. Pada saat *casting*, melalui director casting dibantu sutradara, penulis skenario dan produserlah yang setidaknya melakukan seleksi (Mabruri, 2013: 69-72).

2.3 Penulis Naskah

Penulis naskah adalah suatu proses yang dilakukan oleh seorang *script writer* secara bertahap, bermuladari membuat ide, kemudian dikembangkan menjadi sebuah naskah akhir untuk divisualisasikan oleh sutradara (Elizabeth Lutters, 2010).

Menurut Javandalasta (2011: 9) dengan judul buku *5 Hari Mahir Bikin Film* Penulisan naskah dilakukan oleh *script writer*. Didalam skenario dicantumkan *scene-scene* dan dialog serta *audio* dan *angle-angle*. Pada penulisan skenario *script writer* selalu didampingi oleh sutradara.

2.4 Genre Film

Istilah *genre* berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau polasama (khas) seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta karakter (Himawan Pratista, 2008).

Dalam bukunya Memahami Film Edisi Pertama, Himawan Pratista, 2008.

Genre memiliki fungsi utama yaitu untuk memudahkan klasifikasi sebuah film.

Genre di bagi menjadi 2 kelompok, *genre induk primer* dan *genre induk sekunder*.

Tabel 2.1 Skema *genre*

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

(Sumber: Memahami Film)

2.4.1 Genre Induk Primer

Genre induk primer merupakan genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an. Adapun termasuk genre induk primer:

1. Aksi

Film-film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya, nonstop dengan temporerita yang cepat. Film-film aksi umumnya berisi adegan aksi kejar-mengejar, perkelahian, tembak-menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi-aksi fisik lainnya.

2. Drama

Film drama merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya sangat luas. Film-film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, suasana yang memotret kehidupan nyata.

3. Epik Sejarah

Genre ini umumnya mengambil tema periode masa silam (sejarah) dengan latar belakang sebuah kerajaan, peristiwa atau tokoh besar yang menjadi mitos, legenda atau kisah biblikal.

4. Fantasi

Film fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa serta karakter yang tidak nyata. Film fantasi berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi.

5. Fiksi Ilmiah

Film fiksi ilmiah berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajah waktu, invasi, atau kehancuran bumi. Fiksi ilmiah seringkali berhubungan dengan teknologi serta kekuatan yang jauh di luar jangkauan teknologi masa kini.

6. Horror

Film horror memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya. Plot film horor umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia.

7. Komedi

Komedi adalah jenis film yang tujuannya memancing tawa penontonnya. Film komedi berupa drama ringan yang lebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya.

8. Kriminal dan *Gangster*

Film kriminal dan *gangster* berhubungan dengan aksi-aksi kriminal seperti, perampokan bank, pencurian, pemerasan, perjudian, pembunuhan, persaingan antar kelompok, serta aksi kelompok bawah tanah yang bekerja di

luar sistem hukum. Seringkali menceritakan tokoh kriminal besar yang diinspirasi dari kisah nyata.

9. Musikal

Genre musikal adalah film yang mengkombinasi unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi). Lagu-lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita.

10. Petualangan

Film petualangan berkisah tentang perjalanan, eksplorasi, atau ekspedisi ke suatu wilayah asing yang belum pernah tersentuh. Film-film petualangan selalu menyajikan panorama alam eksotis seperti hutan rimba, pegunungan, gurun pasir, lautan, serta pulau terpencil. Plot filmnya umumnya seputar pencarian sesuatu yang bernilai seperti, harta karun, artefak kota yang hilang, dan sebagainya.

11. Perang

Genre perang mengangkat tema kengerian serta teror yang ditimbulkan oleh aksi perang. Film-film perang umumnya menampilkan adegan pertempuran baik di darat, di laut maupun di udara.

12. *Western*

Western adalah sebuah genre orisinal milik Amerika. Tidak seperti genre-genre sebetulnya *western* memiliki beberapa ciri karakter tema serta fisik yang sangat spesifik. *Setting* seringkali menampilkan kota kecil, bar, padang gersang, sungai, perkampungan suku Indian.

2.4.2 Genre Induk Sekunder

Genre induk sekunder adalah genre-genre besar dan populeryang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk primer. Adapun termasuk genre induk sekunder:

1. Bencana

Film-film bencana (*disaster*) berhubungan dengan tragedi atau musibah baik skala besar maupun kecil yang mengancam jiwa banyak manusia.

2. Biografi

Biografi secara umum merupakan pengembangan dari genre drama dan epik sejarah. Film biografi menceritakan penggalan kisah nyata atau kisah hidup seorang tokoh yang berpengaruh di masa lalu maupun masa kini.

3. Detektif

Genre detektif merupakan pengembangan dari genre kriminal dan *gangster* dan lebih populer daripada era klasik daripada kini. Inti cerita umumnya berpusat pada sebuah kasus kriminal pelik yang belum terselesaikan. Sang tokoh merupakan seorang detektif atau polisi yang kembali menelusuri jejak kasus dengan merangkai bukti, saksi, megintrogasi dan sebagainya.

4. *Film Noir*

Film noir yang bermakna “gelap” atau “suram” merupakan turunan dari genre kriminal dan *gangster* yang mulai populer pada awal dekade 1940-an hingga akhir 1950-an. *Film noir* merupakan genre dengan pendekatan tema serta sinematik yang paling unik daripada genre-genre lainnya. Bertemakan tindak kriminal, pemerasan, dan pencurian.

5. Melodrama

Melodrama merupakan pengembangan dari genre drama yang juga sering diistilahkan opera sabun atau film “cengeng” (menguras air mata). Melodrama menggunakan cerita yang mampu menunggang emosi penontonnya secara mendalam dengan dukungan unsur “melodi” (ilustrasi musik).

6. Olahraga

Film olahraga mengambil kisah seputar aktifitas olahraga, baik atlet, pelatih, agen maupun ajang kompetisinya sendiri. Film olahraga biasanya diadaptasi dari kisah nyata baik biografi maupun sebuah peristiwa olahraga besar.

7. Perjalanan

Seperti halnya *western*, genre perjalanan atau sering diistilahkan *road films* merupakan genre khas milik Amerika yang sangat populer di era klasik. Film perjalanan sering bersinggungan dengan genre aksi, drama, serta petualangan. Genre ini menceritakan sebuah perjalanan darat (umumnya menggunakan mobil) jarak jauh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan tujuan atau tanpa tujuan sekalipun.

8. Roman

Roman seperti halnya melodrama merupakan pengembangan dari genre drama. Film roman lebih memusatkan cerita pada masalah cinta, baik kisah percintaannya sendiri maupun pencarian cinta sebagai tujuan utamanya.

9. *Superhero*

Superhero adalah sebuah genre fenomenal yang merupakan perpaduan antara genre fiksi-ilmiah, aksi, serta fantasi. Film *superhero* adalah kisah klasik perseteruan antara sisi baik dan sisi jahat, yakni kisah kepahlawanan sang tokoh super membasmi kejahatan.

10. Supernatural

Film-film supernatural berhubungan dengan makhluk-makhluk gaib seperti, hantu, roh halus, keajaiban serta kekuatan mental seperti membaca pikiran, masa depan, masa lalu, telekinesis dan lainnya. Film supernatural sangat mudah bersinggungan dengan genre horor, fantasi, drama dan fiksi ilmiah.

11. Spionase

Spionase atau agen rahasia adalah salah satu genre populer kombinasi antara genre aksi, petualangan, *thriller*, serta politik, dengan karakter utama mata-mata atau agen rahasia. Dengan berlatarbelakang perang dingin atau intrik internasional antar negara.

12. *Thriller*

Thriller memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, ketidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya. Alur cerita film seringkali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya.

2.5 Memulai Membuat Film

Sebelum sebuah film ditayangkan atau ditonton, sebuah film harus melalui tiga tahapan produksi yang dibagi menjadi tahapan praproduksi, produksi dan pascaproduksi (Haqi Achmad, 2012).

2.5.1 PraProduksi

Diawal produksi sebuah film, ada tiga orang yang akan duduk bersama mendiskusikan tentang film yang akan mereka buat. Tiga orang ini adalah produser, sutradara dan penulis naskah. Kerjasama mereka sering disebut dengan nama *triangle system*. Tiga orang ini harus sepakat dalam menentukan ke mana arah film yang akan mereka buat.

Dari skenario yang telah ditulis penulis, sutradara akan membuat *Director's treatment*. *Director's treatment* adalah konsep visual yang dibuat sutradara berdasarkan apa yang telah tertulis di skenario.

Setelah *Director's treatment* telah dibuat, sutradara harus membagikan *treatment* ke bagian-bagian lain. *Treatment* tersebut harus dijelaskan sutradara dengan sejas-jelasnya agar visi sutradara dapat diwujudkan secara maksimal.

2.5.2 Produksi

Di tahap produksi atau yang lebih dikenal dengan nama proses syuting. Apa yang sudah dipersiapkan di tahap praproduksi harus dimanfaatkan dengan maksimal.

Sutradara harus mampu memimpin kru, mengarahkan pemain dan menjaga proses produksi agar berjalan sesuai rencana. Masa syuting biasanya berlangsung sekitar 10 hingga 25 hari, atau untuk film-film tertentu bahkan bisa lebih dari sebulan.

2.5.3 PraProduksi

Di proses ini, ada editor yang akan menyunting hasil gambar yang akan diambil selama proses syuting. Setelah selesai diedit, gambar akan dipercantik, tata suara dan tata musik pun harus diperhatikan.

Jika semua proses sudah diujalankan, maka film siap didistribusikan. Film bisa diperbanyak dalam bentuk 35 mm *print* atau dalam bentuk *digital copy print* agar bisa ditayangkan di bioskop-bioskop.

2.6 Aksara Jawa

Carakan (Abjad/Aksara Jawa) adalah huruf yang digunakan dalam ejaan bahasa Jawa yang pada dasarnya terdiri atas dua puluh aksara pokok (*nglegena*), yang ditunjukkan pada gambar 1, yang bersifat silabik (kesukukataan) (Darusuprpta, 2002). Bentuk kontemporer Aksara Jawa terbentuk sejak masa Kerajaan Mataram pada abad ke-17.

Selain dua puluh aksara pokok tersebut, Aksara Jawa juga memiliki kelompok aksara capital (*murda*), vocal (*swara*), rekaan (*rekan*), pengubah bunyi (*sandangan*), penanda gugus konsonan, penutup konsonan (*pasangan*), *pangkon*, tanda baca, dan angka, seperti gambar 2.1 sampai 2.10 .

Aksara nglegena									
ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ	ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
Ha	Na	Ca	Ra	Ka	Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥ	ꦢ	ꦗ	ꦪ	ꦚ	ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦚ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya	Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

Gambar 2.1 Aksara Jawa *Nglegena*

(Sumber: masfkr.com)

Aksara murda							
ꦩ	ꦏ	ꦠ	ꦱ	ꦥ	ꦚ	ꦒ	ꦧ
Na murda	Ka murda	Ta murda	Sa murda	Pa murda	Nya murda	Ga murda	Ba murda
Pasangan							
ꦩꦩ	ꦏꦏ	ꦠꦠ	ꦱꦱ	ꦥꦥ	ꦚꦚ	ꦒꦒ	ꦧꦧ
Na murda	Ka murda	Ta murda	Sa murda	Pa murda	Nya murda	Ga murda	Ba murda

Gambar 2.2 Aksara Murda

(Sumber: kompasiana.com)

Contoh	Penulisan	Kata	Penulisan
- kra	ꦏꦫ	Kramas	ꦏꦫꦧꦩꦱ
- kri	ꦏꦶ	Kringet	ꦏꦶꦤꦶꦁꦺꦠ
- kru	ꦏꦿ	Krupuk	ꦏꦿꦸꦏꦸ
- kre	ꦏꦿ	Kreta	ꦏꦿꦺꦠ
- kro	ꦏꦿꦺꦴ	Kroco	ꦏꦿꦺꦴꦕꦺ

Gambar 2.6 Aksara Penanda Gugus Konsonan

(Sumber: indramayuberbagi.com)

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ	ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
ha	na	ca	ra	ka	da	ta	sa	wa	La
ꦥ	ꦢ	ꦗ	ꦪ	ꦚ	ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦤ
pa	dha	ja	ya	nya	ma	ga	ba	tha	nga

Gambar 2.7 Aksara Penutup Konsonan (pasangan)

(Sumber: jogjapost.com)

ꦏ	ꦱ	ꦱꦱ	ꦒ	ꦒꦒ	ꦄ	ꦄꦄ	ꦄꦄꦄ	ꦄꦄꦄꦄ	ꦄꦄꦄꦄꦄ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

Gambar 2.10 Aksara *Wilangan* (Angka)

(Sumber: jogjapos.com)

Aksara Jawa adalah sebuah aksara yang digunakan oleh orang Jawa dalam mengembangkan tradisi tulis mereka, aksara ini merupakan aksara turunan dari aksara *devanagari* yang pada perkembangannya menjadi aksara Jawa yang masih bisa kita lihat sampai saat ini, adapun aksara Jawa yang digunakan oleh orang Jawa sekarang ini adalah aksara Jawa yang pernah berkembang pada masa kejayaan kerajaan Majapahit. Menurut Darusuprta dalam bukunya *Pedoman Penulisan Huruf Jawa* (Pustakama Nusantara, 2002), aksara Jawa juga memiliki arti sendiri di setiap kalimatnya yaitu:

1. ***Ha-na-ca-ra-ka*** : Ada 2 utusan
2. ***Da-ta-sa-wa-la*** : Keduanya terlibat perselisihan dan bertengkar
3. ***Pa-da-ja-ya-nya*** : Mereka sama-sama kuat dan tangguh (sakti)
4. ***Ma-ga-ba-tha-nga*** : Akhirnya kedua utusan itu tewas

2.7 Makna dan Filosofi Aksara Jawa

Pemaknaan aksara Jawa adalah *Ha: Hana burip wening suci*, yaitu adanya kehidupan adalah kehendak dari yang maha suci. *Na: Nur candra, gaib nur, warsitaning candra-pengharapan* artinya manusia hanya selalu ke Ilahi. *Ca: Cipta wening, cipta mandulu, cipta dadi*, artinya satu arah dan tujuan pada Yang Maha Tunggal. *Ra: Rasaningsun handulusih*, yaitu rasa cinta sejati muncul dari cinta kasih nurani. *Ka: Karsaningsun memayuhayuning bawana*, yaitu hasrat diarahkan untuk kesejahteraan alam.

Da: Dumadining dzat kang tanpa winangenan, yaitu menerima hidup apa adanya. *Ta: Tatas, tutus, titis, titi lan wibawa*, yaitu mendasar, totalitas, atau visi, ketelitian dalam memandang hidup. *Sa: Sifat ingsun handulu sifatullah*, yaitu membentuk kasih sayang seperti kasih Tuhan. *Wa: Wujud hana tan kena kinira*, yaitu ilmu manusia hanya terbatas namun implikasinya bisa tanpa batas. *La: Lir handaya paseban jati*, yaitu mengalirkan hidup semata pada tuntunan Ilahi.

Pa: Papan kang tanpa kiblata, yaitu hakikat Allah yang ada di segala arah. *Dha: Dhuwur wekasane endek wiwitane*, yaitu untuk bisa diatas tentu dimulai dari dasar. *Ja: Jumbuhing kawula Gusti*, yaitu selalu berusaha menyatu dan memahami kehendak-Nya. *Ya: pitados marang samubarang tumindak kang dumadi*, yaitu yakin atas titah/ kodrat Ilahi. *Nya: Nyata tanpa mata*, ngerti tanpa diuruki, yaitu memahami kodrat kehidupan.

Ma: Madhep mantep manembah mring Ilahi, yaitu yakin dan mantap dalam menyembah Ilahi. *Ga: Guru sejati sing muruki*, yaitu belajar pada guru nurani. *Ba: Bayu sejati kang andalani*, yaitu menyelaraskan diri pada gerak alam. *Tha:*

Thukul saka niat, yaitu sesuatu harus dimulai dan tumbuh dari niat. *Nga: Ngracut busananing manungso*, yaitu melepaskan egoisme pribadi manusia.

Ajaran filsafat hidup berdasarkan akasara Jawa adalah *Ha-na-ca-ra-ka* berarti ada utusan, yaitu utusan hidup, berupa nafas yang berkewajiban menyatukan jiwa dengan jasad manusia. maksudnya adalah manusia hidup ada yang memercayakan, ada yang dipercaya dan ada yang dipercaya untuk bekerja. Ketiga unsur itu adalah Tuhan, manusia dan kewajiban manusia (sebagai ciptaan) (Bendung Layu Kuning, 2013).



BAB III

METODE PENCIPTAAN

Pada Bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang makna dan aksara Jawa yang berjudul “ꦒꦩꦶꦩꦶ”.

3.1 Metode Penelitian

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

Melalui metode kualitatif ini penulis akan mencari hal-hal yang berkaitan dengan judul Tugas Akhir yaitu penyutradaraan, penulis skenario, film pendek, *genre* film drama, Aksara Jawa. Penulis menggunakan empat teknik untuk memperoleh data secara kualitatif, yakni studi literatur, wawancara, observasi, serta *studi* eksisting. Dalam tugas akhir ini penulis sudah melakukan penelitian melalui *studi* literatur, observasi dan wawancara. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya akan dikaji guna mendapatkan kesamaan.

3.2 Objek Penelitian

Dalam tahap ini menjelaskan objek penelitian yang menjadi bahasan utama dalam proyek Tugas Akhir ini. Objek yang akan diteliti adalah huruf aksara Jawa *Carakan*. Tidak semua aksara Jawa akan diteliti, dikarenakan dapat melebarnya pokok bahasan yang akan diteliti. Sumber utama objek penelitian ini mengambil salah satu Sastrawan Jawa di Surabaya untuk menggali info tentang makna dan filosofi aksara Jawa *Carakan*.

3.3 Lokasi Penelitian

Tempat yang akan dituju untuk melakukan penelitian yaitu Universtias Negeri Surabaya Fakultas Sastra Bahasa Jl. Lidah Wetan, Surabaya.



Gambar 3.1 Logo Unesa

(Sumber: google.co.id)



Gambar 3.2 Lokasi Universitas Surabaya

(Sumber: google.co.id)

3.4 Sumber Data

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

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

3.5 Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam kegiatan Tugas Akhir ini agar dalam proses analisis ini tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai. Dalam pemuatan film drama tentang makna dan filosofi aksara Jawa, penulis menggunakan penelitian secara kualitatif.

Penelitian kualitatif merujuk dan berciri pada penulis mengamati, mencatat, bertanya, dan menggali sumber yang erat hubungannya dengan obyek yang akan diteliti, kemudian disusun, lalu dirumuskan, seperti observasi, wawancara, dan menggali sumber-sumber yang ada melalui studi literatur (Sugiyono, 2005: 34).

Melalui metode kualitatif ini, akan dicari hal-hal yang berkaitan dengan film pendek, film drama, genre film, dan makna dan filosofi aksara Jawa.

3.5.1 Film Pendek

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

1. Studi Literatur

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

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

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh Fauzan Abdillah. Beliau merupakan seorang praktisi sinematografi di Marvel Surabaya Jawa Timur, hasil dari wawancara sebagai berikut:

Film pendek adalah sebuah film dengan alur cerita sederhana tetapi pesan yang didapat tersampaikan.

Dari pembahasan film pendek berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa film pendek adalah film pendek dari video atau gambar dengan alur cerita yang sederhana tetapi semua pesan tersampaikan pada penonton.

3.5.2 Genre Drama

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

1. Studi Literatur

Menurut Himawan Pratista (2008) Film drama merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya sangat luas. Film-film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, suasana yang memotret kehidupan nyata.

2. Wawancara

Menurut Fauzan Abdillah seorang praktisi sinematografi dalam wawancara di Marvel Surabaya Jawa Timur, genre drama adalah sebuah genre bertema realita kehidupan. Sebuah cerita yang mengangkat realita kehidupan, keluarga, cinta.

Dari pembahasan genre drama berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa genre drama sebuah genre yang berhubungan dengan realita kehidupan sehari-hari.

3.5.3 Sutradara

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

1. Literatur

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

2. Wawancara

Menurut Fauzan Abdillah dalam wawancara di Marvel Surabaya Jawa Timur, Sutradara adalah seseorang yang bertindak sebagai Tuhan di dalam sebuah film, dia berhak menentukan *crew*, *talent*, *setting*, dan bahkan setiap adegan.

Dari pembahasan Sutradara berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa Sutradara bertindak sebagai Tuhan di dalam film, menentukan arah sebuah program, dan dituntut untuk selalu rendah hati dan menghargai orang-orang yang bekerjasama dengannya

3.5.4 Makna dan Filosofi Aksara Jawa

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada makna dan filosofi aksara Jawa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dan wawancara.

1. Literatur

Menurut Abdullah Ciptoprawiro (1986) Makna yang terkandung dalam aksara Jawa tersebut adalah mengkisahkan ada dua abdi yang menerima utusan, kedua abdi tersebut berselisih paham dan bertengkar. Kedua abdi tersebut sama-sama saktinya dan sama-sama meninggal. Jadi perkelahian diantara abdi Aji Saka tidak ada yang menang, tidak ada yang kalah dan semuanya sama-sama mati. Hal ini juga ditafsiri sebagai pergulatan dalam hati manusia yakni pergulatan yang baik dan yang jahat. Pergulatan itu selalu ada, selalu melingkupi manusia. Dari pergulatan itu tidak ada yang menang dan tidak ada yang kalah. Manusia sebagai pancer yang bisa memberi keputusan apakah yang baik atau yang jahat yang dipilihnya. Hasil memilih manusia mempunyai konsekuensi masing-masing, apabila memilih yang baik hasilnya adalah kebaikan, jika memilih yang jahat juga akan ada balasannya. Dalam konsep Jawa adalah ngunduh *wohing pakarti*.

2. Wawancara

Menurut Bapak Dr. Udjang Pr. M. Basir, M.Pd. yang menjabat sebagai dosen FBS Unesa pada wawancara di Unesa Surabaya Jawa Timur, makna keseluruhan dari aksara Jawa sendiri merupakan sebuah Amanah.

Dari pembahasan makna dan filosofi berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa makna dan filosofi aksara Jawa sebuah amanah yang diberikan kepada manusia dan manusia sebagai pancer yang bisa memberi keputusan apakah yang baik atau jahat yang dipilihnya.

3.5.5 “ꦲꦩꦤꦲ”

Pada tahap ini, pengumpulan data lebih terarah pada judul film “ꦲꦩꦤꦲ”. Pengumpulan data ini dilakukan sebagai berikut:

1. Literatur

Menurut Abdullah Ciptoprawiro (1986) “ꦲꦩꦤꦲ” adalah kata yang berasal dari huruf aksara Jawa *carakan*. Huruf aksara Jawa *carakan* berjumlah 20 suku kata yang masing-masing memiliki arti yang berbeda beda.

2. Wawancara

Bapak Dr. Udjang Pr. M. Basir, M.Pd. dalam wawancara di Unesa Surabaya Jawa Timur, ꦲꦩꦤꦲ merupakan salah satu kata dalam penulisan aksara Jawa yang mempunyai arti “ada”.

Dari pembahasan judul film “Hannah” berdasarkan literatur dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa kata Hannah merupakan *palindrom* dan dalam penulisan aksara Jawa Hannah berarti “ada”.

3.6 Analisa Data

3.1 Tabel Analisa Data

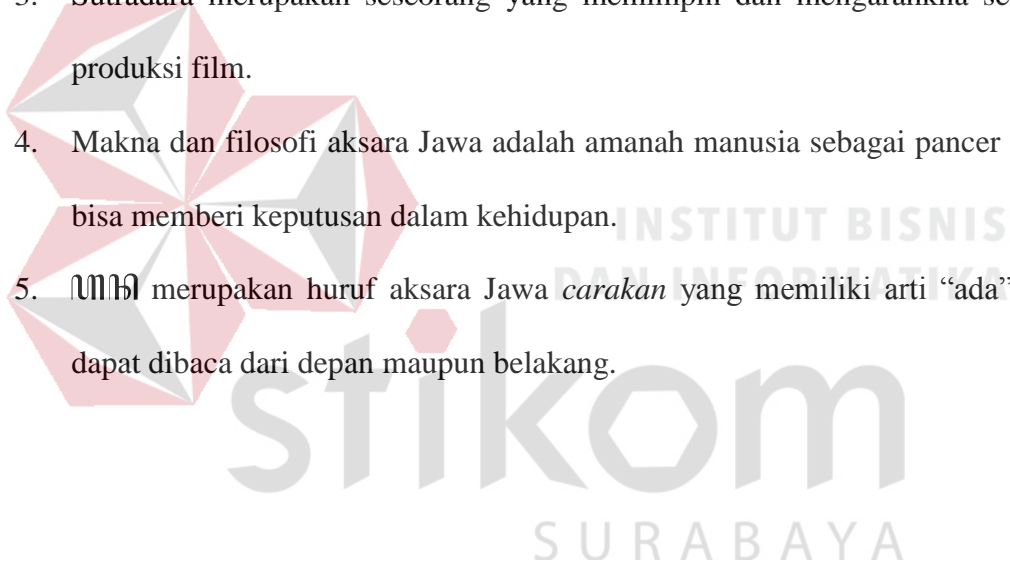
No.	Bahasan	Literatur	Wawancara	Kesimpulan
1.	Film Pendek	Gambar yang bergerak	Alur cerita pendek, pesan tersampaikan	Gambar bergerak yang memiliki alur cerita pendek namun pesan tersampaikan
2.	Genre Drama	Tema, cerita, <i>setting</i> , karakter, suasana yang memotret kehidupan nyata	Bertema realita kehidupan.	Genre yang memiliki unsur potret realita kehidupan nyata.
3.	Sutradara	Pimpinan dan orang yang menentukan arah sebuah program.	Seseorang yang bertindak sebagai Tuhan di dalam sebuah film	Seseorang yang memimpin sebuah produksi film
4.	Makna dan Filosofi Aksara Jawa	Manusia sebagai pancer yang bisa memberi keputusan	Makna keseluruhan dari aksara Jawa sendiri merupakan sebuah Amanah	Amanah manusia sebagai pancer yang bisa memberi keputusan dalam kehidupan
5.	ꦲꦩꦤ꧀	Merupakan huruf aksara Jawa <i>carakan</i>	dalam penulisan aksara Jawa Hannah berarti “ada”.	Aksara Jawa <i>carakan</i> yang memiliki arti “ada”

(Sumber: Olahan Penulis)

3.7 Kesimpulan Analisa Data

Pada kesimpulan analisa data, penulis dapat menyimpulkan sesuai dengan gambar tabel analisa data yang penulis buat.

1. Film pendek merupakan gambar bergerak yang memiliki alur cerita pendek namun pesan tersampaikan.
2. Genre drama adalah genre yang memiliki unsur potret realita kehidupan nyata.
3. Sutradara merupakan seseorang yang memimpin dan mengarahkan sebuah produksi film.
4. Makna dan filosofi aksara Jawa adalah amanah manusia sebagai pancer yang bisa memberi keputusan dalam kehidupan.
5. **ꦏꦩ꧀** merupakan huruf aksara Jawa *carakan* yang memiliki arti “ada” dan dapat dibaca dari depan maupun belakang.

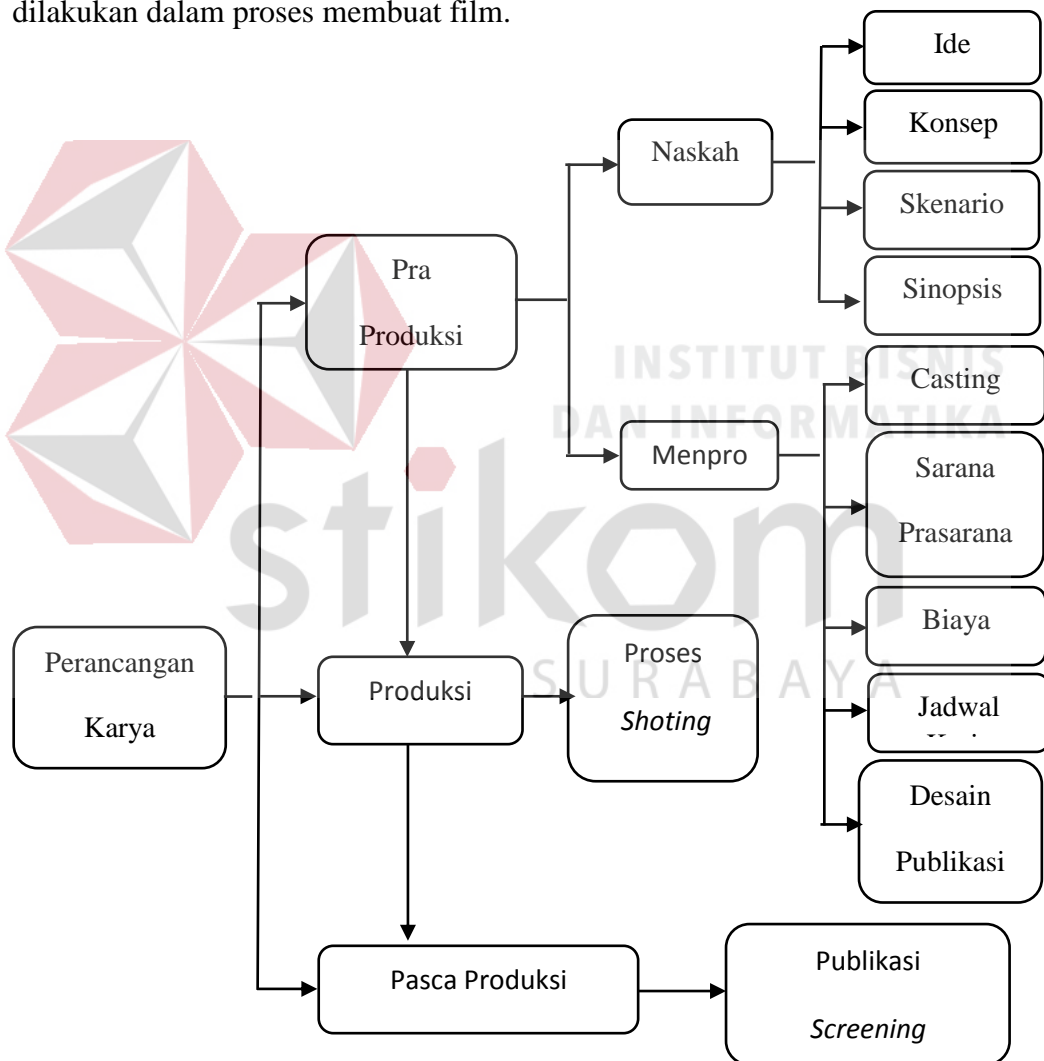


BAB IV

PERANCANGAN KARYA

4.1 Pra Produksi

Pada perancangan karya, penulis memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses membuat film.



Gambar 4.1 Bagan Pra Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

4.1.1 Pra Produksi

Pada tahap ini penulis sebagai sutradara dan penulis naskah membuat ide, konsep, sinopsis, dan skenario sebagai langkah awal dalam membuat film.

1. Ide

Ide film pendek ini berasal dari ketertarikan penulis pada makna dan filosofi aksara Jawa, oleh karena itu penulis ingin memvisualisasikan berupa film pendek tentang makna dan filosofi aksara Jawa dan di kemas dengan menggunakan genre drama, yang dimana genre drama menceritakan sebuah realitas kehidupan nyata.

2. Konsep

Film pendek tentang makna dan filosofi aksara Jawa ini akan diceritakan dengan alur maju, karena alur maju bisa membuat penonton memahami cerita dengan mudah. Menggunakan 1 lokasi karena penggunaan genre drama lebih menekankan suasana. Banyaknya petunjuk dan teka-teki pada film ini juga akan disajikan sehingga penonton akan terbawa suasana. Didukung oleh *Director of Photography* dengan teknik editing berupa *invisible cut* yang akan mempersingkat durasi adegan yang berkesinambungan.

3. Sinopsis

Hannah (23), seorang musisi multi *talent*, yang baru saja menyelesaikan pendidikan di Julliard School di New York kembali pulang ke rumah warisan Kakeknya dimana dia dibesarkan. Hannah memiliki seorang Kakek Budayawan Jawa, Ayah seorang Musisi dan Ibunya seorang Novelis.

Hannah merasa kangen dengan rumah Kakeknya, Hannah melihat-lihat keadaan rumah setelah lama dia tinggalkan dan mengambil foto masa kecilnya, tidak disadari Hannah tertidur di atas kursi karena kelelahan, foto yang dipegang Hannah terjatuh dan Hannah menemukan sebuah tulisan yang sama dengan novel Ibunya yang selama ini di bawa Hannah. Hannah merusak novel Ibunya menemukan sebuah harmonika terselip pada samping novel beserta not balok dan kertas yang dililit pada harmonika, Hannah tidak menghiraukan kertas yang dililit pada harmonika, Hannah memainkan nada not balok dengan harmonika nada, yang dimainkan Hannah sama persis dengan nada pada waktu kecil Ibunya mengajari Hannah mengarsir pensil dengan menggunakan koin, dan dia teringat apa yang diajarkan Ibunya saat dia mengarsir kertas dengan menggunakan pensil. Hannah membuka lilitan kertas dan di temukan logo buku aksara Jawa Kakek, sebuah puisi disisi kiri dan disisi kanan kosong, Hannah mengambil buku Kakeknya berisi kumpulan puisi yang ditulis menggunakan aksara Jawa, Hannah mengengambil pensil dan mengarsir bagian kertas kosong yang dia temukan, saat selesai mengarsir Hannah menemukan angka romawi, dan Hannah mulai mengurutkan satu persatu dan mengurutkan dengan membuka buku Kakek, sebuah pesan muncul saat Hannah selesai mengurutkan, dan dia pergi ke sebuah tempat di mana pesan itu mengarahkannya, Hannah menemukan sebuah buku diari Ibunya yang berisikan fakta mengapa Kakeknya berbohong tentang Ayah Hannah.

4. Skenario

1. BLACK SCRENE

Cast: (V.O) **TENTARA KERAJAAN**

"Terdengar suara pertempuran, Suara pedang yang saling menyentuh, Sekali kali terdengar suara teriakan orang memberi semangat."

CUT TO

2. INT. TERAS DEPAN RUMAH - PAGI - H1

Cast: **HANNAH**

Hannah berjalan masuk melewati teras rumah kakek. Hannah berjalan sambil menatap rumah dan sekitar.

(**HANNAH**)

(berjalan dan meliah rumah dan sekitar)

CUT TO

3. INT. LORONG RUMAH - PAGI - H1

Cast: **HANNAH**

Hannah lalu membuka pintu luar rumah Kakek, dengan memakai jaket, kaos hitam, celana *jeans*, dan sepatu *boots*, tas ransel masuk dengan membawa kardus yang berisikan *trophy*, buku, dan beberapa piagam. Hannah melihat sekeliling rumah.

(**HANNAH**) (V.O)

(menghela nafas)

"Hal yang paling sulit dalam kehidupan ini bukan untuk melampaui kehebatan orang lain, melainkan melampaui ego dan diri kita sendiri".

Hannah berjalan lurus dengan pelan sambil menoleh kiri kanan, kemudian berhenti dan menghadap ke kanan dan melihat ke arah ruang tamu, lalu Hannah berhenti pada pigora kecil yang tampak usang, dalam pigora tersebut tampak foto masa kecil Hannah, dan dalam foto tersebut terdapat tulisan nama Hannah dan tanggal pengambilan.

(HANNAH) (V.O)

"Hannah., yah inilah Aku, orang selalu berusaha untuk lebih melampaui yang sudah terlampaui...,"

CUT TO

4. INT. RUANG TAMU- PAGI - H1

Cast: **HANNAH**

Didalam ruang tamu Hannah melihat ada meja 1, kursi 4 dan beberapa lemari di samping kanan. Hannah berjalan ke arah meja dan tetap membawa kardus dengan kedua tangan, menaruh kardus di atas meja dan menaruh ransel di atas kursi, kemudian berjalan melihat-lihat ruang tamu sambil sesekali memegang lemari.

(HANNAH) (V.O)

"Menjadi lulusan Julliard School New York City, membuatku terasa 100 tahun telah pergi melalang buana untuk bermusik, bukan antar negara lagi namun antar benua. Itu yang menjadikanku hampir lupa bentuk rumah ini, kini aku kembali, pulang, kerumah tua milik kakek. Yang sekarang menjadi milikku, Terimakasih kakek".

Hannah berjalan ke ruang keluarga yang ada di samping ruang tamu

SURABAYA CUT TO

5. INT. RUANG KELUARGA - PAGI - H1

Cast: **HANNAH (V.O)**

sambil berdiri melihat keadaan ruang keluarga.

(HANNAH) (V.O)

(Senyum)

"Rumahku surgaku, kata-kata yang selalu dibisikan kakekku saat kamu rindu kehangatan rumah".

Hannah melihat sekeliling ruang keluarga.

(HANNAH) (V.O)

"Kakiku mungkin telah melangkah sampai diujung dunia, matakmu mungkin telah melihat berbagai macam pesona, bahkan anganku telah terbang tinggi entah menuju planet mana. Tapi, sejauh apapun diri ini pergi, rumah ini selalu menjadi tempatku pulang. rumah kakek dimana aku tumbuh dan besar".

Di ruang keluarga terdapat meja dan di atas meja terdapat 2 foto, Foto Kakek Hannah berukuran 20rs *portrait* dan foto Kakek bersama Hannah kecil berukuran 4r, Hannah berjalan ke arah kursi yang ada di belakangnya dan duduk kemudian menyentuh foto dengan telunjuk.

(HANNAH) (V.O)

"Jangan bertanya seperti apa ayahku, jangan tanya apa makanan favoritnya, siapa idolanya waktu sma, bagaimana ia bertemu dengan ibu atau cerita nostalgia lain yang menghangatkan meja makan malam hari."

(HANNAH) (V.O)

"Itu cuman sebuah gagasan gila, tau wajahnya saja tidak. Hanya satu hal yang aku tau darinya, ayahku musisi".

Hannah meletakkan foto yang dia pegang ke atas meja, meja itu berada didepan kursi yang Hannah duduki kemudian melepas jaket yang dia pakai, meletakkan jaket di sebelah kanan Hannah, kemudian mengambil kembali foto yang diletakkan di atas meja dan merubah posisi duduk menjadi tidur, berbantalkan jaketnya.

(HANNAH) (V.O)

"Itulah mengapa aku tak memiliki sosok ayah dalam hidupku, ia sudah pergi. Bukan bekerja demi sesuap nasi tapi kata kakek ia pergi terbang tinggi menuju yang tak terlampaui diatas langit yang tinggi".

Hannah memejamkan mata sejenak, meletakkan foto di atas perut, merubah posisi tidur menghadap ke kanan.

(HANNAH) (V.O)

"Kakek berkata padaku, ayah pergi menuju langit sebelum ia sempat melihatku. Dalam diam batinku berbisik, ayah, taukah kau jika aku ada didunia? Apakah dilangit sana ayah melihatku? Tidakkah ayah ingin bertemu denganku dan berkumpul bersama ibu?"

Foto yang ada di atas perut Hannah terjatuh ke lantai, Hannah membuka matanya kaget kemudian merubah posisi tidur menjadi duduk dan melihat foto yang pecah, mengambil foto dan melihat belakang foto yang ada sebuah pesan, Hannah membaca dengan pelan isi pesan berulang kali di balik foto.

(HANNAH)

"Rusak aku! Ingatlah semua tentang diriku"

itu isi pesan yang ada di balik foto, Hannah berdiri sambil membawa foto menuju ke sebuah kardus yang dia bawa yang ada di ruang tamu

CUT TO

6. INT. RUANG TAMU - PAGI - H1

Cast: **HANNAH**

Didepan kotak yang Hannah bawa lalu membuka kardus dan mengambil 2 barang, 1 piala dan 1 piagam yang ada di dalam kardus dan meletakkannya ke atas meja, setelah itu Hannah mengambil buku peninggalan ibunya. Cover buku milik Ibu Hannah tertulis "Rusak aku, ingatlah semua tentang diriku". Hannah tau melihat lihat buku ibunya dengan rasa penasaran dengan kalimat yang ada di balik foto, Hannah menyentil bagian samping cover, dari atas terdengar suara seperti tong yang berisi, dan dia menyentil lagi bagian samping cover terdengar seperti tong kosong. Hannah merusak cover buku dan didalam buku berisi Harmonika dan 1 buah kertas. Hannah mengambil Harmonika dan 1 kertas kemudian meletakkan buku di dalam kardus dan duduk ke kursi ruang tamu membuka satu persatu kertas, Lembar pertama Kertas berisi note angka Karawitan tak lelo lelo dan lembar berikutnya kertas berisi Logo kakek transparan yang di arsir, di bawah lambang kakek ada tulisan

berupa Aksara Jawa dan di sebelah kiri terdapat parikan atau puisi, Hannah meletakkan kertas di atas meja dan melihat bentuk harmonicanya, dibolak-balik harmonica itu ada di salah satu sisinya bertuliskan inisial E.A, hannah tidak tau maksud dari E.A dan mengacuhkannya lalu hannah meniup Harmonika untuk memeriksa apa masih bisa digunakan.

(HANNAH)

(Tersenyum)

Hannah meniup satu persatu lubang harmonica sesuai nada yang ada di kertas dan terkadang Hannah mengulang dari awal karena nada tinggi rendahnya tidak pas, Hannah sudah jarang melihat kertas yang ada di atas meja dan Hannah memainkan Harmonika melihat ke depan.

Invisible Cut

7. INT. RUANG TAMU - PAGI - H1

Cast: **HANNAH, IBU, HANNAH KECIL**

Didepan Hannah ada seorang Ibu dan Anak kecil Perempuan duduk berdua di atas kursi ruang tamu dan Ibu mencari sang anak permainan mengarsir uang koin Rp.5 dan Rp.100, di samping kertas terdapat mainan alat music classic, alat music berbunyi mengeluarkan nada yang dimainkan Hannah saat Hannah bermain Harmonika, Ibu tersenyum melihat ke arah Anak, sementara Anak tertawa.

(IBU)

(ibu hannah tersenyum mengajak Hannah bermain)

(HANNAH KECIL)

(Hannah kecil tertawa saat bermain dengan ibunya)

dan Hannah melihat ke arah Ibu dan Anak.

(HANNAH)

(Tersenyum)

Invisible Cut

8. INT. RUANG TAMU - SIANG - H1

Cast: **HANNAH**

Hannah berhenti meniup dan mengingat apa yang Ibunya ajarkan kemudian Hannah melihat kertas yang ada logo Kakek dan memperhatikan ada sebuah kalimat transparan yang ada dibawah logo buku Kakek, Hannah mengambil pensil didalam tas dan mencoret coret tulisan transparan dengan tipis dan munculah angka romawi di samping puisi. Hannah selesai mencoret dengan pensil dan mengangkat kertas, Terdapat tulisan angka romawi yang muncul di kertas dan Hannah menyandarkan badannya ke kursi.

(HANNAH)

(mencoret-coret dengan pensil dan setelah selesai dia bersandar)

Hannah berdiri dan berjalan ke belakang rumah tepatnya di depan rak buku di blakang rumah

CUT TO

9. INT. RAK BUKU - SIANG - H1

Cast: **HANNAH (V.O)**

kemudian Hannah mengambil salah satu buku, Buku yang diambil Hannah adalah buku Kakeknya yang berisi puisi dan huruf Aksara Jawa, Hannah duduk dan membuka halaman pertama melihat logo Kakek kemudian Hannah memecahkan clue di depan rak buku, Hannah mulai menulis satu persatu huruf Akasara Jawa yang telah Hannah cocokkan dengan angka romawi.

(HANNAH)

(hannah berusaha dengan keras memecahkan clue yang ada)

Hannah telah selesai mencocokkan satu persatu dan dengan pelan Hannah membaca isi dari angka romawi yang sudah dicocokkan dengan Aksara Jawa buku milik kakeknya.

(HANNAH)

"Bagaskara ing wayah surup banget edi peni lan nengsemake. Nemoni aku nalikane aku mandeng ing sandikolo."

Dan Hannah kelihatan berpikir mencerna isi pesan tersebut lalu membaca memakai Bahasa Indonesia.

(HANNAH)

"senja membias anganku, mengurungku dalam kagum. Sedetikpun cahayanya tak pernah meleset menyebar kepenjuru cakrawala. kau tau nirwana ini berada, pergi dan temui aku disana."

Hannah melihat Ibunya duduk di atas kursi depan rak buku

Invisible Cut

10. INT. GAZEBO DEPAN RAK - SIANG - H1

Cast: HANNAH, IBU

Hannah melihat Ibunya duduk di atas kursi depan rak buku dengan memakai baju putih kupluk mbak yani dan suwiter kemudian Hannah menghapiri Ibunya.

(HANNAH)

Ibu..

Saat Hannah mendekat ke Ibu, Ibu tidak ada di atas kursi dan hanya ada kursi, kemudian Hannah mencari ke sekitar tempat Ibunya duduk, mencoba mengingat dengan berjalan mondar mandir disekitar kursi Ibu. Hannah berhenti dan mengingat ada lukisan matahari senja yang ada di gazebo.

Invisible Cut

11. EXT. GAZEBOO - SIANG - H1

Cast: HANNAH, IBU (V.O)

Gazeboo ada lukisan di atas meja dan gong. Hannah berlari ke arah gazebo, di depan gazebo Hannah melihat lukisan yang ada di atas meja kemudian Hannah melihat lihat, di bawah meja, dan sekeliling gazebo. Mata Hannah melihat gong dan berjalan ke arah gong,

menyentuh dan melihat ke belakang gong kemudian menemukan buku catatan dibalik gong. Hannah mengambil buku catatan, duduk di lantai dekat lukisan dan membaca buku catatan itu.

(HANNAH)

(hana membuka lembar demi lembar dan membacanya)

(IBU) (V.O)

"28 Juli 1990, ku bertemu dengan ia, sosok memikat hati di atas panggung kecil di sebuah cafe pada suatu pesta ulang tahun teman sekolahku. Ia seorang vokalis jua pemain harmonica ulung."

(HANNAH)

(expresi hana yang tersenyum)

(IBU) (V.O)

"31 Juli 1990,ku bertemu lagi dengannya, sosok misterius yang ku kagumi, hati ku seakan berhenti sekarang kami mulai saling membalas mata, meskipun itu membuat ku tak mampu menahan malu."

(HANNAH)

(hannah memegang kalungnya)

(IBU) (V.O)

"08 Agustus 1990, Aku kembali ke Cafe itu berharap bertemu dengannya lagi, namun bukan ia yang ada di atas panggung. Diam dan kecewa, Saat sedang hanyut didalam alunan musik, seorang pelayan datang menghampiriku dan memberi sebuah kotak, pelayan itu tak berkata sepatah katapun siapa empu/tuan kotak ini. Saat ku buka hanya sebuah kalung dan kertas"

Invisible Cut

12. INT. HALL KURSI - SIANG - H1

Cast: **HANNAH, IBU (V.O)**

Hannah berpindah dari gazebo ke hall kursi-kursi koleksi kakek.

(HANNAH)

(Hannah lebih tersenyum lebar membaca buku milik ibunya)

(IBU) (V.O)

"09 Agustus 1990, Rasa penasaran memenuhi tubuh ini, akhirnya aku pergi ke Alamat yang tertulis di atas kertas itu, hampir 1 jam aku menunggu, namun yang kulihat hanyalah orang-orang berlalulalang, putus asa, Aku berniat untuk pulang, disaat akan meninggalkan halte, seseorang memanggil namaku, dan itu dia, dia yang aku kagumi di cafe, dia menyodorkan ku helm dan menawarkan mengantar pulang. Rasa kesal karena telah menunggu lama akhirnya sirna."

(HANNAH)

(hana memegang gambar ilustrasi ibunya)

(IBU) (V.O)

"13 Desember 1990, Esa Aswara, namanya, sosok yang berhasil memikat hati ini dan Sejak saat itu Kami lebih akrab, sering bertukar kabar dan bertemu, Aku bahagia bisa dekat dengannya, membuat hidupku penuh warna."

(HANNAH)

(Hannah merasa lebih tersenyum lebar dan bahkan sampai menahan tawanya)

(IBU) (V.O)

"14 Februari 1993, Bertepatan hari Valentine, kami dipersatukan dalam ikatan suci pernikahan."

Invisible Cut

13. INT. CERMIN HALL - SIANG - H1Cast: **HANNAH, IBU (V.O)**

Hannah berpindah dari hall kursi-kursi koleksi kakek ke depan cermin hall.

(HANNAH)

(hana merasa bangga memiliki nama yang di berikan ibunya)

(IBU) (V.O)

"21 April 1993, Dihari Kartini Aku selalu menanyakan suamiku, jika suatu hari nanti kami memiliki anak, bernama siapa dia kelak? Dan suamiku selalu menjawab "Gita" yang berarti Suara."

(HANNAH)

(hana menyampingkan rambutnya ketelinga)

(IBU) (V.O)

"03 Oktober 1993, 8 bulan pernikahan, akhirnya buah hati yang ku tunggu di dalam Rahimku."

(HANNAH)

(expresi hana yang tersenyum tiba-tiba menghilang)

(IBU) (V.O)

"22 Desember 1993, bertepatan hari Ibu, awal mula konflik antara Esa, suamiku, dengan Ayahku muncul, saat ayah mulai mencium kebohongan kami berdua."

Invisible Cut**14. INT. KURSI PINTU CINA - SIANG - H1**Cast: **HANNAH, IBU (V.O)**

Hannah berpindah dari cermin hall ke kursi pintu cina di depan hall.

(HANNAH)

(hana semakin menajamkan alisnya membaca tulisan ibunya)

(IBU) (V.O)

"01 Februari 1994, Ayah memberiku 2 pilihan kepada suamiku, takan bermusik lagi dan membantu usaha batik milik ayah atau dengan berat hati meninggalkan Kami di rumah ini."

(HANNAH)

(tangan hana menggenggam buku dengan erat terlihat dia marah)

(IBU) (V.O)

"13 Februari 1994, Sehari sebelum pernikahan kami genap 1 tahun, suamiku diusir dari rumah. Semua karena perbedaan prinsip antara ayah dan suamiku yang semakin tak menjadi."

(HANNAH)

(rasa sedih ibunya tiba-tiba merasuk kedalam diri hannah)

(IBU) (V.O)

"20 Februari 1994, Aku berjanji menemui suamiku sebelum dia pergi di tempat dimana dia biasa melantunkan nyanyian, café kenangan kami. Aku mencoba menguntai kata dengan kepala dingin, menjelaskan keinginan ayah berharap suamiku berhenti bermusik dan ikut mengembangkan bisnis batik keluarga, serta menyambut hangat anak yang ada di dalam kandunganku, namun Esa menolak dengan keras dan keinginan menjadi musisinya tak terkalahkan, entah apa yang membuat dia menjadi keras kepala, dia membuatku kecewa, sangat kecewa."

Invisible Cut

15. INT. LANTAI LORONG - SORE - H1

Cast: **HANNAH, IBU (V.O)**

Hannah berpindah dari kursi pintu cina di depan hall ke lantai di lorong.

(HANNAH)

(expresi hana semakin tidak bias membendung tangisan di matanya)

(IBU) (V.O)

"10 Mei 1995, 7 bulan sudah aku mengandung, sepi, kosong dan hampa tanpa dia, suami yang ku cinta. Jika nantanakku lahir dan mulai rindu akan sosok ayah, bagaimana aku akan mengatakannya akan siapa dan di mana ayahnya?"

(HANNAH)

(expresi hana kembali tersenyum)

(IBU) (V.O)

"6 Juni 1995, tepat 6 Juli 1995, buah hatiku yang telah lama ku nantikan lahir di dunia ini dengan sehat. Dia cantik, dia menawan dan dia bernama Hannah gitaswara, yang berarti suara nyanyian."

(HANNAH)

(Innocent)

(IBU) (V.O)

"10 Oktober 1995, Egois ayah sudah melewati batas, ayah meminta Hannah jika sudah besar bukan musisi cita-citanya nanti seperti Esa, suamiku. Bahkan hanna belum 1 tahun saat itu."

Invisible Cut

16. EXT. SAMPING RAK BUKU - SORE - H1

Cast: **HANNAH, IBU (V.O)**

Hannah berpindah dari lantai di lorong ke samping rak buku.

(HANNAH)

(innocent)

(IBU) (V.O)

"12 November 1996, bertepatan hari Ayah, aku membuat masakan kesukaan Ayah dan mencoba membicarakan masa depan Hannah kelak akan menjadi apa setelah dia dewasa, meskipun Ayah tidak suka dengan apa yang dia kerjakan saat dia dewasa."

(HANNAH)

(expresi hannah yang mengerutkan dahi yang tadi sedih menjadi emosi)

(IBU) (V.O)

"14 Februari 1997, Kenyataan pahit menghampiri. Esa, suamiku, pergi terbang ke luar dunia, sangat ingin aku bertemu dengannya dan membujuknya untuk kembali ke rumah. Lama untuknya kembali ke Surabaya."

(HANNAH)

(Hannah merasa cemas membaca buku milik ibunya)

(IBU) (V.O)

"18 Mei 1998, suara keramaian di luar rumah seperti suara serangga berbisik dibenakku, kecemasanku akan Hannah mulai memuncak, Hannah mulai menunjukkan ketertarikan terhadap alat musik."

Invisible Cut

17. INT. JENDELA RUANG SANTAI - SORE - H1

Cast: **HANNAH, IBU (V.O)**

Hannah berpindah dari samping rak buku menuju jendela ruang santai.

(HANNAH)

(rasa bingung bercampur cemas semakin terlihat di dalam ekspresi hannah)

(IBU) (V.O)

"6 Juni 2005, Genap 10 tahun usia anakku, Hannah gitaswara, aku berharap ketika Hannah sudah dewasa, Hannah dapat menemukan ayahnya, karena kakeknya sudah mengatakan bahwa Ayah Hannah telah meninggal."

(HANNAH)

(hana kembali meneteskan airmata)

(IBU) (V.O)

"26 September 2005, Aku berharap bisa menemani Hannah lebih lama lagi tapi nasib buruk tak ada yang tahu, dokter sudah memvonisku hidup tidak akan lama, kanker sudah menggerogoti di dalam otakku dan keputusan melalap habis hatiku."

(HANNAH)

(semakin terlihat di mata hana harapan terahir ibunya dengan menghapus air mata dia melanjutkan membaca buku tersebut)

(IBU) (V.O)

"1 Januari 2006, Banyak harapan yang telah aku tulis ditahun sebelumnya, karena aku percaya harapan adalah hal yang baik, mungkin yang terbaik dan hal yang baik tidak pernah mati. Sampai terakhir aku tidak berhenti berharap. Ketika nyawa telah pergi dari tubuh ini, Aku berharap Ayahku melunakkan egonya untuk setiap yang Hannah kerjakan ketika Hannah sudah dewasa. Aku berharap Hannah mau bersanding dengan budaya tradisional tempat dia lahir. Aku berharap Hannah dapat menemukan ayahnya. Aku berharap, aku berharap dan terus berharap hingga nafas terakhir, selamat tinggal Hanna. Ibu mencintaimu."

SURABAYA Invisible Cut

18. EXT. DEPAN MINI COPER - SORE - H1

Cast: **HANNAH, IBU (V.O)**

Hannah berpindah dari jendela ruang santai ke depan mobil mini coper. Hannah melihat foto bapak dan ibunya ketika hamil dan meneteskan air mata karena membaca buku harian ibunya dan mengeluarkan HP menelphon nomor di hp bertuliskan Prof Esa Asuwara.

(HANNAH)

(Hannah menghapus air matanya)

(ESA ASUARA)

Hallo.....

TAMAT

4.1.2 Manajemen Produksi

Pada tahap manajemen produksi penulis sebagai sutradara dan penulis naskah melakukan *casting talent*, guna menentukan tokoh utama dan tokoh pendukung dalam film.

1. *Casting Talent*

a. Alvi



Gambar 4.2 Alvi

(Sumber: Olahan Penulis)

1) Dimensi Fisiologis

Jenis Kelamin : Perempuan

Bentuk Tubuh : Ideal

Usia : 23 tahun

Raut Wajah : Ceria

Pakaian : Casual

2) Dimensi Sosiologis

Status Sosial : Menengah ke atas

Pekerjaan : Musisi

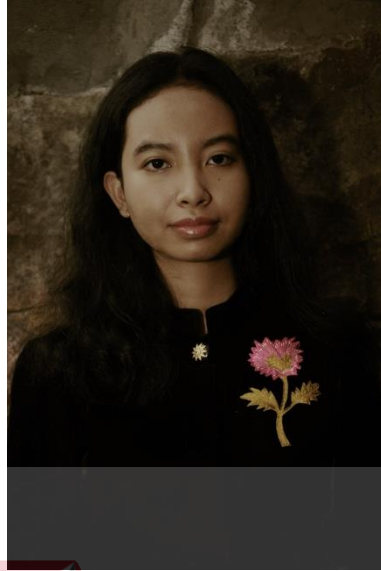
Bahasa : Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

3) Alasan memilih *talent*

Alasan Sutradara memilih *talent* utama Alvi, karena Alvi mempunyai pengalaman *casting* yang cukup berpengalaman, dan wajah yang sesuai kriteria dalam peran utama “Hannah”.



b. Iin



Gambar 4.3 Iin

(Sumber: Olahan Penulis)

1) Dimensi Fisiologis

Jenis Kelamin : Perempuan

Bentuk Tubuh : Ideal

Usia : 25 tahun

Pakaian : Tradisional (kebaya)

2) Dimensi Sosiologis

Status Sosial : Menengah ke atas

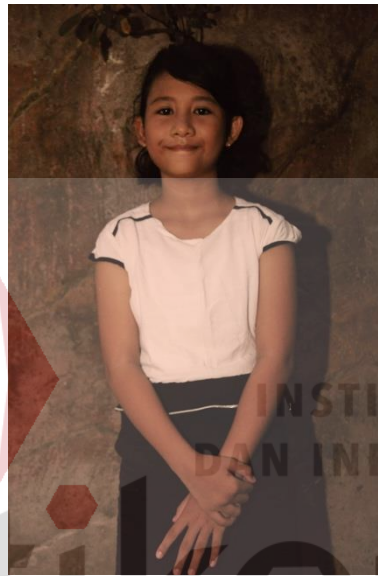
Pekerjaan : Penulis Novel

Bahasa : Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa

3) Alasan memilih *talent*

Alasan Sutradara memilih *talent* pendukung Iin, karena Iin memiliki wajah oriental Jawa yang sesuai dengan kriteria dalam peran pendukung sebagai Ibu Hannah.

c. Tania



Gambar 4.4 Tania

(Sumber: Olahan Penulis)

1) Dimensi Fisiologis

Jenis Kelamin : Perempuan

Bentuk Tubuh : Ideal

Usia : 9 tahun

Pakaian : Casual

2) Dimensi Sosiologis

Status Sosial : Menengah ke atas

Pekerjaan : -

Bahasa : Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa

3) Alasan memilih *talent*

Alasan Sutradara memilih *talent* pendukung Tania, karena wajah Tania cocok dengan Alvi sebagai peran pendukung sebagai Hannah waktu kecil.

2. Sarana Prasarana

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

4.1.

Tabel 4.1 *List* Alat *Shooting*

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Charge Baterai Mirrorless	2 Buah
2.	Baterai Kamera	6 Buah
3.	Lensa Fix Canon	1 Buah
4.	Lensa Tele Canon	2 Buah
5.	Lensa Kit Sony	1 Buah
6.	Tripod	2 Buah
7.	Memori Card	4 Buah
8.	Reflector	2 Buah
9.	Rode	1 Buah

Tabel Lanjutan 4.1

10.	Umbrella	2 Buah
11.	Headset	1 Buah
12.	Clepper	1 Buah
13.	Boom Mic	1 Buah
14.	Tascam	1 Buah
15.	Rig	1 Buah
16.	Clip On	3 Buah
17.	Lampu Led	4 Buah
18.	Lampu Kino	2 Buah
19.	Lampu Redhead	2 Buah
20.	Kamera Sonny Mirrorless A6500	2 Buah
21.	Laptop	1 Buah
22.	Hardisk	1 Buah

3. Anggaran Biaya

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

4.2.

Tabel 4.2 Anggaran Biaya

Produksi

Shooting

Cafe De LodJie

22,23,24,25,26 Januari 2019 (5 hari)

Selasa, 22 Januari 2019			
1.	Bensin Mobil	2 Buah	Rp 350.000,-
2.	Konsumsi	13 Orang	Rp 130.000,-
3.	Vitamin & Minuman	-	Rp 100.000,-
Total			Rp 580.000,-
Rabu, 23 Januari 2019			
1.	Konsumsi Pagi	11 Orang	Rp 88.000,-
2.	Biaya De Lodjie	1 Hari	Rp 302.000,-
3.	Konsumsi Siang	-	Rp 120.000,-
4.	Konsumsi Malam + Camilan	11 Orang	Rp 102.000,-
5.	Lain –Lain	-	Rp 84.000,-

Lanjutan Tabel 4.2

6. Mobil	-	Rp	150.000,-
Total		Rp	846.000,-

Kamis, 24 Januari 2019

1. Konsumsi Pagi & Malam	12 Orang	Rp	207.000,-
2. Biaya De Lodjie	1 Hari	Rp	239.000,-
3. Lain – Lain	-	Rp	136.500,-
4. Mobil	-	Rp	125.000,-
Total		Rp	707.500,-

Jumat, 25 Januari 2019

1. Konsumsi Pagi & Malam	14 Orang	Rp.	268.000,-
2. Biaya De Lodjie	1 Hari	Rp.	237.000,-
3. Lain – Lain	-	Rp.	100.000,-
Total		Rp.	605.000,-

Sabtu, 26 Januari 2019

1. Konsumsi Pagi & Malam	14 Orang	Rp.	268.000,-
2. Biaya De Lodjie	1 Hari	Rp	345.000,-
3. Sewa Mobil + Bensin	1	Rp	300.000,-
4. Lain – Lain	-	Rp	209.000,-
5. Fee Talent	-	Rp	500.000,-
Total		Rp	1.622.000,-

Tabel 4. 3 Tabel Anggaran Biaya Pasca Produksi

Pasca Produksi

1. Merchandise	Rp.	472.000,-
2. Pameran	Rp.	2.000.000,-
Total	Rp.	2.472.000,-
Total Keseluruhan	Rp.	9.979.500,-

4. Jadwal Kerja

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

Tabel 4.4 Jadwal Kerja

No.	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Ide dan Konsep																				
2.	Penelitian																				
3.	Hunting Plan																				
4.	Kolokium I																				
5.	Casting dan Properti																				
6.	Produksi																				
7.	Editing																				
8.	Ilustrasi Musik																				
9.	Final Edit																				
10.	Rendering																				

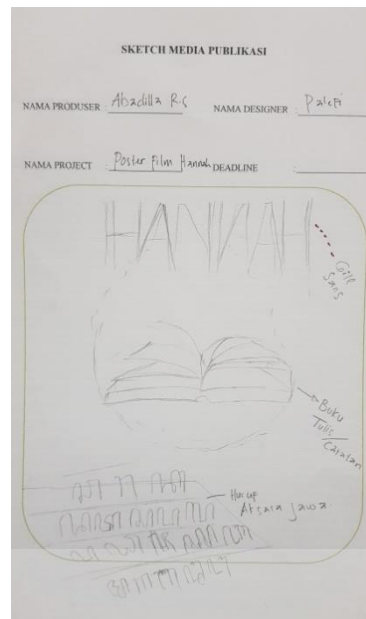
5. Desain Publikasi

Setelah melakukan seluruh pembuatan proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, Penulis sebagai Sutradara dengan *Director of Photography* merancang desain poster, *cover* DVD, dan label DVD untuk melakukan publikasi terhadap film ini. Poster, *cover* DVD, dan label DVD akan menggunakan jenis *font Gill Sans*. Dalam kategori percampuran jenis huruf *sans-serif* yang canggih dan sederhana. Jenis font ini sangat mudah dibaca, sesuai dengan target film bergenre drama, font ini sangat cocok untuk semua umur. Poster memiliki perpaduan foto sebesar 60% dengan teks sebesar 40%.

Desain publikasi sebagai berikut:

1) Poster

Pada film ini memiliki konsep yang mudah dilihat dan membuat orang bertanya apa maksud dari poster. Poster film ini memiliki perpaduan antara foto dan teks. Foto yang akan tampil pada poster adalah tulisan Hannah dengan menggunakan *font gill sans*, karena *font gill sans* sangat mudah untuk dibaca. Di bawahnya terdapat buku catatan yang merupakan isi dari peninggalan orang-orang terdekat Hannah, seperti buku aksara Jawa milik Kakek, buku novel milik Ibu, dan buku diari milik Ibu yang berisi kebenaran tentang mengapa Ayah Hannah pergi meninggalkan Hannah sejak Hannah belum lahir dan perselisihan antara Ayah Hannah dan Kakek Hannah, di bawah buku terdapat tulisan aksara Jawa yang tersusun rapi, karena cerita ini menggambarkan makna dan filosofi aksara Jawa.

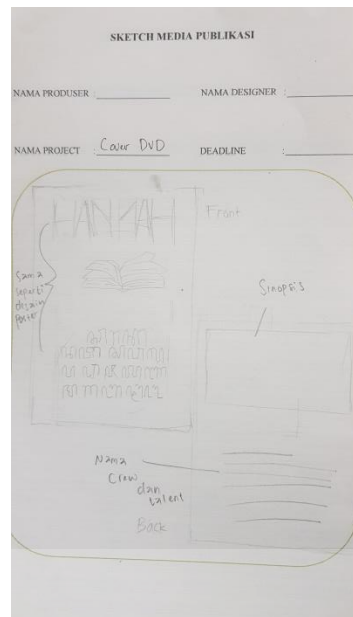


Gambar 4.5 Sketsa Poster

(Sumber: Olahan Penulis)

2) Cover DVD

Konsep pada *cover* DVD pada sisi depan *box* ini sama dengan konsep poster yaitu adalah tulisan Hannah dengan menggunakan *font gill sans*, karena *font gill sans* sangat mudah untuk dibaca. Di bawahnya terdapat buku catatan yang merupakan isi dari peninggalan orang-orang terdekat Hannah, seperti buku aksara Jawa milik Kakek, buku novel milik Ibu, dan buku diari milik Ibu yang berisi kebenaran tentang mengapa Ayah Hannah pergi meninggalkan Hannah sejak Hannah belum lahir dan perselisihan antara Ayah Hannah dan Kakek Hannah, di bawah buku terdapat tulisan aksara Jawa yang tersusun rapi, karena cerita ini menggambarkan makna dan filosofi aksara Jawa. Pada sisi belakang terdapat sinopsis dan nama *crew*.



Gambar 4.6 Sketsa Cover DVD

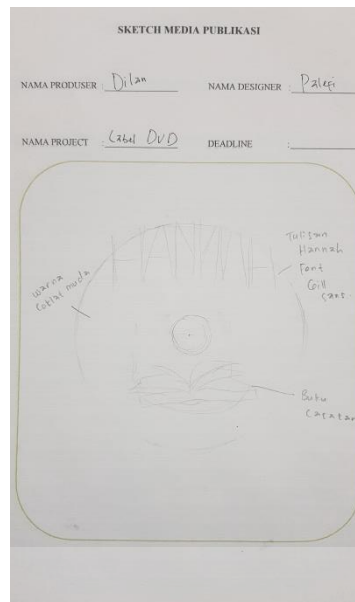
(Sumber: Olahan Penulis)

3) Label DVD

Label DVD memiliki konsep yang sederhana dikarenakan tempat label DVD, pada atas lingkaran label DVD terdapat tulisan Hannah menggunakan *font gill sans* dan di bawah lingkaran terdapat gambar buku catatan. Label DVD seperti pada gambar 4.7.

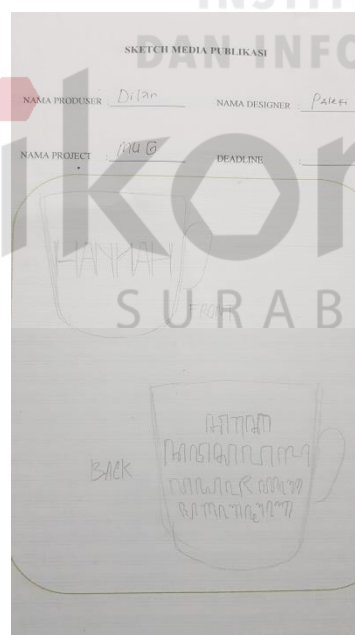
4) Mug

Desain pada mug memiliki warna putih, karena warna putih menggambarkan kesederhanaan. Pemberian tulisan Hannah pada depan mug guna mengingat judul film tersebut, serta ditambah tulisan aksara Jawa pada bagian belakang guna memberi pesan pada penonton film Hannah diambil dari makna dan filosofi aksara Jawa. Desain mug seperti pada gambar 4.8.



Gambar 4.7 Sketsa Label DVD

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.8 Sketsa Mug

(Sumber: Olahan Penulis)

5) Gantungan Kunci

Gantungan kunci memiliki desain huruf aksara Jawa yang berbeda beda, karena film Hannah mengambil dari makna dan filosofi aksara Jawa, dan terbuat dari ukiran kayu yang memberi kesan tradisional.

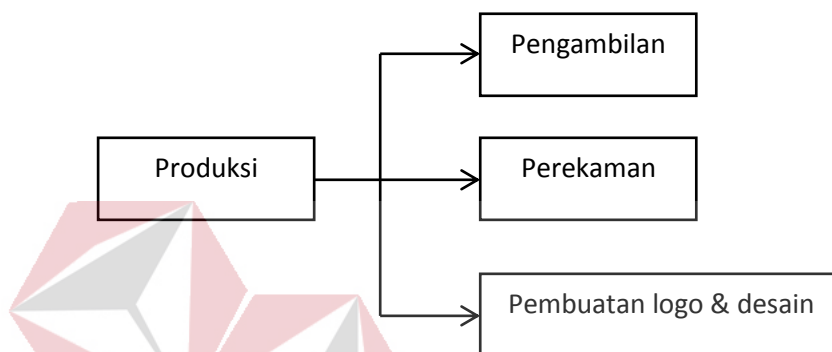


Gambar 4.9 Sketsa Gantungan Kunci

(Sumber: Olahan Penulis)

4.2 Produksi

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



Gambar 4.10 Bagan Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

1. Produksi 1 (Rabu, 23 Januari 2019)



Gambar 4.11 Produksi 1

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada produksi film pertama kami melakukan *shooting* di *De Lodjie & Ice Cream*, Jalan Basuki Rahmat, Bedilan, Kebungson, Gresik. Tujuan kami

mengambil gambar pada lokasi ini karena kami mencari sebuah rumah peninggalan Kakek yang dimana sang Kakek pencinta budaya tradisional Jawa, maka suasana dan bentuk rumah yang ada di lokasi cocok dengan kriteria film yang akan diproduksi.

2. Produksi 2 (Kamis, 24 Januari 2019)



Gambar 4.12 Produksi 2 Lorong Rumah

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.13 Produksi 2 Ruang Keluarga

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.14 Produksi 2 Ruang Tamu

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada produksi film kedua kami melakukan *shooting* di *De Lodjie & Ice Cream*, Jalan Basuki Rahmat, Bedilan, Kebungson, Gresik, menggunakan 3 ruangan yang berbeda yaitu, Lorong Rumah, Ruang Keluarga dan Ruang Tamu, desain *interior* rumah terkesan tradisional, perabotan dan properti cocok menggambarkan rumah tradisional.

3. Produksi 3 (Jumat, 25 Januari 2019)



Gambar 4.15 Produksi 3 Halaman Belakang

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.16 Produksi 3 Rak Buku

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada produksi film ketiga kami tetap menggunakan satu lokasi berbeda ruangan di *De Lodjie & Ice Cream*, Jalan Basuki Rahmat, Bedilan, Kebungson, Gresik. Produksi ketiga menggunakan dua tempat yaitu Halaman belakang rumah dan Rak buku, pemilihan genre drama dengan menggunakan satu lokasi sangat cocok, karena kami mengeksplor seluruh ruangan rumah itu yang memiliki nilai artistik dan nilai tradisional.

4. Produksi 4 (Sabtu, 26 Januari 2019)



Gambar 4.17 Produksi 4 Ruang Santai

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4.18 Produksi 4 Gazebo

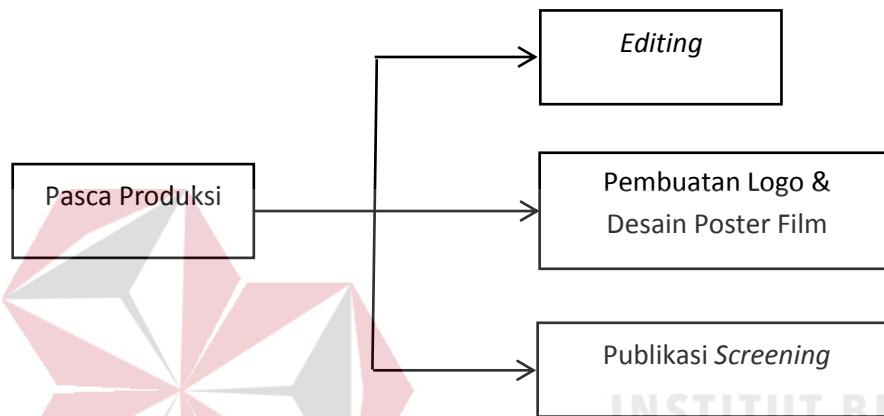
(Sumber: Olahan Penulis)

Pada produksi film ketiga kami tetap menggunakan satu lokasi berbeda ruangan di *De Lodjie & Ice Cream*, Jalan Basuki Rahmat, Bedilan, Kebungson, Gresik. Produksi ketiga menggunakan dua tempat yaitu Halaman belakang rumah dan Rak buku, pemilihan genre drama dengan menggunakan satu lokasi sangat cocok, karena kami mengeksplor seluruh ruangan rumah itu yang memiliki nilai artistik dan nilai tradisional.

SURABAYA

4.3 Pasca Produksi

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



Gambar 4.19 Bagan Pasca Produksi

(Sumber: Olahan Penulis)

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

Perancangan desain poster, desain *cover* DVD dan label DVD untuk melakukan publikasi terhadap film ini. Poster, *cover* DVD dan label DVD akan dibuat menggunakan jenis *font* yang bernama *gill sans*. Pemilihan jenis *font* ini termasuk jenis *sans-serif* yang canggih dan sederhana. Sesuai dengan target desain poster, *cover* DVD dan label DVD film pendek bergenre drama.



Gambar 4.20 *Gill Sans*

(Sumber: www.google.com)

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

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

5.1 Produksi

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

Tahap proses produksi yang digunakan adalah *setting* lokasi. Lokasi yang digunakan dalam proses produksi film pendek bergenre drama ada 1 tempat berbeda ruangan, yaitu *De Lodjie & Ice Cream*, Jalan Basuki Rahmat, Bedilan, Kebungson, Gresik dan ruangan yang dipakai adalah ruang tamu, ruang keluarga, rak buku, gazebo dan Hall. Tempat tersebut adalah tempat pengambilan gambar proses produksi film pendek bergenre drama. Untuk lebih detail mengenai lokasi dapat dilihat pada gambar 5.1 hingga 5.6.



Gambar 5.1 Produksi 1

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.2 Produksi 2

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.3 Produksi 3

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.4 Produksi 4

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.5 Produksi 5

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.6 Produksi 6

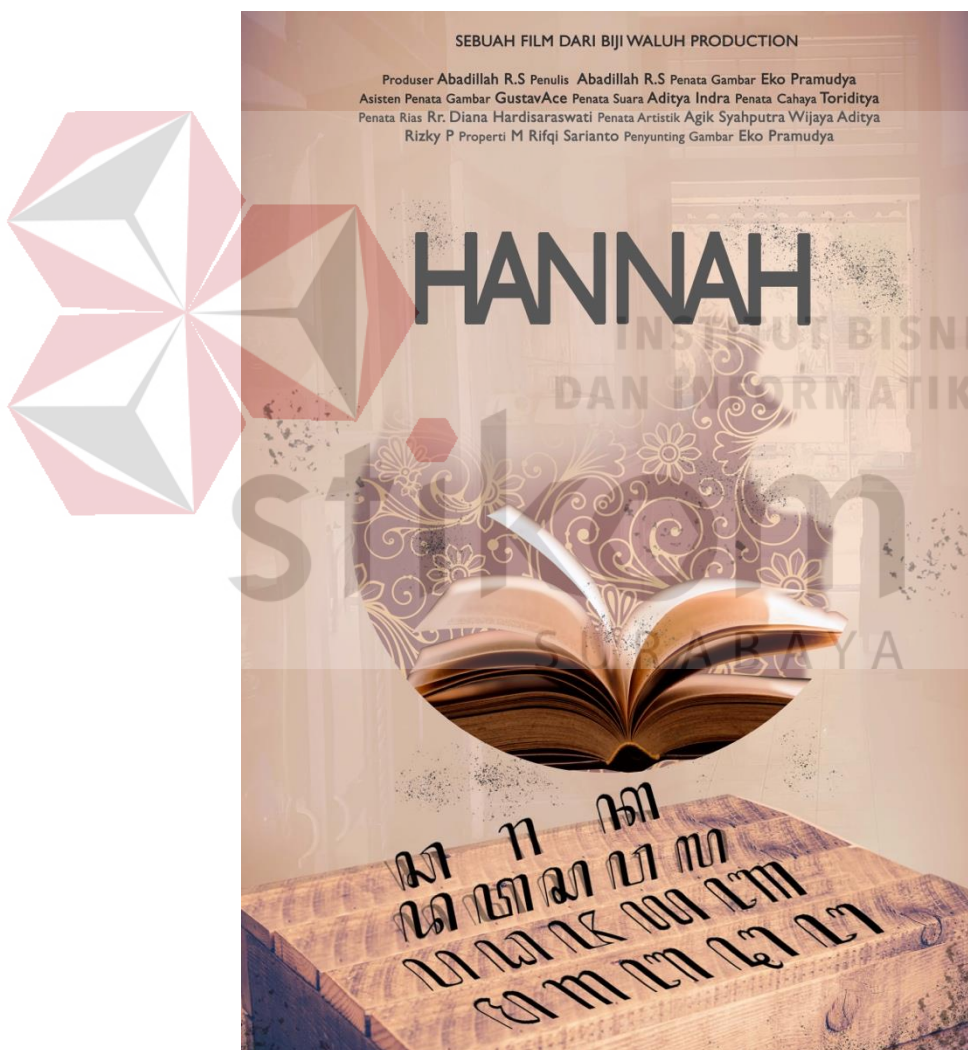
(Sumber: Olahan Penulis)

5.2 Pasca Produksi

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

1. Publikasi *screening* sebagai berikut:

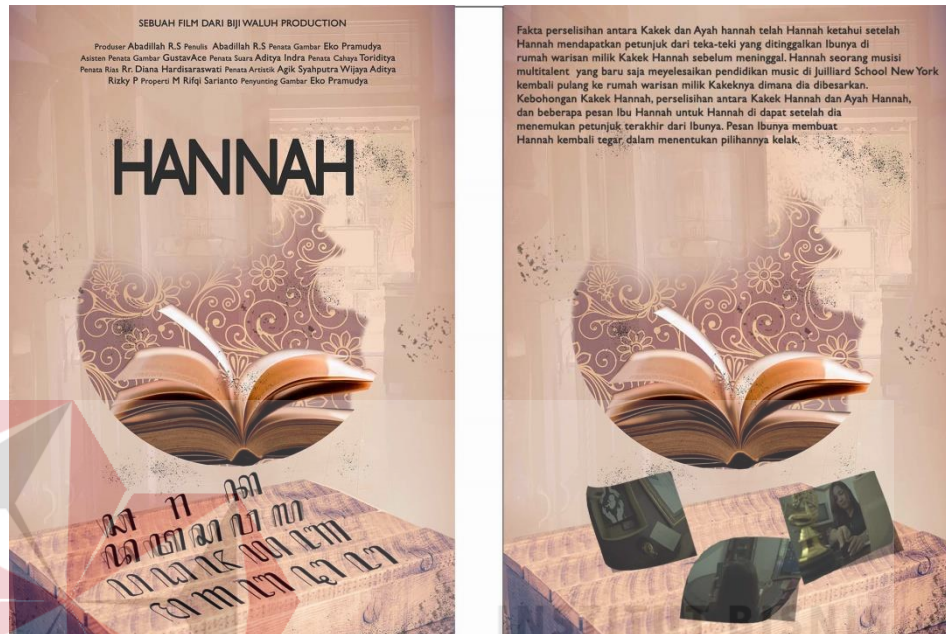
a. Poster



Gambar 5.7 Desain Poster

(Sumber: Olahan Penulis)

b. Cover DVD



Gambar 5.8 Desain Cover DVD

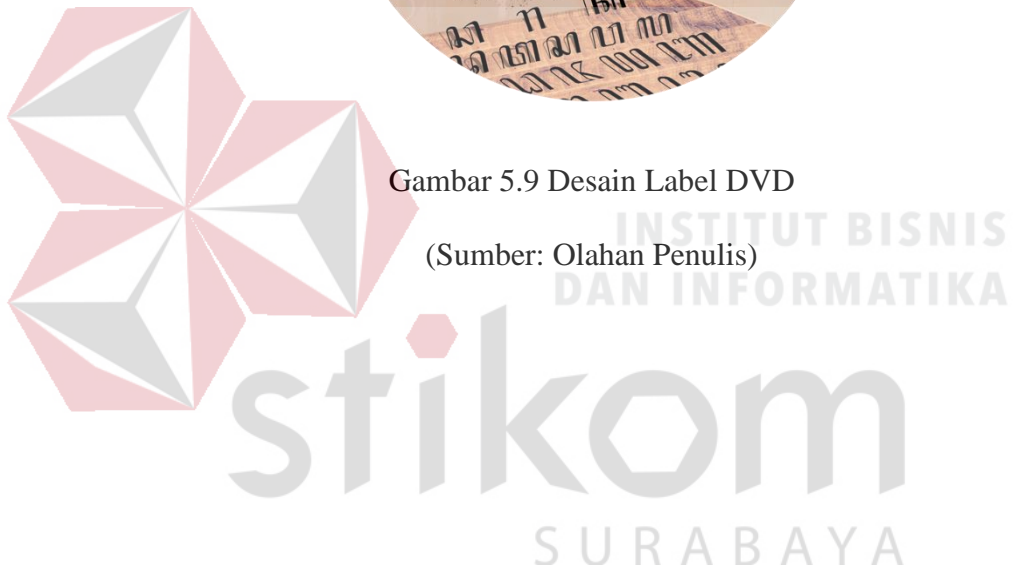
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Label DVD



Gambar 5.9 Desain Label DVD

(Sumber: Olahan Penulis)



d. Mug



Gambar 5.10 Desain Mug

(Sumber: Olahan Penulis)

e. Pin Badges



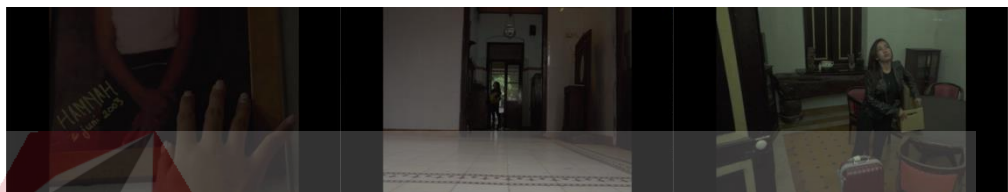
Gambar 5.11 Desain Pin

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Screenshot Film Pendek



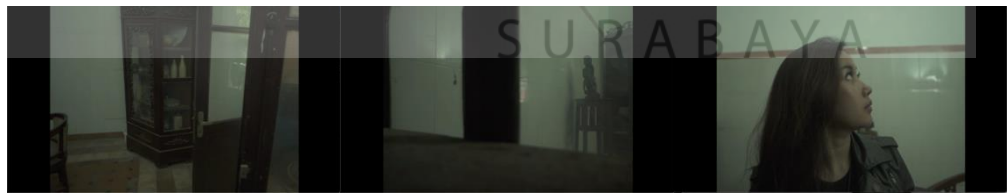
Gambar 5.12 Screenshot Film 1
(Sumber: Olahan penulis)



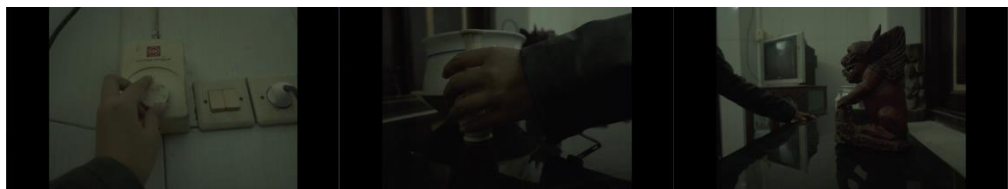
Gambar 5.13 Screenshot Film 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.14 Screenshot Film 3
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.15 Screenshot Film 4
(Sumber: Olahan Penulis)

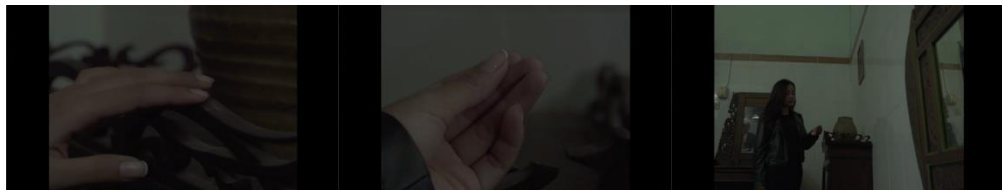


Gambar 5.16 Screenshot Film 5
(Sumber: Olahan Penulis)



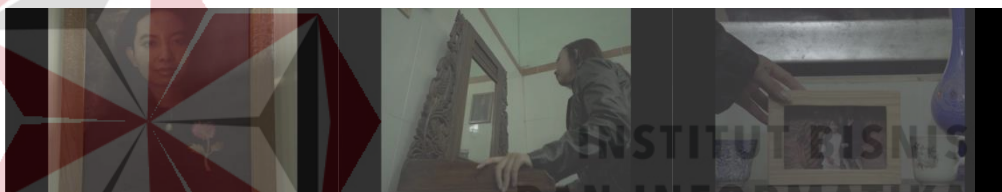
Gambar 5.17 *Screenshot* Film 6

(Sumber: Olahan Penulis)



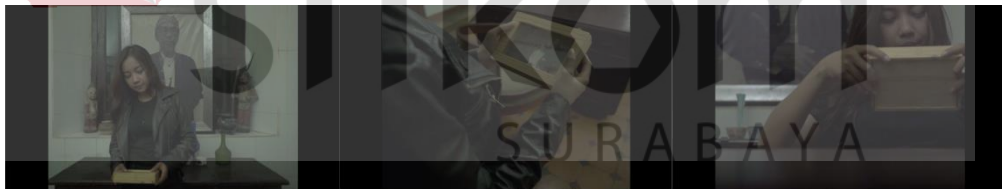
Gambar 5.18 *Screenshot* Film 7

(Sumber: Olahan Penulis)



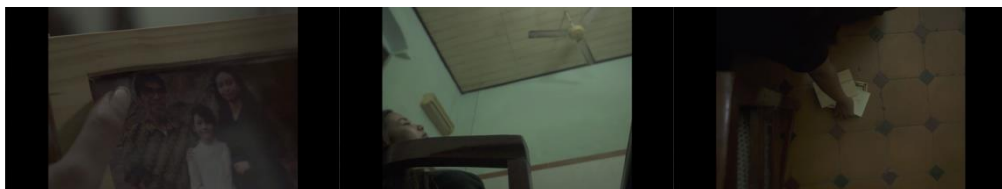
Gambar 5.19 *Screenshot* Film 8

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.20 *Screenshot* Film 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.21 *Screenshot* Film 10

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengerjaan Tugas Akhir ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan film pendek tentang makna dan filosofi aksara Jawa berjudul “ꦲꦲꦲꦲ” terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Proses pengerjaan Tugas Akhir dilakukan secara satu tim guna tiap *jobdesk* dapat bekerja secara maksimal sesuai ide dan konsep sutradara.

Film yang dihasilkan yaitu film pendek bergenre drama tentang makna dan filosofi aksara Jawa yang berjudul Hannah berbasis efek *invisible cut* yang bertujuan untuk mendukung cerita dalam film dan mempersingkat durasi film adegan yang berkesinambungan.

6.2 Saran

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

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

3. Melakukan perbaikan dalam sisi durasi film, agar durasinya tidak terlalu lama yang membuat sebuah cerita bertele-tele dan membuat penonton merasa bosan.
4. Penambahan variasi pengambilan *angle* pada film pendek. Penambahan variasi ini akan membuat film lebih menarik.

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



DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

Achmad, Haqi. (2012). *My Life as Film Director*. Bandung: Mizan Media Utama

Ciptoprawiro, Abdullah. (1986). *Filsafat Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dennis, F. (2008). *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta: Erlangga.

Darusuprpta. (2002). *Pedoman Penulisan Huruf Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama

Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film, Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.

Effendy, Onong Uchjana. (2009). *Komunikasi teori dan praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Javandalasta, P. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta: Mumtaz Media.

Layungkuning, Bendung. *Sangkan Praning Dumadi*. Yogyakarta: Narasi, 2013.

Lutters, Elizabeth. (2010). *Kunci Sukses: Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.

Mabruri, A. (2013). *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*. Jakarta: Grasindo.

Pratista, Himawan. (2008). *Memahami film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Purba, J. A. (2013). *Shooting yang Benar!*. Yogyakarta: Andi Ofset.

Rivers, W.L, J.W Jensen, dan T. Peterson. (2008). *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Edisi ke-dua. Jakarta : Kencana.

Santoso, B. (2010). *Bekerja sebagai Fotografer*. ESENSI.

Saroengallo, T. (2008). *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: Intisari Mediatama.

Slamet, St.Y. (2008). *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: UNS Press.

Stoller, B. M. (2008). *Filmmaking For Dummies*. John Wiley & Sons.

Widagdo, B. M., & Gora, W. (2007). *Bikin Film Indie itu Mudah!*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

2. Diambil dari Internet:

Baskin, Askurifai. *Macam-macam Genre*.
sir.stikom.edu/1060/5/BAB_II.pdf
 Diakses pada 13 Oktober 2017.

Cinemags. *Peran dan Tugas Seorang Sutradara*.
<http://cinemags.id/peran-dan-tugas-seorang-sutradara-film/>
 Diakses pada 5 September 2017.

Kreatifproduction. *Jabatan dalam bidang film*.
<http://www.kreatifproduction.com/jabatan-dalam-bidang-film/>
 Diakses pada 25 Agustus 2017.

Oscars. *RULES & ELIGIBILITY*.
<http://www.oscars.org/oscars/rules-eligibility>
 Diakses pada 8 September 2017.

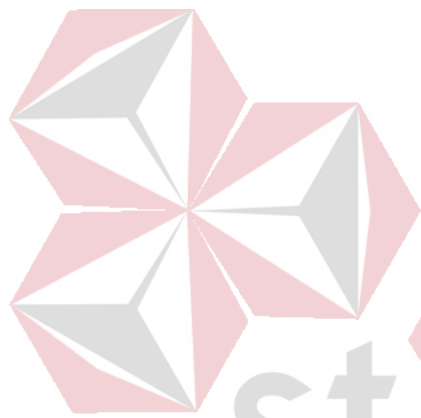
3. Wawancara

Bapak Udjang selaku Dosen Sastra Jawa Unesa

Bapak Oka selaku Dosen Stikosa AWS

Mas Fauzan selaku Sinematografer

Mas Haekal selaku Sinematografer



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA