



**PENYUTRADARAAN DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK  
BERGENRE DRAMA TENTANG KONFLIK INTERPERSONAL DALAM  
KELUARGA**



**TUGAS AKHIR**

**Program Studi  
DIV Produksi Film dan Televisi**

**Oleh:  
AGIK SAPUTRA WIJAYA  
15510160034**

**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

**stikom  
SURABAYA**

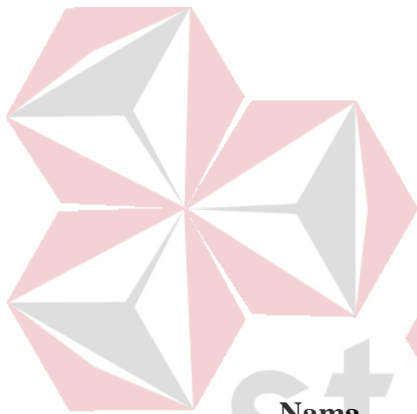
---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2019**

**PENYUTRADARAAN DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK  
BERGENRE DRAMA TENTANG KONFLIK INTERPERSONAL DALAM  
KELUARGA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Produksi Film Dan Televisi



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

Disusun oleh:

**Nama : AGIK SAPUTRA WIJAYA**

**NIM : 15.51016.0034**

**Program : DIV (Diploma Empat)**

**Jurusan : Produksi Film dan Televisi**

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

**2019**

### Tugas Akhir

## PENYUTRADARAAN DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA TENTANG KONFLIK INTERPERSONAL DALAM KELUARGA

Dipersiapkan dan disusun oleh

**AGIK SAPUTRA WIJAYA**

NIM: 15.51016.0034

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Senin, 26 Agustus 2019

#### Susunan Dewan Pembahas

##### Pembimbing

1. **Ir. Hardman Budiarmo, M.Med.Kom.,MOS**  
NIDN. 0711086702
2. **Yunanto Trilaksono, M.Pd.**  
NIDN. 0704068505

##### Pembahas

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana  
DAN INFORMATIKA  
**Dr. Jusak**  
4/9

NIDN. 0708017101

**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 : Agik Saputra Wijaya

NIM : 15.51016.0034

Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Judul karya : Penyutradaraan Dalam Pembuatan Film Pendek Bergenre  
Drama Tentang Konflik Interpersonal Dalam Keluarga

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 dikemudian 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, 26 Agustus 2019



Agik Saputra Wijaya  
NIM : 15.51016.0034



## LEMBAR MOTTO



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

*Strawberry Shampoo Doesn't Taste As Good As It Smells*

*“ Keep Try, Learn And Grateful till die ”*

SURABAYA

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua yang sangat saya sayangi.
2. Kedua adik-adikku yang saya cintai.
3. Bangsa dan tanah airku.
4. Almamater tercinta, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
5. Teman-teman angkatan 2015 yang selalu memberikan dukungan dan dorongan untuk melakukan hal-hal hebat.
6. Dosen Pembimbing 1, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
7. Dosen Pembimbing 2, Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
8. Dosen Penguji, Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.
9. Kaprodi DIV Produksi Film Dan Televisi, Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.
10. Teman-teman organisasi kampus yang telah memberikan saya banyak pelajaran dan kesempatan.
11. Seluruh dosen dan alumni DIV Produksi Film Dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
12. Seluruh teman-teman DIV Produksi Film Dan Televisi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

## ABSTRAK

Didalam Tugas Akhir ini, penulis selaku sutradara dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang konflik interpersonal dalam keluarga. Ini semua dikarenakan konsep dari penulis skenario menarik untuk di angkat. Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan potongan-potongan gambar atau *scene-scene* yang selanjutnya akan diserahkan ke editor berdasarkan *scene* yang telah diambil saat produksi. Pembuatan karya ini di dikerjakan secara tim (Sutradara, penulis skenario, *Director Of Photography*) dan akan diproduksi dengan total 28 *scene*. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data yang didasarkan pada wawancara, studi litelatur, dan studi eksisting. Hasil yang didapat dari Tugas Akhir ini berupa potongan-potongan gambar atau *scene-scene* yang selanjutnya akan diedit untuk menjadi film pendek.

**Kata kunci:** Film, Genre Drama, Sutradara, Potongan-Potongan Gambar.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Film Fiksi Bergenre drama Tentang Konflik Interpersonal Berjudul Dharma dapat diselesaikan tepat waktu.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, data-data yang disusun dan didapat selama proses penelitian dikerjakan dalam 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 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 Wakil Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

5. Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. Selaku Kepala Program Studi DIV Produksi Film Dan Televisi dan Dosen Pembimbing 1
6. Yunanto Trislaksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku Dosen Pembahas.
8. Krisna Yuwono For a, M.T., ACA. selaku Dosen Wali.
9. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film Dan Televisi.
10. Teman-teman angkatan 2014, 2015, 2016 dan 2018 di Program Studi DIV Produksi Film 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 ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, tentu masih terdapat banyak kekurangan, baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan tulisan ini di kemudian hari. Diharapkan pula kritik dan saran yang membangun terhadap hasil karya film ini agar ke depannya diperoleh suatu karya yang lebih maksimal atau lebih baik dari karya ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua khususnya mahasiswa DIV Produksi Film Dan Televisi.

Surabaya, 26 Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                     | Halaman |
|-------------------------------------|---------|
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....         | viii    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....             | x       |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....          | xii     |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....           | xvii    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....        | xviii   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....      | 1       |
| 1.1 Latar Belakang Penciptaan ..... | 1       |
| 1.2 Fokus Penciptaan .....          | 4       |
| 1.3 Ruang Lingkup Penciptaan .....  | 4       |
| 1.4 Tujuan Penciptaan.....          | 5       |
| 1.5 Manfaat Penciptaan.....         | 5       |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....  | 7       |
| 2.1 Film .....                      | 7       |
| 2.2 Jenis Film .....                | 8       |
| 2.3 Fungsi Film .....               | 11      |
| 2.4 Tahap Pembuatan Film .....      | 12      |
| 2.5 Genre.....                      | 13      |
| 2.6 Genre Drama.....                | 15      |
| 2.7 Sutradara .....                 | 15      |
| 2.8 <i>Treatment</i> .....          | 17      |
| 2.9 <i>Story Board</i> .....        | 18      |
| 2.10 <i>Setting</i> .....           | 19      |
| 2.11 Aktor Pemain .....             | 20      |
| 2.12 Tata Suara .....               | 21      |



|  |           |
|--|-----------|
| <b>BAB III METODE PENCIPTAAN .....</b> | <b>24</b> |
| 3.1 Metode Penelitian .....            | 24        |
| 3.2 Obyek Penelitian .....             | 25        |
| 3.3 Lokasi Penelitian.....             | 25        |
| 3.4 Sumber Data .....                  | 25        |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data.....       | 27        |
| 3.6 Hasil Pengumpulan Data .....       | 27        |
| 3.6.1 Film.....                        | 28        |
| 3.6.2 Jenis Film.....                  | 30        |
| 3.6.3 Fungsi Film.....                 | 33        |
| 3.6.4 Tahap Pembuatan Film .....       | 35        |
| 3.6.5 Genre.....                       | 37        |
| 3.6.6 Genre Drama.....                 | 38        |
| 3.6.7 Sutradara .....                  | 41        |
| 3.6.8 <i>Treatment</i> .....           | 45        |
| 3.6.9 <i>Story Board</i> .....         | 46        |
| 3.6.10 <i>Setting</i> .....            | 47        |
| 3.6.11 Akting Pemain .....             | 50        |
| 3.6.12 Tata Suara .....                | 53        |
| 3.7 Teknik Analisa Data .....          | 56        |
| 3.7.1 Reduksi Data.....                | 56        |
| 3.7.2 Menyajikan Data.....             | 72        |
| 3.7.3 Kesimpulan Inti.....             | 73        |
| <b>BAB IV PERANCANGAN KARYA .....</b>  | <b>75</b> |
| 4.1 Pra Produksi .....                 | 76        |
| 4.1.1 <i>Treatment</i> .....           | 76        |
| 4.1.2 <i>Story Board</i> .....         | 76        |
| 4.1.3 <i>Casting</i> .....             | 77        |
| 4.1.4 <i>Reading</i> .....             | 84        |
| 4.1.4 <i>Reading</i> .....             | 84        |
| 4.1.5 <i>Setting</i> .....             | 87        |

|   |            |
|---|------------|
| 4.1.6 Manajemen Produksi .....  | 99         |
| <b>BAB V IMPLEMENTASI KARYA .....</b>                                   | <b>104</b> |
| 5.1 Pra Produksi .....  | 104        |
| 5.2 Produksi .....  | 160        |
| 5.3 <i>Real</i> Produksi, Permasalahan, dan Strategi Mengatasinya ..... | 167        |
| 5.4 Publikasi .....   | 120        |
| <b>BAB VI PENUTUP .....</b>   | <b>183</b> |
| 6.1 Kesimpulan .....  | 183        |
| 6.2 Saran .....   | 184        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>186</b> |
| <b>BIODATA PENULIS .....</b>  | <b>189</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>   | <b>190</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| Gambar 3.1. Wawancara dengan Pravana wido oktendo.....                    | 29             |
| Gambar 3.2. Wawancara dengan Fauzan Abdila .....                          | 29             |
| Gambar 3.3. Wawancara dengan Haekal Ridho Afandi .....                    | 34             |
| Gambar 3.4. Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 1 .....                      | 40             |
| Gambar 3.5. Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 2 .....                      | 40             |
| Gambar 3.6. Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 3 .....                      | 40             |
| Gambar 3.7. Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 4 .....                      | 44             |
| Gambar 3.8. Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 5 .....                      | 44             |
| Gambar 3.9. Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 6 .....                      | 48             |
| Gambar 3.10 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 7 .....                      | 49             |
| Gambar 3.11 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 8 .....                      | 49             |
| Gambar 3.12 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 9 .....                      | 49             |
| Gambar 3.13 Cuplikan Film Tanpa Mentari 10 .....                          | 52             |
| Gambar 3.14 Cuplikan Film Tanpa Mentari 11 .....                          | 52             |
| Gambar 3.15 Cuplikan Film Tanpa Mentari 12 .....                          | 52             |
| Gambar 3.16 Cuplikan Film Tanpa Mentari 13 .....                          | 56             |
| Gambar 4.1. Bagan Perancangan Karya .....                                 | 75             |
| Gambar 4.2. Sapta .....   | 78             |
| Gambar 4.3. Reno .....  | 78             |
| Gambar 4.4. Ninik .....   | 79             |
| Gambar 4.5. Octa .....  | 80             |
| Gambar 4.6. Teguh .....   | 80             |
| Gambar 4.7. Yanto .....   | 81             |
| Gambar 4.8. Bilqis anindita keisha dan Lailatul Maftuhah .....            | 82             |
| Gambar 4.9. M Risa Fahmi, Dony Purwanto Wawan Wahyudi, Gaby abigail ..... | 83             |
| Gambar 4.10 Iman Haidar .....   | 84             |
| Gambar 4.11 Bhara S .....   | 84             |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.12 Aktor Sapta Reading .....                                 | 85  |
| Gambar 4.13 Sutradara melakukan reading bersama.....                  | 85  |
| Gambar 4.14. Sutradara melakukan reading bersama.....                 | 85  |
| Gambar 4.15. Sutradara melakukan pengarahan <i>crew</i> bersama ..... | 86  |
| Gambar 4.16. Sutradara melakukan riding dengan Reno .....             | 86  |
| Gambar 4.17. Sutradara melakukan riding dengan Sapta .....            | 86  |
| Gambar 4.18. Sutradara melakukan riding dengan Octa .....             | 87  |
| Gambar 5.1. <i>Storyboard Scene</i> 1.....                            | 155 |
| Gambar 5.2 <i>Storyboard Scene</i> 2.....                             | 155 |
| Gambar 5.3 <i>Storyboard Scene</i> 3 dan 4.....                       | 155 |
| Gambar 5.4 <i>Storyboard Scene</i> 5,6 dan 7.....                     | 156 |
| Gambar 5.5. <i>Storyboard Scene</i> 7,8 dan 9.....                    | 156 |
| Gambar 5.6. <i>Storyboard Scene</i> 10.....                           | 157 |
| Gambar 5.7. <i>Storyboard Scene</i> 11.....                           | 157 |
| Gambar 5.8. <i>Storyboard Scene</i> 11.....                           | 158 |
| Gambar 5.9. <i>Storyboard Scene</i> 12.....                           | 158 |
| Gambar 5.10 <i>Storyboard Scene</i> 13, 14 dan 15.....                | 159 |
| Gambar 5.11. <i>Storyboard Scene</i> 15, 16, 19 dan 22.....           | 159 |
| Gambar 5.12. <i>Storyboard Scene</i> 23 dan 25.....                   | 160 |
| Gambar 5.13. Film Dharma <i>Scene</i> 1 <i>shot</i> 1 .....           | 161 |
| Gambar 5.14. Film Dharma <i>Scene</i> 1 <i>shot</i> 3 .....           | 161 |
| Gambar 5.15. Film Dharma <i>Scene</i> 1 <i>shot</i> 5 .....           | 161 |
| Gambar 5.16. Film Dharma <i>Scene</i> 1 <i>shot</i> 8 .....           | 162 |
| Gambar 5.17. Film Dharma <i>Scene</i> 1 <i>shot</i> 12 .....          | 162 |
| Gambar 5.18 Film Dharma <i>Scene</i> 1 <i>shot</i> 14 .....           | 162 |
| Gambar 5.19. Film Dharma <i>Scene</i> 1 <i>shot</i> 20 .....          | 163 |
| Gambar 5.20. Film Dharma <i>Scene</i> 1 <i>shot</i> 23 .....          | 163 |
| Gambar 5.21. Film Dharma <i>Scene</i> 2 <i>shot</i> 1 .....           | 163 |
| Gambar 5.22. Film Dharma <i>Scene</i> 2 <i>shot</i> 2 .....           | 164 |
| Gambar 5.23. Film Dharma <i>Scene</i> 2 <i>shot</i> 5 .....           | 164 |
| Gambar 5.24. Film Dharma <i>Scene</i> 3 <i>shot</i> 2 .....           | 164 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 5.25. Film Dharma <i>Scene 2 shot 3</i> .....  | 165 |
| Gambar 5.26. Film Dharma <i>Scene 4 shot 1</i> .....  | 165 |
| Gambar 5.27. Film Dharma <i>Scene 4 shot 3</i> .....  | 165 |
| Gambar 5.28. Film Dharma <i>Scene 4 shot 10</i> ..... | 166 |
| Gambar 5.29. Film Dharma <i>Scene 4 shot 7</i> .....  | 166 |
| Gambar 5.30. Film Dharma <i>Scene 5 shot 2</i> .....  | 166 |
| Gambar 5.31. Film Dharma <i>Scene 5 shot 7</i> .....  | 167 |
| Gambar 5.32. Dokumentasi 01.....                      | 170 |
| Gambar 5.33. Dokumentasi 02.....                      | 171 |
| Gambar 5.34. Dokumentasi 03.....                      | 171 |
| Gambar 5.35. Dokumentasi 04.....                      | 172 |
| Gambar 5.36. Dokumentasi 05.....                      | 172 |
| Gambar 5.37. Dokumentasi 06.....                      | 173 |
| Gambar 5.38. Dokumentasi 07.....                      | 173 |
| Gambar 5.39. Dokumentasi 08.....                      | 174 |
| Gambar 5.40. Dokumentasi 09.....                      | 174 |
| Gambar 5.41. Dokumentasi 10.....                      | 175 |
| Gambar 5.42. Dokumentasi 11.....                      | 175 |
| Gambar 5.43. Dokumentasi 12.....                      | 176 |
| Gambar 5.44. Dokumentasi 13.....                      | 176 |
| Gambar 5.45. Dokumentasi 14.....                      | 177 |
| Gambar 5.46. Dokumentasi 15.....                      | 177 |
| Gambar 5.47. Dokumentasi 16.....                      | 178 |
| Gambar 5.48. Dokumentasi 17.....                      | 178 |
| Gambar 5.49. Dokumentasi 18.....                      | 178 |
| Gambar 5.50 Desain Poster.....                        | 179 |
| Gambar 5.51 Desain <i>Sticker</i> .....               | 179 |
| Gambar 5.52 Desain <i>Cover Catalog</i> .....         | 180 |
| Gambar 5.53 Desain isi <i>Catalog</i> .....           | 180 |
| Gambar 5.54 Desain isi <i>Catalog</i> .....           | 180 |
| Gambar 5.55 Desain isi <i>Catalog</i> .....           | 181 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 5.56 Desain isi <i>Catalog</i> ..... | 181 |
| Gambar 5.57 Desain isi <i>Catalog</i> ..... | 181 |
| Gambar 5.58 Desain isi <i>Catalog</i> ..... | 182 |
| Gambar 5.59 Desain isi <i>Catalog</i> ..... | 182 |
| Gambar 5.60 Desain isi <i>Catalog</i> ..... | 182 |





## DAFTAR TABEL

|  | <b>Halaman</b> |
|--|----------------|
| Tabel 3.1. Reduksi Data Tentang Sutradara Berdasarkan Studi Literatur .....    | 56             |
| Tabel 3.2. Reduksi Data Tentang Sutradara Berdasarkan Wawancara.....           | 56             |
| Tabel 3.3. Reduksi Data Sutradara Berdasarkan Studi Eksisting .....            | 59             |
| Tabel 3.4. Reduksi Data tentang Treatment Berdasarkan Studi Literatur .....    | 60             |
| Tabel 3.5. Reduksi Data Storyboard Berdasarkan Studi Literatur.....            | 61             |
| Tabel 3.6. Reduksi Data tetang Setting Berdasarkan Studi Literatur .....       | 62             |
| Tabel 3.7. Reduksi Data tetang Setting Berdasarkan Studi Eksisting .....       | 63             |
| Tabel 3.8. Reduksi Data tetang Akting Pemain Berdasarkan Studi Litelatur ..... | 64             |
| Tabel 3.9. Reduksi Data tetang Akting Pemain Berdasarkan Studi Wawancara...    | 65             |
| Tabel 3.10. Reduksi Data tetang Akting Pemain Berdasarkan Studi Eksisting..... | 66             |
| Tabel 3.11 Reduksi Data tetang Tata suara Berdasarkan Studi Litelatur .....    | 67             |
| Tabel 3.12. Reduksi Data tetang Tata suara Berdasarkan Studi Eksisting .....   | 71             |
| Tabel 3.13. Penyajian Data .....   | 72             |
| Tabel 4.1 Analisa Setting .....  | 88             |
| Tabel 4.2. Analisa Properti.....   | 94             |
| Tabel 4.3. Jadwal Kerja .....  | 99             |
| Tabel 4.4. <i>Rundown Shooting Schedule</i> .....                              | 100            |
| Tabel 4.5. Anggaran Dana .....   | 104            |

**DAFTAR LAMPIRAN**

|   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| Lampiran 1. Kartu Kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir..... | 189            |
| Lampiran 2. Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir .....      | 190            |



# BAB I

## PEDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penciptaan

Pada era sekarang industri kreatif di Indonesia sangatlah pesat dan menunjukkan kelasnya ke arah kemajuan dan terus melakukan perbaikan-perbaikan. Hampir dari kalangan semua orang pernah menonton Televisi, Film maupun Video klip tentunya juga baik dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang tua. Film telah menjadi media alternatif baru di era modern seperti sekarang, tidak hanya minat dari menonton film tapi juga mulai diminati cara pembuatan film bagi remaja generasi sekarang.

Fokus utama dari peneliti yaitu mengambil penyutradaraan karena konsep dan ide cerita dari penulis skenario menarik untuk di angkat menjadi film pendek. Penulis sebagai sutradara akan mendalami dan memahami skenario. Setelah itu membuat *treatment* dan *storyboard* berdasarkan Skenario dari penulis skenario yang menjadi acuan sutradara untuk menghasilkan *treatment* dan *storyboard* untuk keperluan pra produksi.

Dimana *treatment* biasanya berupa gabungan cerita pendek dari sebuah *scene*. *Treatment* berfungsi untuk acuan *Director Of Potography* membuat *shotlist* dan juga sebagai acuan sutradara saat melakukan *blocking* dengan aktor.

Di samping itu elemen penting lainnya yaitu *storyboard*. *Storyboard* Yaitu berisi tentang perencanaan gambar yang akan diambil saat produksi dan digambar secara manual di kertas kosong atau contoh potongan yang diambil dari referensi

film yang sesuai dengan kebutuhan visual. Setelah itu sutradara akan melakukan *casting* untuk pemilihan calon pemain yang cocok memerankan tokoh dalam skenario. Dan setelah mendapatkan pemeran yang sesuai dengan kebutuhan dalam skenario akan dilakukan *riding*, yaitu sebuah pelatihan atau pendalaman karakter dari aktor. *Riding* dilakukan untuk pendalaman gaya bahasa atau logat dari aktor sebagai identitas pengenalan atau asal daerah tertentu selain itu juga untuk memahami peran aktor.

Lalu sutradara dan tim melakukan *general rehearsal* atau dalam dunia industri film disebut *recce*, yaitu pemilihan *setting* atau latar tempat baik dari lokasi, *property* pendukung dan juga pengecekan *ambiance* dari *departement audio* juga *departement camera* yang diwakilkan oleh *Director Of Potography* untuk penyesuaian tempat. Selain itu juga dengan *recce* diharapkan dapat mengurangi kendala yang ada disaat produksi berlangsung. Kendala yang ingin dihindari disaat produksi berlangsung seperti hal nya perizinan lokasi, keamanan dan keselamatan, gangguan suara dan juga keramaian dari antusiasme warga sekitar yang ingin melihat produksi suting.

*Setting* berguna untuk mendukung visual dan tokoh atau karakter agar bisa menjiwai peran dengan baik, didukung juga dengan penataan artistik dan *propeerty* di dalam sebuah set lokasi yang diinginkan penulis.

Selanjutnya akan dilakukan *blocking*, *blocking* dilakukan di lokasi suting yang sudah dipilih setelah *recce* lebih kurangnya sama dengan *riding*. Namun bloking lebih mengarah ke mengekspresikan sebuah rasa atau praktek gerak tubuh aktor setelah memahami karakternya. Contoh seperti bagaimana ekspresi marah,

sedih, bahagia, tertawa, tangan saat ingin memukul, berlari bahkan juga cara melotot atau menatap mata. Perlu disadari, berlari saat merasa bahagia dan juga berlari saat orang merasa kecewa itu berbeda.

Pentingnya akting yang baik dalam film merupakan peran besar untuk kesuksesan film. Karena akting yang berpura-pura atau kurang menjiwai akan sangat terlihat kurang tepat untuk diaplikasikan saat melakukan *shooting*.

Melakukan *shooting* saat produksi, sutradara selain memimpin jalannya produksi juga berperan sebagai mata penonton. Yang artinya memposisikan sebagai penonton atau penikmat film. Tugas sutradara di produksi tidak hanya itu, tapi juga harus bisa menjadi orang yang memberikan seribu solusi ketika ada kendala.

Menurut Dennis (2008: 8-9) dalam bukunya yang berjudul Bekerja sebagai sutradara, pekerjaan sutradara dimulai dari membedah skenario ke dalam *director's treatment*, yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar. Selanjutnya, sutradara mengurai setiap adegan (*Scene*) ke dalam sejumlah *shot* dan membuat *shot list*, yaitu uraian arah pengambilan gambar dari tiap adegan. *Shot list* tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam *storyboard*, yaitu sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film/video musik/iklan atau bagian khusus dari film yang disusun teratur pada papan buletin dengan dialog yang sesuai dengan waktunya atau deskripsi adegan.

Menurut Ifa Isfansyah (dalam Haqi Ahcmad, 2012: 156) buku yang berjudul *My life as film director* ada beberapa hal krusial yang harus diperhatikan untuk seseorang yang ingin menjadi sutradara. Salah satu hal tersebut adalah:

Seorang sutradara harus mau mendengar, Sutradara tidak harus bisa menulis skenario, tapi dia harus bisa membaca. Tidak harus bisa ngomong, tapi harus juga bisa mendengarkan. Sekarang terlalu banyak sutradara yang terlalu aktif untuk menjadi subjek. Buatku, cukup penting seorang sutradara untuk duduk berpikir, mendengarkan. Budaya mendengar yang kadang sutradara tidak miliki.

Dari beberapa uraian tersebut, penulis sebagai sutradara terdorong untuk mengangkat masalah konflik interpersonal dalam keluarga untuk menjadi sebuah Tugas Akhir, yang diharapkan mampu membuat masyarakat khususnya remaja memahami penyebab dan dampak rokok dalam segi psikologi.

## **1.2 Fokus Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis yang berperan sebagai sutradara memfokuskan penciptaan pada memproduksi (penyutradaraan) dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang konflik interpersonal dalam keluarga.

## **1.3 Ruang Lingkup Penciptaan**

Berdasarkan fokus penciptaan diatas, maka ruang lingkup penciptaan sebagai berikut :

- a. Penulis berperan sebagai sutradara dalam pembuatan film pendek bergenre drama.
- b. Menyusun tim produksi dan memimpin jalannya produksi film.
- c. Membuat *treatment*
- d. Membuat *storyboard*.
- e. Memilih pemeran (*casting*) yang sesuai dengan karakter di dalam skenario.



- f. Melakukan *reading* dan *rehearsal/recce*.
- g. Menghasilkan potongan-potongan gambar atau *scene-scene* film sesuai dengan alur cerita dalam naskah.

#### 1.4 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam Tugas Akhir ini, yaitu menghasilkan penyutradaraan dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang komunikasi interpersonal orang tua dan anak dalam keluarga.

#### 1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat yang dapat diperoleh dalam pembuatan film pendek ini antara lain sebagai berikut:

##### 1.5.1 Manfaat Penulis

Pembuatan film pendek ini memberikan manfaat kepada penulis sebagai berikut :

- a. Lebih memahami tentang proses pembuatan film pendek bergenre drama.
- b. Meningkatkan kemampuan dan memahami *job desk* sutradara dalam sebuah produksi film pendek.
- c. Meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan suatu ide dan konsep film pendek.
- d. Meningkatkan kemampuan berorganisasi dalam mengelola *crew*.

##### 1.5.2 Manfaat bagi lembaga

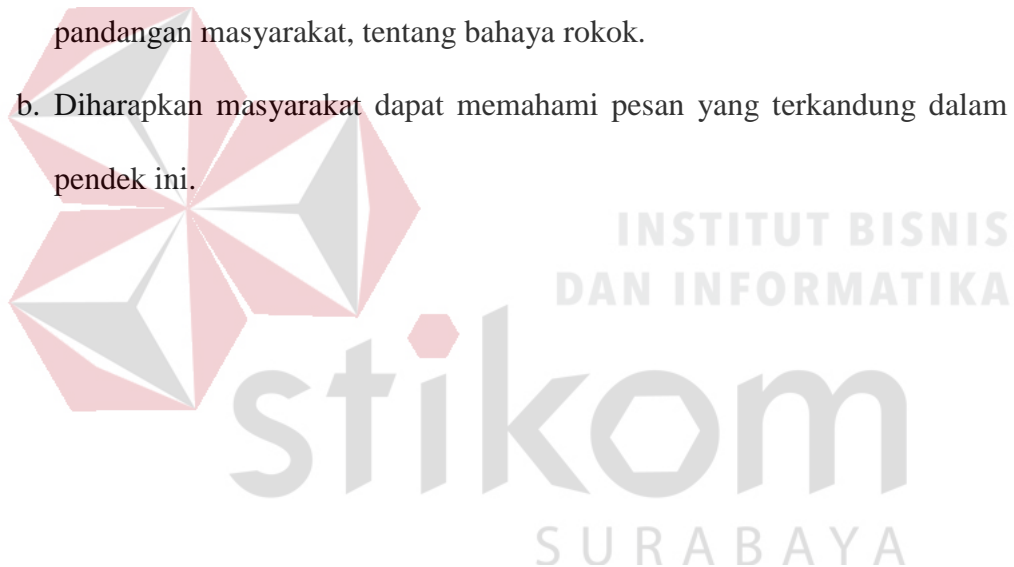
Manfaat bagi lembaga yang diperoleh dalam pembuatan film pendek ini bagi lembaga sebagai berikut :

- a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan film.
- b. Sebagai rujukan penelitian mendatang tentang pembuatan film pendek bergenre drama.

### **1.5.3 Manfaat bagi masyarakat**

Manfaat yang diperoleh dalam pembuatan film pendek ini bagi masyarakat:

- a. Dapat dijadikan media yang menjadi sarana informasi yang mampu membuka pandangan masyarakat, tentang bahaya rokok.
- b. Diharapkan masyarakat dapat memahami pesan yang terkandung dalam film pendek ini.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan film pendek ini, maka karya film akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain: Film, Jenis Film, Fungsi Film, Tahap pembuatan film, Genre, Genre Drama, Sutradara, *Treatment*, *Storyboard*, *Setting*, Akting pemain, Tata suara.

#### 2.1 Film

Film seringkali dianggap salah satu seni yang memiliki kelas tingkat tinggi, atau sebuah seni yang sangat berintelektual. Selain membutuhkan biaya untuk produksi dan peralatan, para pembuat film juga harus diimbangi dengan SDM yang dianggap cukup kreatif. Karena tugas seorang pembuat film adalah *make people believe it* atau membuat orang percaya dengan sebuah cerita dalam film.

Film pertama kali lahir di pertengahan kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sejalan dengan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman. Lebih mudah diproduksi dan enak di tonton (Effendy, 2002).

Dalam Buku *Mari Membuat Film* yang ditulis oleh Heru Effendi (2013: 10) Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.

Juga menurut Himawan Pratista dalam buku *Memahami Film* (2008: 10), bahwa film adalah salah satu sarana komunikasi massa, selain jaringan radio,

televisi dan telekomunikasi. Film membawa pesan-pesan komunikasi untuk diperlihatkan pada penonton, sesuai yang ingin diberikan oleh sutradara, entah dalam drama, horor, komedi dan action.

Menurut Pravana wido oktendo Film merupakan sebuah penyampaian pesan yang tersembunyi dengan audio visual dan dikembangkan dengan bidang sinematografi atau bahasa hati yang divisualkan.

Sedangkan menurut Fauzan Abdila, film merupakan suatu media untuk menyampaikan atau mengekspresikan sebuah pesan.

## 2.2 Jenis Film

Jenis film menurut Fitryan G Dennis (2002: 16) dalam bukunya yang berjudul Bekerja Sebagai Sutradara terdiri dari:

### 1. Film Dokumenter

Film ini menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun, harus diakui film dokumenter tak pernah lepas dari tujuannya, yakni penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Film dokumenter banyak kita saksikan di televisi, seperti program National Geograpich atau Animal Planet.

### 2. Film cerita pendek (*Short film*)

Film ini biasanya berdasarkan durasi dibawah 60 menit dan seringkali dihasilkan, dihasilkan oleh para mahasiswa/i jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Namun tak terlepas kemungkinan jenis film ini sengaja dibuat untuk dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

3. Film cerita panjang (*Feature-Length Films*)

Film dengan durasi sekitar 90 hingga 100 menit. Film ini umumnya diputar di bioskop. Namun tak tertutup kemungkinan ada juga film-film India yang memakan waktu durasi hingga 180 menit.

4. Film-film jenis lain (*Corporate profile*)

Film jenis ini biasanya dibuat untuk keperstingan atau institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan. Biasanya digunakan sebagai alat bantu untuk presentasi.

5. Iklan Televisi (*Tv Commercial*)

Film ini dibuat untuk penyebaran informasi tentang suatu produk ataupun layanan masyarakat/*public service area (PSA)*.

6. Program Televisi (*Tv Programme*)

Film ini dibuat untuk dikonsumsi para penonton televisi. Secara umum terbagi dua, yakni kelompok fiksi dan nonfiksi.

7. Video Klip (*Music Video*)

Video klip merupakan sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi.

Sedangkan jenis film menurut Himawan pratista (2017: 29-34) dalam bukunya yang berjudul memahami film. Dijelaskan bahwa secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya yakni, cerita dan noncerita. film fiksi masuk dalam kategori cerita. Film dokumenter dan eksperimental masuk dalam kategori noncerita. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme

(nyata), berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Sementara, film fiksi berada persis di tengah dua kutub tersebut. Namun film dokumenter dan film eksperimental pun saling mempengaruhi.

### 1. Film Dokumenter

Kunci utama film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan tokoh, obyek, momen, peristiwa, serta lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan sebuah peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi (otentik). Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot. Namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya.

### 2. Film Fiksi

Berbeda dengan jenis film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata. serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film fiksi juga terikat hukum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan serta pola pengembangan cerita yang jelas.

### 3. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film sebelumnya. Para sineas eksperimental umumnya bekerja di luar industri film arus utama (*mainstream*) dan bekerja ppada studi independen atau perorangan. Mereka umumnya terlibat penuh dalam seluruh produksi



filmnya sejak awal hingga akhir. Film eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apapun bahkan kadang menentang kualitas. Seperti yang dilakukan para sineas *surrealis* dan *dada*. Film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri. Ini juga adalah alasan mengapa film eksperimental juga masuk dalam kategori *film art*.

### 2.3 Fungsi Film

Fungsi film menurut Pravana Wido Oktendo bisa dilihat dari Film sebagai media untuk menyampaikan informasi yang sebelumnya tidak pernah dianggap atau belum pernah tersampaikan.

Juga menurut Fauzan Abdila fungsi film lebih untuk menjadi hiburan. Tetapi fungsi sebenarnya dalam film antara lain fungsi informatif, edukatif, dan juga persuasif.

Sedangkan menurut Haekal Ridho Afandi fungsi film sebagai bahan untuk *explorer* atau menyalurkan ide yang ada di dalam pikiran sutradara untuk menjadi sebuah karya untuk ditampilkan ke publik.

Khalayak menonton film terutama untuk hiburan. Akan tetapi dalam film terkandung fungsi informatif, maupun edukatif bahkan persuasif. Film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*. Fungsi edukasi dapat dicapai apabila film

nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif atau film dokumenter atau film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang (Sanjaya, 2015).

## 2.4 Tahap Pembuatan Film

Menurut Siswanta, Triharyanto, & Sekarwangi (2016: 453-456) proses pembuatan film tari klasik dipilah menjadi tiga tahapan yaitu tahap praproduksi, tahap produksi dan tahap pascaproduksi.

### 1. Tahap Pra produksi

Tahap praproduksi terdiri dari serangkaian kegiatan yaitu penyusunan skenario, format *shooting* ditetapkan menggunakan format VCD, *recruitmen* SDM pendukung dan pembagian tugas, penyutradaraan (membuat *shot list*, *script breakdown*, *storyboard*, *schedule shooting*), menyiapkan dan menyelenggarakan rapat produksi, *budgeting*, logistik, menetapkan studio editing serta menyiapkan peralatan baik yang perlu dibeli maupun sewa.

### 2. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah pentahapan di mana proses pengambilan gambar atau *shooting* film dimulai. Tentu saja tahap produksi hanya bisa dilakukan jika tahap praproduksi benar-benar sudah dipersiapkan secara matang. Semua kegiatan shooting pada tahap produksi, akan mengacu pada jadwal yang telah dipersiapkan oleh asisten sutradara. Sedangkan tanggung jawab proses produksi sepenuhnya ada di tangan sutradara. Dari sinilah akan terlihat kinerja sutradara dalam memimpin semua pihak yang terlibat dalam proses produksi. Dalam hal ini kemampuan *leadership* menjadi hal yang utama (Set, 2008). Demikian hanya terhadap proses pengambilan gambar atau *shooting* pada sebuah tarian atau

sendratari klasik dan seni tradisi, selalu bergerak dan sulit ditulis dalam naskah, seorang produser harus memiliki konsep yang jelas. Tanpa konsep program ini hanya akan jadi sajian serampangan.

### 3. Tahap Pasca produksi

Tahap ketiga adalah pascaproduksi, yang melibatkan kegiatan yang berkaitan dengan editing, termasuk *dubbing* dan spesial efek, menyiapkan materi promosi, mengontrol promosi dan publikasi, serta menjalin kerja sama dengan pihak eksternal untuk mendistribusikan hasil. Langkah terakhir pada pasca-produksi adalah menyelesaikan laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada semua pihak yang terkait. Tahap pascaproduksi merupakan pekerjaan editing yaitu proses mengolah hasil pengambilan gambar menjadi sebuah karya sinematografi yang memenuhi standar kualitas untuk ditayangkan di media komunikasi elektronik terutama film dan televisi. Proses editing bukan semata-mata menjadi ruang kreativitas editor tetapi selama proses editing dilakukan harus melibatkan *stageholder* yaitu semua *crew* tim produksi sehingga hasil editing selaras dengan tuntutan kebutuhan dan tidak menyimpang dari skenario, *cript breakdown sheet* maupun *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap pra produksi.

## 2.5 Genre

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 di atas *spesies* dan di bawah *family*. *Genus* mengelompokkan beberapa *spesies* yang memiliki kesamaan ciri-ciri fisik tertentu. Dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau

klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta karakter (Pratista, 2008: 10).

Menurut Widagdo & Gora (2007: 26-27) dalam bukunya yang berjudul *Bikin Film Indie Itu Mudah!* genre film secara tidak langsung terbagi karena hadirnya film dengan karakter tertentu yang akhirnya memunculkan pengelompokkan. Berikut adalah beberapa genre film:

- a. *Action-Laga*
- b. *Comedy-Humor*
- c. *Roman-Drama*
- d. *Mistery-Horor*

Pernyataan diatas dilengkapi oleh Pratista (2008: 12-13) yang menyebutkan bahwa genre dibagi menjadi dua kelompok, yakni genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre induk primer merupakan genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an seperti aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi-ilmiah, horor, komedi, kriminal dan gangster, musikal, petualangan, perang, *western*. Sedangkan genre induk sekunder adalah genre-genre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk premier seperti bencana, biografi, detektif, *film noir*, melodrama, olah raga, perjalanan, roman, *superhero*, *supernatural*, *spionase*, dan *thriller*.

## 2.6 Genre Drama

Film drama memiliki jalan cerita yang serius, menampilkan karakter-karakter dan latar yang realistis dan menggambarkan situasi kehidupan yang kerap terjadi sehari-hari. Dengan mengangkat kisah yang sangat dekat dengan para penonton, film drama biasanya tidak berfokus pada efek-efek *special*, komedi, ataupun aksi dari para pemainnya (International Design School, 2014).

## 2.7 Sutradara

Sutradara adalah orang yang memimpin jalannya sebuah produksi film, selain mengarahkan sebuah film sesuai dengan skenario sebagai pemimpin sutradara dituntut untuk kreatif dan mampu menginspirasi orang lain agar mau bertindak sesuai rencana demi mencapai visi yang telah ia bayangkan. Pada masa yang sama, sutradara mengatur, mengkoordinasikan dan mengarahkan crew film dan pemeran ke arah yang sama dengan visinya. Selain keterampilan mengkomunikasikan ide lewat bahasa visual, sutradara juga dituntut mampu menyampaikan informasi pada *crew* dan pemeran dengan baik.

Menurut Herru Effendy (2009: 42) dalam bukunya yang berjudul *Mari membuat film*. Kerja sutradara dimulai dari membedah skenario ke dalam *director's Treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar. Selanjutnya, sutradara mengurai setiap adegan (*scene*) ke dalam sejumlah *shot* menjadi *shot list* yaitu uraian arah pengambilan gambar dari tiap adegan. *Shot list* tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam *story board* yaitu rangkaian gambar ala komik yang memuat informasi tentang ruang dan tata letak pemeran (*blocking*) yang nantinya akan direkam menjadi sebuah film. Berbekal

*director's shot*, *Treatment*, *shot list*, dan *story board*, *script breakdown* bisa dikerjakan. Sutradara kemudian memberi pengarahan tentang film apa yang akan dibuat. Untuk itu, sutradara harus berkomunikasi secara intensif dengan desainer produksi, asisten sutradara, penata fotografi, penata artistik, penata suara, dan editor.

Dalam buku *My life as film director* yang ditulis Haqi Achmad (2012: 37) Menjadi sutradara berarti menjadi seorang kapten sekaligus ahli manajemen. Kenapa ? karena ada banyak hal yang diperlukan untuk menjadi sutradara, ada banyak tanggung jawab yang di emban sutradara ada banyak kepentingan yang harus di urus sutradara dan ada banyak kepala yang harus disatukan sutradara. Serta ada sebuah film karya film yang nantinya akan disaksikan penonton dan seorang sutradara harus memperhatikan setiap unsur di film tersebut dari awal hingga akhir. Dari awal, dari layar yang semua gelap menjadi terang, hingga akhirnya layar gelap lagi. Apa yang ditampilkan di layar sepenuhnya menjadi tanggung jawab sutradara. Sebelum sebuah film tayang di bioskop, sebuah film harus melalui tiga tahapan produksi yang dibagi menjadi tahap pra produksi, tahap produksi, tahap pascaproduksi. Di ketiga tahap tersebut sutradara harus jungkir balik dan bekerja keras agar nantinya dapat menghasilkan film yang utuh.

Menurut Pravana Wido Oktendo sutradara adalah orang yang mampu menyampaikan sebuah cerita sesuai dengan arah pandang penonton, sebagaimana menariknya sebuah tampilan cerita jika divisualkan dalam film lalu dikembangkan oleh DOP untuk divisualkan dan menyatukan gambaran yang telah dibayangkan.

Juga menurut Fauzan Abdilah Seorang sutradara harus mampu bercerita dan memiliki pengalaman atau pengetahuan lebih sehingga dapat memberikan solusi yang tepat ketika saat produksi mengalami kendala. Semua pengetahuan itu bisa didapat melalui, memperhatikan lingkungan sekitar, menonton atau mengamati film, melihat *behind the scene*, mengikuti produksi film.

Sedangkan menurut Haekal Ridho Afandi sutradara adalah tuhan karena kita membuat sebuah cerita atau membuat kehidupan kecil di dalam sebuah *frame* atau film. Di dalam sebuah cerita sutradara berhak untuk membuat aktor tetap hidup meskipun mengalami kecelakaan beruntun. Selain itu juga Sutradara harus bisa berkomunikasi baik dengan seluruh tim, sutradara juga harus bisa mencari solusi yang tepat ketika dalam produksi mengalami kendala tanpa mengubah nilai cerita.

## 2.8 *Treatment*

*Treatment* menurut Rabiger (2008: 135) dalam bukunya yang berjudul *Directing Film Techniques And Aesthetics* menerangkan bahwa:

*A Treatment* is a narrative version written in present-tense, short-story form that according to its purpose can be any length, from 1 page to 80. It, too, concentrates on rendering what the audience will see and hear, and summarizes dialogue exchanges, though an especially important exchange might be given verbatim.

Pembuatan *Treatment* awalnya terdiri dari berbagai sequence/babak. Masing-masing sequence memuat satu kesatuan peristiwa. Bentuknya bisa masih dalam beberapa setting dan dalam bentuk deskripsi yang belum ada dialog-dialognya (Lutters, 2004: 86).

## 2.9 Story Board

Menurut Heru Effendi (mari membuat film 2002 : 152) Pengertian *Storyboard* merupakan sebuah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai dengan waktu dan deskripsi adegan. Menurut *nya storyboard* juga berfungsi untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar.

Juga menurut Eugene Panji (2014) *Storyboard* adalah rangkaian gambar menyerupai komik yang merupakan penggambaran tiap adegan sesuai naskah. *Storyboard* yang baik adalah *storyboard* yang secara visual sudah berbicara banyak mengenai apa yang akan disampaikan. Isi *board* tersebut telah disepakati oleh semua pihak yang berkepentingan.

Begitu juga menurut Youllia Indrawaty Nurhasanah (2019) dalam jurnalnya berjudul Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Anak usia TK dan Playgroup *Storyboard* adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. *Storyboard* merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar atau sketsa yang berguna untuk lebih memudahkan cameraman dalam pengambilan gambar. *Storyboard* secara harfiah berarti dasar cerita, *Storyboard* adalah penjelasan bagaimana cara seseorang akan membuat suatu proyek. Jika diumpamakan sebagai pembuatan film, maka bisa dibilang bahwa *Storyboard* adalah skenario film tersebut.



*Storyboard* visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan *shot by shot* yang biasa disebut dengan istilah *scene* (Waryanto, 2005).

*Storyboard* adalah rangkaian cerita yang memberikan rincian video, dan ilustrasi adegan utama, yaitu bagaimana latar belakangnya, siapa yang akan ada dalam video, dan adegan apa yang akan ditampilkan (School, 2017).

## 2.10 Setting

*Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak, seperti prabot, pintu, jendela, kursi, pohon dan sebagainya. *Setting* dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* yang sempurna pada prinsipnya adalah *Setting* yang otentik. *Setting* harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya. (Pratista, 2018)

Dalam sebuah produksi *Setting* adalah salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film. Tanpa *Setting*, film tidak mungkin dapat berjalan. Fungsi utama *Setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya. *Setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita. (Pratista, 2018)

## 2. 11 Aktor Pemain

Menurut Natasha Dematra (2018: 60) dalam bukunya yang berjudul *Bikin Film itu gampang*. Aktng mengambil porsi yang besar dalam sebuah film, bisa dibuat dengan sebgus mungkin, tetapi bila aktng dari sang pemain, terutama sang pemeran utama, tidak menunjang, sebuah film akan dianggap gagal.

Juga menurut Himawan Pratista (2018: 124) dalam bukunya yang berjudul *memahami film*. Banyak hal yang memepengaruhi aktng seorang pemain dalam sebuah film. Seperti konsep, cerita, genre, gaya sinematik sineas, teknologi, bentuk fisik, asal wilayah (negara), periode, ras, dan lain sebagainya. Film fiksi umumnya tidak membutuhkan penampilan aktng prima dan berbobot seperti halnya film drama. Perbedaan wilayah juga memungkinkan adanya perbedaan *gesture*. Misal gaya berkelahi dalam film aksi barat berbeda dengan film *Kung Fu* produksi Hongkong dan pasti berbeda pula dengan film aksi produksi kita. Sineas yang menggunakan konsep *realisme*, semakin tinggi pula ketergantungan terhadap kemampuan aktng pemain. Sineas yang menyukai penggunaan teknik *long take* tentunya menggunakan aktor-aktris yang memiliki kemampuan aktng mapan. Dimensi jarak kamera mempengaruhi aktng pemain, pengambilan *close-up*, mampu memperlihatkan ekspresi wajah, sementara pengambilan *long-shot* hanya memperlihatkan gerak tubuh.

Sedangkan menurut Haekal Ridho Afandi untuk memilih seorang aktor yang pertama bisa dilihat dari bentuk fisik. Lalu mencari aktor yang seirama dengan skenario. Seperti contoh dalam skenario adegan sedang patah hati, kita akan mencari orang yang sedang patah hati, karena jika calon aktor sedang merasa

bahagia akan kerja dua kali untuk merubah karakter yang dibutuhkan. Dan akan lebih baik jika aktor bisa menjadi dirinya sendiri masuk kedalam skenario daripada merubah karakter asli dari calon aktor sesuai ke skenario.

## 2.12 Tata Suara

Menurut Natasha Dematra (2018: 72) dalam bukunya yang berjudul Bikin Film itu gampang. *Sound* digunakan dalam segala jenis film, film bisu atau film dengan dialog. Dalam film bisu, sound memiliki peranan penting di mana *soound effect* digunakan untuk mendukung sebuah adegan. Sedangkan film dengan dialog terkadang membutuhkan *voice over, dubbing sound effect* dan *ambiace*.

Juga menurut Heru Effendi (2009: 67) dalam bukunya yang berjudul Mari membuat film. Desain tata suara yang baik memuat ketiga elemen semenjak awal. Misalnya, film tak perlu musik, maka sebaiknya dialog dan efek suara dirancang sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan film. Jika keputusan ini dibuat belakangan, film anda akan timpang. Perencanaa tata suara juga membantu para kru yang bertanggung jawab menangani suara memahami dengan pasti apa yang harus mereka kerjakan. Tiga elemen tersebut juga dijelaskan yaitu:

### 1. Dialog

Selama proses *shooting*, penata suara berkoordinasi dengan perekam suara (*sound recordist*) dan asistennya (*Boomer person*) yang mengarahkan mikrofon. Hasil rakaman suara selama *shooting* di lokasi adalah tanggung jawab *sound recordist* dan *Boomer person*.

## 2. Musik

Elemen musik dimaksudkan untuk mempertegas sebuah adegan agar lebih kuat maknanya. Apabila musik dimaksudkan sekadar sebagai latar belakang, maka musik masuk kategori elemen efek suara. Misalnya adegan di sebuah diskotik. Maka suara musik disko merupakan efek suara dan bukan musik. Musik pun dibagi dua Ilustrasi musik (*music Illustration*) dan *Theme song*:

- Ilustrasi musik (*music Illustration*)

Ilustrasi musik adalah suara, baik dihasilkan melalui instrumen musik atau bukan, yang disertakan dalam suatu adegan guna memperkuat suasana.

- *Theme song*

*Theme song* adalah sebuah lagu yang dimaksudkan sebagai bagian dari identitas sebuah film, bisa merupakan lagu yang ditulis khusus untuk film tersebut ataupun lagu yang telah populer sebelumnya.

## 3. Efek Suara (*Sound Effect*)

Bunyi gemerincing kunci, langkah sepatu di atas lantai, suara pintu mobil ditutup, suara pluit wasit dan tangis bayi adalah contoh *sound effect* dalam sebuah film. Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara. Efek suara perlu, untuk memanjakan telinga penonton, maka penata suara yang baik akan memasukan semua bunyi yang masuk akal dengan cerita dan menghilangkan semua yang tidak perlu.

Menurut Himawan Pratista (2018: 197) dalam bukunya yang berjudul memahami film. Suara yang kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik dan efek suara. Seperti kita telah ketahui bahwa penggunaan suara (dialog) dalam film belum dimungkinkan sejak teknologi suara ditemukan. Sebelum era film bicara film tidak sepenuhnya bisu, namun sering kali telah diringi suara organ, piano, *gramophone*, efek suara, narator bahkan musik satu orkestra penuh. Setelah era film bicara, teknologi dan teknik suara berkembang sangat pesat. Telinga penonton semakin dimanjakan sejak munculnya sistem suara *stereo* hingga multi kanal dengan teknologi audio yang semakin modern.



## **BAB III**

### **METODE PENCIPTAAN**

Pada bab III ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam pengolahan data dalam Film Fiksi Bergenre drama tentang konflik interpersonal Berjudul Dharma.

#### **3.1 Metode Penelitian**

Menurut Conny (dalam Putra 2017: 19) dijelaskan bahwa metode penelitian berarti cara pengumpulan data dan analisis, dari analisa data tersebut kemudian peneliti akan mendapatkan hasil berupa penegasan atas teori yang pernah ada atau suatu penemuan baru.

Metodologi yang digunakan dalam Tugas Akhir ini yaitu metodologi kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moelong yang berjudul Metodologi Penelitian Kualitatif (1988), mendefinisikan Metodologi Kualitatif sebagai prosedur lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode ini dipakai dikarenakan lebih mudah jika berhadapan dengan kenyataan ganda, dapat menyajikan secara langsung hakekat hubungan antara peneliti dan responden, dan lebih peka dan menyesuaikan dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola yang dihadapi (Moelong, 1988: 4).

Pada bagian ini, akan dijelaskan tentang Metodologi Penelitian yang akan digunakan dalam tugas akhir pembuatan film pendek tentang kesenjangan sosial dalam keluarga. Metode penelitian yang dipakai untuk pembuatan Tugas Akhir adalah kualitatif dengan cara mengumpulkan data dari wawancara, kajian

literatur, dan studi eksisting yang berkaitan dengan film, penyutradaraan, psikologi, dan konflik interpersonal dalam keluarga.

### **3.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian yaitu skenario film pendek berjudul Dharma tentang konflik interpersonal dalam keluarga yang akan dikembangkan dalam ilmu penyutradaraan dengan elemen pendukung yaitu: Film, Jenis Film, Fungsi Film, Tahap pembuatan film, Genre, Genre Drama, Sutradara, *Treatment*, *Storyboard*, *Setting*, Akting pemain, Tata suara.

### **3.3 Lokasi Penelitian**

Tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian yaitu di Rumah Sakit Umum Daerah Sidoarjo, pada tanggal 23 Februari 2019 dengan melakukan wawancara terhadap dr. Elok Kartika Sari M.Psi. yang merupakan seorang Psikolog. Selain itu juga melakukan wawancara kepada Pravana Widho Oktendo pada tanggal 21 Februari 2019 di *Oval Music Studio* Sidoarjo dan Fauzan Abdila pada tanggal 26 Februari 2019 di *Excelso Coffe Merr* Surabaya selaku Film Maker dan juga kepada Haekal Ridho Afandi pada tanggal 08 juli 2019 di Stikom Surabaya selaku Film Maker untuk mendapatkan materi tentang penyutradaraan.

### **3.4 Sumber Data**

Disini penulis melakukan wawancara, studi literatur dan studi eksisting untuk mengumpulkan data yang akan dihimpun. Wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian sesuai serta dapat memberikan pemaparan kredibel tentang topik bahasan ini, Studi literatur dilakukan untuk menemukan keaslian data yang

sudah diterbitkan baik dari buku-buku maupun dari jurnal dan laporan penelitian sebelumnya, dan studi eksisting yaitu dengan mengamati beberapa film yang nantinya akan digunakan sebagai referensi film kami baik dari segi konsep, alur cerita, teknik pengambilan gambar, akting dari pemain, tata cahaya, seting tempat, musik, *editing* dan lain sebagainya. Merujuk dari data diatas, studi literatur akan diperoleh dari buku, laporan, jurnal *online* dan website, yaitu sebagai berikut:

- a. Bekerja sebagai sutradara, buku karangan Fitriyan G Dennis (2008).
- b. Memahami Film, buku karangan Himawan Pratista (2017).
- c. Mari membuat Film, buku karangan Heru Effendy (2009).
- d. *My life as film director*, Buku karangan Haqi Achmad (2012)
- e. Film Pinggiran Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter. Prakosa, G. (2008).
- f. Bikin film itu gampang, buku karangan Natasha Dematra (2018)
- g. Penyutradaraan Dalam Pembuatan Film Bergenre Thriller Menggunakan Teknik Canted Angel Tentang Psikopat Berjudul Hate, laporan dari Nirwana Wahyu (2017).
- h. Pembuatan Film Pendek Thriller Tentang Bullying Dengan Teknik Super Wide, laporan dari Rachmat Gustavindo Nesyamas (2017).

Selain studi literatur, pengumpulan data juga akan dilakukan dengan wawancara yaitu kepada dr. Elok Kartika Sari M.Psi. yang merupakan seorang psikolog untuk memperkuat materi tentang latar belakang keluarga, aktor dan lingkungan sekitar di dalam film. Wawancara juga dilakukan kepada Pravana Widho Oktendo, Fauzan Abdillah dan Haekal Ridho Afandi selaku praktisi



dibidang film untuk mendapatkan materi tentang proses pembuatan film dan pengalaman menjadi sutradra.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam kegiatan Tugas Akhir ini agar dalam proses analisis ini tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai. Dalam penyutradraan film drama tentang konflik interpersonal dalam keluarga, 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 wawancara, dan menggali sumber-sumber yang ada melalui studi literatur (Sugiyono, 2005: 34).

Wawancara dilakukan secara mendalam (*In-depth Interview*) kepada 4 (tiga) narasumber dengan cara bertatap muka secara langsung dan mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi dan keterangan yang kami butuhkan untuk menyelesaikan penelitian ini.

### 3.6 Hasil Pengumpulan data

Berikut adalah hasil dari pengumpulan data mengenai Film, Jenis Film, Fungsi Film, Dasar-Dasar Produksi, Tahap pembuatan film, Genre, Genre Drama, Sutradara, *Treatment*, *Storyboard*, *Setting*, Akting pemain, Tata suara.

### 3.6.1 Film

Pada tahap pengumpulan data tentang film metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur dan wawancara yaitu sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur

Dalam Buku Mari Membuat Film yang ditulis oleh Heru Effendi (2013: 10) Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.

Juga menurut Himawan Pratista dalam buku Memahami Film (2008: 10), bahwa film adalah salah satu sarana komunikasi massa, selain jaringan radio, televisi dan telekomunikasi. Film membawa pesan-pesan komunikasi untuk diperlihatkan pada penonton, sesuai yang ingin diberikan oleh sutradara, entah dalam drama, horor, komedi dan action.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan seorang praktisi film yaitu Pravana Wido Oktendo. Wawancara dilakukan pada hari Kamis 21 Februari 2019 pukul 16:00 WIB di Oval Music Studio Jalan Dewi Sartika Timur 2/26, Sidoarjo. Juga kepada Fuazan Abdila sebagai praktisi film pada hari Rabu, 27 Februari 2019 pukul 14.00 WIB di Excelso Caffé, Jalan Dr. Ir. H. Soekarno No. 292 Pondok Nirwana, Kedung Baruk, Rungkut, Surabaya. Berikut penjelasannya:

Menurut Pravana Wido Oktendo Film itu sebuah cara penyampaian pesan yang tersembunyi dengan audio visual dan dikembangkan dengan bidang sinematografi atau bahasa hati yang di visualkan.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Pravana Wido Oktendo

(Sumber: Olahan Penulis)

Sedangkan menurut Fauzan Abdila, film merupakan suatu media untuk menyampaikan atau mengekspresikan sebuah pesan.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Fauzan Abdila

(Sumber: Olahan Penulis)

Kesimpulan:

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa film adalah sebuah media untuk informasi yang akan disampaikan kepada masyarakat dikemas dengan visual dan audio untuk memperjelas pesan yang terkandung.

### 3.6.2 Jenis Film

Pada tahap pengumpulan data tentang film metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur yaitu sebagai berikut:

Jenis film menurut Fitryan G Dennis (2002: 16) dalam bukunya yang berjudul *Bekerja Sebagai Sutradara* terdiri dari:

a. Film Dokumenter

Film ini menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun, harus diakui film dokumenter tak pernah lepas dari tujuannya, yakni penyebaran informasi, pendidikan dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Film dokumenter banyak kita saksikan di televisi, seperti program National Geographich atau Animal Planet.

b. Film cerita pendek (*Short film*)

Film ini biasanya berdasarkan durasi dibawah 60 menit dan seringkali dihasilkan, dihasilkan oleh para mahasiswa/i jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Namun tak terlepas kemungkinan jenis film ini sengaja dibuat untuk dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

c. Film cerita panjang (*Feature-Length Films*)

Film dengan durasi sekitar 90 hingga 100 menit. Film ini umumnya diputar di bioskop. Namun tak tertutup kemungkinan ada juga film-film India yang memakan waktu durasi hingga 180 menit.

d. Film-film jenis lain (*Corporate profile*)

Film jenis ini biasanya dibuat untuk keperstingan atau institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan. Biasanya digunakan sebagai alat bantu untuk presentasi.

e. Iklan Televisi (*Tv Commercial*)

Film ini dibuat untuk penyebaran informasi tentang suatu produk ataupun layanan masyarakat/*public service area (PSA)*.

f. Program Televisi (*Tv Programme*)

Film ini dibuat untuk dikonsumsi para penonton televisi. Secara umum terbagi dua, yakni kelompok fiksi dan nonfiksi.

g. Video Klip (*Music Video*)

Video klip merupakan sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi.

Sedangkan jenis film menurut Himawan pratista (2017: 29-34) dalam bukunya yang berjudul memahami film. Dijelaskan bahwa secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya yakni, cerita dan noncerita. film fiksi masuk dalam kategori cerita. Film dokumenter dan eksperimental masuk dalam kategori noncerita. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme (nyata), berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Sementara, film fiksi berada persis di tengah dua kutub tersebut. Namun film dokumenter dan film eksperimental pun saling mempengaruhi.

Berikut Jenis film jenis film menurut Himawan pratista (2017: 29-34) dalam bukunya yang berjudul memahami film.:

a. Film Dokumenter

Kunci utama film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan tokoh, obyek, momen, peristiwa, serta lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan sebuah peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi (otentik). Tidak seperti film-fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot. Namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya.

b. Film Fiksi

Berbeda dengan jenis film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata. serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film fiksi juga terikat hukum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan serta pola pengembangan cerita yang jelas.

c. Film Ekssperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film sebelumnya. Para sineas eksperimental umumnya bekerja di luar industri film arus utam (mainstream) dan bekerja ppada studi independen atau perorangan. Mereka umumnya terlibat penuh dalam seluruh produksi filmnya sejak awal hingga akhir. Film eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif

sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apapun bahkan kadang menentang kualitas. Seperti yang dilakukan para sineas *surrealis* dan *dada*. Film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri. Ini juga adalah alasan mengapa film eksperimental juga masuk dalam kategori *film art*.

Kesimpulan:

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jenis film memiliki peranannya masing-masing dan juga kebutuhan pada setiap sineasnya.

### 3.6.3 Fungsi Film

Pada tahap pengumpulan data tentang fungsi film metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur dan wawancara yaitu sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur

Menurut (Sanjaya, 2015) dalam websitenya menjelaskan bahwa menonton film terutama untuk hiburan. Akan tetapi dalam film terkandung fungsi informatif, maupun edukatif bahkan persuasif. Film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka nation and character building. Fungsi edukasi dapat dicapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif atau film dokumenter atau film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan seorang praktisi film yaitu kepada Haekal Ridho Afandi pada tanggal 08 juli 2019 padapukul 16:00 WIB di Stikom Surabaya. Berikut penjelasannya:

- a. Fungsi film menurut Pravana Wido Oktendo bisa dilihat dari Film sebagai media untuk menyampaikan informasi yang sebelumnya tidak pernah di anggap atau belum pernah tersampaikan.
- b. Juga menurut Fauzan Abdila fungsi film lebih untuk menjadi hiburan. Tetapi fungsi sebenarnya dalam film antara lain fungsi informatif, edukatif, dan juga persuasif.
- c. Sedangkan menurut Haekal Ridho Afandi fungsi film sebagai bahan untuk me *explorer* atau menyalurkan ide yang ada di dalam pikiran sutradara untuk menjadi sebuah karya untuk di tampilkan ke publik.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Haekal Ridho Afandi  
(Sumber: Olahan Penulis)



Kesimpulan:

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi film yang terutama sebagai media hiburan, selain itu juga untuk menyampaikan informasi dan juga menyalurkan ide bdari sineasnya.

#### 3.6.4 Tahap pembuatan film

Pada tahap pengumpulan data tentang Tahap pembuatan film metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur yaitu sebagai berikut:

Menurut Siswanta, Triharyanto & Sekarwangi (2016: 453-456) proses pembuatan film tari klasik dipilah menjadi tiga tahapan yaitu tahap praproduksi, tahap produksi dan tahap pascaproduksi.

##### a. Tahap Pra produksi

Tahap praproduksi terdiri dari serangkaian kegiatan yaitu penyusunan skenario, format *shooting* ditetapkan menggunakan format VCD, *recruitmen* SDM pendukung dan pembagian tugas, penyutradaraan (membuat *shot list*, *script breakdown*, *storyboard*, *schedule shooting*), menyiapkan dan menyelenggarakan rapat produksi, *budgeting*, logistik, menetapkan studio editing serta menyiapkan peralatan baik yang perlu dibeli maupun sewa.

##### b. Tahap Produksi

Tahap produksi adalah pentahapan di mana proses pengambilan gambar atau *shooting* film dimulai. Tentu saja tahap produksi hanya bisa dilakukan jika tahap praproduksi benar-benar sudah dipersiapkan secara matang. Semua kegiatan shooting pada tahap produksi, akan mengacu pada jadwal yang telah dipersiapkan oleh asisten sutradara. Sedangkan tanggung jawab proses produksi sepenuhnya

ada di tangan sutradara. Dari sinilah akan terlihat kinerja sutradara dalam memimpin semua pihak yang terlibat dalam proses produksi. Dalam hal ini kemampuan *leadership* menjadi hal yang utama (Set, 2008). Demikian hanya terhadap proses pengambilan gambar atau *shooting* pada sebuah tarian atau sendratari klasik dan seni tradisi, selalu bergerak dan sulit ditulis dalam naskah, seorang produser harus memiliki konsep yang jelas. Tanpa konsep program ini hanya akan jadi sajian serampangan

c. Tahap Pasca produksi

Tahap ketiga adalah pascaproduksi, yang melibatkan kegiatan yang berkaitan dengan editing, termasuk *dubbing* dan spesial efek, menyiapkan materi promosi, mengontrol promosi dan publikasi, serta menjalin kerja sama dengan pihak eksternal untuk mendistribusikan hasil. Langkah terakhir pada pasca-produksi adalah menyelesaikan laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada semua pihak yang terkait. Tahap pascaproduksi merupakan pekerjaan editing yaitu proses mengolah hasil pengambilan gambar menjadi sebuah karya sinematografi yang memenuhi standar kualitas untuk ditayangkan di media komunikasi elektronik terutama film dan televisi. Proses editing bukan semata-mata menjadi ruang kreativitas editor tetapi selama proses editing dilakukan harus melibatkan *stageholder* yaitu semua *crew* tim produksi sehingga hasil editing selaras dengan tuntutan kebutuhan dan tidak menyimpang dari skenario, *cript breakdown sheet* maupun *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap pra produksi.

Kesimpulan:

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan dalam pembuatan film memiliki tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi.

### 3.6.5 Genre

Pada tahap pengumpulan data tentang Genre metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur yaitu sebagai berikut:

- a. Menurut himawan pratista (2008: 10) dalam bukunya berjudul memahami film 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 di atas *spesies* dan di bawah *family*. *Genus* mengelompokkan beberapa *spesies* yang memiliki kesamaan ciri-ciri fisik tertentu. Dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta karakter.
- b. Menurut Widagdo & Gora (2007: 26-27) dalam bukunya yang berjudul *Bikin Film Indie Itu Mudah!* genre film secara tidak langsung terbagi karena hadirnya film dengan karakter tertentu yang akhirnya memunculkan pengelompokkan. Berikut adalah beberapa genre film:
  - *Action-Laga*
  - *Comedy-Humor*
  - *Roman-Drama*

- *Mistery-Horor*

- c. Pernyataan diatas dilengkapi oleh Pratista (2008: 12-13) yang menyebutkan bahwa genre dibagi menjadi dua kelompok, yakni genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre induk primer merupakan genre-genre pokok yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema era 1900-an hingga 1930-an seperti aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi-ilmiah, horor, komedi, kriminal dan gangster, musikal, petualangan, perang, *western*. Sedangkan genre induk sekunder adalah genre-genre besar dan populer yang merupakan pengembangan atau turunan dari genre induk premier seperti bencana, biografi, detektif, *film noir*, melodrama, olah raga, perjalanan, roman, *superhero*, *supernatural*, *spionase*, dan *thriller*.

Kesimpulan:

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan genre merupakan sebuah aliran film untuk mengaktegorikan sebuah film.

### 3.6.6 Genre Drama

Pada tahap pengumpulan data tentang Genre Drama metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur, wawancara dan studi eksisting yaitu sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur:

Film drama memiliki jalan cerita yang serius, menampilkan karakter-karakter dan latar yang realistis dan menggambarkan situasi kehidupan yang kerap terjadi sehari-hari. Dengan mengangkat kisah yang sangat

dekat dengan para penonton, film drama biasanya tidak berfokus pada efek-efek special, komedi, ataupun aksi dari para pemainnya (International Design School, 2014).

2. Wawancara:

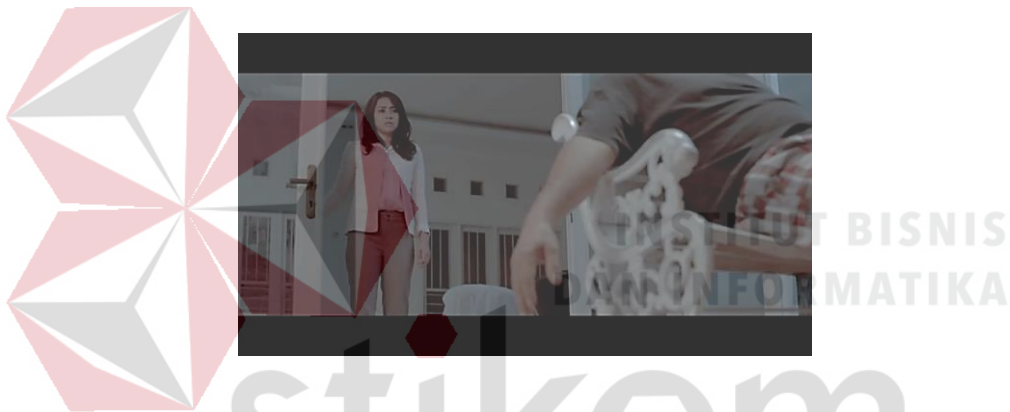
Wawancara dilakukan dengan seorang praktisi film yaitu Fauzan Abdila beliau menerangkan Genre Drama merupakan penggambaran realitas kehidupan, dengan cerita dan kisah-kisah dalam drama konflik dan emosional yang secara khusus.

3. Studi Eksisting:

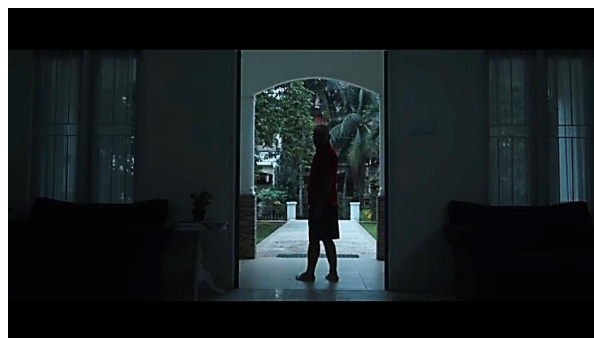
Studi eksisting dilakukan pada film Pagi Tanpa Mentari produksi tahun 2016, penulis memilih film tersebut karena sangat tepat dalam segi genre. Genre drama keluarga yang diangkat dalam film ini sangat menarik untuk dibahas, mengingat hubungan anak dan orangtua yang selalu ingin memberikan terbaik terkadang terhalang karena kurangnya komunikasi yang jarang dilakukan. Dan pada bagian ini menunjukkan beberapa adegan dalam film. Sutradara mencoba untuk membangun suasana intim dalam keluarga, suasana dimana rasa bahagia, hampa, kesedihan dan kehilangan harapan dengan gambar sebagai berikut.



Gambar 3.4 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 1  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.5 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 2  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.6 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 3  
(Sumber: Olahan Penulis)

Kesimpulan:

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan Genre Drama adalah sebuah kisah hidup manusia baik fiksi maupun realita dalam masyarakat yang divisualkan ke dalam bentuk film.

### 3.6.7 Sutradara

Pada tahap pengumpulan data tentang Sutradara metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur, wawancara dan studi eksisting yaitu sebagai berikut :

#### 1. Studi Literatur:

Menurut Herru Effendy (2009: 42) dalam bukunya yang berjudul Mari membuat film. Kerja sutradara dimulai dari membedah skenario ke dalam *director's treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar. Selanjutnya, sutradara mengurai setiap adegan (*scene*) ke dalam sejumlah *shot* menjadi *shot list* yaitu uraian arah pengambilan gambar dari tiap adegan. *Shot list* tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam *story board* yaitu rangkaian gambar ala komik yang memuat informasi tentang ruang dan tata letak pemeran (*blocking*) yang nantinya akan direkam menjadi sebuah film. Berbekal *director's shot*, *treatment*, *shot list*, dan *story board*, *script breakdown* bisa dikerjakan. Sutradara kemudian memberi pengarahan tentang film apa yang akan dibuat. Untuk itu, sutradara harus berkomunikasi secara intensif dengan desainer produksi, asisten sutradara, penata fotografi, penata artistik, penata suara, dan editor.

Dalam buku *My life as film director* yang ditulis Haqi Achamd (2012: 37) Menjadi sutradara berarti menjadi seorang kapten sekaligus ahli manajemen. Kenapa ? karena ada banyak hal yang diperlukan untuk menjadi sutradara, ada banyak tanggung jawab yang di emban sutradara ada banyak kepentingan yang harus di urus sutradara dan ada banyak kepala yang harus disatukan sutradara. Serta ada sebuah film karya film yang nantinya akan disaksikan penonton dan seorang sutradara harus memperhatikan setiap unsur di film tersebut dari awal hingga akhir. Dari awal, dari layar yang semua gelap menjadi terang, hingga akhirnya layar gelap lagi. Apa yang ditampilkan di layar sepenuhnya menjadi tanggung jawab sutradara. Sebelum sebuah film tayang di bioskop, sebuah film harus melalui tiga tahapan produksi yang dibagi menjadi tahap pra produksi, tahap produksi, tahap pascaproduksi. Di ketiga tahap tersebut sutradara harus jungkir balik dan bekerja keras agar nantinya dapat menghasilkan film yang utuh.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber praktisi film sekaligus pemilik PWO Studio yaitu Pravana Widho Oktendo atau yang akrab dipanggil Ipank. Wawancara dilakukan pada hari Kamis 21 Februari 2019 pukul 16:00 WIB di *Oval Music Studio* Jalan Dewi Sartika Timur 2/26, Sidoarjo. Berikut penjelasan beliau tentang penyutradraan dan Fauzan Abdila pada tanggal 26 Februari 2019 di *Excelso Coffe Merr* Surabaya selaku *Film Maker* dan juga kepada Haekal Ridho Afandi pada tanggal 08 juli 2019 di



Stikom Surabaya selaku *Film Maker* untuk mendapatkan materi tentang penyutradaraan. Berikut penjelasan tentang penyutradaraan:

Menurut Pravana Wido Oktendo sutradara adalah orang yang mampu menyampaikan sebuah cerita sesuai dengan arah pandang penonton, sebagaimana menariknya sebuah tampilan cerita jika divisualkan dalam film lalu dikembangkan oleh DOP untuk divisualkan dan menyatukan gambaran yang telah dibayangkan.

Juga menurut Fauzan Abdilah Seorang sutradara harus mampu bercerita dan memiliki pengalaman atau pengetahuan lebih sehingga dapat memberikan solusi yang tepat ketika saat produksi mengalami kendala. Semua pengetahuan itu bisa didapat melalui, memperhatikan lingkungan sekitar, menonton atau mengamati film, melihat *behind the scene*, mengikuti produksi film.

Sedangkan menurut Haekal Ridho Afandi sutradara adalah ibarat tuhan, karena kita membuat sebuah cerita atau membuat kehidupan kecil di dalam sebuah frame atau film. Di dalam sebuah cerita sutradara berhak untuk membuat aktor tetap hidup meskipun mengalami kecelakaan beruntun. Selain itu juga sutradara harus bisa berkomunikasi baik dengan seluruh tim, sutradara juga harus bisa mencari solusi yang tepat ketika dalam produksi mengalami kendala tanpa mengubah nilai cerita.

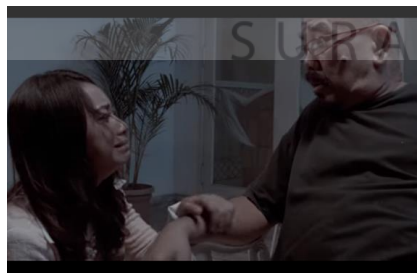
### 3. Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan pada film Pagi Tanpa Mentari produksi tahun 2016, penulis memilih film tersebut karena sangat tepat dalam segi akting

dari pemain, *setting*, tata suara dan lain lain. Mulai dari pemeran ayah dan anak yang awalnya ingin hidup bahagia di rumah baru mereka dan ternyata banyak konflik yang mereka hadapi. Memperlihatkan tokoh ayah dan anak perempuannya yang beradu akting sesuai perannya dan sangat menjiwai selayaknya anak dan orag tua. Karakteristik dari pemain juga menjadi acuan dari sutradara untuk membuat pemain menjadi benar-benar bukan dirinya lagi atau berubah menjadi Mentari si aktor tersebut.



Gambar 3.7 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 4  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.8 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 5  
(Sumber: Olahan Penulis)

Kesimpulan:

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa Sutradara adalah orang yang mampu menyatukan visi dari banyak kepala untuk mencapai rencana yang

dituju. Dan dari bentuk *capture* di tiap-tiap adegan di atas dapat dilihat dari segi akting pemain, *setting*, penataan suara sangat menunjang dengan tampilan visual yang telah dirancang.

### 3.6.8 *Treatment*

Pada tahap pengumpulan data *Treatment* metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur yaitu sebagai berikut:

Pada studi literatur menurut Elizabeth Lutters (2010: 86) dalam bukunya berjudul Kunci Sukses Menulis Skenario oleh Pembuatan *treatment* awalnya terdiri dari berbagai *sequence*/babak. Masing-masing *sequence* memuat satu kesatuan peristiwa. Bentuknya bisa masih dalam beberapa *setting* dan dalam bentuk deskripsi yang belum ada dialog-dialognya.

Sedangkan *Treatment* menurut Rabiger (2008: 135) dalam bukunya yang berjudul *Directing Film Techniques And Aesthetics* menerangkan bahwa:

*A Treatment* is a narrative version written in present-tense, short-story form that according to its purpose can be any length, from 1 page to 80. It, too, concentrates on rendering what the audience will see and hear, and summarizes dialogue exchanges, though an especially important exchange might be given verbatim.

Kesimpulan:

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa *Treatment* sebagai gaya atau konsep penyutradaraan itu sendiri atau juga sebagai catatan penting atau juga pedoman bagi sutradara dalam mendeskripsikan sebuah pengembangan ide.

### 3.6.9 *Storyboard*

Pada tahap pengumpulan data *Storyboard* metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur yaitu sebagai berikut:

Menurut Heru Effendi (mari membuat film 2002 : 152) Pengertian *Storyboard* merupakan sebuah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai dengan waktu dan deskripsi adegan.

Menurutnya *storyboard* juga berfungsi untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar.

Begitu juga menurut Eugene Panji (2014) *Storyboard* adalah rangkaian gambar menyerupai komik yang merupakan penggambaran tiap adegan sesuai naskah. *Storyboard* yang baik adalah *storyboard* yang secara visual sudah berbicara banyak mengenai apa yang akan disampaikan. Isi *board* tersebut telah disepakati oleh semua pihak yang berkepentingan.

Juga menurut Youllia Indrawaty Nurhasanah (2019) dalam jurnalnya berjudul Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Anak usia TK dan Playgroup *Storyboard* adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara *visual* bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. *Storyboard* merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar atau sketsa yang berguna untuk lebih memudahkan cameraman dalam pengambilan gambar. *Storyboard* secara harfiah berarti dasar cerita,

*Storyboard* adalah penjelasan bagaimana cara seseorang akan membuat suatu proyek. Jika diumpamakan sebagai pembuatan film, maka bisa dibilang bahwa *Storyboard* adalah skenario film tersebut.

Kesimpulan:

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa *Storyboard* adalah suatu konsep kreatif yang disampaikan dalam bentuk gambar untuk mempermudah pengambilan gambar.

### 3.6.10 *Setting*

Pada tahap pengumpulan data tentang *Setting* metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur dan studi eksisting yaitu sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur:

Menurut Himawan Pratista (2018: 98-101) dalam bukunya yang berjudul memahami film *Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak , seperti prabot, pintu, jendela, kursi, pohon dan sebagainya. *Setting* dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* yang sempurna pada prinsipnya adalah *Setting* yang otentik. *Setting* harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya.

Dalam sebuah produksi *Setting* adalah salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film. Tanpa *Setting*, film tidak mungkin dapat berjalan. Fungsi utama *Setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan

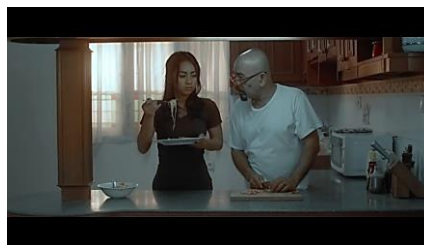
waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya. *Setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita. (Pratista, 2018)

Kesimpulan:

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa *Setting* adalah semua yang ada dalam lokasi produksi baik tempat, properti pendukung dan juga perabotan.

## 2. Studi Eksisting:

Studi eksisting dilakukan pada film Pagi Tanpa Mentari produksi tahun 2016, penulis memilih film tersebut karena dalam segi *Setting* yang digunakan dalam film ini benar-benar menggunakan seperti halnya sebuah rumah hunian baru. Rumah yang tampak megah dan belum banyak terisi perabotan. Pada gambar dibawah menampilkan *setting* di beberapa adegan dalam film. Dalam adegan ini sutradara membangun suasana dan penambahan atau pengurangan perabotan (*property*) di dapur dan di dalam kamar merupakan bumbu dalam adegan yang sudah dibayangkan sutradara agar sesuai dengan jalanya cerita yaitu sebuah rumah hunian baru.



Gambar 3.9 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 6

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.10 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 7  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.11 Cuplikan Film Pagi Tanpa Mentari 8  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.12 Cuplikan Film Tanpa Mentari 9  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### Kesimpulan:

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa *Setting* adalah salah satu elemen penting yang perlu dipersiapkan dengan matang untuk memperkuat nuansa, suasana dan *mood*.

### 3.6.11 Akting Pemain

Pada tahap pengumpulan data Akting pemain metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literature, wawancara dan studi eksisting yaitu sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur:

Menurut Natasha Dematra (2018: 60) dalam bukunya yang berjudul *Bikin Film itu gampang*. Akting mengambil porsi yang besar dalam sebuah film, bisa dibuat dengan sebagus mungkin, tetapi bila akting dari sang pemain, terutama sang pemeran utama, tidak menunjang, sebuah film akan dianggap gagal.

Juga menurut Himawan Pratista (2018: 124) dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film*. Banyak hal yang memengaruhi akting seorang pemain dalam sebuah film. Seperti konsep, cerita, genre, gaya sinematik sineas, teknologi, bentuk fisik, asal wilayah (negara), periode, ras, dan lain sebagainya. Film fiksi umumnya tidak membutuhkan penampilan akting prima dan berbobot seperti halnya film drama. Perbedaan wilayah juga memungkinkan adanya perbedaan *gesture*. Misal gaya berkelahi dalam film aksi barat berbeda dengan film *Kung Fu* produksi Hongkong dan pasti berbeda pula dengan film aksi produksi kita. Sineas yang menggunakan konsep *realisme*, semakin tinggi pula ketergantungan terhadap kemampuan akting pemain. Sineas yang menyukai penggunaan teknik *long take* tentunya menggunakan aktor-aktris yang memiliki kemampuan akting mapan. Dimensi jarak kamera mempengaruhi akting pemain, pengambilan *close-up*,



mampu memperlihatkan ekspresi wajah, sementara pengambilan *long-shot* hanya memperlihatkan gerak tubuh.

## 2. Wawancara:

Wawancara dilakukan dengan narasumber praktisi film Haekal Ridho Afandi pada tanggal 08 juli 2019 di Stikom Surabaya untuk mendapatkan materi tentang aking pemain. Berikut penjelasan tentang aking pemain:

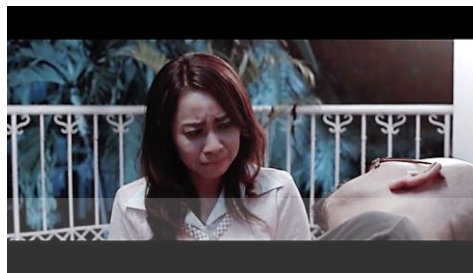
Menurut Haekal Ridho Afandi untuk memilih seorang aktor yang pertama bisa dilihat dari bentuk fisik. Lalu mencari aktor yang seirama dengan skenario. Seperti contoh dalam skenario adegan sedang patah hati, kita akan mencari orang yang sedang patah hati, karena jika calon aktor sedang merasa bahagia akan kerja dua kali untuk merubah karakter yang dibutuhkan. Dan akan lebih baik jika aktor bisa menjadi dirinya sendiri masuk kedalam skenario daripada merubah karakter asli dari calon aktor sesuai ke skenario.

## 3. Studi Eksisting:

Studi eksisting dilakukan pada film Pagi Tanpa Mentari produksi tahun 2016, penulis memilih film tersebut karena dalam segi akting pemain dalam film ini benar-benar menjiwai. Dalam adegan di bawah ini memperlihatkan tokoh ayah dan anak perempuannya yang beradu akting sesuai perannya dan begitu menjiwai selayaknya anak dan orag tua. Karakteristik dari pemain juga menjadi acuan dari sutradara untuk membuat pemain menjadi benar-benar bukan dirinya lagi atau berubah menjadi *Mentari* si aktor tersebut.



Gambar 3.13 Cuplikan Film Tanpa Mentari 10  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.14 Cuplikan Film Tanpa Mentari 11  
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 3.15 Cuplikan Film Tanpa Mentari 12  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### Kesimpulan:

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa akting pemain adalah salah satu elemen pentuing yang perlu dipersiapkan karena mengambil porsi yang besar dalam sebuah film.

### 3.6.12 Tata Suara

Pada tahap pengumpulan data tata suara metode pengumpulannya didapatkan berdasarkan studi literatur dan studi eksisting yaitu sebagai berikut:

#### 1. Studi Literatur:

Menurut Natasha Dematra (2018: 72) dalam bukunya yang berjudul *Bikin Film itu gampang*. *Sound* digunakan dalam segala jenis film, film bisu atau film dengan dialog. Dalam film bisu, sound memiliki peranan penting di mana *soound effect* digunakan untuk mendukung sebuah adegan. Sedangkan film dengan dialog terkadang membutuhkan *voice over*, *dubbing sound effect* dan *ambiace*.

Juga menurut Heru Effendi (2009: 67) dalam bukunya yang berjudul *Mari membuat film*. Desain tata suara yang baik memuat ketiga elemen semenjak awal. Misalnya, film tak perlu musik, maka sebaiknya dialog dan efek suara dirancang sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan film. Jika keputusan ini dibuat belakangan, film anda akan timpang. Perencanaa tata suara juga membantu para kru yang bertanggung jawab menangani suara memahami dengan pasti apa yang harus mereka kerjakan. Tiga elemen tersebut juga dijelaskan yaitu:

##### a. Dialog

Selama proses *shooting*, penata suara berkoordinasi dengan perekam suara (*sound recordist*) dan asistennya (*Boomer person*) yang mengarahkan

mikrofon. Hasil rakaman suara selama *shooting* di lokasi adalah tanggung jawab *sound recordist* dan *Boomer person*.

#### b. Musik

Elemen musik dimaksudkan untuk mempertegas sebuah adegan agar lebih kuat maknanya. Apabila musik dimaksudkan sekadar sebagai latar belakang, maka musik masuk kategori elemen efek suara. Misalnya adegan di sebuah diskotik. Maka suara musik disko merupakan efek suara dan bukan musik. Musik pun dibagi dua Ilustrasi musik (*music Illustration*) dan *Theme song*.

- Ilustrasi musik (*music Illustration*)

Ilustrasi musik adalah suara, baik dihasilkan melalui instrumen musik atau bukan, yang disertakan dalam suatu adegan guna memperkuat suasana.

- *Theme song*

*Theme song* adalah sebuah lagu yang dimaksudkan sebagai bagian dari identitas sebuah film, bisa merupakan lagu yang ditulis khusus untuk film tersebut ataupun lagu yang telah populer sebelumnya.

#### c. Efek Suara (*Sound Effect*)

Bunyi gemerincing kunci, langkah sepatu di atas lantai, suara pintu mobil ditutup, suara pluit wasit dan tangis bayi adalah contoh *sound effect* dalam sebuah film. Suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam film termasuk dalam elemen efek suara. Efek suara perlu, untuk memanjakan telinga penonton, maka penata suara yang baik akan memasukan semua

bunyi yang masuk akal dengan cerita dan menghilangkan semua yang tidak perlu.

Diperkuat oleh Himawan Pratista (2018: 197) dalam bukunya yang berjudul memahami film. Suara yang kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik dan efek suara. Seperti kita telah ketahui bahwa penggunaan suara (dialog) dalam film belum dimungkinkan sejak teknologi suara ditemukan. Sebelum era film bicara film tidak sepenuhnya bisu, namun sering kali telah diringi suara organ, piano, *gramophone*, efek suara, narator bahkan musik satu orkestra penuh. Setelah era film bicara, teknologi dan teknik suara berkembang sangat pesat. Telinga penonton semakin dimanjakan sejak munculnya sistem suara *stereo* hingga multi kanal dengan teknologi audio yang semakin modern.

## 2. Studi Eksisting:

Studi eksisting dilakukan pada film *Pagi Tanpa Mentari* produksi tahun 2016, penulis memilih film tersebut karena dalam segi tata suara dalam film ini benar-benar mendukung suasana dan *mood* penonton. Dalam film *Pagi Tanpa Mentari* sutradara menggunakan *sound designer* untuk memperbaiki kualitas audio dalam dialog maupun menambahkan *sound effect* seperti suara langkah kaki, suara dering telepon dan sebagainya. Sedangkan musik yang digunakan dalam film ini sutradara menggunakan *Theme song* dengan tujuan untuk memperkuat jiwa (ruh) dan juga mengidentitaskan sebuah film. Selain itu musik digunakan untuk memperkuat atau membangun nuansa, suasana, dan *mood*.



Gambar 3.16 Cuplikan Film Tanpa Mentari 13  
(Sumber: Olahan Penulis)

#### Kesimpulan:

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa tata suara dalam film memiliki beberapa jenis yaitu audio dialog, sound effect dan theme song atau musik.

### 3.7 Teknik Analisa Data

Setelah mengumpulkan data dari berbagai sumber, proses selanjutnya yaitu analisa data dengan cara mengelompokkan lalu mengolah dan mencari kata yang identic.

#### 3.7.1 Reduksi Data

Tabel 3.1 Reduksi Data Tentang Sutradara Berdasarkan Studi Literatur

| Sumber Data   | Deskripsi  | Intisari                              |
|---|--|---------------------------------------|
| Buku karangan Fitriyan G. Dennis (2008) yang berjudul Bekerja Sebagai Sutradara | 1. Pekerjaan Sutradara dimulai dari membedah skenario ke dalam <i>Director treatment</i> .<br>2. Penguasaan skenario sangat penting bagi seorang sutradara | Proses kreatif dalam pengarahan gaya. |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>agar produksi berjalan lancar.</p> <p>Biasanya sutradara harus membacanya berulang kali, dan memahami setiap karakter dari tokoh-tokoh dalam skenario tersebut, memahami tema utamanya, alur cerita, dan pendramaannya di setiap adegan</p> |  |
| <p>Buku karya Haqi Ahmad tahun 2012 yang berjudul <i>My life as film director</i>.</p> | <p>1. Sutradara tidak harus bisa menulis, tapi harus bisa membaca dan mendengar.</p> <p>2. Pra Produksi yang matang erat kaitannya dengan kualitas film.</p>   | <p>Tugas utama sutradra adalah memvisualkan skenario dan menjadi pemimpin.</p> |

(Sumber: Olahan penulis)

Tabel 3.2 Reduksi Data Tentang Sutradara Berdasarkan Wawancara

| Sumber Wawancara  | Deskripsi  | Intisari  |
|---|--|---|
| <p>Pravana Wido Oktendo (Pemilik PWO Studios, Sinematografer, Praktisi dibidang</p> | <p>1. Film itu merupakan sebuah penyampaian pesan yang tersembunyi. Dengan pesan yang ingin disampaikan sutradra memiliki cara masing-</p> | <p>Mengembangkan ide atau kreatifitas merupakan bentuk ciri khas dari sutradra.</p> |

|  |   |   |
|--|---|---|
| film).   | masing untuk mengemasnya.<br><br>Atau biasanya bisa menjadi ciri khas dari seorang sutrdara.  |   |
| Fauzan Abdilah<br>( <i>Develop Script</i><br>layar lebar,<br>Mengikuti New<br>Asian Producer<br>Network,<br>Sinematografer,<br>Praktisi dibidang<br>Film). | 1. Seorang sutradara harus memiliki pengalaman atau pengetahuan lebih, dan semua itu bisa didapat melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperhatikan lingkungan sekitar.</li> <li>• Menonton atau mengamati film.</li> <li>• Mengikuti produksi film.</li> </ul>   | Sutradra yang baik adalah sutradra yang peka terhadap sesuatu hal yang kecil atau detail. |
| Menurut Haekal<br>Ridho Afandi<br>selaku praktisi<br>dibidang film.  | Sutradara adalah ibarat Tuhan dalam produksi, karena kita membuat sebuah cerita atau membuat kehidupan kecil di dalam sebuah <i>frame</i> atau film. Di dalam sebuah cerita sutradara berhak untuk membuat aktor tetap hidup meskipun mengalami kecelakaan beruntun. Selain itu juga sutradara harus bisa berkomunikasi baik dengan | Sutradara ibarat Tuhan dalam sebuah karya   |



|  |   |  |
|--|---|--|
|  | seluruh tim, sutradara juga harus bisa mencari solusi yang tepat ketika dalam produksi mengalami kendala tanpa mengubah nilai cerita. |  |
|--|---|--|

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.3 Reduksi Data Sutradara Berdasarkan Studi Eksisting

| <b>Objek yang diteliti</b>  | <b>Cerita singkat</b>   | <b>Intisari</b>   |
|---|---|---|
| Film pendek yang berjudul Pagi Tanpa Mentari produksi tahun 2016 karya Institut Kesenian Jakarta. | Seorang ayah dan anak perempuan yang baru saja pindah rumah. Mereka hidup harmonis sampai pada si anak sibuk bekerja. Disitulah mulai terjadi konflik karena mereka kurang berkomunikasi. Berbagai macam cara sang ayah berbohong untuk mencari perhatian si anak agar pulang dari kantor. Hingga pada saat sang ayah menelfon anaknya karena asmanya kambuh. Karena si anak sibuk dia hanya memberi tahu letak obat asmanya. Dan | Elemen yang sangat mendukung dalam film pagi tanpa mentari adalah Akting pemain, Setting, Tata Suara. |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | ketika pulang, ayahnya sudah lemas duduk di teras lantai dua rumahnya. Si anak yang sangat menyesal tidak bisa meluangkan waktu untuk ayahnya karena sibuk bekerja. |  |
|--|---|--|

(Sumber: Olahan penulis)

Tabel 3.4 Reduksi Data tentang *Treatment* Berdasarkan Studi Literatur

| Sumber Data   | Deskripsi  | Intisari  |
|---|--|---|
| <p><i>Treatment</i> menurut Rabiger (2008: 135) dalam bukunya yang berjudul <i>Directing Film Techniques And Aesthetics</i> menerangkan bahwa</p> | <p><i>Treatment</i> adalah cerita panjang dari skenario yang ditulis dalam bentuk cerita pendek untuk acuan sutradara dalam memproduksi.</p>   | <p>Gaya atau konsep penyutradaraan.</p>                                 |
| <p>Menurut Elizabeth Lutters (2010: 86) dalam bukunya berjudul Kunci Sukses Menulis</p>   | <p>Pembuatan <i>treatment</i> awalnya terdiri dari berbagai <i>sequence</i>/babak. Masing-masing <i>sequence</i> memuat satu kesatuan peristiwa. Bentuknya bisa masih dalam beberapa setting dan</p> | <p>Bentuk kerangka <i>treatment</i> berdasarkan deskripsi skenario.</p> |

|           |   |  |
|-----------|---|--|
| Skenario. | dalam bentuk deskripsi yang belum ada dialog-dialognya. |  |
|-----------|---|--|

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.5 Reduksi Data *Storyboard* Berdasarkan Studi Literatur

| Sumber Data  | Deskripsi  | Intisari             |
|--|--|----------------------|
| Menurut Youllia Indrawaty Nurhasanah (2019) dalam jurnalnya berjudul Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Anak usia TK dan Playgroup | <i>Storyboard</i> adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara <i>visual</i> bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung.                                | Rancangan gambar     |
| Juga menurut Heru Effendi (mari membuat film 2002 : 152)   | <i>Storyboard</i> merupakan sebuah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan buletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai dengan waktu dan deskripsi adegan. | Sketsa urutan gambar |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | Menurutnya <i>storyboard</i> juga berfungsi untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar. |  |
|--|---|--|

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.6 Reduksi Data tentang *Setting* Berdasarkan Studi Literatur

| Sumber Data   | Deskripsi   | Intisari   |
|---|---|--|
| Menurut Himawan Pratista (2018: 98-101) dalam bukunya yang berjudul memahami film | <p><i>Setting</i> adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak, seperti prabot, pintu, jendela, kursi, pohon dan sebagainya. <i>Setting</i> dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya.</p> <p><i>Setting</i> yang sempurna pada prinsipnya adalah <i>Setting</i> yang otentik. <i>Setting</i> harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya.</p> <p>Dalam sebuah produksi <i>Setting</i> adalah salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film.</p> | <p>semua yang ada dalam lokasi produksi baik tempat, properti pendukung dan juga perabotan</p> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>Tanpa <i>Setting</i>, film tidak mungkin dapat berjalan. Fungsi utama <i>Setting</i> adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya. <i>Setting</i> juga mampu membangun <i>mood</i> sesuai dengan tuntutan cerita.</p> |  |
|--|---|--|

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.7 Reduksi Data tentang *Setting* Berdasarkan Studi Eksisting

| Sumber Data  | Deskripsi   | Intisari  |
|--|---|---|
| <p>Film pendek yang berjudul Pagi Tanpa Mentari produksi tahun 2016 karya Institut Kesenian Jakarta.</p> | <p>Dalam segi <i>Setting</i> yang digunakan dalam film ini benar-benar menggunakan seperti halnya sebuah rumah hunian baru. Rumah yang tampak megah dan belum banyak terisi perabotan. Pada gambar dibawah menampilkan <i>Setting</i> di beberapa adegan dalam film. Dalam adegan ini sutradara membangun suasana dan penambahan atau pengurangan perabotan (<i>property</i>) di dapur dan di dalam kamar merupakan bumbu dalam</p> | <p>salah satu elemen paling mendukung dalam sebuah produksi</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | adegan yang sudah dibayangkan sutradara agar sesuai dengan jalannya cerita yaitu sebuah rumah hunian baru. |  |
|--|--|--|

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.8 Reduksi Data tentang Akting Pemain Berdasarkan Studi Litelatur

| Sumber Data   | Deskripsi   | Intisari  |
|---|---|---|
| Menurut Natasha Dematra (2018: 60) dalam bukunya yang berjudul Bikin Film itu gampang | Akting mengambil porsi yang besar dalam sebuah film, bisa dibuat dengan 60 persen sebagus mungkin, tetapi bila akting dari sang pemain, terutama sang pemeran utama, tidak menunjang, sebuah film akan dianggap gagal.  | keberhasilan film ditunjang dari aktor                                  |
| Menurut Himawan Pratista (2018: 124) dalam bukunya yang berjudul memahami film.       | Banyak hal yang memepengaruhi akting seorang pemain dalam sebuah film. Seperti konsep, cerita, genre, gaya sinematik sineas, teknologi, bentuk fisik, asal wilayah (negara), periode, ras, dan lain sebagainya. Film fiksi umumnya tidak membutuhkan penampilan akting prima dan berbobot seperti halnya film drama. Perbedaan wilayah juga memungkinkan adanya | Pemilihan pemain bisa ditinjau dari asal daerah, logat dan bentuk fisik |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>perbedaan <i>gesture</i>. Misal gaya berkelahi dalam film aksi barat berbeda dengan film <i>Kung Fu</i> produksi Hongkong dan pasti berbeda pula dengan film aksi produksi kita. Sineas yang menggunakan konsep realisme, semakin tinggi pula ketergantungan terhadap kemampuan akting pemain. Sineas yang menyukai penggunaan teknik long take tentunya menggunakan aktor-aktris yang memiliki kemampuan akting mapan. Dimensi jarak kamera mempengaruhi akting pemain, pengambilan <i>close-up</i>, mampu memperlihatkan ekspresi wajah, sementara pengambilan long-shot hanya memperlihatkan gerak tubuh.</p> |  |
|--|---|--|

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.9 Reduksi Data tentang Akting Pemain Berdasarkan Studi Wawancara

| Sumber Data                                       | Deskripsi  | Intisari                                      |
|---|--|---|
| Menurut Haekal Ridho Afandi untuk memilih seorang | Untuk memilih seorang aktor yang pertama bisa dilihat dari bentuk fisik. Lalu mencari aktor yang seirama | Mencari kesamaan karakter dengan calon pemain |

|       |   |  |
|-------|---|--|
| aktor | dengan skenario. Seperti contoh dalam skenario adegan sedang patah hati, kita akan mencari orang yang sedang patah hati, karena jika calon aktor sedang merasa bahagia akan kerja dua kali untuk merubah karakter yang dibutuhkan. Dan akan lebih baik jika aktor bisa menjadi dirinya sendiri masuk kedalam skenario daripada merubah karakter asli dari calon aktor sesuai ke skenario. |  |
|-------|---|--|

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.10 Reduksi Data tentang Akting Pemain Berdasarkan Studi Eksisting

| Sumber Data   | Deskripsi   | Intisari   |
|---|---|--|
| Film pendek yang berjudul Pagi Tanpa Mentari produksi tahun 2016 karya Institut Kesenian Jakarta. | Akting pemain dalam film ini benar-benar menjiwai. Dalam adegan di bawah ini memperlihatkan tokoh ayah dan anak perempuannya yang beradu akting sesuai perannya dan begitu menjiwai selayaknya anak dan orang tua. Karakteristik dari pemain juga menjadi acuan dari sutradara untuk membuat pemain menjadi benar-benar bukan | akting pemain adalah elemen penting dalam sebuah film. |



|  |   |  |
|--|---|--|
|  | dirinya lagi atau berubah menjadi<br>Mentari si aktor tersebut. |  |
|--|---|--|

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.11 Reduksi Data tentang Tata suara Berdasarkan Studi Litelatur

| Sumber Data  | Deskripsi   | Intisari  |
|--|---|---|
| Menurut Natasha Dematra (2018: 72) dalam bukunya yang berjudul Bikin Film itu gampang. | <i>Sound</i> digunakan dalam segala jenis film, film bisu atau film dengan dialog. Dalam film bisu, <i>sound</i> memiliki peranan penting di mana <i>soound effect</i> digunakan untuk mendukung sebuah adegan. Sedangkan film dengan dialog terkadang membutuhkan <i>voice over</i> , <i>dubbing sound effect</i> dan <i>ambiace</i> . | <i>sound</i> dalam film memiliki artian yang luas.  |
| Juga menurut Heru Effendi (2009: 67) dalam bukunya yang berjudul Mari membuat film.    | Desain tata suara yang baik memuat ketiga elemen semenjak awal. Misalnya, film tak perlu musik, maka sebaiknya dialog dan efek suara dirancang sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan film. Jika keputusan ini dibuat belakangan, film anda akan timpang. Perencanaa tata suara juga membantu para kru yang                        | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dialog</li> <li>2. Musik</li> <li>3. Suara efek</li> </ol> Merupakan elemen penting dari rangkaian tata suara yang juga perlu diperhatikan. |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>bertanggung jawab menangani suara memahami dengan pasti apa yang harus mereka kerjakan. Tiga elemen tersebut juga dijelaskan yaitu:</p> <p>1. Dialog</p> <p>Selama proses <i>shooting</i>, penata suara berkoordinasi dengan perekam suara (<i>sound recordist</i>) dan asistennya (<i>Boomer person</i>) yang mengarahkan mikrofon. Hasil rakaman suara selama <i>shooting</i> di lokasi adalah tanggung jawab <i>sound recordist</i> dan <i>Boomer person</i>.</p> <p>2. Musik</p> <p>Elemen musik dimaksudkan untuk mempertegas sebuah adegan agar lebih kuat maknanya. Apabila musik dimaksudkan sekadar sebagai latar belakang, maka musik masuk kategori elemen efek suara. Misalnya adegan di sebuah diskotik. Maka suara musik disko merupakan efek suara dan bukan musik. Musik pun dibagi dua Ilustrasi</p> |  |
|--|--|--|

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>musik (<i>music Illustration</i>) dan <i>Theme song</i>:</p> <p>a. lustrasi musik (<i>music Illustration</i>)</p> <p>Ilustrasi musik adalah suara, baik dihasilkan melalui instrumen musik atau bukan, yang disertakan dalam suatu adegan guna memperkuat suasana.</p> <p>b. Theme song</p> <p><i>Theme song</i> adalah sebuah lagu yang dimaksudkan sebagai bagian dari identitas sebuah film, bisa merupakan lagu yang ditulis khusus untuk film tersebut ataupun lagu yang telah populer sebelumnya.</p> <p>3. Efek Suara (<i>Sound Effect</i>)</p> <p>Bunyi gemerincing kunci, langkah sepatu di atas lantai, suara pintu mobil ditutup, suara pluit wasit dan tangis bayi adalah contoh sound efect dalam sebuah film.suara yang ditimbulkan oleh semua aksi dan reaksi dalam flim ternasuk dalam elemen efek suara. Efek</p> |  |
|--|---|--|

|   |   |  |
|---|---|--|
|   | <p>suara perlu, untuk memanjakan telinga penonton, maka penata suara yang baik akan memasukan semua bunyi yang masuk akal dengan cerita dan menghilangkan semua yang tidak perlu.</p>   |  |
| <p>Diperkuat oleh Himawan Pratista (2018: 197) dalam bukunya yang berjudul memahami film.</p> | <p>Suara yang kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik dan efek suara. Seperti kita telah ketahui bahwa penggunaan suara (dialog) dalam film belum dimungkinkan sejak teknologi suara ditemukan. Sebelum era film bicara film tidak sepenuhnya bisu, namun sering kali telah diringi suara organ, piano, gramophone, efek suara, narator bahkan musik satu orkestra penuh.</p> <p>Setelah era film bicara, teknologi dan teknik suara berkembang sangat pesat. Telinga penonton semakin dimanjakan sejak munculnya sistem suara stereo hingga multi kanal dengan teknologi audio yang semakin modern.</p> |  |

(Sumber: Olahan Penulis)

Tabel 3.12 Reduksi Data tentang Tata suara Berdasarkan Studi Eksisting

| Sumber Data  | Deskripsi   | Intisari  |
|--|---|---|
| <p>Film pendek yang berjudul Pagi Tanpa Mentari produksi tahun 2016 karya Institut Kesenian Jakarta.</p> | <p>Dalam segi tata suara di film ini benar-benar mendukung suasana dan <i>mood</i> penonton. Dalam film pagi tanpa mentari sutradara menggunakan sound designer untuk memperbaiki kualitas audio dalam dialog maupun menambahkan <i>sound effect</i> seperti suara langkah kaki, suara dering telepon dan sebagainya. Sedangkan musik yang digunakan dalam film ini sutradara menggunakan <i>Theme song</i> dengan tujuan untuk memperkuat jiwa (ruh) dan juga mengidentitaskan sebuah film. Selain itu musik digunakan untuk memperkuat atau membangun nuansa, suasana, dan <i>mood</i>.</p> | <p>tata suara dalam film memiliki beberapa jenis yaitu <i>audio dialog</i>, <i>sound effect</i> dan <i>theme song</i> atau musik.</p> |

(Sumber: Olahan Penulis)

### 3.7.2 Menyajikan Data

Tabel 3.13 Penyajian Data

| Masalah yang diteliti | Studi Literatur   | Wawancara                                    | Studi Eksisting                          | Kesimpulan  |
|-----------------------|---|--|--|---|
| <b>Sutradara</b>      | Pemimpin Produksi   | Sutradara adalah ibarat tuhan dalam produksi | Menghidupkan nuansa dalam cerita di film | Pemimpin produksi yang memiliki segala inovasi dan kreatifitas untuk memvisualkan skenario. |
| <b>Treatment</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Gaya atau konsep penyutradaraan.</li> <li>Bentuk kerangka treatment berdasarkan deskripsi skenario.</li> </ul> | -  | -  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Kerangka</li> <li>Konsep</li> </ul>                  |
| <b>Storyboard</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Rancangan gambar</li> </ul>  | -  | -  | Rangkaian adegan berupa sketsa  |

|                      |  |   |                                |                    |
|----------------------|--|---|--------------------------------|--------------------|
|                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sketsa urutan gambar</li> </ul>   |   |                                | gambar.            |
| <b>Setting</b>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat</li> <li>• <i>Property</i></li> <li>• perabotan</li> </ul>       | -   | Elemen pendukung secara visual | Latar Tempat       |
| <b>Akting Pemain</b> | Pendramaan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk fisik</li> <li>• Logat atau gaya berbicara</li> </ul> | Ciri khas                      | Penjiwaan karakter |
| <b>Tata Suara</b>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik</li> <li>• <i>Audio</i></li> <li>• <i>Sound Effect</i></li> </ul> | -   | Pembentuk nuansa               | Identitas film     |

(Sumber: Olahan Penulis)

### 3.7.3 Kesimpulan Inti

Berdasarkan hasil analisa data diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum melakukan penyutradaraan membutuhkan tahap-tahap yang harus dilakukan yaitu: membuat *treatment* dan *Storyboard* sesuai dengan skenario yang telah ditentukan untuk menyatukan visi yang sama. Dalam pembuatan *Treatment*, Sutradara perlu menguasai skenario agar produksi berjalan lancar dari awal hingga selesai.

Sutradara harus memahami setiap karakter dari tokoh-tokoh dalam skenario, memahami tema utama, alur cerita dan pendramaan disetiap adegan. Selain itu juga hal-hal sekecil apa pun yang ada dalam skenario diperhatikan baik-baik.

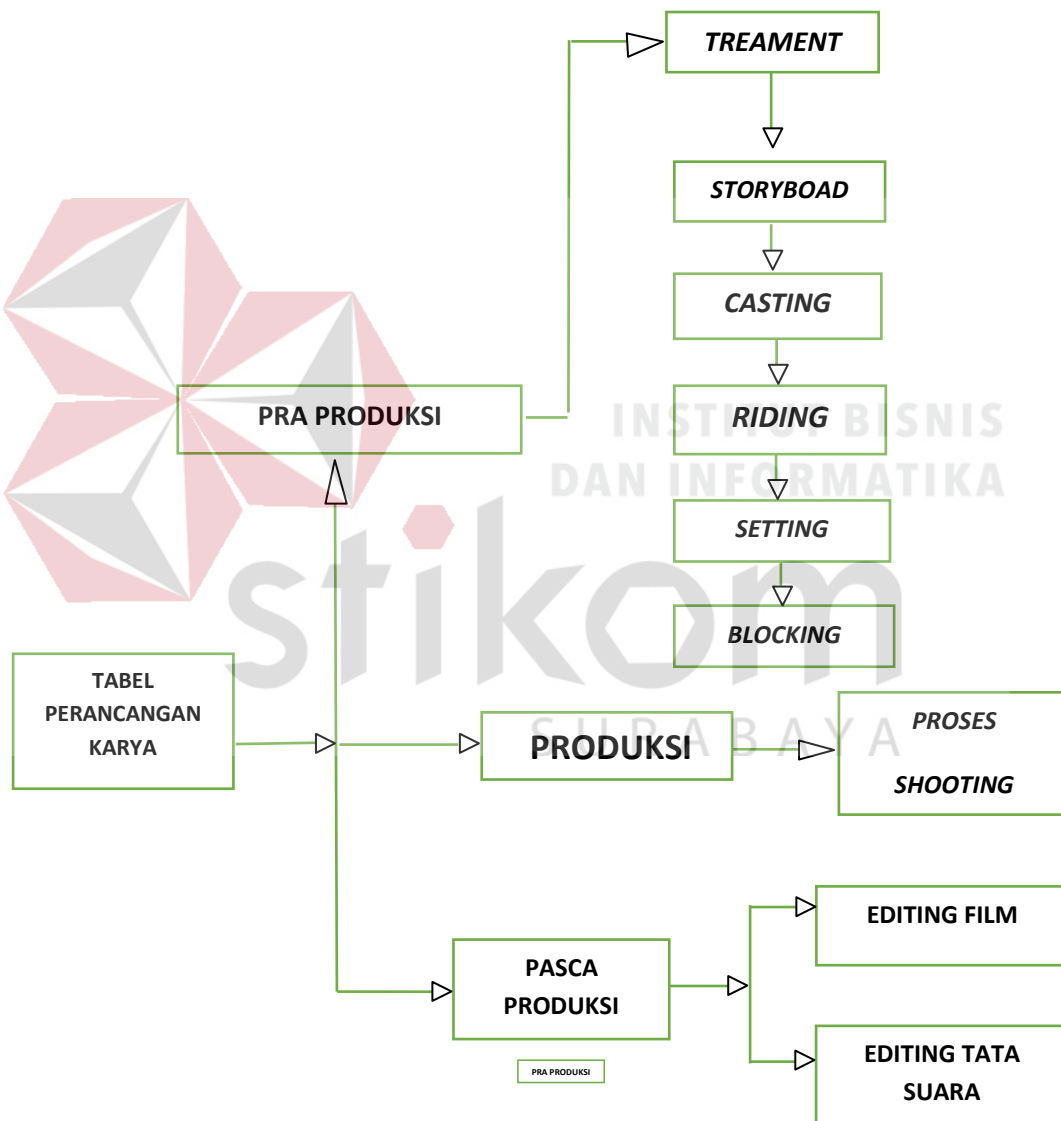




## BAB IV

### PERANCANGAN KARYA

Pada bab ini akan dijelaskan tentang perancangan karya yang dibuat. Apabila pada saat produksi terjadi perubahan rencana, maka akan dijelaskan lebih detail pada bab V.



Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya

(Sumber: Olahan Penulis)

## 4.1 Pra Produksi

Proses pertama yang dilakukan yaitu perancangan pra-produksi. Ini adalah tahap persiapan sebelum *shooting* dilakukan. Berikut ini adalah penjelasannya:

### 4.1.1 *Treatment*

*Treatment* biasanya berupa cerita pendek dari sebuah *scene*. *Treatment* berfungsi untuk acuan *Director Of Photography* membuat *shotlist* dan juga sebagai acuan sutradara saat melakukan bloking dengan aktor. Cara penulis dalam membuat *Treatment* sebagai berikut:

1. Membaca skenario dan membedah skenario dengan menyimpulkan *setting location*, *setting waktu*, dan juga karakter pemain.
2. Setelah mendapat *setting location*, *setting waktu* dan *talent* yang akan *inframe* sutradara akan fokus pada karakter pemain membuat pergerakan disetiap adegan sesuai kebutuhan karakter.

### 4.1.2 *Storyboard*

*Storyboard* yaitu berisi tentang perencanaan gambar yang akan diambil saat produksi dan digambar secara manual di kertas kosong atau contoh potongan yang di ambil dari referensi film yang sesuai dengan kebutuhan visual. Adapun cara yang digunakan penulis dalam membuat *Storyboard* sebagai berikut:

1. Membuat kolom kotak utama untuk gambar

2. Lalu dengan membuat 2 kolom kotak kecil di atas juga di bawah kolom kotak utama tadi.
3. Kolom kotak atas berfungsi untuk memberi keterangan *scene* dan *shoot* yang akan digambar
4. Sedangkan untuk kolom kotak kecil dibawah kolom kotak utama berfungsi sebagai kolom deskripsi adegan, estimasi waktu *shooting*, dan juga *shoot* kamera.

#### 4.1.3 Casting

*Casting* merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mencari calon pemeran yang sesuai dengan kebutuhan. Casting bisa dilakukan dengan menyebarkan informasi ke media sosial seperti membuka lowongan pekerjaan atau juga bisa merekrut orang dari teater, teman, keluarga dan sekitar kita. Dalam pembuatan film pendek ini penulis sebagai sutradara memerlukan 14 karakter yang akan *inframe* ke dalam kamera. Pemilihan calon pemeran yang akan bermain di film ini penulis mengkategorikan sebagai berikut:

##### 1. Aktor utama

Aktor utama adalah orang yang memerankan pelaku cerita utama dalam film, berikut kriteria aktor utama yang di butuhkan penulis :

a. **GILANG ADAM MARLINO SEBAGAI SAPTA**



Gambar 4.2. Sapta

(Sumber: Olahan Penulis)

– Alasan memilih *talent*:

Alasan Sutradara memilih *talent* utama Pak Gilang, karena Pak Gilang memiliki wajah yang sesuai kriteria dalam peran “Sapta” dengan bentuk fisik orang yang tegas dan keras kepala. Selain itu juga berpengalaman sebagai kepala keluarga dalam kehidupan sehari-hari.

b. **ARIF FIRMANSYAH SEBAGAI RENO**



Gambar 4.3. Reno

(Sumber: Olahan Penulis)

– Alasan memilih *talent*:

Alasan Sutradara memilih *talent* utama Firman, karena Firman mempunyai pengalaman *casting* yang cukup berpengalaman, dan sesuai dengan keinginan penulis skenario berdasarkan tiga dimensi tokoh.

## 2. Figuran

Figuran atau *extras* adalah pemeran pendukung atau semua karakter di luar para pelaku cerita utama, figuran diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dalam cerita di film, berikut kriteria Figuran yang di butuhkan penulis :

### c. NURAFIAH BUDIARTI SEBAGAI NINIK ( IBU RENO )



Gambar 4.4. Ninik

(Sumber: Olahan Penulis)

– Alasan memilih *talent*

Alasan Sutradara memilih Bu Afia sebagai pemeran pendukung dari ibu Reno karena Bu Afia sangat berpengalaman dalam dunia *casting*, sering bermain di banyak film pendek dan memiliki wajah yang sesuai dengan keinginan penulis skenario berdasarkan tiga dimensi tokoh.

**d. OKTAVIA AYU SEBAGAI OCTA (TEMAN RENO)**



Gambar 4.5. Octa

(Sumber: Olahan Penulis)

– Alasan memilih *talent*

Alasan Sutradara memilih Okta sebagai pemeran pendukung dari teman Reno karena Okta memiliki wajah yang sangat sesuai dengan kebutuhan yaitu remaja yang lulus SMA.

**e. TEGUH SANTOSO SABAGAI PENDUDUK SEKITAR**



Gambar 4.6. Teguh

(Sumber: Olahan Penulis)

- Alasan memilih *talent*:

Alasan Sutradara memilih Pak Teguh sebagai pemeran pendukung dari penduduk sekitar yang memberi nasehat Reno, Karena Pak Teguh yang kesehariannya sebagai satpam memiliki rasa kasih sayang dan jiwa penolong sehingga sesuai dengan kebutuhan.

**f. HAWARI SEBAGAI YANTO**

**( PEMILIK KATERING DAN TEMAN SAPTA )**



Gambar 4.7. Yanto

(Sumber: Olahan Penulis)

- Alasan Sutradara memilih *talent* pendukung Hawari, karena Hawari memiliki postur tubuh dan wajah oriental Jawa yang sesuai dengan keinginan penulis skenario berdasarkan tiga dimensi tokoh sebagai Yanto.

**g. IBU DAN ANAK KECIL ( PENDUDUK SEKITAR )**



Gambar 4.8. Bilqis anindita keisha dan Lailatul Maftuhah

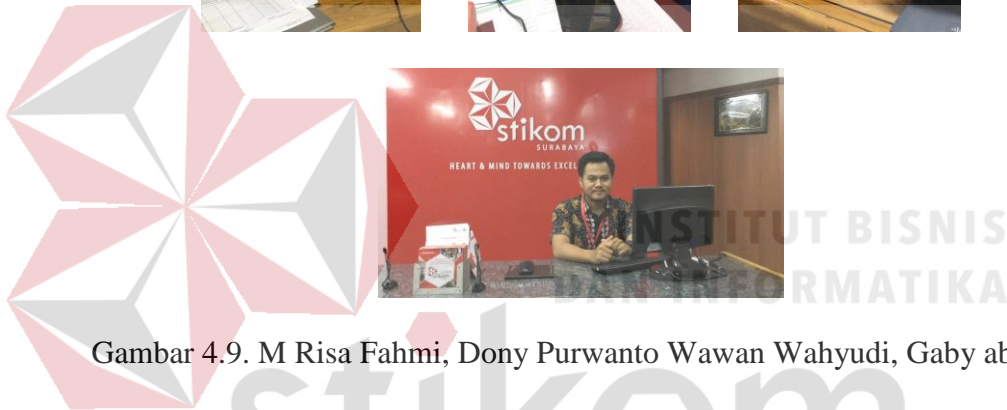
(Sumber: Olahan Penulis)

Pemeran pendukung selanjutnya adalah 2 orang yaitu ibu-ibu warga sekitar dengan umur 40 tahun dan anaknya umur 5 tahun.

- Alasan Sutradara memilih *talent* pendukung Ibu Lailatul Maftuhah dan cucunya Bilqis anindita keisha, karena cucu dan nenek biasanya memiliki hubungan yang harmonis lebih daripada ke orangtuanya sendiri. Ibu Lailatul Maftuhah dan cucunya Bilqis anindita keisha dirasa sangat sesuai dengan kriteria dalam peran pendukung sebagai warga sekitar yang membuat Reno membayangkan masa kecilnya.



**h. HUMAN RESOURCES DEPARTEMENT ( PEMERAN  
PENDUKUNG)**



Gambar 4.9. M Risa Fahmi, Dony Purwanto Wawan Wahyudi, Gaby abigail  
(Sumber: Olahan Penulis)

Pemeran pendukung selanjutnya adalah 4 orang *Human Resources Departement* (HRD) dengan 3 laki-laki dan 1 perempuan.

- Alasan Sutradara memilih *talent* pendukung Pak Wawan Wahyudi Efendi, Mas M Risa Fahmi, Mas Dony Purwanto dan kak Gaby abigail, karena karena tentunya mereka memiliki kemampuan dalam menangani urusan kantor dan postur tubuh yang sesuai dengan keinginan penulis skenario berdasarkan tiga dimensi tokoh dalam peran pendukung sebagai *Human Resources Departement* (HRD).

**i. IMAN HAIDAR DAN BHARA S (PEMILIK BENGKEL DAN KARYAWAN)**



Gambar 4.10. Iman Haidar



Gambar 4.11. Bhara S

(Sumber: Olahan Penulis)

(Sumber: Olahan Penulis)

Pemeran pendukung selanjutnya adalah 2 orang pemuda sebagai pemilik bengkel juga karyawannya.

- Alasan Sutradara memilih *talent* pendukung Iman dan Bhara, karena Iman dan Bhara memiliki hubungan persahabatan dan postur tubuh yang sesuai dengan keinginan penulis skenario berdasarkan tiga dimensi tokoh dalam peran pendukung sebagai Karyawan dan Pemilik Bengkel.

#### **4.1.4 Reading**

Setelah mendapatkan pemeran yang sesuai dengan kebutuhan akan dilakukan Riding yaitu melatih calon pemeran dan memahami peran masing-masing karakter.



Gambar 4. 12. Aktor Sapta Reading

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4. 13. Sutradara melakukan riding bersama

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4. 14. Sutradara melakukan riding bersama

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4. 15. Sutradara melakukan pengarahan *crew* bersama

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4. 16. Sutradara melakukan riding dengan Reno

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4. 17. Sutradara melakukan riding dengan Sapta

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 4. 18. Sutradara melakukan riding dengan Octa

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4.1.5 *Setting*

Sutradara dan tim melakukan pemilihan set lokasi yang tepat dan segala macam bentuk properti di dalam set atau latar dengan tujuan untuk memperkuat adegan di film. Dalam pembuatan film pendek ini penulis sebagai sutradara memerlukan 12 set tempat sebagai lokasi suting di film. Pemilihan lokasi juga bertujuan untuk mengurangi kendala disaat produksi seperti keamanan, keramaian dan kebisingan. Berikut analisa *setting* yang telah dilakukan bersama tim.



a. Analisa *Setting*Tabel 4.1 Analisa *Setting*

| No | TEMPAT        | SPESIFIKASI  | GAMBAR  |
|----|---------------|--|---|
| 1  | Rumah<br>Reno | 3 kamar<br>1 kamar<br>mandi dalam<br>Dapur<br>Ruang<br>keluarga/ruang makan<br>Teras |    |



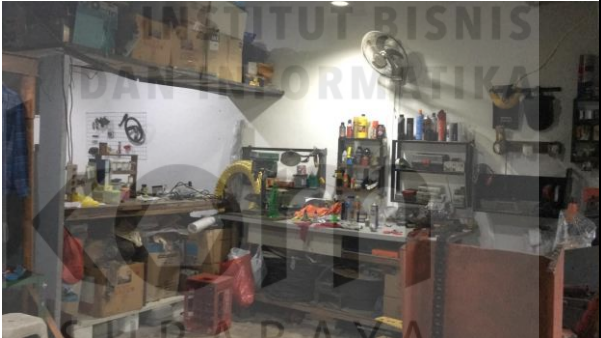

|   |                   |  |
|---|-------------------|--|
| 2 | Suasana<br>Jalan  | <br>    |
| 3 | Suasana<br>Pantai | <br> |

|   |                   |  |  |
|---|-------------------|--|--|
| 4 | Sawah             |  |    |
| 5 | Gapura            |  |   |
| 6 | Rel Kereta<br>Api |  |  |
| 7 | Pos Ronda         |  |  |



|   |                |                           |  |
|---|----------------|---------------------------|--|
| 8 | Rumah Katering | Tempat makan Ruang tengah |     |
|---|----------------|---------------------------|--|

|    |                |  |   |
|----|----------------|--|---|
| 9  | Warung         |  |   |
| 10 | Rumah<br>Sakit |  |    |
| 11 | Kantor         |  |   |

|    |         |  |   |
|----|---------|--|---|
|    |         |  |   |
| 12 | Bengkel |  |    |

(Sumber: Olahan Penulis)

## b. Analisa Properti

Tabel 4.2 Analisa Properti

| NO | NAMA PROPERTI       | FOTO   |
|----|---------------------|--|
| 1  | Kalung berinisial O |    |
| 2  | Kalkulator          |  |
| 3  | Buku telfon         |  |



|   |                   |  |
|---|-------------------|--|
| 4 | Barang kiriman    |    |
| 5 | Tas selempang     |   |
| 6 | Tas ransel        |  |
| 7 | Properti katering |  |

|    |                      |  |
|----|----------------------|--|
| 8  | Amplop               |    |
| 9  | Lembar CV            |   |
| 10 | Ijazah               |  |
| 11 | Ikat pinggang/gesper |  |

|    |                      |  |
|----|----------------------|--|
| 12 | Tempat makan/rantang |    |
| 13 | Asbak kaca           |   |
| 14 | Asbak seng           |  |
| 15 | Kalender sobek       |  |

|    |                   |  |
|----|-------------------|--|
| 16 | Cangkir           |    |
| 17 | Minyak gosok      |    |
| 18 | Cermin            |  |
| 19 | Foto keluarga 10R |  |



|    |                  |  |
|----|------------------|--|
| 20 | Foto keluarga 4R |  |
|----|------------------|--|

(Sumber: Olahan Penulis)

#### 4.1.6 Manajemen Ptduksi

##### 1. Jadwal Kerja

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

Tabel 4.3 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. | Treatment  |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 2. | Rundown    |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 3. | Storyboard |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |
| 4  | Produksi   |       |   |   |   |     |   |   |   |      |   |   |   |      |   |   |   |         |   |   |   |

Gambar 4.16.Jadwal Kerja

(Sumber: Olahan Penulis)

##### 2. Rundown

Sebelum melakukan proses produksi diperlukan adanya *Rundown Shooting Schedule* guna menunjang proses produksi *Rundown Shooting Schedule* dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 *Rundown Shooting Schedule****RUNDOWN – SHOOTING SCHEDULE***

Project Title : DHARMA Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Director : Agik Saputra Wijaya Location : Rumah / Day  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti Fisrt Take :  
 Date : Est.Warp :

| NO | SCENE | SHOOT | LOOCATION<br>TO SHOOT                     | D/N<br>–<br>E/I | DAY<br>Story | EST.<br>PROD<br>TIME | DESCRIPTION   | NOTE |
|----|-------|-------|---|-----------------|--------------|----------------------|---|------|
| 1  | 2     | 1 - 3 | RUMAH<br>RUANG TAMU                       | INT/DAY<br>PAGI | 1            | 30<br>menit          | Sapta akan<br>berangkat<br>kerja Reno<br>Tidak<br>menjawab<br>sapta |      |
|    |       | 4 - 5 | RUMAH<br>KAMAR RENO                       | INT/DAY<br>PAGI |              |                      | Reno tidak ada<br>di kamar  |      |
| 2  | 14    | 1 - 3 | RUMAH<br>KAMAR RENO                       | INT/DAY<br>PAGI | 6            | 60<br>menit          | Reno molet<br>merasakan<br>nyeri yg usdah<br>sembuh                 |      |
|    |       | 4 - 7 | RUMAH<br>RUANG TAMU                       | INT/DAY<br>PAGI | 6            |                      | Reno pergi<br>tanpa pamit   |      |
|    |       | 8 - 9 | RUMAH<br>KAMAR RENO                       | INT/DAY<br>PAGI | 6            |                      | Sapta di kamar<br>Reno<br>menemukan<br>foto keluarga<br>di isolasi  |      |
| 3  | 23    | 1 - 3 | RUMAH<br>RUANG TAMU                       | INT/DAY<br>PAGI | 10           | 30<br>menit          | Reno<br>berangkat<br>kerja tanpa<br>pamit ke Sapta                  |      |
| 4  | 3     | 1 – 2 | JALAN DEPAN<br>RUMAH/<br>SEKITAR<br>RUMAH | EXT/DAY<br>PAGI | 1            | 30<br>menit          | <b>RENO LARI<br/>MENUJU<br/>PANTAI</b>                              |      |

|   |                                       |       |                                       |                       |    |             |   |  |
|---|---------------------------------------|-------|---------------------------------------|-----------------------|----|-------------|---|--|
| 5 | 27                                    | 1 - 3 | RUMAH<br>RUANG TAMU<br>DEPAN<br>RUMAH | INT/DAY<br>PAGI       | 11 | 90<br>menit | Reno menaruh<br>surat<br>berangkat<br>kerja bawa<br>property buat<br>bos, pingsan | Flasback<br>Sapta<br>baca surat<br>dan bawa<br>Reno ke Rs<br>dan ke kantor<br>Reno |
| 6 | <b>FLASBACK<br/>DARI<br/>SCENE 13</b> |       | RUANG TAMU                            | INT/DAY<br>PAGI/SIANG |    | 30<br>menit | <b>Sapta dilarang<br/>merokok oleh<br/>ninik Istrinya</b>                         | KONDISINAL   |

## RUNDOWN – SHOOTING SCHEDULE

Project Title : DHARMA  
 Director : Agik Saputra Wijaya  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti  
 Date :  
 Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Location : Rumah /Night  
 Fisrt Take :  
 Est.Warp :

| NO | SCENE | SHOOT | LOOCATION TO<br>SHOOT         | D/N<br>–<br>E/I | DAY<br>Story | EST.<br>PROD<br>TIME | DESCRIPTION  | NOTE   |
|----|-------|-------|-------------------------------|-----------------|--------------|----------------------|--|--|
| 1  | 18    | 1 - 3 | JALANAN<br>SEKITAR<br>RUMAH   | EXT/NIGHT       | 8            | 30<br>Menit          | RENO CARI<br>KERJA   | V.O SAPTA<br>NGATAI RENO<br>V.O RENO<br>KIRIM PESAN<br>KE “O”                |
| 2  | 9     | 1 - 9 | RUMAH<br>Meja Makan           | INT/NIGHT       | 3            | 60<br>menit          | Sapta<br>menunggu<br>Reno<br>Pulang,Reno<br>tidak nafsu<br>makan |  |
| 3  | 11    | 1 - 9 | RUMAH<br>KAMAR RENO           | INT/NIGHT       | 4            | 90<br>menit          | Reno di pukulin<br>Sapta Siluet                                  |  |
| 4  | 13    | 1 - 2 | RUMAH<br>DEPAN RUMAH<br>TERAS | EXT/NIGHT       | 5            | 120<br>menit         | Puncak<br>Pertikaian   | Flasback Sapta<br>Olesin minyak<br>ke Reno dan<br>Flasback Sapta<br>dilarang |

|   |   |                 |   |           |                       |              |   |                         |
|---|---|-----------------|---|-----------|-----------------------|--------------|---|-------------------------|
|   |   |                 |   |           |                       |              |   | merokok oleh<br>nininik |
|   |   | 3 – 4<br>5 - 16 | RUMAH RUANG<br>TAMU DEPAN<br>KAMAR RENO | INT/NIGHT | 5                     |              |   |                         |
| 5 | 1 | 1 - 12          | RUMAH<br>RUANG TAMU                     | INT/NIGHT | 0<br>Malam<br>Pertama | 120<br>menit | Opening<br>Sapta marah,<br>Reno pulang                      | V.O Reno                |
|   |   | 13 - 24         | RUMAH<br>KAMAR RENO                     | INT/NIGHT |                       |              | Reno pulang<br>kena marah.<br>Reno chat dgn<br>"O"<br>Judul |                         |

## ***RUNDOWN – SHOOTING SCHEDULE***

Project Title : DHARMA  
 Director : Agik Saputra Wijaya  
 Director Of Photography : M. Adam Mukti  
 Date :  
 Script Writer : Adien Hafidz H.  
 Location : Rumah /Night  
 First Take :  
 Est.Warp :

| NO | SCENE | SHOOT | LOCATION<br>TO SHOOT | D/N<br>–<br>E/I | DAY<br>Story | EST.<br>PROD<br>TIME | DESCRIPTION  | NOTE   |
|----|-------|-------|----------------------|-----------------|--------------|----------------------|--|--|
| 1  | 5     | 1 – 6 | RUMAH<br>RUANG TAMU  | INT/NIGHT       | 1            | 30<br>menit          | Sapta marah ke<br>Reno                             |  |
|    | 7     | 1 - 5 | RUMAH<br>RUANG TAMU  | INT/NIGHT       | 2            | 30<br>menit          | Sapta marah ke<br>Reno yang selalu<br>pulang malam |  |
| 2  | 16    | 1 - 2 | RUMAH                | INT/NIGHT       | 6            | 30<br>menit          | Reno Pulang  |  |
|    |       | 3 - 4 | RUMAH<br>KAMAR RENO  | INT/NIGHT       | 6            |                      | Reno di kamar<br>merobek tanggalkan                | Sobek<br>tanggalkan<br>beberapa X<br>Dari scene<br>15 - 17 |
| 3  | 22    | 1 - 3 | DEPAN<br>RUMAH RENO  | EXT/NIGHT       | 9            | 30<br>menit          | RENO SENANG<br>DAPET KERJA CHAT<br>O               |  |

|   |    |          |                  |           |    |          |  |                                     |
|---|----|----------|------------------|-----------|----|----------|--|-------------------------------------|
|   |    | 4        | RENO MASUK RUMAH | INT/NIGHT | 9  |          | RUMAH TETAP SUNYI                          |                                     |
| 4 | 26 | 1 - 2    | RUMAH RUANG TAMU | INT/NIGHT | 10 | 30 menit | Reno pulang melihat Sapta seperti stress   |                                     |
|   |    | 3 - 4    | RUMAH KAMAR RENO | INT/NIGHT | 10 |          | Reno menulis surat                         |                                     |
| 5 | 17 | 3 - 4    | RUMAH RUANG TAMU | INT/NIGHT | 7  | 30 MENIT | RENO PULANG RENO DAN SAPTA TAK SALING SAPA |                                     |
|   |    | 5,6,8,10 | RUMAH KAMAR RENO | INT/NIGHT | 7  |          | SOBEK TANGGALAN                            | CUTTO CUT GANTI BEBERAPA HARI/4HARI |
| 6 | 15 | 5        | RUMAH            | INT/NIGHT | 6  | 30 MENIT | SOBEK TANGGALAN                            | RENO MENYBEK TANGGALAN              |

3. Total dari seluruh *Crew* yang terlibat dalam produksi sebagai berikut:

1. Agik saputra w As *Director*
2. Adien Hafidz As *Script Writer*
3. M. adam M As *Director Of Photography*
4. Andi Sudaryanto As *Camera Person*
5. Hafid Kamil As *Camera Person*
6. M. Sulukhul Choir As *Ass Cam*
7. Naufal Kurniawan As *Gaffer*
8. Jofan Raimondani As *Gaffer*
9. Radya Rahmat As *Gaffer*
10. Ian Lande As *Gaffer*
11. Febriyanto aditya As *Continuity Script*
12. Haqi pamungkas As *Continuity Script*
13. Sazkia Novita As *Unit Location*

14. Axel even lorenzo *As Unit Location*
15. Widi hari *As Equipment*
16. Meilina Leksono Putri *As Equipment*
17. Rizky Adi Palepi *As Art Director*
18. Inggar Rosadi *As Penata Artistik*
19. Abadila Rahmat *As Penata Artistik*
20. Yudha Adi N *As Penata Artistik*
21. Fernand Alfondso *As Penata Artistik*
22. Ario Maulana *As Penata Artistik*
23. Adil Kuncoro *As Penata Artistik*
24. Christian Billy *As Sound Enginer*
25. Ragil Kukuh *As Sound Enginer*
26. Aditya Kresna *As Sound Enginer*
27. Arya Dwiki *As Boomer*
28. Yutheo Yosia *As Boomer*
29. Rizky Mahmud Adi *As Boomer*
30. Irsadul Ibad *As Behind the scene*
31. Nashrul *As Behind the scene*
32. Martin Putra *As Editor*
33. Dian Eka *As Sound Design*

#### 4. Anggaran biaya

Tabel 4.5 Anggaran Dana

| NO                  | URAIAN                                       | UNIT | SATUAN    | RP/UNIT     | TOTAL (RP)      |
|---------------------|--|------|-----------|-------------|-----------------|
| <b>PENGELUARAN</b>  |  |      |           |             |                 |
| <b>PRA PRODUKSI</b> |  |      |           |             |                 |
| 1                   | Keperluan Cetak<br>atau <i>Print out</i> HVS | 7 Kg | Kilo gram | 3.400.000,- | Rp. 3.400.000,- |

|                                       |  |    |                        |                    |                      |
|---------------------------------------|--|----|------------------------|--------------------|----------------------|
|                                       | SIDU 80 gr   |    |                        |                    |                      |
| 2                                     | Akomdasi survey lokasi syuting Surabaya, Sidoarjo. Pandaan | 1  | Unit Mobil<br>3 orang  | 4.600.000          | Rp. 4.600.000,-      |
| 3                                     | Alat tulis kantor  | 5  | pack                   | 400.000            | Rp. 400.000,-        |
| 4                                     | Properti   | -  |                        | 850.000            | Rp. 850.000,-        |
| 5                                     | Kamera Sony a6500  | 1  |                        | 280.000 x<br>3hari | Rp. 840.000,-        |
| 6                                     | Konsumsi <i>meeting talent + crew</i>                      | 47 | Orang<br>12x pertemuan | 20.000             | Rp<br>11.280.000,-   |
| <b>Total Pengeluaran Pra Produksi</b> |  |    |                        |                    | <b>Rp 21.370.000</b> |

| <b>PRODUKSI</b> |                                      |      |                        |             |             |
|-----------------|--------------------------------------|------|------------------------|-------------|-------------|
| NO              | URAIAN                               | UNIT | SATUAN                 | RP/UNIT     | TOTAL (RP)  |
| 1               | Konsumsi 3x sehari<br>Selama 34 hari | 45   | <i>Crew dan Talent</i> | 15.000      | 23.640.0000 |
| 2               | <i>Coffe break</i>                   | 45   | <i>Crew dan Talent</i> | -           | 1.500.000   |
| 3               | Kamera Sony a6500                    | 2    | Item                   | 280.000/Day | 280.000     |
| 4               | Kamera Sony a6300                    | 1    | Item                   | 230.000/Day | 230.000     |
| 5               | Kamera Sony a6000                    | 1    | Item                   | 120.000/Day | 120.000     |
| 6               | SD Card 64gb                         | 4    | Item                   | 75.000/Day  | 300.000     |
| 7               | Lensa Tele 70-200mm                  | 1    | Item                   | 250.000/Day | 250.000     |
| 8               | Lensa Wide 10-                       | 1    | Item                   | 135.000/Day | 135.000     |

|    |                                |   |      |             |         |
|----|--------------------------------|---|------|-------------|---------|
|    | 18mm                           |   |      |             |         |
| 9  | Lensa Fix Sony 35mm            | 1 | Item | 100.000/Day | 100.000 |
| 10 | Lensa Fix Sony 50mm            | 2 | Item | 75.000/Day  | 300.000 |
| 11 | Lensa E PZ 18-105mm OSS        | 1 | Item | 50.000/Day  | 50.000  |
| 12 | Baterai Kamera Sony + Charger  | 6 | Item | 30.000/Day  | 800.000 |
| 13 | Lampu Aperture Amaran Tanggung | 2 | Set  | 150.000/Day | 300.000 |
| 14 | Lampu KinoFlo 4 Bank Neon      | 1 | Set  | 200.000/Day | 200.000 |
| 15 | Lampu FalconEyes               | 1 | Set  | 350.000/Day | 350.000 |
| 16 | NiceFoto LED-1500A             | 1 | Set  | 250.000/Day | 250.000 |
| 17 | Lampu Aperture Kecil           | 2 | Set  | 120.000/Day | 220.000 |
| 18 | Light Stand besar              | 4 | item | 80.000/Day  | 320.000 |
| 19 | Light Stand Tanggung           | 1 | item | 50.000 /Day | 50.000  |
| 20 | Light Stand Kecil              | 4 | item | 30.000/Day  | 120.000 |
| 21 | Mic Rode NTG4                  | 1 | Set  | 100.000/Day | 100.000 |
| 22 | Zoom H4N Recorder + Memori     | 1 | Set  | 200.000/Day | 200.000 |
| 23 | Zoom HZ1 Recorder + Memori     | 1 | Set  | 150.000/Day | 150.000 |
| 24 | Clip On                        | 1 | Set  | 75.000/Day  | 75.000  |
| 24 | Boom Pole                      | 1 | Set  | 50.000/Day  | 50.000  |
| 25 | Tripod                         | 2 | Item | 70.000/Day  | 140.000 |
| 26 | Monopod Benro                  | 1 | Item | 50.000/Day  | 50.000  |



|    |                              |    |        |                 |         |
|----|------------------------------|----|--------|-----------------|---------|
| 27 | Gorilapod                    | 1  | Item   | 20.000          | 20.000  |
| 28 | Slider                       | 1  | Set    | 70.000/Day      | 70.000  |
| 29 | Rig                          | 1  | Set    | 250.000/Day     | 250.000 |
| 30 | Claper                       | 1  | Item   | 80.000          | 80.000  |
| 31 | Reflector                    | 4  | Item   | 20.000/Day      | 80.000  |
| 32 | Gimbal Moza Air Cross        | 1  | Item   | 200.000/Day     | 200.000 |
| 33 | Monitor                      | 1  | Item   | 200.000/Day     | 200.000 |
| 34 | Cable HDMI to Mini HDMI      | 1  | Item   | 25.000/Day      | 25.000  |
| 35 | Kabel olor besar             | 4  | Item   | 45.000 x 4      | 180.000 |
| 36 | Kabel olor kecil + Colokan T | 5  | Item   | 15.000 + 13.000 | 130.000 |
| 37 | Gunting                      | 3  | Item   | 8.500 x 3       | 25.500  |
| 38 | Cutter + isi                 | 3  | Item   | 25.500 x 3      | 76.500  |
| 39 | Solasi Kertas besar          | 6  | Item   | 11.500          | 69.000  |
| 40 | Solasi Bening besar          | 6  | Item   | 13.500          | 81.000  |
| 41 | Double Tip 3M                | 6  | Item   | 7.000           | 42.000  |
| 42 | Double Tip biasa             | 6  | Item   | 6.000           | 36.000  |
| 43 | Lakban                       | 6  | Item   | 13.000          | 78.000  |
| 44 | Kertas linen hitam           | 20 | Lembar | 5.000           | 100.000 |
| 45 | Mika Biru                    | 5  | Lembar | 1500            | 7500    |
| 46 | Mika Hijau                   | 5  | Lembar | 1500            | 7500    |
| 47 | Mika Kuning                  | 5  | Lembar | 1500            | 7500    |
| 48 | Mika Merah                   | 5  | Lembar | 1500            | 7500    |
| 49 | Payung                       | 5  | Item   | -               | -       |
| 50 | Jas hujan                    | 6  | Item   | -               | -       |

|  |  |                    |       |                |                        |
|--|--|--------------------|-------|----------------|------------------------|
| 51   | Baterai A2   | 12                 | Pack  | 30.000         | 360.000                |
| 52   | Kain Hitam Besar   | 1                  | Item  | 210.000        | 210.000                |
| 53   | Kain Hijau Besar   | 1                  | Item  | 230.000        | 230.000                |
| 54   | Hardisk 4 TERA   | 1                  | Item  | 2.000.000      | 2.000.000              |
| 55   | Flasdisk 32 GB   | 2                  | Item  | 80.000         | 160.000                |
| 56   | Listrik  | -                  | -     | -              | 2.000.000              |
| 57   | Pengeluaran tak terduga, Ganti rugi dan denda                      | -                  | -     | -              | 3.800.000              |
| 58   | Akomodasi  | 5 Mobil<br>7 Motor | -     | Rp. 7.400.000  | Rp. 7.400.000          |
| <b>Total Pengeluaran Produksi</b>          |  |                    |       |                | <b>Rp 47.898.000,-</b> |
| <b>PASCA PRODUKSI</b>                      |  |                    |       |                |                        |
| 1  | Akomodasi (Surabaya-Sidoarjo-Madiun)<br><br>Mobil dan sepeda motor | 6                  | kali  | Rp 2.800.000,- | Rp 2.800.000,-         |
| 2  | Fee Talent   | 13                 | Orang | Rp 3.650.000   | Rp 3.650.000,-         |
| 3  | Fee Editor   | 1                  | Orang | Rp 300.000     | Rp 300.000             |
| 4  | Fee <i>Sound Design</i>  | 2                  | Orang | Rp 1.600.000   | Rp 1.600.000           |
| 7  | Marchandise + cetak items  | <i>Aneka macam</i> |       | Rp 1.600.000   | Rp 500.000             |
| 8  | Syukur <i>Project</i>  | 1                  | kali  | Rp 500.000,-   | Rp 500.000,-           |
| <b>Total Pengeluaran Pra Produksi</b>      |  |                    |       |                | <b>Rp 9.350.000</b>    |
| <b>TOTAL KESELURUHAN BIAYA TUGAS AKHIR</b> |  |                    |       |                | <b>Rp 79.718.000</b>   |

## BAB V

### IMPLEMENTASI KARYA

Bab V ini menjelaskan tentang bagaimana mengimplementasikan elemen-elemen perancangan dalam penyutradaraan film pendek.

#### 5.1 Pra Produksi

Tahap praproduksi merupakan tahapan awal dari pembuatan film. terdiri dari serangkaian kegiatan yaitu pembuatan *Director Treatment* dan *storyboard* menyiapkan dan menyelenggarakan rapat produksi, budgeting, logistik, menetapkan studio editing serta menyiapkan peralatan baik yang perlu dibeli maupun sewa.

- a. Berikut adalah *Director Treatment* yang telah dibuat:

### **DHARMA**

#### ***Director Treatment***

By Agik Saputra

##### 1. INT - RUMAH - MALAM

**Cast: Reno, Sapta** (sudut pandang Reno)

**Properti: Foto keluarga, HP, rokok dan asbak sapta**

Black Screen

**V.O.**

Reno

Apakah kesedihan ini akan bertahan selamanya?

**V.O Sapta untuk di Ending**

**Ternyata kesedihan ini tidak bertahan selamanya**

### **Akhirnya kesedihan ini berakhir**

Terlihat Sapta yang melihat foto keluarganya, Sapta, Ninik dan Reno (fokus ke Ninik). Terlihat rokok sebagai background (blur). Reno pulang dengan wajah lebam.

#### **Sapta**

Darimana aja kamu?

#### **Reno**

(melirik sinis)

Reno langsung masuk ke kamar. Terlihat Sapta mengelus foto keluarga (fokus ke Reno). Dia berfikir kalau satu-satunya orang yang dia punya adalah Reno.

Terlihat Sapta menuju kamar Reno dan membuka sedikit pintu kamar Reno, berusaha mengajak ngobrol tetapi Reno sudah berbaring diatas tempat tidur dan memalingkan badannya kearah tembok. Terlihat agak marah, Sapta menutup kembali pintu kamar Reno. Terdengar suara pecahan kaca (dari sudut pandang Reno).

Terdengar suara notifikasi HP Reno. Terlihat "O" menanyakan kabar Reno.

"O"

Malam ren. Gimana kabarmu sekarang? Baik baik aja kan? kamu pasti kuat, aku yakin kamu bisa melewati masalahmu sekarang.

Reno

Malam juga. Kabarku tidak sebaik dulu.

Terlihat foto keluarga yang pecah pada bagian tengah pada bagian Ninik (zoom out)

Footage rumah yang sepi, kosong, keadaan hening seperti tak bernyawa.

Black Screen

**V.O.**

Apakah kesedihan ini akan bertahan selamanya

## **ACT 1**

### **Shot 1 Seluruh Isi Rumah - Night**

Footage isi rumah yg kosong, keadaan hening seperti tak bernyawa

### **Shot 2 Ruang Tamu - Night**

**Visual blackscreen**

**V.O. Reno**

Apakah kesedihan ini akan bertahan selamanya?

### **Shot 3 Ruang Tamu - Night**

Terlihat dari dekat wajah Sapta dengan sorot matanya yang tajam

### **Shot 4 Ruang Tamu - Night**

Sapta marah-marah seperti tidak menerima karena teringat kata-kata Ninik yang berjanji akan setia selamanya.

### **Shot 5 Ruang Tamu - Night**

Terlihat Sapta melihat Foto keluarganya (fokus ke Ninik}. Terlihat rokok sebagai backgroud (blur).

**Shot 6 Ruang Tamu - Night**

Sapta meemgang foto keluarganya seperti akan membantingnya

**Shot 7 Ruang Tamu - Night**

Reno pulang membuka pintu/terdengar suara pintu terbuka

**Shot 8 Ruang Tamu - Night**

Sapta menoleh ke arah pintu melihat reno/memastikan siapa yang datang

**Shot 9 Ruang Tamu - Night**

Reno masuk dengan wajah lebam

**Shot 10 Ruang Tamu - Night**

Sapta marah ke Reno

"Darimana aja kamu?"

**Shot 11 Ruang Tamu - Night**

Reno Hanya melirik sinis. langsung menuju kamarnya tanpa mempedulikan Sapta yang sedang marah-marah. Ke reno juga

**Shot 12 Ruang Tamu - Night**

Sapta kembali melihat Foto keluarganya lagi, (fokus ke Reno).

**Shot 11 Ruang Tamu - Night**

Lalu Sapta menuju kamar Reno

**Shot 13 Kamar Reno - Night**

Sapta membuka sedikit pintu kamar Reno yang tertutup

**Shot 14 Kamar Reno - Night**

Terlihat Sapta berusaha mengajak ngobrol

**Shot 15 Kamar Reno - Night**

Sapta melihat Reno yang sudah berbaring diatas tempat tidur

dan memalingkan badannya kearah tembok.

**Shot 16 Kamar Reno - Night**

Terlihat agak marah, Sapta menutup kembali pintu kamar Reno.

**Shot 17 Kamar Reno - Night**

Terdengar suara pecahan kaca (dari sudut pandang Reno) .

**Shot 18 Kamar Reno - Night**

Terdengar suara notifikasi HP Reno. Terlihat "O" menanyakan kabar Reno.

**Shot 19 Kamar Reno - Night**

Reno bangun duduk dikasur

**Shot 20 Kamar Reno - Night**

Reno mengambil hpnya di meja/bantal samping

**Shot 21 Kamar Reno - Night**

Reno membaca dan membalas Pesan "O"

"O"

Malam ren. Gimana kabarmu sekarang? Baik baik aja kan? kamu pasti kuat, aku yakin kamu bisa melewati masalahmu sekarang.

Reno

Malam juga. Kabarku tidak sebaik dulu.

### **Shot 22 Kamar Reno - Night**

Reno meletakkan kembali HP nya Dan rebahan turu sak

enak e tp posisi langsung geblak

TRANSISI

### **Shot 23 Ruang Tamu - Night**

Terlihat foto keluarga yang pecah pada bagian tengah pada bagian Ninik (zoom out).

DHARMA

(Tittle in)

OPENING

## **ACT 2**

DAY 1 CONFLICT

2. INT-RUMAH-PAGI

Cast: Sapta

Properti: sepatu, kopi, rokok dn asbak

Terlihat Sapta memakai sepatu dan tergesa-gesa berangkat bekerja. Sapta memanggil Reno berkali-



kali dengan suara yang keras tetapi Reno tidak merespon.

### **Sapta**

Renoo..Renooo..

Sapta mematikan rokoknya dan berjalan menuju kamar Reno dengan wajah marah. Sapta membuka pintu ternyata Reno sudah tidak ada di kamar.

#### **Shot 1 Ruang Tamu - Pagi**

Terlihat Sapta yang sedang memakai sepatu terburu-buru untuk berangkat berkerja. Terlihat rokok dan kopi di samping Sapta sebagai backgroud (blur).

#### **Shot 2 Ruang Tamu - Pagi**

Sapta memanggil Reno berkali-kali dengan suara dari pelan sampai keras Namun tak ada Respon dari Reno.

#### **Shot 3 Ruang Tamu - Pagi**

Dengan emosi Sapta mematikan rokok dan beranjak dari ruang tamu menuju kamar Reno Sambil terus memanggil-manggil reno

#### **Shot 4 Ruang Tamu - Pagi**

Sapta membuka kamar Reno

#### **Shot 5 Ruang Tamu - Pagi**

sapta melihat keadaan dalam kamar reno yang kosong

Transisi suara : V.O Suara Reno Lari ter engah engah

### **3. EXT - JALAN - PAGI**

**Cast: Reno**

**Properti: Sepatu**

**Shot 1 Jalan - Pagi**

Terlihat sepasang kaki Reno sedang berlari terengah-engah kelelahan tanpa alas kaki dan tangan Reno yang membawa sepatunya.

**Shot 2 Jalan - Pagi**

Terlihat dari jauh Reno berlari tanpa alas kaki dan membawa sepatunya.

**4. EXT - PANTAI - PAGI**

**Cast: Reno**

**Properti: Batu**

Terlihat Reno berjalan jalan dipinggir pantai dengan wajah lebam sambil memandangi laut.

**V.O.**

Bahkan aku tak tau kemana hidup akan membawaku

Terlihat Reno melempar batu ke laut sambil berteriak

**Reno**

Aaaaa...

***#tidak bisa menentang seluas samudra hanya dengan sebuah batu***

***# 2 batu yg di lempar adalah sapta dan reno yg sedang bertengkar***

**Shot 1 Pantai - Pagi**

Terlihat Reno berjalan jalan dipinggir pantai sambil mengelap keringat \*Sudut pandang sapta

**V.O.**

Bahkan aku tak tau kemana hidup akan membawaku

**Shot 2 Pantai - Pagi**

Dari Jauh Terlihat Reno mengambil beberapa batu (3 batu)

**Shot 3 Pantai - Pagi**

Reno duduk di pinggiran pantai/dermaga dan memandangi laut dengan wajah lebam

**Shot 4 Pantai - Pagi**

Terlihat wajah Reno yang lebam saat memandangi laut (Duduk)

**Shot 5 Pantai - Pagi**

Reno Berdiri,

**Shot 6 Pantai - Pagi**

Melihatkan tangan Reno yg menggenggam 3 batu

**Shot 7 Pantai - Pagi**

Reno lalu melempar 2 batu itu ke laut dengan kencang dan emosi sambil berteriak kencang

"Aaaa"

**Shot 8 Pantai - Pagi**

Saat Reno akan melempar batu yg ke 3 dengan posisi sudah akan melempar, Reno mengurungkan niatnya untuk melempar batu itu/tidak jadi dilempar.

**Shot 9 Pantai - Pagi**

Reno melihat batu terakhir/ ke 3 di genggaman tangannya tadi

**Shot 10 Pantai - Pagi**

Reno mengantongi batu itu

**5. INT-RUMAH-MALAM**

**Cast: Reno, Sapta**

**Properti: Nasi bungkus**

Reno pulang ke rumah. Saat masuk ke rumah dan sampai ruang tamu, Sapta melihat Reno dengan wajah marah.

**Sapta**

Reno!

**Reno**

(berhenti dan melihat Sapta)

**Sapta**

Maumu ini apasih sebenarnya!

Kerja juga enggak, tiap hari pulang malam aja terus kerjaanmu!

**Reno**

(senyum kecil dan langsung masuk kamar)

**Sapta**

Reno, ayah belum selesai bicara!

(membanting asbak yang ada didekatnya)

**Shot 1 INT-RUMAH-MALAM**

Reno pulang ke rumah dan masuk ke rumah saat sampai ruang tamu ketahuan Sapta pulang malam

**Shot 2 INT-RUMAH-MALAM**

Sapta melihat Reno dengan wajah marah

Reno!

**Shot 3 INT-RUMAH-MALAM**

Reno menghentikan langkahnya dan menoleh ke arah  
 Sapta

**Shot 4 INT-RUMAH-MALAM**

Sapta marah ke Reno dengan posisi menunjuk2 ke  
 Reno

Maumu ini apasih sebenarnya!

Kerja juga enggak, tiap hari pulang malam aja terus  
 kerjaanmu!

**Shot 5 INT-RUMAH-MALAM**

Reno hanya senyum kecil dan langsung masuk kamar

**Shot 6 INT-RUMAH-MALAM**

Sapta semakin Emosi ketika Reno mengabaikannya  
 Reno, ayah belum selesai bicara!  
 (membanting asbak yang ada didekatnya)

**DAY 2 CONFLICT**

**6. EXT - SAWAH - SORE (SUNSET?)**

**#Merindukan Sesuatu yg tak bisa di capai**

**Cast: Reno**

**Properti: Batu, sepeda**

Terlihat Reno menendang batu seperti orang  
 linglung. Terlihat batu itu menggelinding dan  
 secara bersamaan ada ibu-ibu bersama anaknya  
 berboncengan menggunakan sepeda tampak bahagia.  
 Mereka melewati Reno.

Terlihat Reno merenung dan teringat kata-kata  
 Sapta

**V.O.**

Kamu ngapain jam segini baru pulang?  
Bisanya cuma ngerepotin orang tua aja!

**Shot 1 SAWAH - SORE**

Terlihat Reno dari kejauhan berjalan ke kanan seperti orang linglung

**Shot 2 SAWAH - SORE**

Terlihat kaki Reno yang menendang batu di sekitarnya

**Shot 3 SAWAH - SORE**

Melihatkan batu itu menggelinding & secara bersamaan ada ibu2 dan anaknya berboncengan dgn bahagia ke arah kanan/ melewati reno

**Shot 4 SAWAH - SORE**

Melihatkan si ibu2 itu berpapasan dgn reno, Reno hanya diam terpana tertunduk

**Shot 5 SAWAH - SORE**

Terlihat dari kejauhan Reno yang sedang memandangi suasana/masi terdiam lama

**V.O.**

Kamu ngapain jam segini baru pulang?  
Bisanya cuma ngerepotin orang tua aja!

**7. INT-RUMAH-MALAM**

**Cast: Reno, Sapta**

Reno pulang ke rumah. Ketika sampai didalam rumah, Sapta langsung mendatangi Reno tepat didepan pintu rumah.

**Sapta**

Dari kemarin pulang malam terus. Apa yang kamu cari

**Reno**

(hanya menunduk)

**Sapta**

Kalau diajak bicara lihat mata!

Dasar anak gak berguna

Sapta memukuli Reno.

**Shot 1 INT-RUMAH-MALAM**

Reno pulang ke rumah. Dan masuk rumah

**Shot 2 INT-RUMAH-MALAM**

Ketika sampai didalam rumah, Reno kaget melihat sapta

**Shot 3 INT-RUMAH-MALAM**

Sapta langsung mendatangi Reno tepat didepan pintu rumah.

Dari kemarin pulang malam terus. Apa yang kamu cari

**Shot 4 INT-RUMAH-MALAM**

Reno hanya diam dan menunduk

**Shot 5 INT-RUMAH-MALAM**

Melihat Reo yg hanya diam Sapta menjadi emosi dan marah sambil memukulinya

Kalau diajak bicara lihat mata!

Dasar anak gak berguna

### DAY 3 CONFLICT

**#TensiDepressi/Cari gapurau ntuk fram dan kesan  
terpenjara/terkengkang**

#### 8. EXT-GAPURA-PAGI

**Cast: Reno**

**Properti: HP**

Terlihat Reno bersandar di gapura dengan lebam yang bertambah. Terlihat "O" memberi pesan singkat.

"O"

Apa kabar Ren? Gimana hari-harimu? Yang semangat dong.

Reno hanya senyum dan tidak membalas pesan dari "O"

**v.o.**

Hari-hari terasa dingin

Aku selalu berharap ini hanya mimpi

**#Diambil dari belakang (pinggir)**

**Shot 1 Gapura - depan Gang - Pagi**

Melihat kan muka reno lebam dari pinggir (Close up)

**Shot 2 Gapura - depan Gang - Pagi**

Terlihat Reno yang melamun dan bersandar di sebuah gapura

**Shot 3 Gapura - depan Gang - Pagi**

Terlihat Reno mengambil HP nya karena mendengar Notifikasi HP reno mendapat pesan dari "O"

**Shot 4 Gapura - depan Gang - Pagi**



Terlihat Hp reno dan Isi pesan "O"

**Shot 5 Gapura - depan Gang - Pagi**

Terlihat Reno yang melihat HP membaca pesan dari "O"  
Reno hanya senyum dan tidak membalas pesan

**Shot 6 Gapura - depan Gang - Pagi**

Reno menaruh kembali HP nya di dalam Saku

**Shot 7 Gapura - depan Gang - Pagi**

Terlihat Reno mengusap-usap kepala dan rambutnya  
dengan kedua tangan seperti orang depresi

**V.O.**

Hari-hari terasa dingin

Aku selalu berharap ini hanya mimpi

**9. INT-RUMAH-MALAM**

**Cast: Reno, Sapta**

**Properti: Nasi bungkus**

Terlihat Sapta duduk di meja makan dan  
terlihat nasi bungkus. Reno pulang ke rumah.

**Sapta**

Kamu ngapain jam segini baru pulang?  
Bisanya cuma ngerepotin orang tua aja!

Ini ada makanan!

**Reno**

Gak nafsu!

Sapta marah dan mendatangnya lalu  
memukulinya.

Kauu anak tidak tau di untung!

**Shot 1 Rumah - Meja makan - Malam**

Terlihat Sapta duduk di meja makan menunggu Reno Pulang

**Shot 2 Rumah - Meja makan - Malam**

Sapta memperhatikan Jam yang terus berputar

**Shot 3 Rumah - Meja makan - Malam**

Terlihat nasi bungkus

**Shot 4 Rumah - Meja makan - Malam**

Terlihat Sapta menyiapkan atau merapikan meja makan

**Shot 5 Rumah - Meja makan - Malam**

Sapta memperhatikan Jam yang terus berputar Dan terdengar suara pintu terbuka

**Shot 6 Rumah - Meja makan - Malam**

Terlihat Reno Masuk ke rumah dari meja makan

**Shot 7 Rumah - Meja makan - Malam**

Sapta Sedikit emosi dan bertanya ke Reno  
Kamu ngapain jam segini baru pulang?  
Bisanya cuma ngerepotin orang tua aja!  
Ini ada makanan!

**Shot 8 Rumah - Meja makan - Malam**

Reno tanpa menoleh Sapta menjawab dan langsung nggeluyur moro kamar.

Gak nafsu!

**Shot 9 Rumah - Meja makan - Malam**

Sapta marah lalu memukulinya.

Kauu anak tidak tau di untung!

**DAY 4 CONFLICT**

**#SUDUT PANDANG DI RENO**

**10. EXT-PINGGIR JALAN-SORE**

**Cast:** Reno, Okta

**Properti:** Bekal makanan, Kalung bentuk huruf "O"

**Shot 1 PINGGIR JALAN-SIANG /** *Dari pinggir dgn tehik 180drjt*

Melihatkan Pandangan Reno yang kosong

**Shot 2 PINGGIR JALAN-SIANG**

Terlihat Reno duduk di pinggir jalan sambil melamun

**Shot 3 PINGGIR JALAN-SIANG**

Dari kejauhan Tiba-tiba ada perempuan menghampiri Reno. *"Renoo, kamu kok disini?"* dan dia duduk disebelah Reno.

**Shot 4 PINGGIR JALAN-SIANG**

Okta melihat wajah Reno dan kaget lalu bertanya kepada Reno

*Renoo... kamu gak papa kan ren?*

**Shot 5 PINGGIR JALAN-SIANG**

Okta memperhatikan reno sambil memegang pipi kanan kiri Reno dan melihat lebam di wajah Reno dengan berkata

*Lho mukamu kok? kenapa?*

**Shot 6 PINGGIR JALAN-SIANG**

Reno hanya diam dan memalingkan wajah, seperti sakit kalo di pegang

**Shot 7 PINGGIR JALAN-SIANG**

Okta terlihat tambah penasaran terus perhatikan luka reno karena Reno tidak menjawabnya

*"Kenapasih, cerita ke aku doong"*

**Shot 8 PINGGIR JALAN-SIANG**

Terlihat Okta yang sedang mengeluarkan Bekal dari dalam tasnya

**Shot 9 PINGGIR JALAN-SIANG**

Okta menyodorkan bekal miliknya sambil berkata  
 "Renoo?... ini aku ada bekal kamu mau kan ? pasti kamu  
 belum makan"

**Shot 10 PINGGIR JALAN-SIANG**

Okta menatap wajah reno dan berkata "mau?" dengan  
 menyodorkan bekal miliknya

**Shot 11 PINGGIR JALAN-SIANG**

Reno menoleh kearah Okta, melihat sebentar  
 (Melihatkan kalung "O" milik Okta)

**Shot 12 PINGGIR JALAN-SIANG**

Okta mencoba membuka tutup bekalnya

**Shot 13 PINGGIR JALAN-SIANG**

Reno Pergi meninggalkan Okta

**Shot 14 PINGGIR JALAN-SIANG**

Okta terlihat kebingungan dan berkata  
 "Ren.. Ren.. mau kemana Ren?"

**Shot 15 PINGGIR JALAN-SIANG**

Reno menoleh & Senyum (tanda terimakasih)

Transisi:

V.O Suara Tampan berkali2 Renoo yg di pukul sapta  
 dan suara sapta yang marah

**11. INT-RUMAH-MALAM**

**Cast:** Sapta, Reno

**Properti:** Foto keluarga

Terdengar suara pukulan dan terlihat siluet  
 Sapta memukuli Reno berkali-kali dari luar jendela  
 kamar/rumah. Terlihat Reno tidur diatas tempat  
 tidur menghadap keatas dalam keadaan babak belur.

Reno menghadap samping dan memandangi foto keluarganya.

Reno duduk di atas tempat tidur. Dia melihat cermin. Tak lama, dia berdiri dan memukul cermin dengan wajah tampak marah.

### **Reno**

Gak berguna!

#### **Shot 0 Rumah- Kamar REno - Malam**

Reno Noleh ke arah Okta & Senyum **(Transisi dari sebelumnya)**

V.O Suara Keplakan Berkali2 **(Transisi dari sebelumnya)**

#### **Shot 1 Rumah- Kamar REno - Malam**

visual Siluet keplakan/pukulan dari luar jendela , zoom in ke arah kamar

#### **Shot 2 Rumah- Kamar REno - Malam**

Terlihat Reno sedang duduk di kasur dgn keadaan kamar yg berantakan dan reno juga berantakan seperti depresi

#### **Shot 3 Rumah- Kamar REno - Malam**

Reno melihat cermin di depannya, lalu berdiri

#### **Shot 4 Rumah- Kamar REno - Malam**

Reno berdiri di depan cermin dan bercermin/memandangi cermin dgn pandangan kosong+emosi

#### **Shot 5 Rumah- Kamar REno - Malam**

Reno memukul cermin itu

Gak berguna!

#### **Shot 6 Rumah- Kamar REno - Malam**

Di dalam kamar *Bird Eye*

Reno tidur menghadap atap (bukan liat kamera) dalam keadaan berantakan/babak belur kamar berantakan

**Shot 7 Rumah- Kamar REno - Malam**

Reno menghadap samping (ROG FOKUS/OSS/OTS)

**Shot 8 Rumah- Kamar REno - Malam**

Reno memandangi Foto keluarga di Meja kamarnya

**Shot 9 Rumah- Kamar REno - Malam** (*Dari Luas ke semakin sempit*)

Kamera Zoom in ke foto/CloseUp

Kamera Zoom in ke Wajah Reno/ Extrem CloseUp

Kamera Zoom in ke foto/ lebih sempit

Kamera Zoom in ke Mata Reno/ Lebih smepit lagi

Transisi : V.O Ambience Sebelum kreta datang

Tingtung tingtung BUKAN yang Tuuuliitluut

liiiluuuut/**Visual masih mata Reno**

**DAY 5 CONFLICT**

**12. EXT-REL KERETA API-PAGI/subuh**

**Cast:** Reno

**Properti:** Foto keluarga

Terlihat Reno berjalan di rel kereta api seperti akan bunuh diri. Reno berhenti lalu dia mengambil sesuatu dari saku jaketnya yang ternyata itu foto keluarganya. Dia memandangi sejenak dan terlihat akan menyobek foto Sapta.

**Flashback**

Teringat kata-kata Sapta yang selalu memarahi

Reno.

Setelah berfikir panjang, Reno merobek foto tersebut hanya pada foto Reno dan disisakan foto

Sapta dan ibunya. Reno membuang foto Reno sendiri yang sudah dia sobek.

Terlihat kereta akan datang, daaaaannn

**Cut to black**

Ternyata kereta hanya lewat disebelah Reno.

Terlihat dari jauh Reno yang kecil dan sendirian.

**Shot 1 REL KERETA API-PAGI**

Beberapa Footage di sekitar Rel Kreta

**Shot 2 REL KERETA API-PAGI**

Terlihat dari kejauhan Reno yang berjalan di rel kereta api

**Shot 3 REL KERETA API-PAGI**

Reno berjalan di rel kereta api dan menghentikan langkahnya

**Shot 4 REL KERETA API-PAGI**

Reno mengambil sesuatu dari saku jaketnya

**Shot 5 REL KERETA API-PAGI**

Terlihat Reno memandangi sebuah foto

**Shot 6 REL KERETA API-PAGI**

Terlihat foto keluarganya/CloseUp

**Shot 7 REL KERETA API-PAGI**

Close UP mata Reno

**Shot 8 REL KERETA API-PAGI**

CloseUp tangan Saat akan merobek Foto bagian Sapta

**Flashback V.O Sapta**

V.O Suara Sapta yang mengatain Reno

**Shot 9 REL KERETA API-PAGI**

Extrem CloseUP mata. Reno memejamkan mata/tak tega/geleng2 (ojok bapak, tak aku ae cook seng mati)

**Shot 10 REL KERETA API-PAGI**

CloseUp Tangan. Saat akan merobek foto. Pindah dari bagian Sapta ke foto bagian Reno hingga robek & terbang Slowmo

*Reno merobeknya Tapi dengan ragu2 antara Foto Ayahnya (Sapta) Atau Foto dirinya yang akan dirobek*

### **Shot 10 Rel Kereta Api - Pagi**

Kreta Lewat Dari sebrang sampai habis, terlihat reno dari sebrang

### **Shot 11 Rel Kereta Api - Pagi**

Zoom Out.

Terlihat Reno dari kejauhan. Reno sangat kecil dan sendirian

## **13. INT-RUMAH-MALAM (puncak pertikaian)**

**Cast:** Reno, Sapta

**Properti:** Ikat pinggang (gesper), piring, minyak oles

Reno berjalan pulang. Ketika akan sampai di rumah, Reno mendengar suara pecahan piring dari dalam rumah. Saat berjalan masuk, Reno melihat banyak putung rokok berserakan. Reno merasa ada yang aneh. Dia berfikir kalau ayahnya tidak memukulinya lagi. Reno hanya diam. Disaat Reno akan masuk kamar, Sapta langsung mendatangi Reno sambil membawa ikat pinggang (gesper) dan bertanya (Emosi) mengapa ia pulang larut malam.

Ketika akan membuka kamar, tanpa sempat Reno menjawab, Sapta langsung memukul Reno menggunakan ikat pinggang (gesper) berkali hingga sempat tarik menarik dengan Reno. Reno terlihat kesakitan,



tetapi hanya diam dengan wajah seperti menahan emosi.

Reno sudah tidak bisa lagi menahan amarahnya dan reflek berbicara tentang ibunya. Terjadi cekcok antara sapta dan reno

Reno dengan wajah marah langsung masuk ke kamar dan menutup pintu kamarnya dengan keras. Terlihat Sapta menyesal telah memukul Reno.

### **Flashback**

Malam harinya terlihat Sapta masuk kamar Reno sambil membawa minyak oles. Diam-diam Sapta mengoles minyak tersebut ke punggung Reno tanpa sepengetahuan Reno. Terlihat Sapta membuka kaos Reno. Terlihat punggung Reno yang merah-merah.

#### **Shot 1 DEPAN RUMAH - MALAM**

Reno berjalan pulang

#### **Shot 2 DEPAN RUMAH - MALAM**

Ketika akan sampai di rumah, Reno mendengar suara pecahan piring dari dalam rumah

#### **Shot 3 RUMAH - Ruang Tamu - MALAM**

Saat Reno masuk kedalam rumah dia menghentikan langkahnya karena merasa ada yang aneh

#### **Shot 4 RUMAH - Ruang Tamu - MALAM**

Reno terdiam melihat sekitar ruangan (Asbak dan rokok berantakan) Reno berfikir kalau ayahnya tidak memukulnya lagi dan melanjutkan langkahnya

#### **Shot 5 RUMAH - depan Kamar Reno/Kamar sapta - MALAM**

Reno berada di depan pintu dan akan masuk kamar

#### **Shot 6 RUMAH - depan Kamar Reno/Kamar sapta - MALAM**

Terlihat dari belakang Sapta mendatangi Reno

#### **Shot 7 RUMAH - depan Kamar Reno - MALAM**

Sapta menghampiri Reno dengan emosi dan langsung ngeplak pake gesper dengan berkata

“Ngapain aja kamu pulang jam segini? Dasar anak tidak tau di untung”

**Shot 8 RUMAH - depan Kamar Reno - MALAM**

Terlihat tangan Reno Ketika akan membuka kamar

**Shot 9 RUMAH - depan Kamar Reno - MALAM**

Sapta memukul Reno menggunakan ikat pinggang, tanpa sempat Reno menjawab

**Shot 10 RUMAH - depan Kamar Reno - MALAM**

Reno menghindari, dengan wajah seperti menahan emosi/geram menatap Sapta

**Shot 11 RUMAH - depan Kamar Reno - MALAM**

Reno menangkis sabetan gesper dan terik menarik dgn sapta

**Shot 12 RUMAH - depan Kamar Reno - MALAM**

Reno terlihat kesakitan

**Shot 13 RUMAH - depan Kamar Reno - MALAM**

Reno sudah tidak bisa menahan amarahnya membentak Sapta

Bapak ini kenapa sih!

Bapak tau, dulu ibu meninggal gara-gara siapa? Gara-gara bapak!

**FLASHBACK :**

Sapta di ruang tamu yang sedang membaca koran Ninik (Istrinya) datang dan menyuguhkan kopi

**Ninik**

Ngerokok itu gak baik loh pak buat kesehatan, mending bapak berhenti ngerokok

**Sapta**

Aku beli rokok ini pake uangku sendiri, gak minta kamu!  
 Ngapain kamu ngurusi aku. Udah urusin rumah aja!

Transisi : V.O Tampanan

**Shot 14 RUMAH – depan Kamar Reno – MALAM**

Terlihat muka Reno yang menahan amarah, diam menunduk merasakan sakitnya tamparan lalu memegang pipinya

**Shot 15 RUMAH – depan Kamar Reno – MALAM**

Reno dengan wajah marah langsung masuk ke kamar dan menutup pintu kamarnya dengan keras.

**Shot 16 RUMAH – depan Kamar Reno – MALAM**

Terlihat Sapta menundukan kepala seperti seakan menyesal telah memukul Reno

**14. INT-RUMAH-PAGI**

**Cast: Reno, Sapta**

**Properti: Foto keluarga yang sudah disolasi,  
 beberapa baju**

Reno bangun tidur dan mulet. Reno terlihat kaget karena punggungnya tidak seberapa nyeri. Reno berdiri dan memegang punggungnya dan seperti ada minyak. Reno tidak seberapa mempedulikan karena dia masih kondisi marah. Terlihat Reno menyiapkan beberapa berkas. Dan Reno memberi pesan singkat kepada O.

**Reno**

Mulai sekarang aku tidak akan merepotkan ayahku lagi. Ini kulakukan untuk membuktikan kalau omongan ayahku tentangku selama ini adalah salah.

Reno meninggalkan rumah dengan muka lebam dan raut wajah tampak marah. Reno tak menghiraukan ayahnya. Terlihat Sapta yang bersiap berangkat kerja. Terlihat Sapta melihat HP.

#### **Sapta**

(terlihat Sapta melihat Reno yang meninggalkan rumah)

Terlihat Sapta masuk ke kamar Reno dan menemukan foto keluarga, tetapi terlihat foto yang disolasi yang sudah sobek.

#### **Shot 1 RUMAH - Kamar Reno - PAGI**

Terlihat Reno bangun tidur dan mulet. Reno terlihat kaget karena punggungnya tidak seberapa nyeri.

#### **Shot 2 RUMAH - Kamar Reno - PAGI**

Reno berdiri dan memegang punggungnya dan seperti ada minyak.

#### **Shot 3 RUMAH - Kamar Reno - PAGI**

Terlihat Reno tergesa2 menyiapkan beberapa berkas. Dan Reno memberi pesan singkat kepada O.

### **Reno**

Mulai sekarang aku tidak akan merepotkan ayahku lagi. Ini kulakukan untuk membuktikan kalau omongan ayahku tentangku selama ini adalah salah.

#### **Shot 4 RUMAH - RUANG TAMU - PAGI**

Terlihat Sapta yang sedang bersiap-siap untuk berangkat kerja

#### **Shot 5 RUMAH - Ruang Tamu - PAGI**

Terlihat Reno yang berjalan tergesa-gesa melalui sapta, sambil membawa sebuah tas ransel

#### **Shot 6 RUMAH - Ruang Tamu - PAGI**

Sapta melihat Reno meninggalkan rumah

#### **Shot 7 RUMAH - Ruang Tamu - PAGI**

Sapta menghela nafas melihat reno pergi dari rumah, lalu beranjak menuju kamar Reno

#### **Shot 8 RUMAH - Kamar Reno - PAGI**

Terlihat Sapta masuk ke kamar Reno

#### **Shot 9 RUMAH - Kamar Reno - PAGI**

Sapta melihat-lihat isi kamar Reno

#### **Shot 10 RUMAH - Kamar Reno - PAGI**

Sapta menemukan foto keluarga,

#### **Shot 11 RUMAH - Kamar Reno - PAGI**

terlihat foto keluarga yang disolasi yang sudah sobek di bagian foto Reno. Sapta juga melihat bagian foto nya yg tersobek sedikit

Transisi : Ambience suara

keramaian/lalulintas/pasar/terminal

## **15. EXT-JALAN RAYA-SIANG**

**Cast: Reno**

**Properti: Map**

Reno berjalan dibawah terik matahari untuk mencari pekerjaan, sesekali ia beristirahat di sebuah gubuk kecil dan melanjutkan mencari pekerjaan. Terlihat Reno melamar pekerjaan diberbagai Ruko yang ia datangi selama beberapa hari. (ditunjukkan dengan Reno menyobek tanggalan)

**Cut to**

### **Shot 1 Jalan Raya - Siang**

Reno berjalan dibawah terik matahari untuk mencari pekerjaan

### **Shot 2 Jalan Raya - Siang**

Reno beristirahat di sebuah tempat

### **Shot 3 Jalan Raya - Siang**

Reno melanjutkan mencari pekerjaan di tengah panas dunia

### **Shot 4 Jalan Raya - Siang**

Terlihat Reno melamar pekerjaan Ruko A Di Tolak

### **Shot 5 Jalan Raya - Siang**

Tanggal di sobek

**Cut to**

#### **16. INT-RUMAH-MALAM**

**Cast: Reno**

**Properti: Tanggalan**

Reno pulang ke rumah. Terlihat rumah tampak sepi karena Reno dan Sapta tak saling sapa.

Terlihat Reno di kamar. Terlihat Reno menyobek tanggalan

#### **Shot 1 INT-RUMAH-MALAM**

Reno pulang ke rumah. Terlihat rumah tampak sepi

#### **Shot 2 INT-RUMAH-MALAM**

Suasan hening terasa karena Reno dan Sapta tak saling sapa maupun saling tengok

#### **Shot 3 INT-RUMAH-MALAM**

Terlihat Reno di kamar.

#### **Shot 4 INT-RUMAH-MALAM**

Terlihat Reno menyobek tanggalan

**Cut to**

#### **17. EXT-JALAN-SIANG**

Terlihat Reno kembali mencari pekerjaan. (ditunjukkan dengan Reno menyobek tanggalan)

**Cut to cut:**

**Shot 1 Jalan Raya - Siang**

Reno berjalan dibawah terik matahari untuk mencari pekerjaan

**Shot 2 Jalan Raya - Siang**

Terlihat Reno melamar pekerjaan Ruko D lalu Di Tolak

**Shot 3 INT-RUMAH-MALAM**

Reno pulang ke rumah. Terlihat rumah tampak sepi

**Shot 4 INT-RUMAH-MALAM**

Suasana hening tetap terasa karena Reno dan Sapta tak saling sapa maupun saling tengok

**Shot 5 INT-RUMAH-MALAM**

Terlihat Reno di kamar

**Shot 6 INT-RUMAH-MALAM**

Terlihat Reno menyobek tanggalan

**Shot 7 Jalan Raya - Siang**

Terlihat Reno melamar pekerjaan Ruko B Di Tolak

**Shot 8 Jalan Raya - Siang**

Tanggal di sobek

**Shot 9 Jalan Raya - Siang**

Terlihat Reno melamar pekerjaan Ruko C Di Tolak

**Shot 10 Jalan Raya - Siang**

Tanggal di sobek

**Cut to cut:**

**18. EXT-JALAN-MALAM**

**Cast:** Reno

**Properti:** Map

Terlihat Reno berjalan ingin pulang dengan wajah yang terlihat sangat capek. Di jalan akan



sampai ke rumah, ia tiba-tiba teringat semua perlakuan ayahnya kepada Reno.

### **Flashback konflik V.O. suara Sapta**

#### **V.O. pesan O**

Dengan wajah yang marah, ia memutuskan untuk tidak pulang ke rumah. Reno beristirahat di halte karena sudah terlalu capek.

#### **Shot 1 Jalan - Malam**

Terlihat Reno berjalan akan pulang dengan wajah yang sangat capek dengan membawa sebuah map tadi

#### **Shot 2 Jalan - Malam**

Di jalan saat akan sampai ke rumah, Reno menghentikan langkahnya dan melihat rumahnya dari kejauhan karena teringat sesuatu

### **Flashback konflik V.O. suara Sapta ngata2in**

#### **V.O. pesan "O" ingin buktikan omongan saptasalah**

#### **Shot 3 Jalan - Malam**

Reno berputar arah, memutuskan untuk tidak pulang ke rumah.

#### **Shot 4 Jalan - Malam**

Reno berjalan di tengah malam yang dingin

#### **Shot 5 Jalan - Malam**

Reno beristirahat di halte karena sudah terlalu capek dan tidur

### **19. EXT-HALTE-PAGI**

**Cast:** Reno, bapak-bapak

**Properti:** Aqua & Nasi bungkus, map

Terlihat Reno dibangunkan oleh seorang bapak-bapak dan diberi nasi bungkus dipagi harinya.

**Shot 1 HALTE - PAGI**

Terlihat Reno yang tidur di keramaian pagi hari di sekitar halte

**Shot 2 HALTE - PAGI**

Datang Seorang bapak-bapak paruh baya

**Shot 3 HALTE - PAGI**

Bapak-bapak itu membangunkan reno yang tidur dengan tangannya dan berkata

Nak...nak... bangun nak...

**Shot 4 HALTE - PAGI**

Reno terkaget dan bengong memandangi bapak-bapak itu

**Shot 5 HALTE - PAGI**

Bapak-bapak itu menyodorkan nasi bungkus dan minuman dalam kantong plastik sambil berkata

Aku tau kamu lapar, ini makanlah..

**Shot 6 HALTE - PAGI**

Reno masi terlihat bingung dan bertanya kepada bapak

itu

Bapak siapa?

**Shot 7 HALTE - PAGI**

Bapak-bapak itu menawarkan kembali sambil menaruh nasi bungkus di sebelah Reno dengan berkata

Sudah, ini makanlah

**Shot 8 HALTE - PAGI**

Reno masih tidak mengerti kenapa bapak ini memberinya makanan, Reno bertanya kembali

Untuk apa?

**Shot 9 HALTE - PAGI**

Mendengar Reno bertanya, Bapak-bapak itu lalu duduk disebelah Reno untuk menjelaskannya  
Aku juga punya anak seumuran denganmu yang aku tak tau dimana dia sekarang. Dengan aku membantumu, aku berharap anakku juga diperlakukan baik sama orang lain.

**Shot 10 HALTE - PAGI**

Mendengar penjelasan bapak-bapak itu Reno hanya bisa terdiam menunduk dan merenung

**Shot 11 HALTE - PAGI**

Bapak-bapak itu tersenyum sembari berkata  
Seharusnya kamu bersyukur nak, mempunyai orang tua yang baik

**Shot 12 HALTE - PAGI**

Reno kaget yg sebelumnya menunduk jadi tegak dan menyahuti Nasehat bapak itu dengan berkata

Bapak nggak tau apa yang saya rasakan...

(merenung)

**Shot 12 HALTE - PAGI**

Bapak-bapak itu hanya diam dan tersenyum melihatsi Reno, sambil menyuruhnya untuk memakan nasinya

Dimakan itu nasinya

**Shot 13 HALTE - PAGI**

Reno mengambil Nasi dari kantong plastik dan membuka bungkusnya seraya mengucapkan terimakasih

Terima kasih banyak pak

(sambil membuka nasi bungkus)

**Shot 14 HALTE - PAGI**

Bapak-bapak itu langsung menimpali ucapan terimakasih dari reno

Tidak usah berterima kasih kepadaku. Berterima kasihlah kepada orang tuamu yang membesarkanmu dan memberimu kehidupan sampai sekarang.

**Shot 15 HALTE - PAGI**

Reno Hanya bisa diam merenung

(Untuk Flasback di ending)

Terlihat bapak Reno yang memperhatikan mereka berdua dari jauh. Ternyata Sapta lah yang diam-diam menyuruh seseorang untuk membantu Reno.

**20. EXT-JALAN-SIANG**

**Cast: Reno, pemilik katering dan depot**

**Properti: Map,**

Tampak Reno berjalan kesana kemari mencari pekerjaan. Reno duduk di depan sebuah pendopo dengan wajah yang terlihat sangat capek. Di sebrang jalan terlihat sebuah Production House yang akan tutup. Reno berinisiatif untuk melamar disana.

**Shot 1 Jalan - Siang**

Tampak Reno berjalan kesana kemari mencari pekerjaan

**Shot 2 Jalan - Siang**

Reno duduk di depan sebuah pendopo dengan wajah yang terlihat sangat capek.

**Shot 3 Jalan - Siang**

Ren melihat Di sebrang jalan terlihat sebuah Production House yang akan tutup

**Shot 4 Jalan - Siang**

Reno beranjak dari istirahatnya untuk menuju tempat itu

**Shot 5 depot dan katering - Siang**

Sesampai di depot, Reno mencoba untuk melamar

Bentar pak..

Permisi..

**Shot 6 depot dan katering - Siang**

Pemilik depot itu menyahuti pertanyaan Reno

Iya ada apa?

**Shot 7 depot dan katering - Siang**

sambil menyodorkan mapnya Reno menjelaskan maksud kedatanganya dengan berkata

Apa bapak ingin mencari karyawan baru pak? Saya sedang mencari pekerjaan pak. Saya bersedia jadi apa aja pak.

Ini berkasnya pak.

**Shot 8 depot dan katering - Siang**

Pemilik depot menolaknya mentah-mentah  
Enggak enggak saya nggak butuh karyawan! Pergi sana!

**Shot 9 depot dan katering - Siang**

Reno memohon sungguh-sungguh dengan mukanya yang memelas

Tolong saya pak.. saya butuh sekali pekerjaan pak

**Shot 10 depot dan katering - Siang**

Pemilik depot semakin jengkel dengan Reno

Dibilang nggak butuh ya enggak

**Shot 11 depot dan katering - Siang**

Dengan wajah sedih reno tetap berusaha meyakinkan orang itu

Kerja kasar dan gak dibayar pun gak papa pak. Tolong pak

**Shot 12 depot dan katering - Siang**

Pemilik depot itu Diam sejenak

Kamu yakin?

**Shot 13 depot dan katering - Siang**

Reno penuh keyakinan menjawab

Iya yakin pak. Ini berkas saya pak

(sambil menaruh map diatas meja)

**Shot 14 depot dan katering - Siang**

Pemilik depot merasa kasihan dan berusaha percaya Baiklah, saya kasih kamu waktu percobaan selama 1 bulan. Kalau kerjamu jelek saya tak segan memecatmu!

**Shot 15 depot dan katering - Siang**

Reno dengan percaya diri

Siap pak. Saya akan buktikan ke bapak.

**Shot 16 depot dan katering - Siang**

Pemilik depot Mencoba memberi kepercayaan Bagus. Kamu bisa mulai kerja besok. Jangan telat!

**Shot 17 depot dan katering - Siang**

Reno dgn senang hati dan bahagia

Iya pak. Terima kasih banyak

**Shot 18 depot dan katering - Siang**

Pemilik depot menjawab

Iya iya.

**21. INT- SEBUAH DEPOT DAN KATERING -SIANG**

**Cast: Pemilik PH**

**Properti: Ijazah, Map, HP**

Pemilik depot tersebut iseng membuka isi map Reno, dan melihat ijazah SMA nya. Ia melihat nama Sapta Pambudi di orang tua Reno. Pemilik depot ingat kalau ia dulu punya teman dekat bernama Sapta. Pemilik depot ini mengambil HP dan mencari nomor Sapta lalu menelfonnya untuk memastikan bahwa Sapta ini adalah teman dekatnya dulu.

Terlihat pemilik depot menelfon.

**Pemilik depot**

Halo..

Audio Mute

Terlihat Pemilik depot telfon.

**Shot 1 depot dan katering – Siang**

Pemilik depot tersebut mengecek membuka isi map Reno

**Shot 2 depot dan katering – Siang**

Terlihat ijazah SMA Reno

**Shot 3 depot dan katering – Siang**

Ia melihat nama Sapta Pambudi di Ijazah kolom orang tua Reno

**Shot 4 depot dan katering – Siang**

Pemilik depot mencoba ingat2 kalau ia dulu punya teman dekat bernama Sapta

**Shot 5 depot dan katering – Siang**



Pemilik depot ini mengambil HP dan mencari nomor Sapta lalu menelfonnya untuk memastikan bahwa Sapta ini adalah teman dekatnya dulu

### **Shot 6 depot dan katering - Siang**

Terlihat pemilik depot menelfon.

Hallo..

Audio

Mute

## **22. EXT-DEPAN RUMAH-MALAM**

**Cast: Reno**

**Properti: Bungkus Rokok**

Reno pulang dengan keadaan senang meskipun ia sangat capek karena mencari pekerjaan. Ia berfikir bahwa pekerjaannya ini adalah langkah awal ia bisa sukses dan membanggakan orang tuanya. Ketika di depan rumah, Reno melihat banyak bungkus rokok di tempat sampah. Reno hanya diam sebentar dan langsung masuk rumah sambil melihat HP sambil senyum-senyum (chatingan). Terlihat keadaan rumah yang sepi ketika Reno masuk.

### **Shot 1 Depan Rumah - Malam**

Reno pulang dengan keadaan senang dan terlihat sangat capek

### **Shot 2 Depan Rumah - Malam**

Ketika di depan rumah, Reno melihat banyak bungkus rokok di tempat sampah.

### **Shot 3 Depan Rumah - Malam**

Reno hanya diam sebentar dan langsung masuk rumah sambil melihat HP sambil senyum-senyum (chatingan).

#### **Shot 4 Depan Rumah - Malam**

Terlihat keadaan rumah yang sepi ketika Reno masuk.

### **23. INT-RUMAH-PAGI**

**Cast: Reno**

Tanpa pamit ayahnya, Reno langsung berangkat ke Production House tempat ia kerja.

#### **Shot 1 Rumah - Pagi**

Terlihat Sapta yang sedang bersiap2 untuk berangkat kerja

#### **Shot 2 Rumah - Pagi**

Reno langsung berangkat Tanpa pamit ataupun menoleh ke ayahnya

#### **Shot 3 Rumah - Pagi**

Sapta hanya diam melihat Reno

### **24. INT- DEPOT -PAGI**

**Cast: Reno, pemilik depot**

**Properti: kotak kiriman, kertas daftar properti, kotak/kresek isi properti**

#### **Shot 1 DEPOT-PAGI**

Sampai di toko, Reno langsung masuk.

#### **Shot 2 DEPOT-PAGI**

Pemilik PH mempersilahkan Reno masuk

Reno masuk masuk, ayo

**Shot 3 DEPOT-PAGI**

Reno langsung masuk

Baik pak

**Shot 4 DEPOT-PAGI**

Dihari pertama kerja, Reno menerima tugas untuk membeli berbagai macam bahan belanjaan yang dibutuhkan depot, dan mengirim barang ke klient.

**Pemilik depot**

Reno tolong belikan ini ya..

(sambil menunjukkan list properti)

Sama nanti tolong kamu kirim ini ke alamat ini ya..

(sambil memberikan barang)

**Shot 5 DEPOT-PAGI**

Dengan senang hati Reno mengerjakan apa yang diperintahkan bosnya.

**Reno**

Baik pak..

**Shot 6 DEPOT-PAGI**

Pemilik depot memperhatikan Reno bekerja.

**Shot 7 DEPOT-PAGI**

Pemilik depot mengajak Reno untuk membantu pekerjaan lain. Dan memanggilnya

**Pemilik DEPOT**

Reno..

**Shot 8 DEPOT-PAGI**

Reno menjawab panggilan bosnya dan datang menghampirinya

**Reno**

Iya pak?

**Shot 9 DEPOT-PAGI**

Pemilik depot menjelaskan maksud memanggil Reno dan terlihat Reno menyanggung tugas yg diberikan, dengan senang karena mulai dipercaya

**Pemilik PH**

3 hari ini saya sedang banyak pesanan, kamu ikut bantu beli belanjaan ya, sama nanti bisa bantu juga antar-antar ke lokasi..

**Reno**

Oh iya siap pak

**Shot 10 DEPOT-PAGI**

Pemilik depot memberi berkas untuk reno

**Pemilik DEPOT**

Ini daftar belanjaan untuk keperluan kita. 2 hari ini kamu bisa mulai cari dari hari ini, nanti uangnya kamu minta mas Agik aja. Sekalian kalau kamu ada perlu apa-apa ke mas Agik aja ya karena saya mau keluar sebentar.

**Shot 11 DEPOT-PAGI**

Reno menyanggupi tugasnya dan renoo terlihat senang karena diberi tugas besar dan bisa berhasil menunjukan kepada Bosnya

**Reno**

Iya pak, yess yess

## **25. INT-WARUNG-SIANG**

**Cast: Sapta, Pemilik PH**

Ternyata benar Sapta ini adalah Sapta teman dekat pemilik PH tersebut. Mereka ketemu disebuah warung kecil. Terlihat dari jauh mereka bercanda ria seperti teman lama yang baru bertemu.

### **Shot 1 WARUNG-SIANG**

Terlihat Sapta yang sedang istirahat di sebuah warung

### **Shot 2 WARUNG-SIANG**

Pemilik PH datang dan menyalami Sapta

"Woy apakabar kamu? Whaahaa"

### **Shot 3 WARUNG-SIANG**

Ternyata benar Sapta ini adalah Sapta teman dekat pemilik PH tersebut. Sapta mempersilahkan duduk/

**Sudut pandang Sapta**

**Sapta**

Lho kamu kok..

Mute.....

tambah subur ae haha aku baik2 alhamdulillah"

Duduk duduk sini, gimana kamu ?

### **Shot 4 WARUNG-SIANG**

Terlihat dari jauh mereka bercanda ria seperti teman lama yang baru bertemu.

### **Flashback**

**Shot 1 WARUNG-SIANG/** lanjutan dari shot 3

Sapta menjawab pertanyaan pemilik depot dengan senang dan mempersilahkan duduk

#### **Sapta**

Lho kamu kok.. tambah subur ae haha aku baik2  
alhamdulillah"

Duduk duduk sini, gimana kamu ?

**Shot 2 WARUNG-SIANG /Sudut pandang pemilik ph**

pemilik depot menjawab pertanyaan dengan senang dan duduk

#### **Pemilik DEPOT**

Baik juga. Apa benar Reno yang kerja ditempatku itu anakmu?

#### **Sapta**

Iya benar. Aku ingin bertemu denganmu disini untuk membicarakan ini.

**Shot 3 WARUNG-SIANG**

**Sudut pandang Sapta**

#### **Pemilik DEPOT**

Oh gitu. Ada apa?

#### **Sapta**

Dia adalah orang satu-satunya yang aku miliki.  
Ibunya sudah meninggal karena aku. Dia seperti saat ini juga karena aku. Aku merasa banyak dosa ke

keluargaku sendiri. Aku minta tolong, tolong jagalah  
anakku Reno. Aku ingin melihat dia bahagia.

**Pemilik PH**

Loh ada apa dengan keluargamu sekarang.

**Shot 4 WARUNG-SIANG**

**Sudut pandang Pemilik DEPOT**

**Sapta**

Ceritanya panjang dan aku tidak bisa cerita disini.

**Pemilik DEPOT**

Reno itu anak yang pekerja keras, tak pernah  
mengeluh  
Baiklah, serahkan dia padaku  
(sambil menepuk pundak sapta)

**Shot 5 WARUNG-SIANG**

**Sudut pandang Sapta**

**Sapta**

(tersenyum)

Iya aku tau itu

Terima kasih banyak, aku percayakan Reno padamu.

**26. INT-RUMAH-MALAM**

**Cast: Reno**

Reno membuka pintu rumah dan melihat ayahnya  
duduk sendiri seperti orang stres. Reno tak  
mempedulikannya dan langsung masuk kamar. Terlihat  
Reno menulis sebuah surat.

### **Isi surat**

Aku sudah mendapat pekerjaan. Sudah, tidak usah mengurus hidupku lagi. Dan aku juga tidak akan mengurus hidupmu lagi.

### **Shot 1 RUMAH-MALAM**

Reno membuka pintu rumah dan melihat ayahnya duduk sendiri seperti orang stress

### **Shot 2 RUMAH-MALAM**

Reno tak mempedulikannya dan langsung masuk kamar.

### **Shot 3 KAMAR RENO - MALAM**

Di dalam Terlihat Reno menulis sebuah surat.

### **Shot 4 KAMAR RENO - MALAM**

Terlihat tangan dan Isi surat yang sedang reno tulis

### **27. INT-RUMAH-PAGI**

**Cast:** Reno

**Properti:** kotak properti, surat

Reno meletakkan surat di atas meja. Terlihat Reno berangkat kerja. Terlihat Reno pingsan didepan rumah.

**Cut to:**

**(Flashback)**

Terlihat Sapta akan berangkat bekerja. Terlihat Sapta membaca isi surat Reno dan meletakkan kembali di atas meja. Terlihat sapta



berjalan ke depan rumah dan melihat Reno sudah tergeletak. Terlihat Sapta menggendongnya. Terlihat Sapta ke kantor Reno membawa properti. Terlihat Sapta dari jauh mengobrol ke pemilik PH, intinya memberitahu kalau Reno pingsan dan tidak bisa masuk kerja hari ini.

#### **Shot 1 RUMAH-PAGI**

Dengan pakaian siap berangkat kerja, Reno meletakkan surat yg ditulis semalam di atas meja.

#### **Shot 2 RUMAH-PAGI**

Terlihat Reno berangkat kerja dengan membawa beberapa properti tugas dari bosnya dan berangkat jalan kaki

#### **Shot 3 RUMAH-PAGI**

Terlihat Reno jalan dengan sempyongan lalu pingsan tidak jauh dari didepan rumah

(Flashback)

#### **Shot 1 RUMAH-PAGI**

Terlihat Sapta akan berangkat bekerja dan melihat sebuah surat

#### **Shot 2 RUMAH-PAGI**

Terlihat Sapta membaca isi surat Reno dan meletakkan kembali di atas meja

#### **Shot 3 RUMAH-PAGI**

Terlihat sapta berjalan ke depan rumah dan melihat Reno sudah tergeletak lalu Sapta menggendongnya

**Shot 4 RUMAH-PAGI**

Trlihat Sapta ke kantor Reno membawa property

**Shot 5 RUMAH-PAGI**

Terlihat Sapta dari jauh mengobrol ke pemilik PH, tentang Reno pingsan dan tidak bisa masuk kerja hari ini.

## ACT 3

**28. EXT-KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

**Cast: Reno, Sapta**

**Properti: HP**

Reno kaget tiba-tiba ia bangun sudah berada di rumah sakit. Terlihat wajah Reno yang sangat sedih (background Sapta yang sibuk bermain HP terus).

Reno memberi pesan singkat kepada "O" memintanya untuk menjenguknya. Reno melihat HP dan ternyata hanya dibaca sama O. Terlihat Reno menelfon O.

Reno sangat kaget ternyata yang is telfon adalah ayahnya.

**Shot 1 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Reno bangun dari pingsan, dan terkaget berada dirumah sakit(background Sapta yang sibuk bermain HP terus).

**Shot 2 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Terlihat wajah Reno yang sangat sedih (background Sapta yang sibuk bermain HP terus).

**Shot 3 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Reno mengabil Hpnya, dan terlihat reno sedang mengirim pesan

**Shot 4 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Terlihat isi pesan HP Ren yang meminta "O" untuk menjenguknya di Rumah Sakit

**Shot 5 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Terlihat jam dinding, dan reno yangmulai bsan tidak nyaman

**Shot 6 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Reno melihat kembali HPnya dan ternyata hanya dibaca sama "O"

**Shot 7 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Terlihat Reno menelfon "O".

**Shot 8 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Reno sangat kaget ternyata yang di telfon adalah ayahnya.

**Reno**

Halo..

**Sapta**

Halo..

**Shot 9 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Lalu Reno melihat ayahnya yang juga sedang telfon

**Shot 10 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Ternyata yang selama ini menghubungi Reno dan memberi semangat adalah ayahnya sendiri. /sudut pandang Reno

**Reno**

Tapi kenapa?

**Sapta**

...

Bapak minta maaf

**Flashback**

Ternyata yang selama ini memberi semangat Reno adalah Sapta, ayahnya sendiri. Dari hati yang paling dalam, sebenarnya Sapta ingin sekali berkomunikasi dengan Reno. Ia ingin memperbaiki hubungan dengan anak satu-satunya. Dia berfikir kalau hanya melalui media sosial lah dia bisa masuk ke dunia Reno.

- Terlihat Sapta yang membalas pesan singkat Reno
- Terlihat Sapta yang selalu memberi semangat Reno
- Terlihat Sapta yang mengolesi minyak ke punggung Reno
- Terlihat Sapta dari jauh memperhatikan Reno ketika ia tidur di halte
- Terlihat isi percakapan Sapta dan pemilik PH ketika di warung

- Terlihat Sapta menggendong Reno ketika ia pingsan
- Terlihat Sapta membawa properti ke kantor Reno

**Shot 11 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Sapta menghampiri ke Reno sambil menangis dan meminta maaf

**Sapta**

Maafkan bapak yang selama ini bertindak kasar  
padamu.

**Reno**

(terlihat wajah Reno yang berkaca-kaca)

**Shot 12 KAMAR RUMAH SAKIT-SIANG**

Sapta memeluk Reno dan keduanya saling memaafkan.

**Cut to black:**

**V.O. (Sapta)**

Kesedihan ini tidak akan bertahan selamanya

**-END-**

b. Berikut adalah beberapa contoh *storyboard* yang telah dibuat:



Gambar 5.1. *Storyboard Scene 1*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.2. *Storyboard Scene 2*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.3. *Storyboard Scene 3 dan 4*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.4. Storyboard Scene 5,6 dan 7

(Sumber: Olahan Penulis)



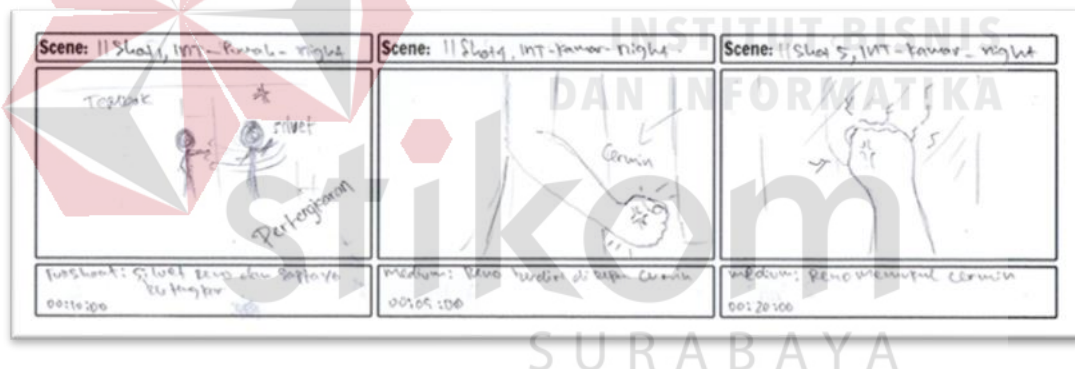
Gambar 5.5. Storyboard Scene 7,8 dan 9

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.6. Storyboard Scene 10

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.7. Storyboard Scene 11

(Sumber: Olahan Penulis)





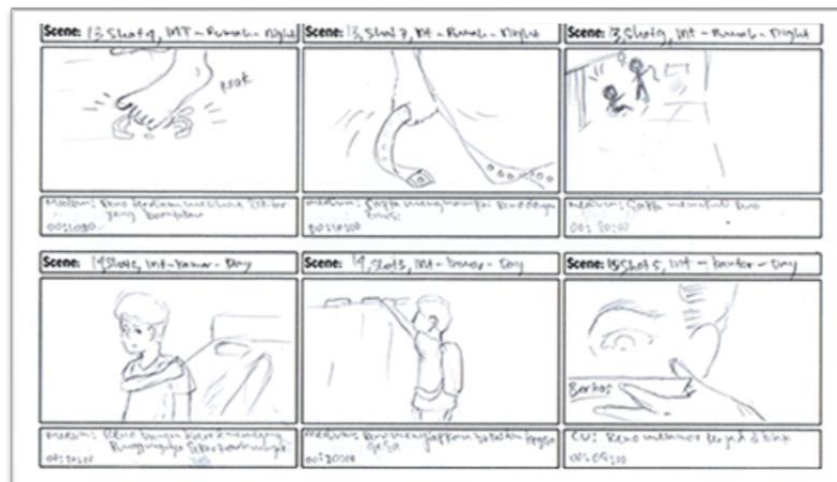
Gambar 5.8. Storyboard Scene 11

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.9. Storyboard Scene 12

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 5. 10. *Storyboard Scene 13, 14 dan 15*

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 5. 11. *Storyboard Scene 15, 16, 19 dan 22*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 12. *Storyboard Scene 23 dan 25*

(Sumber: Olahan Penulis)

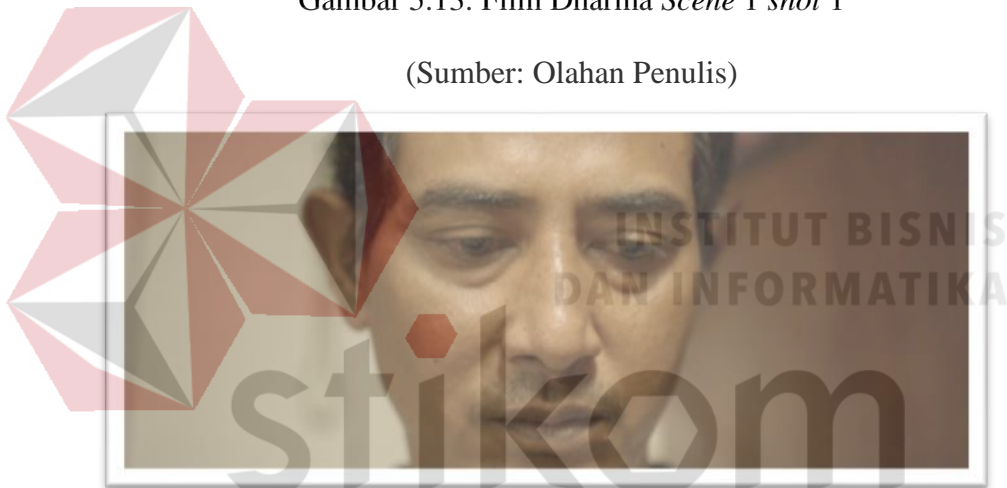
## 5.2 Produksi

Produksi merupakan tahap lanjutan dari pembuatan film dimana rancangan yang sudah disusun dan dibuat pada saat pra produksi diterapkan pada tahap ini. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses produksi, antara lain *shooting* atau pengambilan gambar secara keseluruhan mulai tahap awal cerita, tengah, hingga akhir cerita. Berikut adalah hasil dari *shooting* atau pengambilan gambar dari proses Produksi



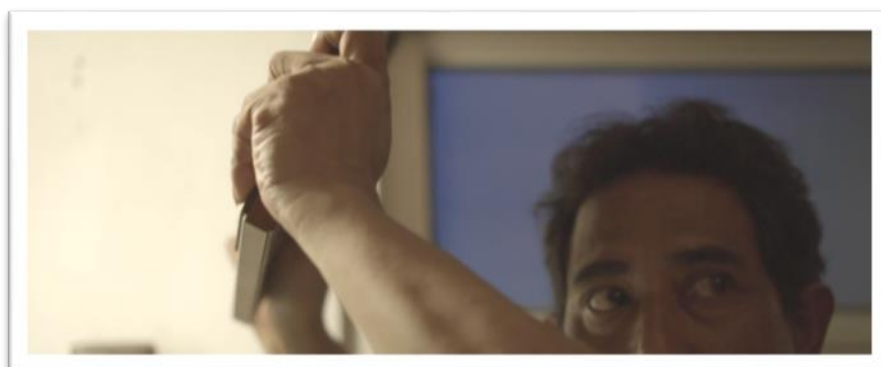
Gambar 5.13. Film Dharma *Scene 1 shot 1*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 14. Film Dharma *Scene 1 shot 3*

(Sumber: Olahan Penulis)



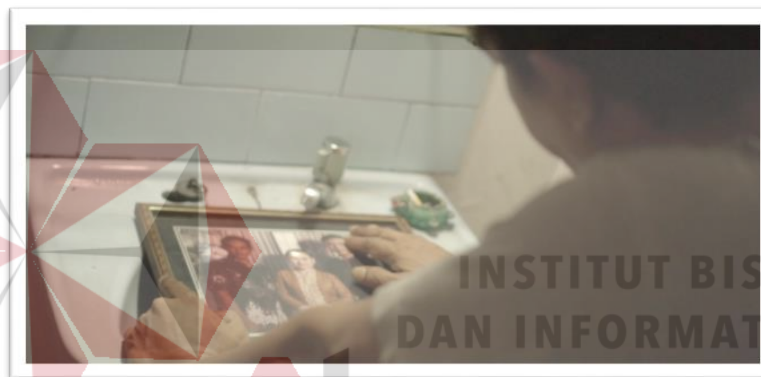
Gambar 5. 15. Film Dharma *Scene 1 shot 5*

(Sumber: Olahan Penulis)



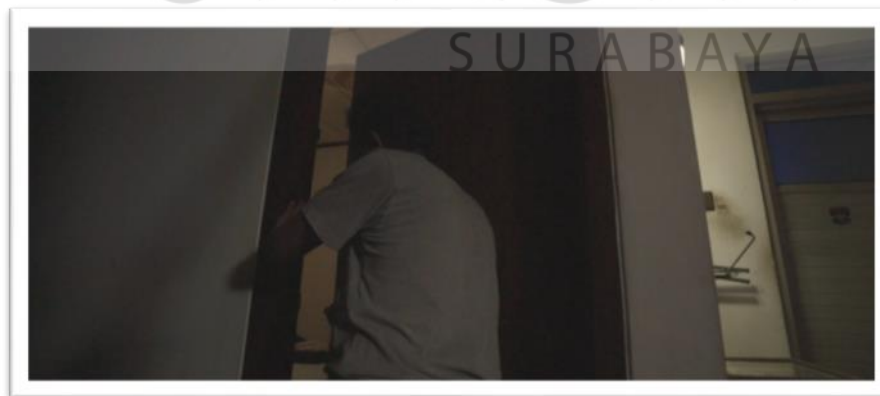
Gambar 5. 16. Film Dharma *Scene 1 shot 8*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 17. Film Dharma *Scene 1 shot 12*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 18. Film Dharma *Scene 1 shot 14*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5. 19. Film Dharma *Scene 1 shot 20*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.20. Film Dharma *Scene 1 shot 23*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.21. Film Dharma *Scene 2 shot 1*

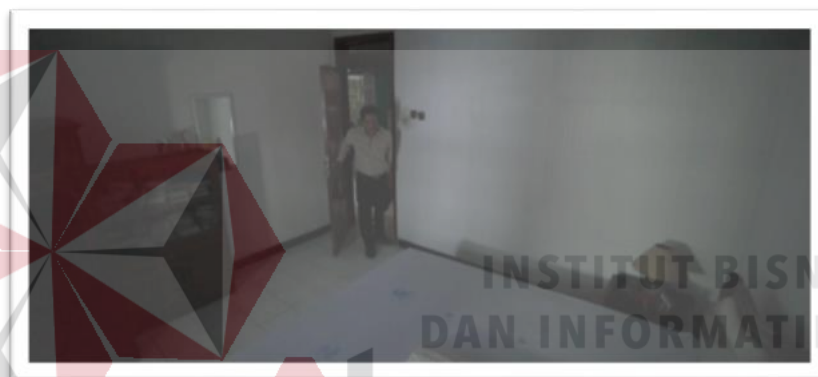
(Sumber: Olahan Penulis)





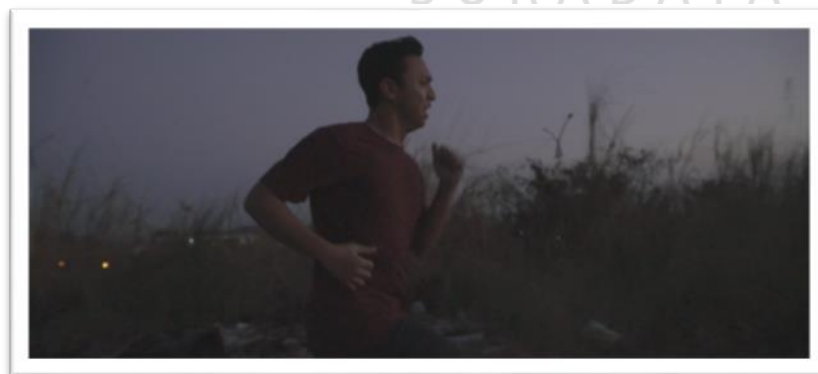
Gambar 5. 22. Film Dharma *Scene 2 shot 2*

(Sumber: Olahan Penulis)



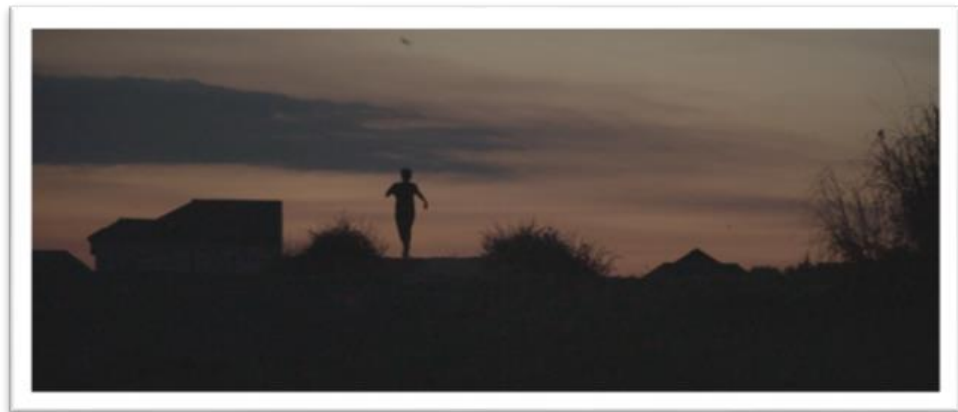
Gambar 5.23. Film Dharma *Scene 2 shot 5*

(Sumber: Olahan Penulis)



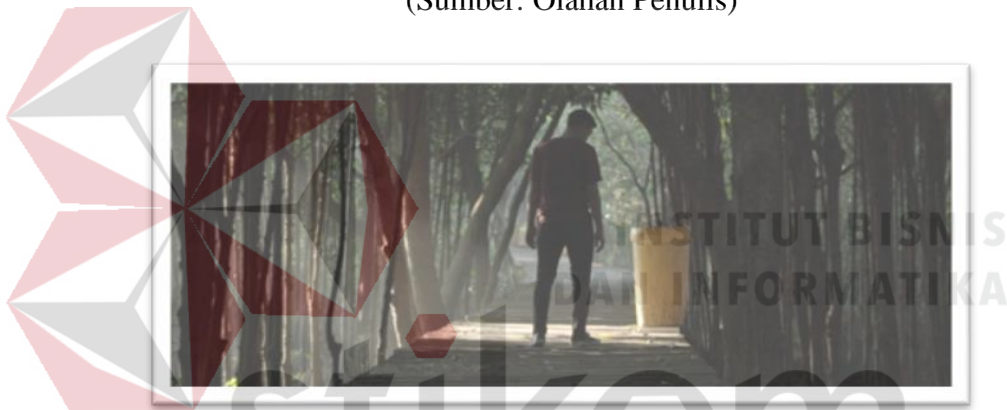
Gambar 5.24. Film Dharma *Scene 3 shot 2*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.25. Film Dharma *Scene 2 shot 3*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.26. Film Dharma *Scene 4 shot 1*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.27. Film Dharma *Scene 4 shot 3*

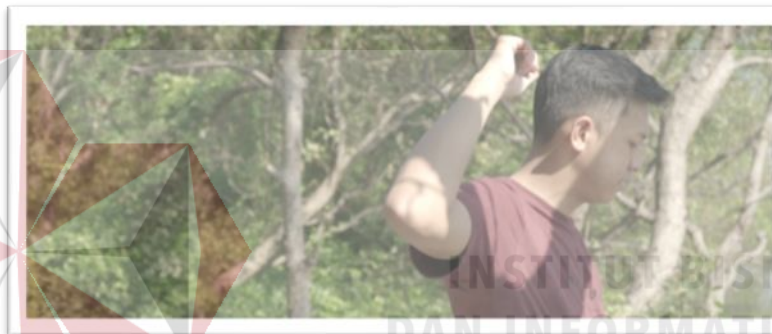
(Sumber: Olahan Penulis)





Gambar 5.28. Film Dharma *Scene 4 shot 10*

(Sumber: Olahan Penulis)



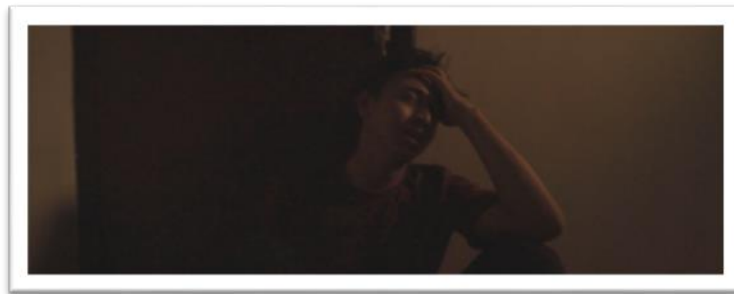
Gambar 5.29 Film Dharma *Scene 4 shot 7*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.30 Film Dharma *Scene 5 shot 2*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.31 Film Dharma Scene 5 shot 7

(Sumber: Olahan Penulis)

### 5.3 Real Produksi, Permasalahan, dan Strategi Mengatasinya

Tabel 5.1 Real Produksi, Permasalahan, dan Strategi Mengatasinya

| Real Produksi  | Permasalahan   | Strategi Mengatasinya                      |
|--|--|--|
| Perizinan lokasi   | Tidak adanya surat Tugas Akhir yang secara global untuk semua pihak, membuat sutradara kerepotan bolak-balik ke kampus untuk mengurus administrasi setiap lokasi | Mengikuti SOP Stikom Surabaya              |
| Pada saat penyesuaian jadwal shooting dengan <i>talent</i> | Jadwal <i>talent</i> utama hanya bisa melakukan <i>shooting</i> satu minggu sekali   | Mengikuti jadwal libur <i>talent</i> utama |

|  |   |   |
|--|---|---|
| Pemilihan peralatan  | Banyak peralatan dari Stikom Surabaya yang tidak bisa dipinjam karena sedang ada peraturan baru yang belum di sah kan. Selain itu kurangnya item juga peralatan yang tidak <i>upgrade</i> . | Setelah mengadakan rapat sutradara memutuskan untuk menyewa semua peralatan dari pihak luar   |
| Pada saat <i>shooting</i> di minggu pertama tepatnya akhir bulan April | Pada hari tersebut Stikom Surabaya sedang mengadakan minggu UTS, sehingga banyak mahasiswa yang terpaksa tidak bisa mengikuti <i>shooting</i> sebagai <i>crew</i> .                         | Akhirnya sutradara memberikan keputusan untuk menambah <i>call crew</i> dari semua angkatan. Mengumpulkan semua jadwal kampus dari seluruh <i>crew</i> dan men seleksi mahasiswa yang bisa ikut <i>shooting</i> |
| Pada saat <i>shooting</i> bulan ke 3                                   | Pada bulan juli tersebut Stikom Surabaya sedang mengadakan minggu   | Sutradara melakukan <i>call crew</i> kembali dari semua angkatan. Mengumpulkan semua  |

|                           |   |  |
|---------------------------|---|--|
|                           | UTS, sehingga banyak mahasiswa yang terpaksa tidak bisa mengikuti <i>shooting</i> sebagai <i>crew</i> .   | jadwal kampus dari seluruh <i>crew</i> dan men seleksi mahasiswa yang bisa ikut <i>shooting</i>                                    |
| Pada saat <i>shooting</i> | Ada beberapa <i>crew</i> yang sakit dan ijin tidak ikut <i>shooting</i> . Juga banyak <i>crew</i> ijin tidak bisa membantu karena sedang banyak tugas perkuliahan | Sutradara melakukan perombakan <i>departement</i> untuk mengatasi kekurangan <i>crew</i> dengan <i>double jobdesk</i> setiap orang |
| Pada saat <i>shooting</i> | Dikarenakan tidak banyak anggota yang bisa menyetir dan juga Stikom Surabaya tidak memberikan sarana akomodasi untuk Tugas Akhir                                  | Rental kendaraan menjadi solusi terakhir   |
| Pada saat <i>shooting</i> | Dikarenakan kekurangan <i>crew</i> untuk MUA dan <i>Contiunity</i> 2 aktor  | Menambahkan perban dan penggunaan topi pada aktor untuk menselaraskan  |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | utama memangkas rambut mereka saat minggu terakhir <i>shooting</i>            | Continuity dalam cerita  |
| Pada saat <i>back up file shooting</i> | File hasil <i>shooting</i> <i>double</i> atau bahkan hilang <i>ke replace</i> | Pengetahuan dalam <i>Managemen file</i> sangat diperlukan. sutradara membuat folder-folder dan diberi <i>nama</i> folder sesuai hari, tanggal, jam dan lokasi Pada saat <i>back up file shooting</i> |

Dokumentasi selama proses *shooting* pada hari pertama hingga terakhir dapat dilihat pada gambar 5.20 sampai dengan 5.37.



Gambar 5. 32. Dokumentasi 01

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.33. Dokumentasi 02

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.34. Dokumentasi 03

(Sumber: Olahan Penulis)





Gambar 5.35. Dokumentasi 04

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.36. Dokumentasi 05

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.37. Dokumentasi 06

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.38. Dokumentasi 07

(Sumber: Olahan Penulis)





Gambar 5.39. Dokumentasi 08

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.40. Dokumentasi 09

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.41. Dokumentasi 09

(Sumber: Olahan Penulis)



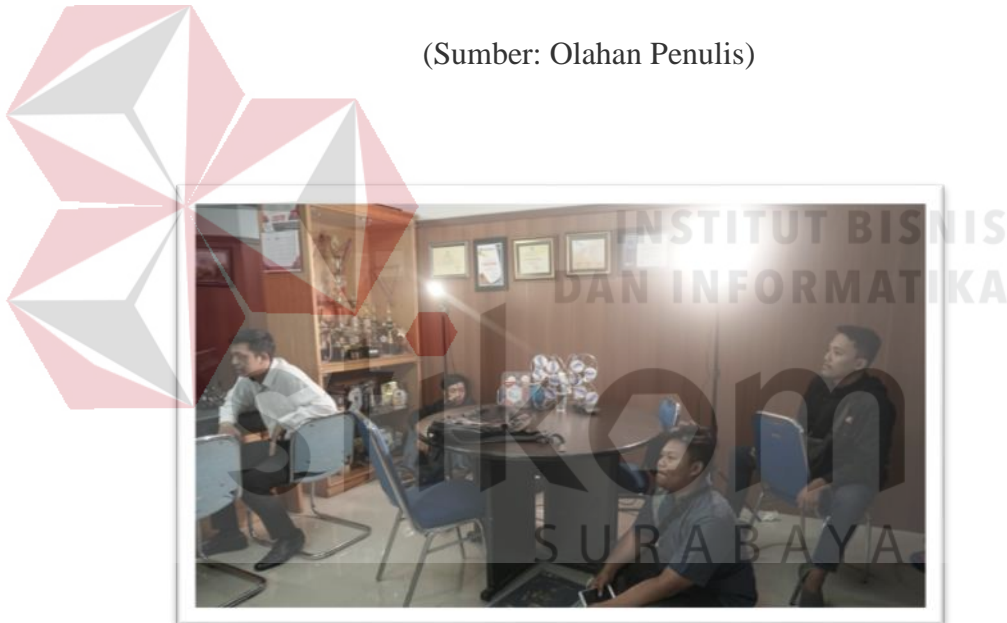
Gambar 5.42. Dokumentasi 10

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.43. Dokumentasi 11

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.44. Dokumentasi 12

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.45. Dokumentasi 13

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.46. Dokumentasi 14

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.47. Dokumentasi 15

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.48. Dokumentasi 16

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.49. Dokumentasi 17

(Sumber: Olahan Penulis)



## 5.4 Publikasi

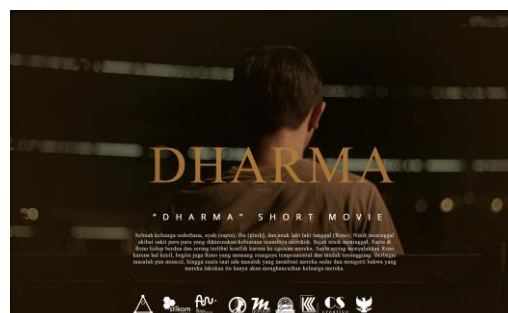
### 5.3.1 Desain Poster



Gambar 5.50 Desain Poster

(Sumber: Olahan Penulis)

### 5.3.2. Desain Machendise



Gambar 5. 51 Desain *Sticker*

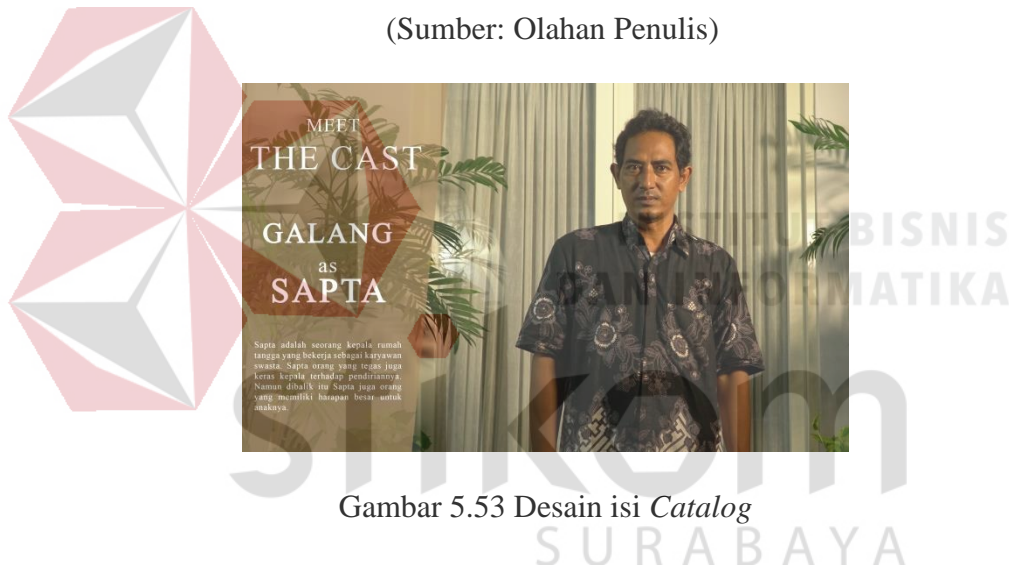
(Sumber: Olahan Penulis)

### 5.3.3. Desain *Catalog*



Gambar 5.52 Desain *Cover Catalog*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.53 Desain isi *Catalog*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.54 Desain isi *Catalog*

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 5.56 Desain isi *Catalog*

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 5.57 Desain isi *Catalog*

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 5.58 Desain isi *Catalog*

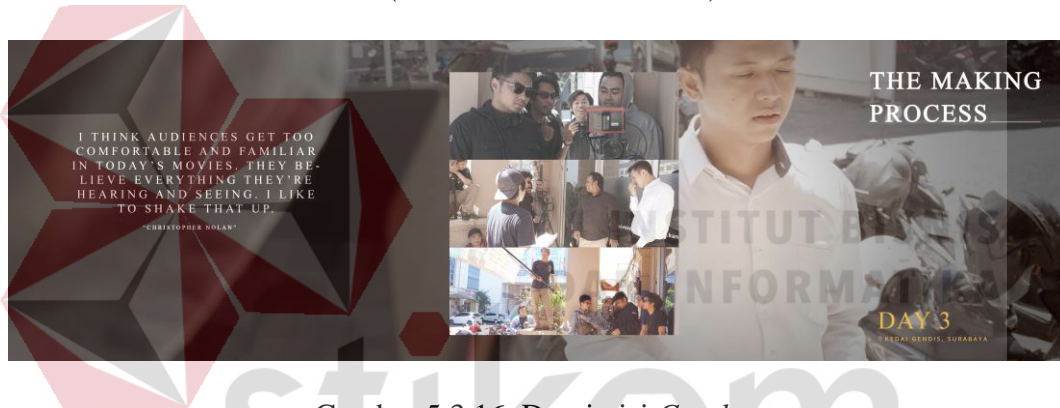
(Sumber: Olahan Penulis)





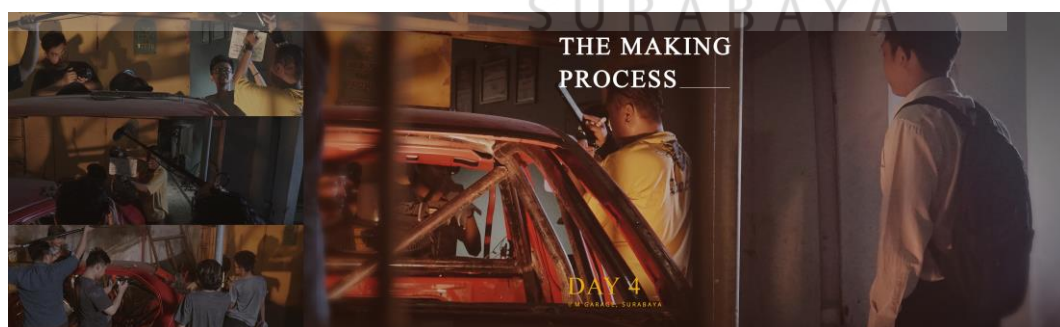
Gambar 5.59 Desain isi *Catalog*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.3.16 Desain isi *Catalog*

(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.60 Desain isi *Catalog*

(Sumber: Olahan Penulis)

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Hasil yang didapat dari penelitian Tugas Akhir ini, dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang konflik interpersonal dalam keluarga dibutuhkan tanggung jawab setiap individu keikhlasan dan kerjasama yang baik serta dalam melakukan tugas masing-masing dan juga penyatuan visi dan misi. Tugas Akhir ini dikerjakan secara tim (Sutradara, penulis skenario, *Direct Of Photography*) penulis sebagai sutradara mempunyai tugas untuk memimpin jalannya sebuah produksi dari tahap awal pra produksi, produksi hingga pasca produksi selain juga bertanggung jawab pada kinerja ke tim yang baik tidak hanya untuk produksi tapi juga pembuatan proposal dan laporan semua tim agar tidak berpengaruh buruk ketika dalam pembuatan karya. Tugas sutradara tidak hanya berfokus pada tampilan gambar yang akan dihasilkan tapi juga lebih keberhasilan dalam memimpin dan manajemen semua yang ada dalam produksi.

Pada tahap pra produksi penulis sebagai sutradara harus memahami setiap karakter dari tokoh-tokoh dalam skenario, memahami tema utama, alur cerita dan pendramaan disetiap adegan maka dari itu sutradara dan perlu untuk membedah skenario. Selain itu juga hal-hal sekecil apa pun yang ada dalam skenario diperhatikan baik-baik. Sebelum melakukan penyutradaraan dalam pra produksi membutuhkan tahap-tahap yang harus dilakukan yaitu: membuat *treatment* dan *Storyboard* sesuai dengan skenario yang telah ditentukan untuk menyatukan visi

yang sama. Dalam pembuatan *Treatment*, Sutradara perlu menguasai skenario agar produksi berjalan lancar dari awal hingga selesai.

Pada tahap produksi sutradara memposisikan dirinya sebagai kacamata penonton untuk memastikan gambar yang akan diambil terlihat menarik dan sesuai dengan skenario.

Dan pada tahap pasca produksi sutradara akan mengarahkan editor juga *music designer* untuk mengedit film dan musik sesuai kebutuhan dan visi dari sutradara sebagaimana film itu *enjoy* untuk di tonton.

## 6.2 Saran

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

1. Dalam membuat film dibutuhkan perencanaan yang benar-benar matang untuk memudahkan kita dalam memproduksi sebuah film pendek.
2. Dalam Tugas Akhir yang dilakukan secara berkelompok memiliki kesulitan tersendiri. Maka dari itu penyatuan visi dan misi, komunikasi yang kuat, kekompakan, saling percaya, keikhlasan, menurunkan ego, dan kesadaran akan tanggung jawab tiap individu menjadi kunci kesuksesan dalam menjalankan Tugas Akhir ini.
3. Sebelum melakukan penyutradaraan, perlunya membedah, memahami tema, jalan cerita dan mengulang kembali skenario agar lebih mengerti dan mudah untuk berkomunikasi dengan kru yang lain.
4. Perbanyak latihan menonton, mengamati, membaca, dan berkomunikasi untuk melatih kepekaan dan hal-hal kecil dalam kehidupan sehari-hari.

5. Melakukan apapun untuk membangkitkan kreatifitas dan terus asah kemampuan, semua tidak ada yang instan. Jangan pernah menyia-nyiakan kesempatan dan kepercayaan.
6. Selalu melakukan *brainstorming* atau bertukar ide dengan tim untuk mendapat hasil yang lebih baik. Bertanya soal pendapat kepada orang lain bukan berarti memberi keputusan kepada orang lain.
7. Memaksimalkan dan mengatur waktu agar efektifitas tetap terjaga.
8. Saling membantu sangat diperlukan dalam sebuah tim dan jangan lupa selalu jaga kesehatan.
9. Cobalah untuk selalu berfikir positif, latihan mental dan fisik juga diperlukan agar tidak kaget saat dalam produksi.
10. Tetap semangat, jangan patah arang dan terus berlatih.

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

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Dennis, F. G. (2008). Bekerja sebagai sutradara. Jakarta: Erlangga.
- Achmad, H. (2012). My life as Film Director . Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka.
- Prakosa, G. (2008). Film Pinggiran. Tangerang: Yayasan Seni Visual Indonesia.
- Pratista, H. (2017). Memahami Film. Sleman DIY: Montase Press.
- Dematra, N. (2018). Akting. In N. Dematra, Bikin Film itu gampang (p. 60). Jakarta: Kompas Gramedia.
- Effendy, H. (2013). Mari Membuat Film. Jakarta: Erlangga.
- Sumarno, M. (1996). Dasar-Dasar Apresiasi Film. Jakarta: PT Grasindo.
- Nugroho, F. (2005). Cara Pintar Bikin Film Dokumenter. Yogyakarta: Indonesia Cerdas.
- Rabiger, M. (2008). DIRECTING FILM TECHNIQUES AND AESTHETICS. Burlington: Elinor Actipis.

### Sumber Internet

- Nuburi, A. (2008). Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi dan Film. Depok: Mind 8 Publishing House.
- Siagian, G. (2006). Menilai Film. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Rahayu, E. S. (2017, Februari). Epic Creative House. Retrieved from Mengenal Tugas Dasar Seorang Video Editor: <http://www.epic-creativehouse.com/2017/02/mengenal-tugas-dasar-seorang-video.html>.
- Rifa, A. (2016, May). Pengertian Iklan, Syarat, Ciri-ciri, Jenis-jenis, dan Manfaatnya. Retrieved from Siswa Master: <http://www.siswamaster.com/2016/05/pengertian-iklan-syarat-ciri-jenis-jenis-dan-manfaatnya.html>.
- Rachmawati, A. N. (2018, November 17). Tren Perkembangan Industri Film Indonesia Positif, BPI: 200 Judul Film Diproduksi Sepanjang 2018. Retrieved from Tribun jatim: <http://jatim.tribunnews.com/2018/11/17/tren-perkembangan-industri-film-indonesia-positif-bpi-200-judul-film-diproduksi-sepanjang-2018>.

Noor, J. (2011). Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah Edisi Pertama. Jakarta: Prenada Media.

Nuburi, A. (2008). Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi dan Film. Depok: Mind 8 Publishing House.

**Wawancara:**

dr. Elok Kartika Sari M.Psi. selaku psikolog

Fauzan Abilah selaku Sinematografer

Pravana Wido Oktendo selaku director dan script writer film indie

Haekal Ridho afandi selaku Praktisi dibidang film

