



**PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG NILAI SEMBOYAN BHINNEKA TUNGGAL IKA
DENGAN ALUR MULTI PLOT**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

RUDINI SAYMAMA ELDRIDUS HABEAHAN

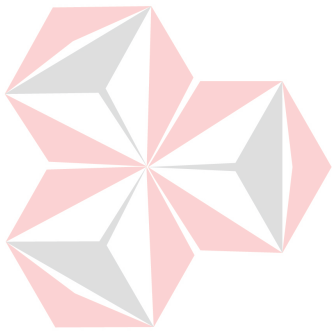
10.51016.0047

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA &
TEKNIK KOMPUTER SURABAYA
2014**

**PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA TENTANG NILAI
SEMBOYAN BHINNEKA TUNGGAL IKA
DENGAN ALUR MULTI PLOT**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Sains Terapan



Oleh :

Nama : Rudini Saymama Eldridus Habeahan

NIM : 10.51016.0047

Program : DIV(Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA**

2014

TUGAS AKHIR
PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA
TENTANG NILAI SEMBOYAN BHINNEKA TUNGGAL IKA
DENGAN ALUR MULTI PLOT

dipersiapkan dan disusun oleh
Rudini Saymama Eldridus Habeahan
NIM : 10.51016.0047

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
pada: 14 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji



Pembimbing

I. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom _____

II. Yusmita Akhirul Latif, M.Sn. _____

Penguji

I. Karsam, MA., Ph.D. _____

II. Thomas Hanandry Dewanto, M.T. _____

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

Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng
Pembantu Ketua Bidang Akademik

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Rudini Saymama Eldridus Habeahan

NIM : 10.51016.0047

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul

Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Nilai Semboyan Bhinneka

Tunggal Ika Dengan Alur Multi Plot yang diproduksi pada Januari 2014 sampai Juli 2014 adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian ataupun keseluruhan.

Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Tugas Akhir ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari

ditemukan adanya tindakan plagiat pada karya Tugas Akhir ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Agustus 2014

Rudini Saymama Eldridus Habeahan

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Rudini Saymama Eldridus Habeahan

NIM : 10.51016.0047

Menyatakan bahwa demi kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, menyetujui karya Tugas Akhir saya yang berjudul **Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Nilai Semboyan Bhinneka Tunggal Ika Dengan Alur Multi Plot** untuk disimpan, dipublikasikan atau diperbanyak dalam bentuk apapun oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Agustus 2014

Rudini Saymama Eldridus Habeahan

ABSTRAK

PEMBUATAN FILM PENDEK BERGENRE DRAMA TENTANG NILAI SEMBOYAN BHINNEKA TUNGGAL IKA DENGAN ALUR MULTI-PLOT

Rudini Saymama Eldridus Habeahan (2010)¹

Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom dosen pembimbing 1

Yusmita Akhirul Latif, M.Sn dosen pembimbing 2

¹Program DIV Komputer Multimedia

Kata Kunci: *Film, Bhinneka Tunggal Ika, Perbedaan, Cinta, Persahabatan*

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah dapat membuat film bergenre drama tentang nilai semboyan bhinneka tunggal ika dengan alur multi-plot. Film ini menggunakan alur multi plot yang berisi makna bhinneka tunggal ika dalam lingkungan kost sehari-hari.

Dalam film ini cerita yang diangkat adalah kisah pertemanan sehari-hari anak kost. Hal ini dilatar belakangi oleh banyaknya kasus konflik di masyarakat yang dipicu karena adanya perbedaan yang sulit diterima secara bijaksana oleh satu sama lain, hal tersebut tidak mencerminkan ke-Bhinnekaan. Padahal bhinneka tunggal ika adalah semboyan negara Indonesia yang tertulis dalam lambang negara yaitu garuda Pancasila yang secara umum diartikan sebagai berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa dengan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan menurut Pasal 1 ayat 1 UU Republik Indonesia nomor 33 Thn 2009 tentang perfilman. Film ini menggunakan metode kualitatif karena, penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu.

Alur multi plot menjadikan film pendek ini lebih menarik karena diperankan lebih dari dua karakter pendukung untuk menggerakkan cerita tentang kebhinnekaan, serta dapat menonjolkan banyak karakter tokoh yang memiliki berbagai macam latar belakang kehidupan.

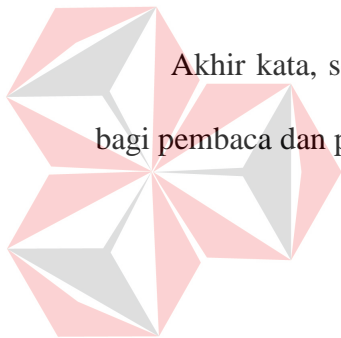
Dengan adanya tugas akhir pembuatan film pendek ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran bagi kalangan muda khususnya dan umumnya bagi masyarakat luas tentang nilai semboyan bhinneka tunggal ika, serta dapat diadaptasikan dengan bijaksana oleh masing-masing individu didalam kehidupan bermasyarakat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Nilai Semboyan Bhinneka Tunggal Ika Dengan Alur Multi Plot. Berkaitan dengan hal tersebut, selama proses penelitian ini peneliti banyak mendapat bantuan baik moral maupun materiil dari banyak pihak, maka dalam kesempatan ini peneliti menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua selaku Eksekutif Produser yang menjadi panutan untuk selalu disiplin dan bekerja keras, serta adik-adik selalu mendoakan kelancaran Tugas Akhir ini.
2. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Dosen Pembimbing I dan Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual atas penyemangat dan ketelitian beliau memeriksa setiap kekurangan dari Tugas Akhir ini.
3. Yusmita Akhirul Latif, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II atas diskusi-diskusinya dan memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang masih perlu dibenahi dalam teknis pembuatan karya ini.
4. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dosen Wali dan Kaprodi DIV Komputer Multimedia yang selalu memberi bimbingan dan motivasi untuk terus fokus menyelesaikan Tugas Akhir ini.

5. Para dosen DIV Komputer Multimedia yang berkenan memberikan saran dan kritik pada Tugas Akhir ini.
6. Kakak Lalilatul Fitri OCA, selaku pembimbing dalam tata cara menulis ilmiah.
7. Kepada seseorang yang statusnya tidak pernah jelas teman atau lebih dari teman peneliti juga tidak tahu, terima kasih sudah mengukirkan cerita indah dan memberi semangat kepada peneliti.
8. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penyusunan proposal dan hingga karya dari Tugas Akhir ini.



Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat khusus bagi pembaca dan peneliti, serta berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

UNIVERSITAS
Dinamika
Surabaya, 14 Agustus 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Bhinneka Tuggal Ika	7
2.2 Konflik	9
2.3 Film dan Komunikasi Massa	10
2.4 Jenis Film dan Genre	11
2.5 Drama	14
2.6 Film Pendek	16
2.7 Multi Plot	17
2.8 Mekanisme Produksi Karya Film Pendek Bergenre Drama	18
2.9 Sinematografi	20

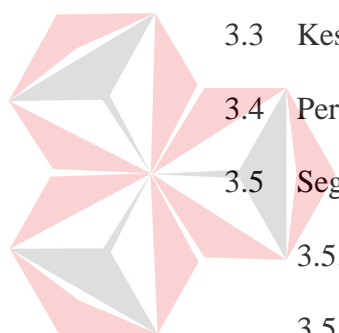
2.10	<i>Type Of Shot</i>	21
2.11	<i>Camera Angel</i>	25
2.12	Pergerakan Kamera	25
2.13	Karakter Tokoh	26
2.14	<i>Editing</i>	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA 30

3.1	Metodolog	30
3.1.1	Teknik Pengumpulan Data	30
3.1.2	Teknik Analisis Data	37
3.2	Reduksi dan Penyajian Data	38
3.3	Kesimpulan (<i>Keyword</i>)	40
3.4	Perancangan Karya	42
3.5	Segmentasi, Targeting, Positioning	43
3.5.1	Pra Produksi	43
3.5.2	Produksi	53
3.5.3	Pasca Produksi	54
3.6	Publikasi	55

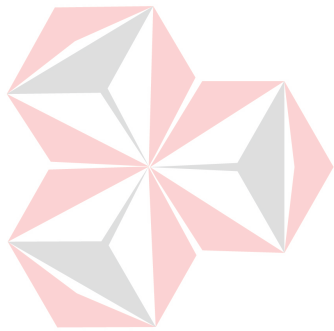
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA..... 59

4.1	Produksi	59
4.1.1	<i>Take Shot</i>	59
4.1.2	<i>Take Audio</i>	60
4.2	<i>Analisi Scene</i>	61
4.3	<i>Analisi Audio</i>	70
4.4	Pasca Produksi	74



UNIVERSITAS
Dinamika

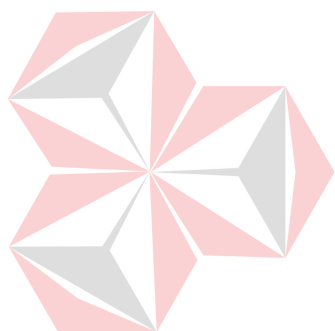
4.4.1 <i>Editing shot dan suara</i>	74
4.4.2 <i>Export/Render</i>	75
4.5 Publikasi	76
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
Lampiran	85



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Anggaran Dana Keseluruhan	44
Tabel 3.2 Rincian Anggaran Dana Pra Produksi.....	44
Tabel 3.3 Rincian Anggaran Dana Produksi.....	45
Tabel 3.4 Rincian Anggaran Dana Pasca Produksi.....	45
Tabel 3.5 Karakter Tokoh	51



UNIVERSITAS
Dinamika

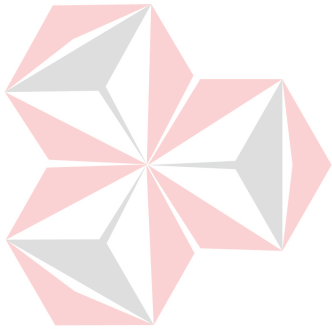
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1	Film Pendek Romy & Yuli dari Cikeusik 33
Gambar 3.2	Cover Film Cin(T)a..... 36
Gambar 3.3	Cover Film Red CobeX..... 37
Gambar 3.4	Bagan <i>Keywords</i> 41
Gambar 3.5	Bagan Perancangan 42
Gambar 4.1	Proses Pengambilan Gambar..... 59
Gambar 4.2	Proses Penataan <i>Lighting</i> 60
Gambar 4.3	Proses <i>Take Audio</i> Yang Dikerjakan Oleh <i>Audioman</i> 60
Gambar 4.4	Proses Pengambilan Suara Saat <i>Take Shot</i> 61
Gambar 4.5	Adengan Agus dengan Najib 62
Gambar 4.6	Adengan Vira dan Papa dirumah 62
Gambar 4.7	Adegan Najib mencuri Mug Agus 63
Gambar 4.8	Adegan Aldo Membawa Rujak Cingur untuk Anak-Anak Kost. 63
Gambar 4.9	Adegam Umer dan Vira Dikampus..... 64
Gambar 4.10	Adegan Umer Mengalungkan Tasbih di Salib Vira. 65
Gambar 4.11	Adegan Peseteruan Aldo dengan Pengamen di Warung Makan.. 65
Gambar 4.12	Adengan Kondsi Kost yang Kalut..... 66
Gambar 4.13	Adegan Vira berdoa 66
Gambar 4.14	Adegan Ibu Kost Menagih Uang Bulanan Mecky 67
Gambar 4.15	Adegan Aldo menceritakan masalah Mecky..... 67
Gambar 4.16	Adegan anak-anak kost memberikan bantuan kepada Mecky 68
Gambar 4.17	Adegan Mecky mengingatkan Agus dan Najib..... 68

Gambar 4.18	Adegan perkelahian Agus dan Najib	69
Gambar 4.19	Anak-Anak Kost Menonton Video dari Mecky	69
Gambar 4.20	Adegan Mecky masuk ke kamar Agus	70
Gambar 4.21	Adegan Agus, memanggil teman-temannya.	71
Gambar 4.22	Adegan Keseharian Anak-Anak Kost	71
Gambar 4.23	Adegan Galau Umer dan Vira.....	72
Gambar 4.24	Adegan Vira Berdoa.....	72
Gambar 4.25	Adegan anak kost membantu Mecky yang kesulitan.....	73
Gambar 4.26	Adegan perkelahian Najib dan Agus.....	73
Gambar 4.27	Adegan setelah menonton video dari Mecky	74
Gambar 4.28	Proses Editing Shot dan Suara	75
Gambar 4.29	Proses export/render.....	75
Gambar 4.30	Desain Poster Buta Khatulistiwa.....	76
Gambar 4.31	Desain Stiker Buta Khatulistiwa	77
Gambar 4.32	Desain Pin Buta Khatulistiwa	77
Gambar 4.33	Desain Cover CD Khatulistiwa.....	78
Gambar 4.34	Desain Cover DVD Khatulistiwa.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Naskah.....	85
Lampiran 2. Storyboard.....	109
Lampiran 3. <i>Call Sheet</i>	120
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Dosen.....	125
Lampiran 5. Kartu Seminar	126



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persatuan dalam keberagaman di Indonesia yang disatukan dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika pada lambang negara burung garuda saat ini semakin luntur. Banyak terjadi kasus konflik di masyarakat yang dipicu karena adanya perbedaan yang sulit diterima oleh satu sama lain yang tidak mencerminkan ke-Bhinnekaan.

“Sejak memasuki tahun 2010, eskalasi penyerangan terhadap rumah ibadah, khususnya terhadap jemaat Kristiani terus meningkat jika dibandingkan pada tahun sebelumnya. Pada tahun 2008 terdapat 17 tindakan, pada tahun 2009 terdapat 18 tindakan pelanggaran yang menasar jemaat Kristiani dalam berbagai bentuk. Dan, pada tahun 2010 sejak januari-juli, sebagaimana dalam *review* tematik ini tercatat 28 peristiwa pelanggaran kebebasan beragama atau berkeyakinan” (www.setara-institute.org).

Berdasarkan persoalan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat film pendek tentang semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Hal ini karena film sebagai karya seni budaya dan media komunikasi massa dan media komunikasi massa yang berfungsi sebagai pranata sosial melalui kaidah sinematografi yang dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara (Mabruri, 2013: 2).

Bhinneka Tunggal Ika adalah semboyan negara Indonesia yang tertulis dalam lambang negara yaitu garuda Pancasila yang secara umum diartikan sebagai berbeda-beda tetapi tetap satu jua (ceritabukuini.blogspot.com). Bila menengok ke sejarah ungkapan Bhinneka Tunggal Ika merupakan rumusan dari suatu konsep keagamaan baru yang digagas dari seorang Mpu Tantular di zaman Majapahit (Tantular, 2009: XXI).

“Dalam kakawin sutasoma, pengertian Bhinneka Tunggal Ika lebih ditekankan pada perbedaan dalam bidang agama, tetapi dalam lambang negara Garuda Pancasila pengertiannya diperluas. Tidak terbatas pada perbedaan agama saja, melainkan juga perbedaan suku, bahasa, adat-istiadat, budaya dan perbedaan kepulauan. Perbedaan-perbedaan tersebut pada hakekatnya adalah satu, yaitu bangsa dan negara Indonesia “(Tantular, 2009: XXII)

Tetapi ke-Bhinnekaan tersebut semakin luntur, terlihat dari contoh kasus bentrok antara warga asli Lampung dan pendatang yang terjadi di Sidomulyo, Lampung Selatan pada Selasa siang 24 Januari 2011. Perselisihan yang diduga disebabkan oleh sengketa lahan parkir itu berujung pembakaran pemukiman warga pendatang (www.tempo.co/read/news). Akibat terjadinya konflik tersebut sangat mudah bagi bangsa lain untuk memecah belah Kesatuan Republik Indonesia. Hal ini yang melandasi dibuatnya film pendek bergenre drama tentang nilai semboyan bhinneka tunggal ika dengan alur multi plot.

Kemanakah sikap ramah-tamah, sabar, tenggang rasa, toleransi, setiakawan yang konon menjadi karakter bangsa ini?, justru menurut Laksamana TNI Soedomo dalam bukunya Bambang W. Soeharto mencetuskan bahwa istilah SARA yang merupakan singkatan dari suku, agama, ras dan antar golongan sebagai titik-titik utama menyebabkan munculnya berbagai kekerasan, konflik, dan pertentangan di Indonesia (W. Soeharto, 2013: XXV). Hal ini senada dengan pandangan bahwa budaya seseorang lebih unggul dibandingkan budaya yang lain, serta pandangan bahwa budaya lain dinilai berdasarkan standar budaya kita dimana hal ini disebut etnosentrisme (Samovar dkk, 2010: 214).

Memahami dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap etnosentrisme dekat dengan rasisme. Rasisme merupakan kepercayaan terhadap superioritas yang diwarisi oleh ras tertentu, rasisme menyangkal kesetaraan

manusia dan menghubungkan kemampuan dengan komposisi fisik (Samovar dkk, 2010: 212). Melihat dari penjelasan tersebut rasisme menjadi penghambat didalam proses komunikasi antar budaya di Indonesia yang berakibat konflik buruk berdasarkan ras, warna kulit, agama, negara asal, nenek moyang atau orientasi seksual.

Dengan adanya perbedaan-perbedaan yang sering menimbulkan konflik tersebut, maka film pendek menjadi suatu media yang dianggap mampu mengubah persepsi, sikap, dan perilaku masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bertanah air Indonesia, karena disebutkan dalam pasal 1 ayat 1 UU Republik Indonesia nomor 33 Tahun 2009 tentang perfilman, film merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa.

Film pendek adalah film yang berdurasi pendek dengan cerita yang singkat, berdurasi dibawah 60 menit (Mabruri, 2013: 6). Dengan durasi yang pendek tentunya para pembuat film harus lebih selektif ketika menampilkan *shot* gambar dalam *scene* yang akan ditata menjadi sebuah film pendek serta memiliki makna yang kuat untuk dipahami oleh penontonya. Perkembangan di dunia industri perfilman Indonesia saat ini sudah sangat maju dengan berbagai macam genre yang telah ada.

Isitilah genre dalam film adalah jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama (khas) seperti *setting*, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta karakter (Pratista, 2008: 10). Secara tidak langsung dengan hadirnya film-film dengan berbagai karakter atau genre, tentu memberikan kesan dan pesan tersendiri bagi penonton film tersebut. Salah satu genre film adalah drama yang

merupakan genre populer dikalangan penonton film, dengan faktor perasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan (Widagdo dan Gora, 2004: 27).

Dengan melihat maraknya konflik antar suku, antar warga, antar pelajar dan antar organisasi masyarakat ini dapat berakibat buruk bagi generasi muda di Indonesia, maka akan dibuat film pendek dengan cerita fiksi yang akan menjadi bagian dari tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Nilai Semboyan Bhinneka Tunggal Ika Dengan Alur Multi-Plot”. Diharapkan melalui film pendek ini dapat lebih memupuk rasa Bhinneka tunggal ika bagi masyarakat umumnya khususnya bagi generasi muda bangsa Indonesia. Film pendek ini akan dibuat dengan memvisualisasikan bagaimana perbedaan itu membuat hidup lebih indah walaupun pasti menimbulkan konflik akan tetapi, tergantung pada kebijakan setiap individu dalam mengambil sikap.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah yang akan dikaji yaitu:

1. Bagaimana mengemas nilai semboyan Bhinneka Tunggal Ika menjadi film drama dengan alur multi-plot?
2. Bagaimana membuat film pendek yang mengisahkan tentang nilai semboyan Bhinneka Tunggal Ika?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan film pendek ini diantara lain:

1. Membuat film pendek bergenre drama tentang nilai semboyan Bhinneka Tunggal Ika.
2. Film pendek ini dibatasi dengan cerita lingkungan keseharian penghuni rumah kost, yang berbeda latar belakang dan asal-usulnya.
3. Film ini menggunakan alur cerita multi-plot.
4. Film ini menggunakan penokohan karakter berdasarkan karakter budaya yang kontras.
5. Menggunakan spesial efek *slow motion* dalam adegan tertentu untuk lebih mendramatisir suasana.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan film pendek ini sebagai berikut:

1. Membuat film pendek bergenre drama tentang nilai semboyan Bhinneka tunggal ika.
2. Memberikan pesan bagi penonton tentang cerita perbedaan latar belakang dan asal-usul.

1.5 Manfaat

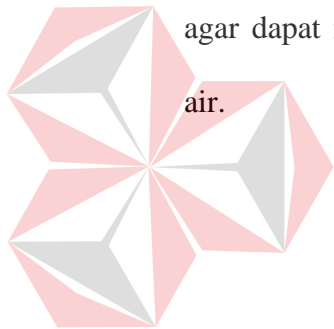
Manfaat pembuatan film pendek ini diantara lain:

1. Teoritis
 - a. Diharapkan dapat memberikan pesan tentang nilai semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang dimana perbedaan tersebut harus dijadikan sebuah kelebihan yang nyata di kehidupan bermasyarakat bukan sebaliknya.

- b. Diharapkan untuk menjadi referensi di ranah perfilman sosial komunikasi antar budaya, dan di genre Drama khususnya diwilayah kehidupan sosial
- c. bermasyarakat.

2. Praktis

- a. Diharapkan hasil dari film pendek ini dapat diimplementasikan menjadi pembelajaran bagi kalangan muda khususnya dan umumnya bagi masyarakat luas tentang nilai semboyan bhinneka tunggal ika, serta dapat diadaptasikan dengan bijaksana oleh masing-masing individu didalam kehidupan bermasyarakat.
- b. Diharapkan bisa diimplementasikan kedalam industri perfilman Indonesia, agar dapat memberi kontribusi positif untuk pertumbuhan perfilman tanah



air.

UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Bhinneka Tunggal Ika

Bhinneka Tunggal Ika adalah semboyan negara Indonesia yang tertulis dalam lambang negara yaitu Garuda Pancasila yang secara umum diartikan sebagai berbeda-beda tetapi tetap satu jua (ceritabukuini.blogspot.com). Menurut Kaelan (2013: 317) unsur-unsur yang beraneka ragam yang masing-masing memiliki ciri khasnya sendiri-sendiri menyatukan diri dalam suatu persekutuan hidup bersama yaitu bangsa Indonesia. Kesatuan tersebut tidak menghilangkan keberanekaragaman, dan hal inilah yang dikenal dengan Bhinneka Tunggal Ika.

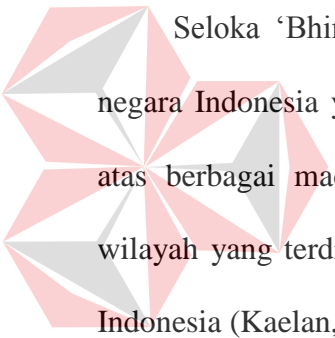
Bila menengok ke sejarah ungkapan bhinneka tunggal ika merupakan rumusan dari suatu konsep keagamaan baru yang digagas dari seorang Mpu Tantular di zaman Majapahit (Sutasoma, 2009: XXI).

Dalam kakawin sutasoma, pengertian Bhinneka tunggal ika lebih ditekankan pada perbedaan dalam bidang agama, tetapi dalam lambang negara Garuda Pancasila pengertiannya diperluas. Tidak terbatas pada perbedaan agama saja, melainkan juga perbedaan suku, bahasa, adat-istiadat, budaya dan perbedaan kepulauan. Perbedaan-perbedaan tersebut pada hakekatnya adalah satu, yaitu bangsa dan negara Indonesia (Sutasoma, 2009: XXII).

Menurut Sujanto (2007: 9), Bhinneka tunggal ika adalah kalimat (sesanti) yang tertulis dipita lambang negara Garuda Pancasila yang berarti sebagai keragaman etnis, agama, adat-istiadat, bahasa daerah, budaya dan lainnya, yang mewujudkan menjadi satu kesatuan tanah air, satu bangsa, dan satu bahasa Indonesia. Pengertian Bhinneka Tunggal Ika berarti berbeda tetapi tetap satu artinya walaupun bangsa Indonesia mempunyai latar belakang yang berbeda baik dari

suku, agama, dan bangsa tetapi adalah bangsa Indonesia. Pengukuhan ini telah dideklarasikan semenjak tahun 1928 yang terkenal dengan nama "Sumpah Pemuda" (Yusril, 2009: 2).

Menelusuri deklarasi sumpah pemuda yang diperingati setiap tanggal 28 Oktober tersebut, terkandung makna yang sangat dalam yaitu tentang keinginan untuk bersatupadu membangun kesatuan Indonesia, berangkat dari keragaman unsur etnis, agama, budaya, adat-istiadat (Sujanto, 2007: 12). Menilik dari sumpah pemuda tersebut Indonesia adalah negara yang sangat kaya akan perbedaan. Kaelan menyebutkan bahwa perbedaan adalah merupakan bawaan dari manusia sebagai makhluk pribadi (Kaelan, 2013: 55).



Seloka 'Bhinneka Tunggal Ika' yang melambangkan realitas bangsa dan negara Indonesia yang tersusun dari berbagai unsur rakyat (bangsa) yang terdiri atas berbagai macam, suku, adat-istiadat, golongan, kebudayaan dan agama, wilayah yang terdiri atas beribu-ribu pulau menyatu menjadi bangsa dan negara Indonesia (Kaelan, 2013: 324).

Dalam bukunya Sujanto menyatakan Tuhan pun telah menggambarkan pada diri manusia dengan lima jari tangan yang berbeda untuk saling melengkapi. Apabila kelima jari itu bersatu, maka akan terbangun suatu kekuatan yang sangat luar biasa (Sujanto, 2007: 4-5). Demikianlah tidak perlu dipersoalkan atau dijadikan pemicu perselisihan, karena keragaman adalah ciptaan Tuhan, yang dengan cirinya masing-masing serta memiliki kelebihan dan kelemahan.

Hak pribadi memang menjadi kebutuhan semua orang akan tetapi menurut Lisnur dalam kompasiana.com, manusia juga memiliki kewajiban terhadap orang lain dan dirinya sendiri yaitu, kewajiban untuk menghargai suara orang lain,

kewajiban untuk menghargai pendapat orang lain, dan kewajiban untuk menghargai tindakan orang lain, jika hak dan kewajiban itu sudah menjadi budaya yang kita pegang dengan erat dalam benak dan pikiran maka tidak akan ada konflik yang berarti (sosbud.kompasiana.com).

Bhinneka Tunggal Ika merupakan sebuah semboyan bangsa yang memiliki makna sangat dalam. Makna atau nilai yang terkandung dalam bhinneka tunggal ika menurut Sujanto adalah makna persaudaraan yang tercermin dalam kehidupan yang rukun, damai, aman, toleran, saling menghormati, dapat bekerjasama, dan bergotong royong, akan membentuk ketahanan nasional yang kokoh (Sujanto, 2007: 90).

2.2 Konflik

Konflik yang terjadi di Indonesia memang sudah banyak menyentuh lapisan hidup masyarakat Indonesia yang majemuk. Menurut Susan, masyarakat majemuk disusun oleh perbedaan-perbedaan identitas sosial seperti identitas keagamaan, identitas etnis, identitas profesi, dan berbagai kelompok sosial yang mendefinisikan diri secara unik dan berbeda dari kelompok lain (Susan, 2012: 4).

Dari perbedaan yang majemuk tersebut dapat memunculkan gesekan yang menyebabkan pertentangan dan perselisihan. Soeharto mengungkapkan Setiap pertentangan atau perbedaan pendapat antara paling tidak dua orang, atau antara kelompok-kelompok disebut sebagai konflik (W.Soeharto, 2013: 3).

Dari satu konflik merambat ke konflik yang lainnya sehingga menimbulkan perpecahan antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. Menurut Laksamana TNI Soedomo dalam bukunya Bambang W. Soeharto mencetuskan bahwa istilah SARA yang merupakan singkatan dari suku, agama, ras dan antar golongan

sebagai titik-titik utama menyebabkan munculnya berbagai kekerasan, konflik, dan pertentangan di Indonesia (W. Soeharto, 2013: XXV).

Hal ini sejalar dengan salah satu teori Allport dalam bukunya Samovar, Potter, dan McDaniel yaitu, dalam kasus diskriminasi kita melihat bahwa etnosentrisme, stereotip, dan prasangka datang dalam bentuk fanatisme yang jelas-jelas akan menghalangi seseorang dalam komunikasi antarbudaya (Samovar, Potter, McDaniel, 2010: 209), tentunya dari kutipan tersebut dapat dipahami fanatisme menjadi pengaruh yang cukup kuat dalam proses terjadinya berbagai kekerasan dan konflik itu sendiri.

2.3 Film dan Komunikasi Massa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif yang nantinya akan dimainkan di bioskop (<http://kbbi.web.id>). Lain halnya Garin Nugroho dalam bukunya Trianton mengatakan bahwa memahami film adalah memahami bagaimana setiap unsur, baik sosial, ekonomi, politik, budaya, dan psikologi dan estetis film masing-masing, mengubah diri dalam hubungannya yang dinamis (Trianton, 2013: 49). Film juga merupakan karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa dengan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan menurut Pasal 1 ayat 1 UU Republik Indonesia nomor 33 Thn 2009 Tentang Perfilman (Marbruri, 2013: 2).

Menurut Agee, serupa dengan yang dikutip dalam bukunya Ardianto dan Lukiati Komala, film (gambar bergerak) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film TV,

film laser setiap minggunya (Ardianto dan Komala, 2007: 134). Dari pemahaman diatas film merupakan media komunikasi massa. Hal ini sesuai dengan kutipan dari Widagdo dan Gora S bahwa, komunikasi media film hanya berjalan *one way traffic* atausatu arah, oleh karena itu pembuat karya film harus jeli melihat segmen penontonnya (Widagdo dan Gora S, 2004: 3).

Lamintang dalam bukunya Pengantar Komunikasi Massa juga menjelaskan teori model peluru, dimana media massa diibaratkan seperti peluru. Jika peluru itu ditembakkan ke sasaran, sasaran tidak akan bisa menghindar. Analogi ini menunjukkan bahwa peluru mempunyai kekuatan yang sangat luar biasa didalam unsur “memengaruhi” sasaran (Lamintang, 2013: 13-14). Sehingga menurut

penulis model komunikasi satu arah yang ada pada film sangat menguntungkan karena bisa lebih fokus dalam menyampaikan tujuan atau pesan tertentu dalam sebuah film.

2.4 Jenis Film dan Genre

Jenis-jenis film ada lebih dari satu macam, dimana produksinya ditujukan untuk berbagai macam keperluan. Jenis-jenis film menurut Effendy dalam bukunya yang berjudul mari membuat film yaitu:

1. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan, yang intinya film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin (Effendy, 2010: 3)

2. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Durasi film film cerita pendek biasanya dibawah 60 menit. Jenis film ini banyak diproduksi oleh para mahasiswa/i jurusan film atau orang/kelompok

yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik (Effendy, 2010: 4)

3. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini (Effendy, 2010: 4)

4. Profil Perusahaan (*Corporate Profile*)

Film ini diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan, misalnya tayangan “Usaha Anda” SCTV. Film ini sendiri berfungsi sebagai alat bantu presentasi (Effendy, 2010: 5)

5. Iklan Televisi (*TV Commercial*)

Film ini diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk (iklan produk) maupun berupa layanan masyarakat (Iklan Layanan Masyarakat atau *public service announcement/PSA*), (Effendy, 2010: 5)

6. Program Televisi (*TV Program*)

Program ini diproduksi untuk konsumsi pemirsa televisi. Secara umum, program televisi dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok fiksi dan kelompok nonfiksi (Effendy, 2010: 6)

7. Video Klip (*Music Video*)

Video Klip adalah sarana bagi produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV tahun 1981 (Effendy, 2010: 6)

Isitilah genre dalam film adalah jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama (khas) seperti setting, isi dan subyek

cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta karakter (Pratista, 2008: 10). Dalam film ada berbagai macam genre film, secara tidak langsung hadirnya berbagai macam karakter tersebut memunculkan pengelompokan karakter, genre film menurut Widagdo dan Gora S ada beberapa macam yaitu:

1. Action (Laga)

Film yang bertema laga dan mengetengahkan tentang perjuangan hidup dengan bumbu utama keahlian setiap tokoh untuk bertahan dengan pertarungan hingga akhir cerita (Widagdo dan Gora S, 2004: 26)

2. Comedy (Humor)

Humor adalah jenis film yang mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama. Genre jenis ini tergolong paling disukai, dan merambah segala usia segmentasi penonton (Widagdo dan Gora S, 2004: 26)

3. Roman (Drama)

Drama adalah genre yang populer dikalangan masyarakat penonton film. Faktor perasaan dan realitas kehidupan nyata ditawarkan dengan senjata simpati dan empati penonton terhadap tokoh yang diceritakan (Widagdo dan Gora S, 2004: 27)

4. Mistery (Horror)

Horor adalah sebuah genre khusus dunia perfilman. Dikatakan genre khusus karena meski cakupannya sempit dan berkisar pada hal yang itu-itu saja, namun genre ini cukup mendapat perhatian dari yang lebih dari penonton (Widagdo dan Gora S, 2004: 27)

2.5 Drama

Genre drama bisa jadi merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang sangat luas. Film-film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata (Pratista, 2008: 14). Film drama menonjolkan akting dari para aktor dan aktrisnya, yang membuat situasi dramatis sehari-hari begitu hidup (www.anneahira.com), maka dari itu kekuatan karakter tokoh sangat dibutuhkan saat membawakan sebuah peran dalam film drama.

Lutters menyatakan jenis cerita drama jika mengikuti teori Aristoteles, hanya digolongkan menjadi tragedi, komedi, dan gabungan antara tragedi dan komedi (Lutters, 2010: 35). Drama sendiri sudah dibagi menjadi beberapa macam golongan, yakni sebagai berikut:

1. Drama Tragedi.

Cerita drama yang termasuk jenis ini adalah cerita yang berakhir dengan duka lara atau kematian. Contoh film yang termasuk jenis ini adalah *Romeo and Juliet*, *Titanic*, atau *Ghost* (Lutters, 2010: 35).

2. Drama Komedi.

Drama jenis komedi ini digolongkan menjadi beberapa jenis lagi yaitu

a. Komedi Situasi

Cerita lucu yang kelucuannya bukan berasal dari para pemain, melainkan situasinya. Contoh film *Bajai Bajuri*.

b. Komedi *Slapstic*

Cerita lucu yang diciptakan dengan adegan menyakiti para pemainnya, atau dengan gerak vulgar dan kasar. Contoh film *Warkop*.

c. Komedi *Satire*

Cerita lucu yang penuh sindiran tajam. Contoh film *Semua Gara-Gara Ginah*.

d. Komedi *Farce*

Cerita lucu yang bersifat dagelan, sengaja menciptakan kelucuan-kelucuan dengan dialog dan gerak laku lucu. Contoh tayangan televisi *Srimulat* (Lutters, 2010: 36).

3. Drama Misteri.

Jenis ini telah dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

a. Kriminal

Misteri yang sangat terasa unsur ketegangannya dan biasanya menceritakan seputar kasus pembunuhan atau pemerkosaan.

b. Horor

Misteri yang bercerita tentang hal-hal yang berkaitan dengan roh halus atau makhluk yang menakutkan semacam setan.

c. Mistik/Misteri

Misteri yang bercerita tentang hal-hal yang bersifat klenik, perdukunan, atau unsur gaib (Lutters, 2010: 37)

4. Drama Laga Action.

Terbagi menjadi dua yaitu modern dan tradisional.

- a. Modern, cerita drama yang lebih banyak menampilkan adegan perkelahian atau pertempuran, namun dikemas dengan *setting* yang modern. Contoh sinetron *Gejolak Jiwa* dan *Raja Jalanan*

b. Tradisional, cerita drama yang juga menampilkan adegan laga, namun dikemas secara tradisional. Contoh sinetron *Mister Gunung Berapi* dan *Dendam Nyi Pelet* (Lutters, 2010: 37).

5. Melodrama.

Skenario jenis ini bersifat sentimental dan melankolis, ceritanya cenderung mendayu-dayu dan medramatisir kesedihan. Contoh sinetron *Tersanjung*, *Sephia*, dan *Bidadari* (Lutters, 2010: 38)

6. Drama Sejarah.

Cerita jenis drama yang menampilkan kisah-kisah sejarah masa lalu, baik tokoh maupun peristiwanya. Contoh film *November 1828*, *G-30-S/PKI*, dan *Soerabaya '45* (Lutters, 2010: 38)

Film drama ini lebih menyuguhkan betuk adegan-adegan yang menonjolkan sisi *human interest* atau rasa kemanusiaan (Trianton, 2013: 30), maka dari itu perlunya kekuatan karakter tokoh yang dominan untuk dapat menyampaikan pesan tertentu yang ingin disampaikan kepada penonton agar tidak terjadi salah pemahaman ketika menonton.

2.6 Film Pendek

Film pendek adalah film yang berdurasi pendek dengan cerita yang singkat, berdurasi dibawah 60 menit (Marbruri, 2013: 6). Dengan durasi film yang pendek, para eksekutor pembuat film dapat lebih selektif menampilkan material yang akan ditampilkan melalui setiap *shot* akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya. Menurut Effendy dibanyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan

laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang (Effendy, 2010: 4)

Komunikasi yang tercipta melalui media film hanya satu arah yakni kepada penonton. Dari hal tersebut terdapat 3 (tiga) faktor utama yang mendasari bahasa film yaitu:

1. Gambar

Gambar dalam karya film berfungsi sebagai sarana utama, karena itu andalkan terlebih dahulu kemampuan penyampaian melalui media gambar tersebut untuk menyampaikan informasi (Widagdo dan Gora S, 2007: 2).

2. Suara atau Audio

Keberadaan suara berfungsi sebagai sarana penunjang untuk memperkuat atau mempertegas informasi yang hendak disampaikan melalui bahasa gambar (Widagdo dan Gora S, 2007: 2).

3. Keterbatasan Waktu

Faktor keterbatasan waktulah yang mengikat dan membatasi penggunaan kedua sarana bahasa film diatas. Oleh karena keterbatasan waktu itulah, perlu diingat bahwa hanya informasi yang penting saja yang disampaikan (Widagdo dan Gora S, 2007: 3).

2.7 Multi Plot

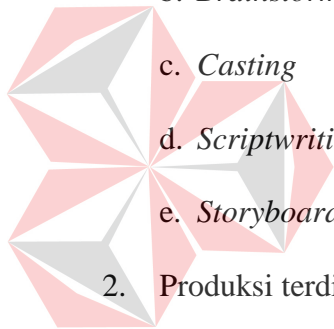
Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film (Pratista, 2008: 34). Kini film menggunakan plot lebih dari dua dengan jumlah karakter pendukung lebih dari dua, dengan jumlah karakter pendukung hingga belasan orang untuk menggerakkan ceritanya disebut multi-plot. Multi-plot sering

dihubungkan dengan satu tema atau tujuan yang kuat untuk menjaga hubungan kausalitasnya (Pratista, 2008: 48).

2.8 Mekanisme Produksi Film Pendek Bergenre Drama

Mekanisme penggarapan sebuah film tak lepas dari kerja sama tiga pihak yaitu penulis skenario, sutradara, dan produser (Marbruri, 2013: 25). Mekanisme tersebut meliputi penggarapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Menurut Hendratman, secara garis besar pembuatan film terdiri dari 3 tahap yaitu:

1. Pra Produksi terdiri dari:
 - a. *Budgeting*
 - b. *Brainstorming*
 - c. *Casting*
 - d. *Scriptwriting/scenario*
 - e. *Storyboarding* (Hendratman, 2013: 571).
2. Produksi terdiri dari:
 - a. *Video Shooting*
 - b. *Audio Capture and take Voice*
 - c. *Image editing*
 - d. *Skoring Music* (Hendratman, 2013: 571).
3. Pasca Produksi terdiri dari:
 - a. *Video editing and Composition*
 - b. *Special effect and make over*
 - c. *Perview/Beta test* (Hendratman, 2013: 571)



UNIVERSITAS
Dinamika

2.9 Sinematografi

Produksi sebuah film memiliki banyak unsur-unsur yang harus diperhatikan, salah satunya unsur sinematografi. Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya, dan secara umum sinematografi dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar (Pratista, 2008: 89).

1. Aspek kamera dan film meliputi yaitu:

- a. Jenis kamera dan film yang digunakan dalam produksi secara umum dikelompokkan menjadi dua jenis yakni kamera film dan kamera digital (Pratista, 2008: 89)
- b. Tonalitas yaitu sebuah film dapat diproduksi hitam-putih serta bisa pula berwarna, dengan pilihan warna yang dapat diatur sesuai dengan tuntutan estetika (Pratista, 2008: 91)
- c. Kecepatan gerak Gambar sebuah *shot* dapat dikontrol melalui pengaturan kecepatan pada kamera film ketika *shot* tersebut diambil (Pratista, 2008: 93).
- d. Penggunaan lensa hampir sama seperti mata manusia, lensa kamera juga mampu memberikan efek kedalaman, ukuran, serta dimensi suatu obyek atau ruang (Pratista, 2008: 95)
- e. Efek Khusus, tercatat sejak awal perkembangan sinema seperti dalam film fantasi *A Trip to the Moon* (1903) karya George Melies, sang sineas telah menggunakan beberapa efek khusus secara intensif (Pratista, 2008: 98)

2. Aspek *framing* sangat penting dalam sebuah film cerita karena melalui “jendela” inilah penonton disuguhkan semua jalinan peristiwa. Kontrol sineas

terhadap *framing* akan sangat menentukan persepsi penonton terhadap sebuah gambar atau *shot* (Pratista, 2008: 100).

3. Aspek durasi gambar (*shot*) memiliki arti penting karena menunjukkan durasi cerita yang berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratifnya. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*-nya (Pratista, 2008: 117)

2.10 Type Of Shot

Type of Shot adalah ukuran *framing* lebih merujuk pada seberapa besar ukuran objek yang mengisi komposisi ruang *frame* kamera (Widagdo & Gora S, 2007: 53). Berikut ini merupakan beberapa tipe dalam pengambilan gambar (*shot*) yakni:

1. *Big Close Up* (BCU) atau *Extreme Close Up* (ECU)

Pada gambar dibawah adalah ukuran *close up* dengan *framing* lebih memusat/detail pada satu bagian tubuh atau aksi yang mendukung informasi dalam jalinan alur cerita (Widagdo & Gora S, 2007: 54).



Gambar 2.1 *Big Close Up/Extreme Close Up*
 Sumber: <http://www.mediacollege.com/video/shots>

2. *Close Up* (CU)

Tampilan gambar dibawah *Framing* pengambilan gambar, dimana kamera berada dekat atau terlihat dekat dengan subjek sehingga gambar yang dihasilkan atau gambar subjek memenuhi ruang frame (Widagdo & Gora S, 2007: 54).



Gambar 2.2 *Close Up*

Sumber: <http://www.mediacollege.com/video/shots>

3. *Medium Close Up* (MCU)

Pengambilan gambar dengan komposisi *framing* subjek lebih jauh dari *close up*, tetapi lebih dekat dari *medium shot* (Widagdo & Gora S, 2007: 55).



Gambar 2.3 *Medium Close Up* (MCU)

Sumber: <http://www.mediacollege.com/video/shots>

4. *Medium Shot (MS)*

Merekam gambar subjek kurang lebih setengah badan. Pada pengambilan gambar *medium shot* biasanya digunakan kombinasi dengan *follow shot* terhadap subjek bergerak (Widagdo & Gora S, 2007: 55).



Gambar 2.4 *Medium Shot (MS)*

Sumber: <http://www.mediacollege.com/video/shots>

5. *Medium full Shot (Knee Shot)*

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



Gambar 2.5 *Medium Full Shot (MFS)*

Sumber: <http://alabarba.blogspot.com/2009/10/angles.html>

6. *Full Shot* (FS)

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

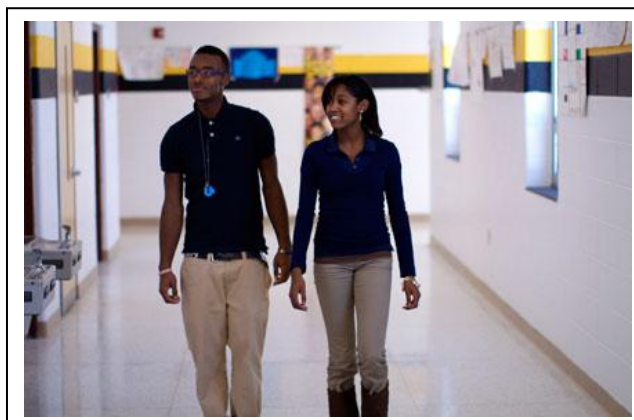


Gambar 2.6 *Full Shot* (FS)

Sumber: <http://www.mediacollege.com/video/shots/>

7. *Medium Long Shot* (MLS)

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



Gambar 2.7 *Medium Long Shot* (MLS)

Sumber: <http://www.lhstv.com/shottypes.html>

8. Long Shot (LS)

Merupakan *type of shot* dengan ukuran *framing* di antara MLS dan ELS. Dengan kata lain, luas ruang pandangnya lebih lebar dibandingkan *medium long shot* dan lebih sempit dibandingkan ELS (Widagdo & Gora S, 2007: 57).



Gambar 2.8 Long Shot (LS)

Sumber: <http://www.bassbrass.org/movie/>

9. Extreme Long Shot (ELS)

Pengambilan gambar dengan metode ELS yang hampir tak terlihat membuat artis tampak berbeda dari kejauhan. Disini, *setting* ruang ikut berperan.

(Widagdo & Gora S, 2007: 57).



Gambar 2.9 Extreme Long Shot (ELS)

Sumber: <http://www.bassbrass.org/movie/>

2.11 *Camera Angel*

Mascelli dalam bukunya menyebutkan ada beberapa tipe angle kamera, yaitu:

1. Objektif

Kamera objektif mengambil gambar dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi seperti mata seseorang yang mencuri pandang (Mascelli, 1977: 9).

2. Subjektif

Kamera subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya (Mascelli, 1977: 10).

3. *Point Of View*

Angle kamera *point of view*, atau diringkas p.o.v, merekam adegan dari titik pandangan pemain tertentu. *Point of view* adalah angle objektif, tapi karena ia berada antara objektif dan subjektif, maka angle ini harus ditempatkan pada kategori yang terpisah dan diberikan pertimbangan khusus (Mascelli, 1977: 27).

2.12 Pergerakan Kamera

Pratista dalam bukunya menyebutkan ada beberapa tipe pergerakan kamera yaitu:

1. *Pan*, merupakan singkatan dari *panorama*. Istilah panorama digunakan karena umumnya menggambarkan pemandangan (menyapu pandangan) secara luas. Pan adalah pergerakan kamera secara horisontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis (Pratista, 2008: 109).

2. *Tilt*, merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis (Pratista, 2008: 109).
3. *Tracking shot*, atau *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horisontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah (Pratista, 2008: 110).
4. *Crane Shot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah. *Crane Shot* umumnya menggunakan alat crane yang mampu membawa kamera bersama operatornya sekaligus dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter (Pratista, 2008: 110).

2.13 Karakter Tokoh

Dalam pengertiannya, Lajos Egri mendefinisikan karakter tokoh berdasarkan unsur tiga dimensi yang ia ciptakan yaitu:

1. Dimensi Fisik
 - a. Jenis kelamin
 - b. Umur
 - c. Berat dan tinggi badan
 - d. Warna rambut, mata, dan kulit
 - e. Postur tubuh
 - f. Penampilan: menawan, gemuk, atau kurus, rapi, tidak rapi
 - g. Kelainan: abnormal, penyakit-penyakit, tanda lahir
 - h. Ras/hereditas/keturunan (Egri, 1946: 36-37).
2. Dimensi Sosiologi
 - a. Kelas/kasta

- b. Pekerjaan: jenis pekerjaan, lamanya bekerja, pendapatan, sikap saat kerja, kecocokan dengan pekerjaan
- c. Pendidikan: banyaknya gelar, jenis sekolah, nilai terbaik dan terburuk
- d. Kehidupan rumah: orangtua, kekuasaan, yatim-piatu, orangtua berpisah, mental orangtua, status perkawinan, bagaimana sifat orangtua kepada anak-anaknya
- e. Kepercayaan: aktif atau pasif dalam komunitas religiusnya, peranannya dalam komunitas itu
- f. Ras, kewarganegaraan
- g. Posisi di dalam komunitas: pemimpin, anggota aktif, pasif

h. Keterlibatan politik

i. Kesenangan, hobi (Egri, 1946: 36-37).

3. Dimensi psikologi

a. Standar moral

b. Ambisi pribadi

c. Frustrasi: hal penyebab dari keluarga atau komunitas, peristiwa traumatik

d. Temperamen: tenang, *easy going*, energik, pesimis, optimis

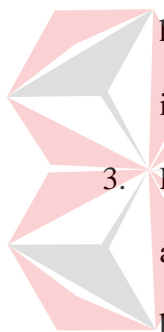
e. Sikap dalam hidup: sering berhenti, militan, tidak mau kalah

f. Kelemahan-kelemahan: obsesi, rintangan, ketakutan. Fobia

g. Kemampuan: bahasa, bakat

h. Kualitas: imajinasi, kebijaksanaan, perasaan, kemampuan memengaruhi

i. IQ (Egri, 1946: 36-37).



2.14 *Editing*

Mascelli menyebutkan ada beberapa jenis editing film yaitu:

1. Editing Kontinuiti,

Terdiri dari penyambungan klop, dimana action yang berkesinambungan mengalir dari satu shot ke shot lainnya, dan beberapa *cut-away*, dimana action yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari shot sebelumnya (Mascelli, 1977: 302).

2. Editing Kompilasi

Film berita dan film jenis dokumenter mengenai survei, laporan, analisa, dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya menggunakan editing kompilasi karena sifat *snapshot* yang mengasyikkan dari informasi visual (Mascelli, 1977: 309).

3. Editing Kontinuiti dan Kompilasi

Film-film cerita yang menggunakan editing kontinuiti boleh juga sesekali menggunakan pula editing kompilasi, seperti serangkaian *long shot* introduksi, sebuah *sequence* editing dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau serangkaian *shot* yang tidak saling berkait untuk memberikan impresi (kesan), bukannya suatu reproduksi dari suatu peristiwa (Mascelli, 1977: 309).

Dalam bukunya Semmedhi membagi *editing* menjadi beberapa proses didalamnya yaitu :

1. *Cut on shot* (Semmedhi, 2011: 97-99)

Menciptakan alur cerita agar jajaran gambar yang dibuatnya bisa bercerita seperti yang diharapkan.

2. *Cut on sound* (Semedhi, 2011: 97-99)

Menyambung gambar berdasarkan suara yang telah direkam, umpamanya suara dialog atau suara lain, dan mungkin termasuk suara musik.

3. *Thematic editing* (Semedhi, 2011: 97-99)

Editing berdasarkan tema yang ada, tidak mengharuskan seluruh *shot* terajar rapi tanpa *jumping*, namun sebaliknya, gambar boleh *jumping*. Asalkan sesuai dengan tema. Contoh *video clip*, montase, dan *commercial clip* atau iklan.

4. *Paralel editing* (Semedhi, 2011: 97-99)

Adalah dimaksudkan untuk menunjukkan dua peristiwa atau lebih yang berlangsung dalam waktu yang bersamaan.

5. *Linear/Nolinear Editing* (Semedhi, 2011: 97-99)

Editing dengan menggunakan dua atau lebih *cassete* berisi *raw material* atau bahan yang akan kita edit. Biasanya menggunakan dua buah *cassete*.

6. *On/Off Line Editing* (Semedhi, 2011: 97-99)

Istilah *on line editing* dimaksud sebagai cara *editing* menggunakan seluruh jalur track yang sudah komplit sedangkan, *off line editing* ialah editing untuk menyambung *raw material* atau bahan dasar sehingga hasilnya masih berupa bahan setengah jadi, karena masih perlu penambahan berbagai bahan lain.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada Bab III ini peneliti menjelaskan tentang metode penelitian dan konsep perancangan karya yang nantinya akan di implementasikan kedalam proses produksi proyek tugas akhir ini.

3.1 Metodologi

Mengkaji dari permasalahan yang akan peneliti bangun ke dalam sebuah film pendek, metodologi yang sesuai dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah metodologi kualitatif, karena penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis yang relevan yang diperoleh dari situasi alamiah (Djam'an, 2009: 25).

Penelitian ini diharapkan peneliti mendapatkan hasil yang subyektif serta didasari oleh realitas dan keadaan di dalam masyarakat.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk menghasilkan sebuah film pendek diperlukan perencanaan matang yaitu dengan melakukan studi kelayakan tentang metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Studi kelayakan yang dilakukan antara lain adalah metode pengumpulan data, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data.

Berdasarkan kebutuhan peneliti dalam pembuatan film pendek ini, maka teknik pengumpulan data dalam merancang film pendek ini menggunakan 3 (tiga) cara yaitu:

1. Wawancara

Adapun hasil ringkasan data yang peneliti dapatkan dari narasumber yang merupakan pakar Pancasila dan seorang penasehat dalam produksi majalah *Bhinneka* di Surabaya, yakni:

a. Yohanes Y. Subiyantoro, S.E., M.M

Pakar Pancasila, Bapak Yohanes Subiyantoro menyatakan bahwa *Bhinneka tunggal ika* di Indonesia belum sepenuhnya terlaksana, masih banyak kelompok-kelompok tertentu yang memang tidak membutuhkan *Bhinneka tunggal ika* karena egosime pribadi sehingga mencederai *Bhinneka tunggal ika*. Dalam hal ini beliau membenarkan bahwa SARA (Suku Ras dan Agama) merupakan penyebab utama konflik di Indonesia dan banyak didominasi konflik keagamaan. Melihat hal tersebut dibutuhkan kebesaran hati dari setiap warga Indonesia untuk bisa menerima perbedaan dan saling menghargai satu sama lain, serta memiliki kemampuan mempraktikkan *Bhinneka tunggal ika* di masyarakat karena pada dasarnya setiap manusia itu setara dimata Tuhan.

b. Dede Oetomo P. hd

Penasehat dalam organisasi dan produksi majalah *Bhinneka* di Surabaya, Bapak Dede Oetomo menyatakan *Bhinneka* di Indonesia adalah sebuah cita-cita negara, akan tetapi warga negara bangsa Indonesia saat ini belum siap untuk saling mengakui banyaknya perbedaan, karena hal

tersebut sering terjadi konflik. Masih banyak orang yang merasa yang merasa asing bahkan menutup diri perbedaan tersebut, seperti masih ada sebuah peraturan adat yang kaku pada sebuah suku yang memang melarang terjadinya hubungan antar suku. Dari sisi keagamaan di Indonesia sangat jelas bahwa setiap warga bebas dalam memilih keyakinan, tetapi masih banyak terjadi diskriminasi dan konflik antar umat beragama di Indonesia. Oleh karena itu warga Indonesia secara perlahan perlu belajar mengubah budaya yang kaku karena sudah tidak cocok lagi dengan keadaan saat ini dan media massa punya kekuatan besar dalam hal tersebut, serta tiap individu harus memiliki kebesaran hati dalam menerima setiap unsur bhinneka tunggal ika yang ada di Indonesia.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan adalah melalui buku rujukan mengenai pemahaman nilai semboyan Bhinneka Tunggal Ika, serta mengenai unsur-unsur menyebabkan lunturnya bhinneka tunggal ika di Indonesia untuk memperkuat dasar dibuatnya film pendek ini.

- a. Buku Menangani Konflik di Indonesia. (Bambang Soeharto). Dari buku Menangani Konflik di Indonesia ini, Laksamana TNI Soedomo mencetuskan bahwa istilah SARA yang merupakan singkatan dari suku, agama, ras dan antar golongan sebagai titik-titik utama menyebabkan munculnya berbagai kekerasan, konflik, dan pertentangan di Indonesia (W. Soeharto 2013:XXV). Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa

Indonesia sangat rentan terhadap konflik karena masyarakatnya yang begitu majemuk dari sabang sampai merauke.

- b. Buku Pemahaman Kembali Makna Bhinneka Tunggal Ika (Bedjo Sujanto). Dengan demikian perbedaan tidak perlu diperdebatkan atau dipertentangkan apalagi dipolemikkan, karena keragaman adalah ciptaan Tuhan YME, yang dengan cirinya sendiri-sendiri memiliki kekuatan dan kelemahan (Sujanto 2007:4-5).
- c. Buku Mari Membuat Film Edisi Kedua (Heru Effendy, 2010) Banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang (Effendy 2010:4)

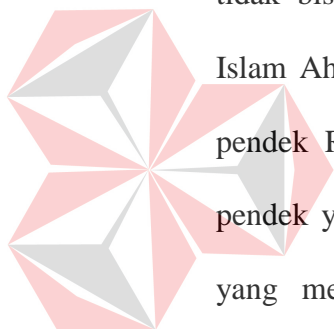
3. Studi Kompetitor

Pada studi ini, peneliti mengambil film pendek sebagai instrumen yang peneliti gunakan sebagai objek penelitian, berikut analisa terhadap film pendek tersebut.



Gambar 3.1 Film Pendek Romy & Yuli dari Cikeusik
Sumber: www.youtube.com

- a. Romy dan Yuli dari Ciekeusik adalah sebuah film pendek yang dibuat oleh Yayasan Denny JA bersama dengan Hanung Bramantyo, yang bertemakan isu diskriminasi di Indonesia dibungkus dengan kemasan cinta. Dilihat dari ketertarikan penonton untuk menonton film nasional yang terus menurun sejak 2010 hingga 2013 (<http://filmindonesia.or.id>), film pendek ini penontonnya di website youtube mencapai 1.037.006 *viewers* (<http://www.youtube.com>).
- b. Film pendek Romy & Yuli dari Cikeusik ini memiliki konsep dasar dari puisi esai karya Denny JA, ceritanya mengangkat sepasang kekasih yang tidak bisa bersatu karena konflik aliran agama yang berbeda, antara Islam Ahmadiyah dan Islam kontemporer. Melihat konstruksi dari film pendek Romy & Yuli dari Ciekusik ini peneliti akan membuat film pendek yang sama dalam hal mengkaji masalah perbedaan, akan tetapi yang membedakan adalah konstruksi yang lebih kompleks dalam ceritanya dengan memasukkan beberapa aspek konflik yaitu percintaan beda agama, pertikaian antar fans klub sepak bola, serta kesenjangan ekonomi antara orang kaya dan orang miskin. Semua konflik tersebut akan dikemas dengan setting keseharian penghuni rumah kost.
- c. Skenario yang ada dalam film Romy & Yuli dari Cikeusik menggunakan dua tokoh utama yang berbeda aliran agama namun saling mencintai, sedangkan penokohan pada film pendek yang akan peneliti buat menggunakan 5 tokoh utama yaitu, Umer dari ambon yang berpacaran dengan Vira orang Tionghoa dimana terjalin cinta beda agama, kemudian ada Aldo orang yang berkecukupan dari Jakarta dan Mecky orang papua



yang miskin, serta Agus dan Najib yang sangat fanatik terhadap bola, tetapi mereka memiliki klub bola favorit yang berbeda dan karena perbedaan tersebut selalu jadi sumber keributan bagi mereka berdua.

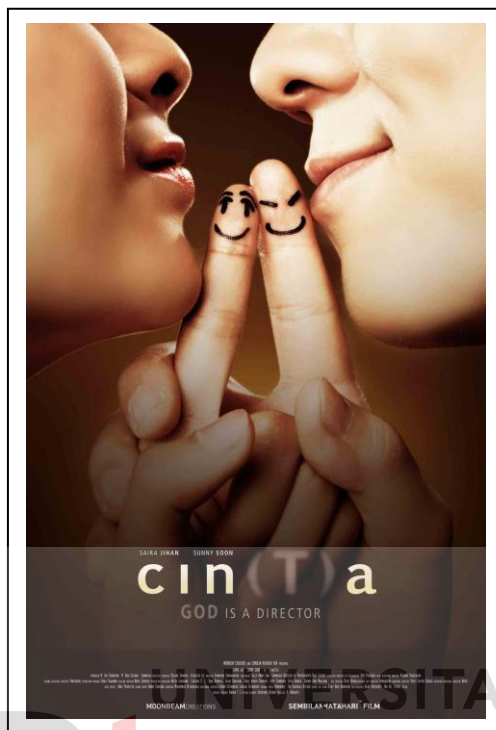
4. Studi Komparator

Studi komparator yang dilakukan peneliti adalah mengambil beberapa elemen yang terdapat pada film yang sudah ada, untuk diadaptasikan pada film pendek yang peneliti rancang, diantaranya:

a. Film Indonesia Berjudul Cin(T)a (2009)

Film cin(T)a adalah sebuah film panjang yang disutradarai oleh Sammaria Simanjuntak film ini berkonsep keTuhanan yang berbeda namun hal yang beda itu dipertemukan oleh cinta. Gambar yang dihasilkan dari film ini juga memiliki nilai simeotika yang mampu menciptakan kesan perbedaan sangat dalam, terlihat dari alur cerita film cin(T)a ini. Kekuatan tokoh karakter Cina dan Annisa yang mampu memerankan kisah cinta yang terhalang oleh perbedaan agama. Dua tokoh utama yang dibuat dalam film cin(T)a ini pun dibuat sangat berlawanan dari sisi fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Tokoh pria yang bernama Cina memiliki fisiologis keturunan cina, berkulit putih, dan tampan, sedangkan psikologis dari Cina sendiri percaya diri, optimis, dan memiliki visi hidup, akan tetapi dari segi sosiologisnya dia anak orang miskin dan bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Berbeda dengan tokoh bernama Annisa yang memiliki fisiologis keturunan jawa, kulit coklat muda, dan cantik, sedangkan psikologis dari Annisa yaitu agak kaku, lembut, selalu kesepian, dan terlihat rapuh, akan tetapi dari

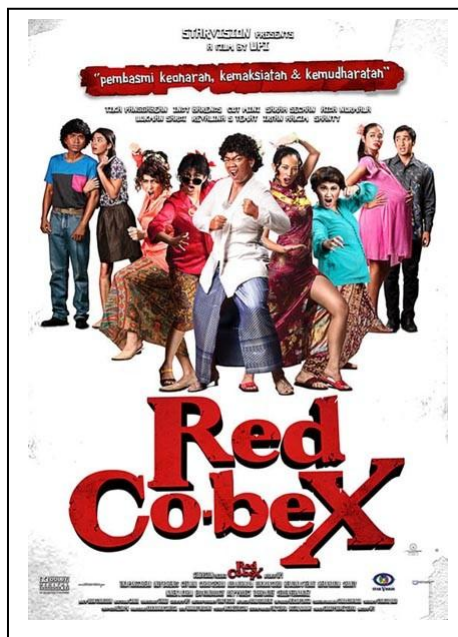
segi sosiologisnya Annisa adalah seorang artis, kaya, namun dari keluarga *broken home*.



Gambar 3.2 Cover Film Cin(T)a
Sumber: latifadwiyanti.wordpress.com

b. Film Indonesia Berjudul Red-CobeX (2010)

Berbeda dengan karakter film cin(T)a yang hanya menggunakan dua tokoh utama, namun dalam film red cobex ini menggunakan karakter tokoh yang memiliki karakter budaya karena Indonesia memiliki ragam budaya unik dan menarik ketika menjalin interaksi satu sama lain. Pada studi ini film Red CobeX ini peneliti mengambil unsur penokohan dan alur cerita yang digunakan dalam film ini. Film ini menggunakan 3 (tiga) alur cerita dan diperankan oleh tokoh-tokoh yang satu sama lain memiliki perbedaan latar belakang identitas sosial.



Gambar 3.3 Cover Film Red CobeX
Sumber: amriawan.blogspot.com

3.1.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisa data interaktif, yakni terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Pada tahap ini peneliti meringkas dan mengklasifikasikan data-data yang peneliti dapatkan berdasarkan wawancara pada pihak terkait, studi pustaka, studi kompetitor, dan studi komparator.

2. Penyajian data

Pada bagian ini, peneliti menyajikan hasil analisis dari wawancara, studi pustaka, studi kompetitor, dan studi komparator.

3. Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti menyimpulkan hasil dari analisis data, untuk mendapatkan *keyword* untuk konsep dasar proyek tugas akhir ini.

3.2 Reduksi dan Penyajian Data

Pada tahap penyajian data ini peneliti memaparkan hasil dari pengolahan data yang sudah direduksi untuk dapat ditelaah lebih lanjut guna menghasilkan *keyword*, dengan tabel analisa data dibawah ini:

No	Reduksi Data	Penyajian Data	Hasil	Keterangan
1	a. Film Indonesia Berjudul Cin(T)a (2009) dimana penokohan dalam film ini terlihat bertolak belakang dari sisi psikologis, fisiologis, sosiologis. (Studi Komparator)	Penokohan	Budaya Populer	Unsur-unsur yang mempengaruhi Bhinneka Tunggal Ika dari luar
	b. Adanya budaya yang kaku (Budaya kontemporer) yang sudah tidak cocok lagi dengan keadaan bangsa Indonesia saat ini karena Indonesia sebagai negara yang terus berkembang. (wawancara)	Budaya Kontemporer		
	c. Film pendek adalah media yang digunakan untuk laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. (Studi Pustaka)	Film Pendek		
	d. Media massa punya kekuatan besar dalam hal tersebut, serta tiap individu harus memiliki kebesaran hati dalam menerima setiap unsur bhinneka tunggal ika yang ada di Indonesia. (Wawancara)	Media Massa		

No	Data	Penyajian Data	Hasil	Keterangan
2	a. SARA (Suku Ras dan Agama) merupakan penyebab utama konflik di Indonesia dan lebih banyak didominasi konflik keagamaan. (wawancara)	SARA	Egosen- trisme	Problem yang dihadapi Bhinneka Tunggal ika
	a. Warga negara bangsa Indonesia saat ini belum siap untuk saling mengakui banyaknya perbedaan, karena hal tersebut sering terjadi konflik. Masih banyak orang yang merasa asing bahkan menutup diri perbedaan tersebut. (wawancara)	Konflik		
3	a. Perbedaan tidak perlu diperdebatkan atau dipertentangkan apalagi dipolemikkan, karena keragaman adalah ciptaan Tuhan YME, yang dengan cirinya sendiri-sendiri memiliki kekuatan dan kelemahan. (Studi Pustaka)	Perbedaan	Pluralistik	Nilai-nilai positif dari Bhinneka Tunggal Ika
	b. Dibutuhkan kebesaran hati dari setiap warga Indonesia untuk bisa menerima perbedaan dan saling menghargai satu sama lain, serta memiliki kemampuan mempraktikkan bhinneka tunggal ika di masyarakat karena pada dasarnya setiap manusia itu setara dimata Tuhan. (Wawancara)	Kesetaraan		
	c. Harusnya antar umat beragama serta antar budaya yang ada bisa saling Menghargai dan berdampingan dalam kehidupan nyata. (wawancara)	Saling Menghargai		

3.3 Kesimpulan (*Keyword*)

Pada tahap ini, peneliti mengambil seluruh penyajian data dan hasilnya yang telah dianalisis kemudian kembali peneliti kaji, untuk mendapatkan *keyword* baru. Nantinya *keyword* baru tersebut akan dipergunakan sebagai konsep dalam pembuatan film pendek ini.

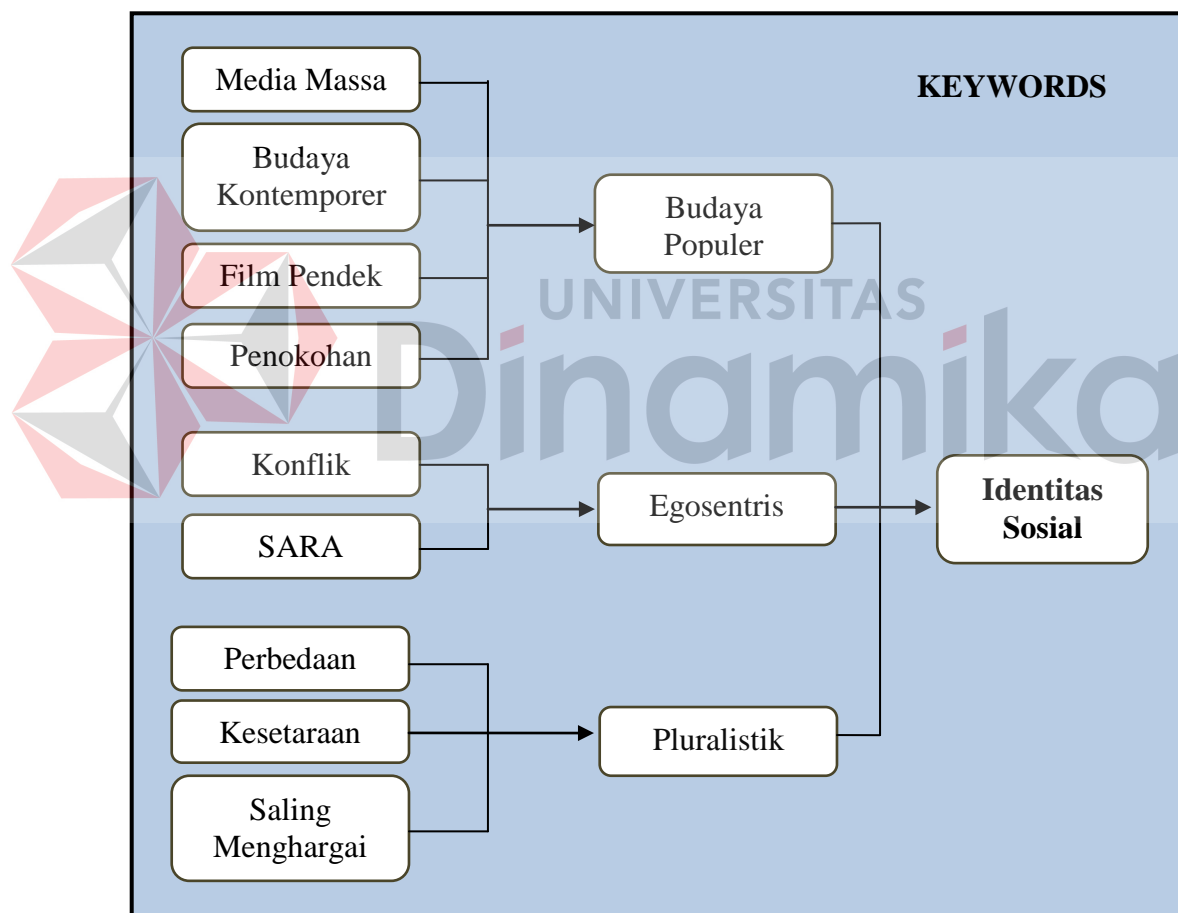
Nilai semboyan *bhinneka tunggal ika* memberikan suatu bentuk pesan kesetaraan dalam perbedaan hidup manusia yang masih sulit dalam menerima satu sama lain, dan akan digambarkan dengan skenario cerita yang diimplementasikan pada media film pendek ini. Terlihat Menarik dan berbeda dari film pendek terdahulunya yaitu film pendek Romy dan Yuli dari Cikeusik, karena tema *Bhinneka Tunggal Ika* ini menggunakan alur cerita dengan konflik yang lebih kompleks, dan tidak sekedar perbedaan agama dan ras saja.

Disini peneliti memiliki tiga hasil data *keyword* yakni budaya populer, pluralistik, dan egosentris. Dari *keywords* itu, peneliti menyederhanakan menjadi *keyword* baru yaitu identitas sosial yang dapat mewakili ketiga kata tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (kbbi.web.id) identitas sosial terdiri dari dua suku kata yang artinya:

1. Identitas artinya
 - a. Ciri-ciri atau keadaan khusus seseorang
 - b. Jati Diri
2. Sosial artinya
 - a. Berkenaan dengan Masyarakat
 - b. Suka memperhatikan kepentingan umum (suka menolong, menderma, dan dan sebagainya)

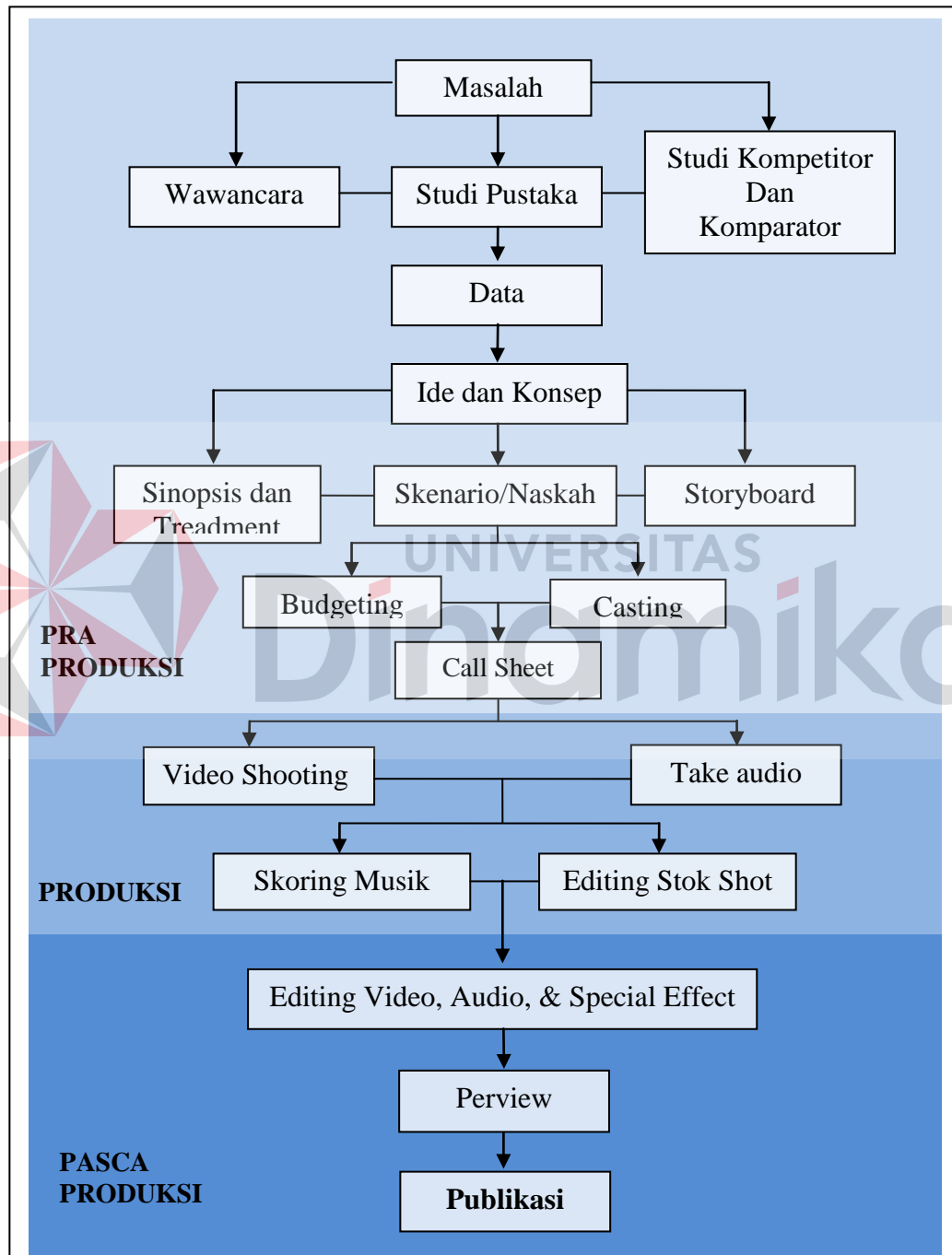
Oleh karena itu, berdasarkan *keyword* budaya populer, pluralistik, dan egosentris, masing-masing dapat dicocokkan ke dalam definisi identitas sosial, yakni bentuk interaksi secara pribadi atau kelompok dalam menjalin hubungannya dengan orang lain, dipandang dari aspek gender, keadaan fisik, pendidikan, budaya, ekonomi, sifat-sifat, dan semua atribut yang melekat pada diri seseorang ataupun kelompok tersebut. Dari hasil tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.4 Bagan *Keywords*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

3.4 Perancangan Karya

Berdasarkan data-data yang didapat, maka dapat dibuat sebuah perancangan pembuatan film pendek seperti bagan berikut:



Gambar 3.5 Bagan Perancangan Karya
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

3.5 Segmentasi, Targeting, Positioning

1. Segmentasi

Dalam proyek tugas akhir peneliti menggunakan segmentasi demografis usia dewasa 20 sampai dengan 30 tahun.

2. Targeting

Targetnya adalah para pelajar yang duduk di bangku perkuliahan keatas, agar generasi muda yang terpelajar dapat lebih memaknai secara bijaksana tentang perbedaan-perbedaan yang ada di Indonesia.

3. Positioning

Positioning yang ingin dicapai peneliti dalam proyek tugas akhir ini adalah menempatkan film pendek ini dengan kisah perbedaan di kehidupan sehari-hari yang lebih dominan, tetapi tetap didukung usur percintaan.

3.5.1 Pra Produksi

1. Ide dan konsep

Setelah melakukan penelitian di atas, maka didapatkan data-data untuk mendukung ide dan konsep yang akan di buat pada Tugas Akhir ini.

a. Ide

Ide dalam pembuatan film pendek ini adalah membuat film pendek untuk menyampaikan pesan tentang nilai semboyan bhinneka tunggal ika, yang mudah dimengerti oleh banyak orang, dan dikemas menggunakan salah satu media komunikasi massa yaitu film.

b. Konsep

Berdasarkan dari keyword identitas sosial yang mencerminkan hidup bermasyarakat yang mementingkan kepentingan umum agar terciptanya kesejahteraan. Dari hal tersebut peneliti mengembangkan film pendek ini dengan alur cerita multi-plot karena menggunakan plot lebih dari dua, namun tetap dalam satu rangkaian tema cerita yang kuat, sehingga diharapkan dapat membuat film pendek ini lebih menarik serta berbeda dari film pendek serupa, yang terlebih dahulu ada. Ada pula penambahan efek *slow motion* untuk mendramatisir adegan tertentu. Terakhir, skoring musik yang akan dibangun dalam film pendek ini akan menyesuaikan dengan keadaan suasana dari tampilan visual yang ada, agar dapat saling mendukung antara audio dengan visual pada film pendek ini.

2. Anggaran Dana atau *Budgeting*

Tabel 3.1 Anggaran Dana Keseluruhan

	Keterangan	Biaya
1	Pra produksi	5.150.000
2	Produksi	10.480.000
C	Pasca produksi	650.000
TOTAL		16.280.000

Tabel 3.2 Rincian Anggaran Dana Pra Produksi

No	Keterangan Kebutuhan	Harga Satuan	Qty	Total
1	Pembuatan Slider	750,000	1	850,000
2	Pembuatan Glade Cam	950,000	1	950,000
3	Zoom Recorder HN-1	1,250,000	1	1,250,000
4	Microphone Condensor	200,000	1	200,000
5	Printer	700,000	1	700,000
6	Harddisk (1 TB)	900,000	1	900,000
7	Koneksi Internet (Data Search)	100,000	3	300,000
TOTAL				5,150,000

Tabel 3.3 Rincian Anggaran Dana Produksi

No	Keterangan Kebutuhan	Harga Satuan	Qty	Hari	Total
1	Camera DSLR (Sewa)	100,000	2	12	1,200,000
2	Headset	200,000	1	-	200,000
3	Pulsa (Komunikasi)	25,000	1	12	350,000
4	Mobil (Sewa)	300,000	1	6	1,800,000
5	BBM Kendaraan	100,000	1	6	600,000
6	Apparel Real Madrid	500,000	1	-	500,000
7	Apparel Barcelona	500,000	1	-	500,000
8	Patung Kucing Emas	150,000	1	-	150,000
9	Patung Tuhan Yesus	150,000	1	-	150,000
10	Konsumsi	10,000	15	12	1,800,000
11	Snack	10,000	15	12	1,800,000
12	Battrey	25,000	2	-	50,000
13	Air Mineral	30,000	1	6	180,000
TOTAL					10,480,000

Tabel 3.4 Rincian Anggaran Dana Pasca Produksi

No	Keterangan Kebutuhan	Harga Satuan	Qty	Total
1	Apparel Promotion Pin	5,000	20	100,000
2	Apparel Promotion Stiker	10,000	5	50,000
3	Pameran	500,000	-	500,000
TOTAL				650,000

3. Sinopsis

Di sebuah rumah kost tinggalah sekelompok mahasiswa Aldo (Jakarta) Umer (Ambon), Mecky (Papua), Agus (Jawa), Najib (Ambon). Mereka memiliki watak yang berbeda satu sama lain. Umer yang saat itu memiliki seorang kekasih bernama Vira (Cina) cinta mereka begitu mesra, meskipun dengan sifat Vira yang cerewet.

Bertolak belakang Agus dan Najib yang rival abadi karena fanatisme terhadap klub bola yang tak pernah damai, mereka selalu berseteru dengan bermain PES (Pro Evolution Soccer) antara Barcelonda dengan Real Madrid.

Kondisi berbeda dengan Aldo dan Mecky mereka berdua memang tampak sangat berbeda, karena Mecky asal papua terlihat Hitam dan Kriting sehingga menjadi bahan ejek-ejekan bagi Aldo. Mecky tergolong mahasiswa yang pandai tetapi dia tidak sekaya Aldo yang orang tuanya pebisnis di Jakarta. Mecky sedang dalam masalah karena tidak mampu membayar uang kost sudah menunggak selama 3 bulan.

Disisi lain Umer juga galau karena hubungannya dengan Vira yang sulit untuk diteruskan karena Tembok perbedaan diantara mereka. Agus dan Najib yang sering sok menasehati dalam masalah teman-temannya itu juga bermasalah karena mereka saling mengutil barang kesayangan sehingga pekelahian terjadi dirumah kost yang menyebabkan hilangnya Mecky.



4. Naskah

Terlampir

5. Threadment

a) INT. KOS PRIA. SIANG. (rekaman video dari Mecky)

Ada dua orang di ruang tengah Rumah Kost. Di situ ada dua pria (najib & Agus) penghuni kost sedang main game sepakbola (PES) Kemudian Mecky menelpon Agus. Tak lama Ada nada dering telpon masuk di handphone Agus (sambil mencet tombol pause pada stick game, Najib menyuruh Agus mengangkat handphone milik Agus.

(OPENING PARA TOKOH) Didalam kamar terlihat Umer yang sedang bertelepon dengan pacarnya Vira. Terlihat juga Aldo yang sedang Fintess di kamarnya dan sedang minum air, ada juga Mecky yang sedang membersihkan barang kesayangannya dari papua. Kamar sebelahnya ada

UNIVERSITAS
Dinamika

Agus yang keluar dari kamar kos dan Najib keluar dari kamar kost, mereka berdua menggunakan seragam bola faforit mereka masing-masing. Karena keluar dari kamar bersamaan dan saling memandang dengan sinis. Mereka melanjutkan pandangan sinis tersebut dengan bermain PES dimana mereka dapat saling maki dengan puas.

b) EXT. KOS PRIA. SORE. (mau mandi)

Setelah bermain PES Agus ingin mandi dan melihat Handuk Madrid Najib yang digantung, dia pun mengambil dan menyembunyikan handuk tersebut didalam kamar.

c) INT. RUMAH VIRA. PAGI

Ketika vira lewat depan papanya, papa mengajak vira kerumah tacik meilling teman lama papa. Untuk dipertemukan dengan anak laki-laki tacik meilling

d) INT. KAMAR KOST. SORE

Vira menghubungi umer untuk minta di antarkan ke gereja karena suntuk merasakan sikap papanya.

e) INT. KOST. KAMAR AGUS. SIANG (Mencuri Gelas Real Madrid)

Saat Agus tidak ada dikost, Najib mengambil gelas Mug bergambar madrid kesayangan Agus dari dalam kamarnya.

f) INT. KOST RUANG TENGAH. SIANG

Aldo yang saat itu baru pulang ke kos dengan membawa rujak cingur dan es dawet, dan membagi-bagikannya ke anak-anak kost.

g) EKS. KAMPUS. SIANG (Kerja Tugas)

Umer dan kawan-kawan mengerjakan tugas bersama dikampus dan saat itu mendapat telfon dari Vira yang mengajak makan siang.

h) EXT. KAMPUS. SIANG.(Makan Siang)

i) Siang itu Vira menunggu Umer untuk makan dikantin kampus. Saat itu terlihat vira yang membawa kotak.

j) EXT. KANTIN KAMPUS. SIANG. (Makan Siang)

Vira sambil membawa kotak berisikan sesuatu, saat mereka makan siang umer pun bertanya apa isi dlam kotak tersebut. Sesampainya ditempat makan.

k) EXT. RUMAH MAKAN. SIANG (Konflik dengan Pengamen)

Ketika aldo dan mecky sedang makan siang mereka didatangi pengamen. Dan terjadilah konflik karena pengamen yang tidak terima diberi 200 rupiah oleh Aldo.

l) INT. KOST. SIANG (Umer Pulang Dari Kampus)

Siang itu tampak Agus dan Najib yang seperti biasa bermain PES untuk saling membuktikan kehebatan mereka. Tak lama kemudian datanglah umer yang dengan muka cemberutnya dan langsung duduk dikursi dan menghisap rokok.

m) INT. KOST. SIANG (Aldo dan Mecky Pulang)

Setelah umer menumpahkan kekesalannya datanglah aldo dan mecky yang juga sedang dalam kondisi emosi juga.

n) INT. KAMAR KOST UMER. SIANG

Umer terlihat menggalau dikamarnya dan sambil melihat foto dia dan vira. Kemudian tidur.

o) INT. RUMAH KAMAR VIRA. SIANG

Vira terlihat menggalau dikamarnya dan sambil melihat foto dirinya dengan umer. Kemudian menutup muka dengan selimut.

p) EXT. KAMPUS. SIANG (Menyelesaikan masalah Vira)

Umer yang gelisah tentang hubungannya dengan vira, umer melihat vira berjalan dikoridor kampus kemudia memutuskan untuk menemui vira, untuk menyelesaikan masalah mereka.

q) INT. RUMAH DI KAMAR. SIANG (BERDOA).

Tampak berlutut sedang berdoa didepan salib suci dan ada lilin yang menyala serta ada alkitab yang terbuka dan di atasnya ada foto Vira & Umer.

r) INT. KOST. SIANG (Menyembunyikan Syal Najib)

Agus yang saat itu sedang makan sendirian, melihat syal barcelona milik najib, dan pikiran jahatnya muncul untuk mengambil dan menyembunyikannya dikamar.

s) INT. KOST. SIANG (Tagihan uang bulanan dari Ibu Kost)

Mecky yang sudah 3 bulan belum membayar uang kost, membuat ibu kost naik darah dan mendatangi kamar mecky untuk meminta uang bulanan.

t) INT. KOST. SIANG (menceritakan masalah mecky)

Aldo yang siang itu bertemu dengan anak-anak diruang tengah kos. Seperti biasa Agus dan najib selalu gila PES, dan Umer sedang duduk sambil membaca buku.

u) INT. KOST. SIANG (Memecahkan Celengannya Dikamar)

Umer berinisiatif memecahkan tabungannya didalam celengan dan memberikannya kepada mecky.

v) INT. BILIK ATM. SIANG (mengambil uang di ATM)

Aldo berinisiatif mengambil sisa uangnya di ATM untuk menolong mecky dari kesulitan membayar kost.

w) EXT. COUNTER HP. SIANG (menjual HP bekas)

Agus dan Najib sama-sama mencari-cari didalam kamar barang apa yang bisa dijual dan ditemukannlah HP bekas. Kemudian mereka bersama-sama pergi ke counter untuk menjual HP bekasnya. Di counter HP mereka menjual HP itu dan mendapatkan Uang

x) INT. KOST. SIANG (Mengumpulkan Uang Bersama)

Mereka bersama sama-sama mengeluarkan uang mereka masing-masing diatas meja dan sesudah berkumpul mereka memberikannya kepada Mecky.

y) INT. KOST. SIANG (Memberikkan Uang Ke Mecky)

Mecky didudukan diruang tengah kost dan diajak makan bersama-sama saat itu pula juga mereka memberikan uang yang mereka kumpulkan pada Mecky

z) EXT. MASJID. SORE (Awal Bulan Puasa)

Terdengar suara Ustad dalam memberikan cerama tentang cara menyambut bulan ramadhan yang baik.

aa) INT. KOST. SIANG (Saling bantu membersihkan kamar)

Pada hari itu tampak anak-anak kost saling bantu membersihkan kamar, karena akan menyambut bulan ramadhan. Kemudian terjadi pertikaian antara Agus dan Najib karena barang-barang kesayangan mereka.

bb) INT. KOST. SIANG (Tertawa Bersama)


Mereka tertawa bersama karena mecky yang hilang tak tau kemana ternyata pergi untuk pulang kampung, sontak mereka semua tertawa bersama menyaksikan video yang diberikan mecky di laptop Agus.

6. Storyboard



UNIVERSITAS
Dinamika

Tabel 3.5 Tabel Karakter Tokoh

No	Tokoh	Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
1	Umer 	<ul style="list-style-type: none"> - Tampan - Wajah brewok - Kulit gelap - Berantakan - Rambut pendek 	<ul style="list-style-type: none"> - Humoris - Baik - Suka berteman - Bodoh - Jorok 	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggal di kost - Agama Islam - Dekat dengan teman-teman di kost. - Asal Ambon

No	Tokoh	Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
2	Aldo 	<ul style="list-style-type: none"> - Tampan - Wajah bersih - Bertindik - Tubuh atletis - Kulit putih - Modis - Rambut pendek 	<ul style="list-style-type: none"> - Cool - Suka menghina - Hobi olahraga - Tempramen - Sombong - Sok Paling Kaya 	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggal di Kost - Asal Jakarta
3	Mecky 	<ul style="list-style-type: none"> - Wajah brewok - Rambut Kriting - Kurus - Kulit hitam 	<ul style="list-style-type: none"> - Baik - Suka menolong - Cinta Damai - Pandai - Suka bercanda - Sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggal di Kost - Asal Papua - orang miskin - Ibunya Seorang TKW
4	Agus 	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggi - Kurus - Wajah berjerawat - Kulit coklat - Rambut pendek 	<ul style="list-style-type: none"> - Usil - Fans Real Madrid - Suka menghina - Anti Barcelona - Sok Bijaksana - Tidak mau mengalah 	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggal di kost - Asal Jawa Timur (suroboyo)

No	Tokoh	Fisiologis	Psikologis	Sosiologis
5	<p>Najib</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggi - Wajah bersih - Kulit coklat - Rambut Pendek 	<ul style="list-style-type: none"> - Usil - Fans Barcelona - Suka menghina - Anti Real Madrid - Sok Bijaksana - Tidak mau mengalah 	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggal di kost - Asal Ambon
6	<p>Vira</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Cantik - Tinggi - Wajah bersih - Kulit Putih - Rambut panjang 	<ul style="list-style-type: none"> - Baik - Taat ibadah - Cerewet - Tidak punya pendirian 	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggal bersama keluarga - Keturunan Tionghoa (China) - Kaya

3.5.2 Produksi

a. Video Shooting

Pada bagian ini peneliti akan melakukan pengambilan gambar sesuai dengan adengan yang sudah dirancang dalam skenario dan storyboard. Tahap ini cenderung membutuhkan banyak orang, sehingga dibutuhkan manajemen jadwal shooting yang jelas untuk efektifitas waktu yang digunakan selama produksi.

b. Audio Capture/Tata Audio

Tahap ini dilakukan bersamaan dengan produksi video shooting, pada bagian ini peneliti melakukan pengambilan/merekam suara atau audio dari dialog, ekspresi, dan suasana dalam setiap proses pengambilan gambar video.

c. Editing stok shot

Tahap image editing adalah proses memilah gambar dari sekian banyak take video yang sudah diproduksi dan kemudian di masukkan menjadi satu kesatuan scene sesuai konsep skenario, untuk lebih mempermudah dalam proses editing antar scene

d. Skoring Music

Dalam proses skoring musik ini peneliti akan membuat komposisi musik yang fungsinya untuk dapat mendukung suasana (ambience) dari gambar yang telah diambil dan sesuai dengan kebutuhan dari adegan tertentu.

3.5.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah bagian terakhir dalam proses pengerjaan proyek Tugas Akhir ini, dimana pada bagian ini seluruh komponen video, suara, skoring musik, dan spesial efek sudah djadikan utuh dalam satu format. Berikut uraian singkat pada tahapan pasca produksi.

1. *Video Editing dan Special Effect*

Melakukan penataan akhir dari opening film sampai *credit title* pada software editing, dan menerapkan spesial efek pendukung, hal ini membuat semua komponen utama pendukung film sudah tertata rapi menjadi satu.

2. Export/Rendering

Tahapan ini adalah proses akhir pada bagian editing setelah seluruh komponen tersusun maka akan dilakukan proses export/rendering, dimana seluruh komponen yang sudah tertata akan terjahit menjadi satu bentuk format file video.

3. Preview

Merupakan tahapan melihat ulang kembali hasil rendering/export yang sudah ada, untuk meneliti kembali apakah ada bagian-bagian yang error atau ada bagian yang kurang sesuai, sehingga dapat dilakukan proses penyempurnaan.

4. Publikasi

Merupakan sebuah proses akhir untuk mempublikasikan film tersebut kepada masyarakat dengan membuat sebuah media publikasi.

3.6 Publikasi

Publikasi merupakan sebuah tahapan akhir dari pasca produksi dimana peneliti akan membuat media publikasi dan promosi untuk dapat menarik minat masyarakat agar menonton film pendek yang telah diproduksi.

1. Poster

a. Konsep

Peneliti menggunakan poster ukuran A1 (59.4x84.1) untuk mempublikasikan karya akhir film pendek ini dengan konsep Karakter dari tiap-tiap tokoh utama anak-anak penghuni rumah kost.

b. Sketsa



Gambar 3.6 Sketsa Poster Film
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014



2. Merchandise

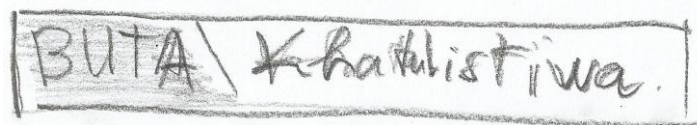
a. Konsep

Peneliti mempromosikan kepada masyarakat dan memberikan *merchandise* berupa stiker dan pin dengan konsep bertuliskan judul dari film pendek tersebut yaitu “BUTA Khatulistiwa”.

b. Sketsa



Gambar 3.7 Sketsa Merchandise Pin
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014



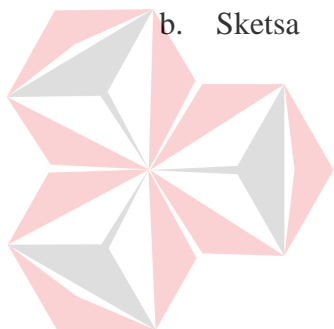
Gambar 3.8 Sketsa *Merchandise Stiker*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

3. Cover DVD

a. Konsep

Peneliti menggunakan cover dvd untuk membuat tampilan cover lebih menarik dilihat oleh pengunjung pameran Tugas akhir ini dengan konsep gambar setiap karakter anak-anak penghuni rumah kost.

b. Sketsa



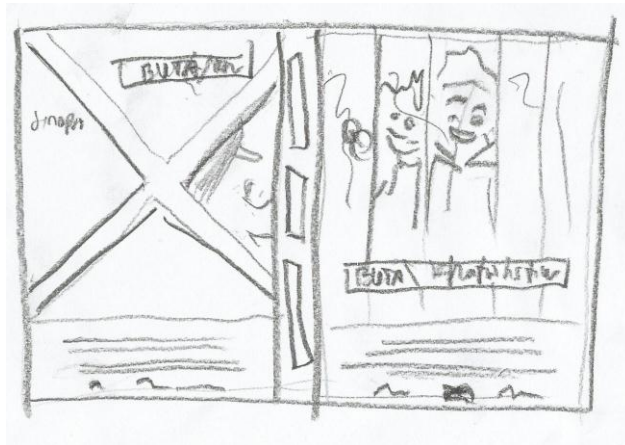
Gambar 3.9 Sketsa Cover DVD
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

4. Sampul DVD

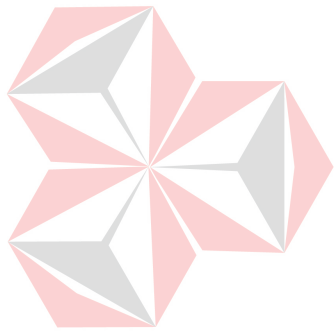
a. Konsep

Peneliti juga membuat sampul luar DVD untuk mengimbangi cover dvd didalamnya dengan konsep gambar setiap karakter anak-anak penghuni rumah kost, dan pada bagian belakang ada cuplikan serta sinopsis cerita.

b. Sketsa



Gambar 3.10 Sketsa Cover DVD
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

4.1 Produksi

Pada bagian ini peneliti menjelaskan bagaimana proses produksi dari tahap pengambilan gambar, audio, dan editing serta tahap pasca produksi dalam pembuatan proyek tugas akhir ini.

4.1.1 *Take Shot*

Berikut merupakan sample dari *take shot* yang sudah diproduksi dalam proyek Tugas Akhir ini



Gambar 4.1 Proses Pengambilan Gambar
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Take shot dalam proyek Tugas Akhir ini menggunakan kamera DSLR berbasis kamera digital dimana hasil dari setiap shot tersimpan kedalam memory SD Card, serta kameramen yang dibantu alat *gladecam* untuk meminimalisir guncangan saat pengambilan gambar. Dalam proses

pencahayaannya peneliti menggunakan tipe lighting *daylight* dengan daya 1000 watt, penggunaan setiap alat dalam produksi shot dapat berubah-ubah sesuai dengan kondisi lokasi syuting.

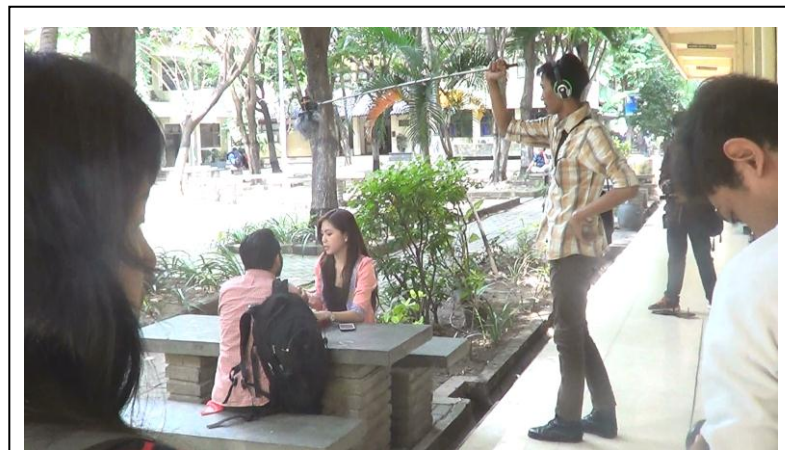


Gambar 4.2 Proses Penataan *Lighting*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014



4.1.2 *Take Audio*

Berikut merupakan proses dari *take audio* yang sudah diproduksi dalam proyek Tugas Akhir ini



Gambar 4.3 Proses *Take Audio* Yang Dikerjakan Oleh *Audioman*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Take audio dalam proyek Tugas Akhir ini menggunakan perekam suara secara terpisah, tidak menggunakan perekam suara yang ada di kamera DSLR, dengan tujuan agar mendapatkan hasil suara yang lebih baik. Dalam proses *take audio* ada seseorang yang disebut *audioman* yang bertugas untuk mencari posisi terbaik dalam merekam suara, saat *take shot* berlangsung agar tidak terjadi bocor dikamera.



Gambar 4.4 Proses Pengambilan Suara Saat *Take Shot*
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

4.2 Analisis Scene

Tahapan analisis *scene* ini peneliti menjelaskan setting kondisi dan perpaduan karakter tokoh dalam beberapa scen yang telah diproduksi berdasarkan konsep identitas sosial, sebagai berikut:

1. Scene 1



Gambar 4.5 Adegan Agus dengan Najib
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam scene 1 (satu) yang menampilkan Agus dan Najib yang sedang bermain game bola di laptop. Gambar yang diambil memperlihatkan setting wardrobe yang bertolak belakang antara jersey klub Real Madrid dan Barcelona, yang memang dalam dunia sepak bola kedua klub tersebut menjadi rival satu sama lain.

2. Scene 4



Gambar 4.6 Adegan Vira dan Papa dirumah
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam scene 4 (empat) adalah adegan yang menampilkan vira dan papanya sebagai keturunan Tiong Hoa (Cina). Hubungan keluarga yang tidak

harmonis antara anak dan orang tua ditampilkan dalam adegan ini dimana papa ingin menjodohkan Vira.

3. Scene 6



Gambar 4.7 Adegan Najib mencuri Mug Agus
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam scene 6 (enam) ini menunjukkan karakter najib yang jahil sedang mencuri gelas kesayangan Agus, setting kamar Najib fans Barcelona yang bersebelahan dengan kamar Agus fans Real Madrid menjadikan keadaan tersebut terlihat kontras.

4. Scene 7

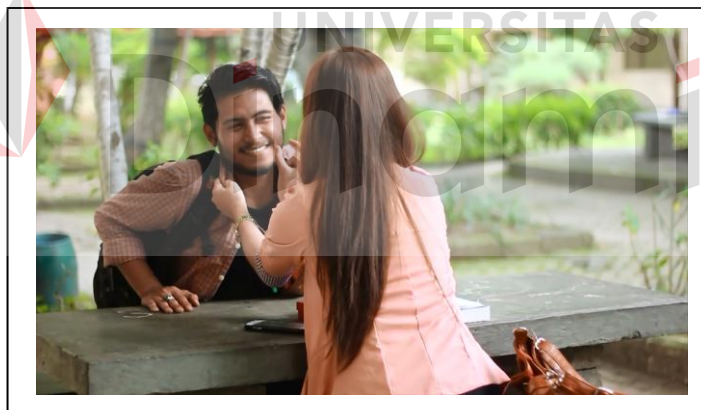


Gambar 4.8 Adegan Aldo Membawa Rujak Cingur untuk Anak-Anak Kost.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Scene 7 (tujuh) ini menampilkan 5 talent utama yaitu Aldo, Umer, Agus, Najib, dan Mecky. Adegan ini menunjukkan Aldo yang sok kaya, tapi tetap menghina teman-temannya terutama Mecky. Agus dan Najib yang tetap saling bermusuhan lewat game bola, dan saling hina karena gelas Agus yang hilang. Karakter Umer yang jorok dan pemalas juga diperlihatkan dalam scene ini.

5. Scene 8

Dalam scene 8 (delapan) ini menampilkan karakter Vira yang cerewet dan penuh curiga terhadap Umer kekasihnya. Terlihat kontras antara Umer dengan logat Ambonya dipadukan dengan fisiologis Vira yang keturunan Tiong Hoa (Cina) terlihat putih dan cantik.



Gambar 4.9 Adegan Umer dan Vira Dikampus
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

6. Scene 10

Scene 10 (sepuluh) ini memperlihatkan perbedaan Agama Kristen dan Islam yang diharmonisasikan menjadi saling berdampingan namun tetap terlihat utuh. Akan mengakui umer sebagai kekasih pada keluarganya. tetapi dalam batin Vira bergejolak karena dia tidak berani



Gambar 4.10 Adegan Umer Mengalungkan Tasbih di Salib Vira.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

7. Scene 11

Dalam adegan ini penokohan antara Aldo yang sombong dan emosional bertolak belakang dengan Mecky yang sabar. Terlihat dari Aldo yang langsung emosi karena tingkah pengamen di warung makan itu, namun mecky lebih memilih meleraikan mereka dan tidak ikut emosi.



Gambar 4.11 Adegan Peseteruan Aldo dengan Pengamen di Warung Makan
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

8. Scene 13



Gambar 4.12 Adegan Kondisi Kost yang Kalut
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Scene ini memperlihatkan perpaduan Najib dan Agus yang sok bijaksana dalam menasihati teman-temannya yang bermasalah, akan tetapi Umer dan Aldo tidak menghiraukan. Dalam scene ini terlihat ego dari Umer dan Aldo yang tidak dapat dikendalikan.

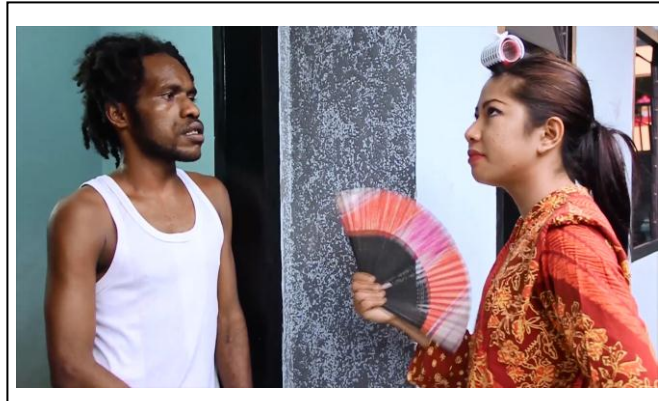
9. Scene 17



Gambar 4.13 Adegan Vira berdoa
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Adegan scene ini menunjukkan kebimbangan Vira dalam menghadapi hubungannya dengan Umer, akan tetapi dia tetap bijaksana dan menyerahkan segala keraguannya pada Tuhan.

10. Scene 19



Gambar 4.14 Adegan Ibu Kost Menagih Uang Bulanan Mecky
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Adegan ini memperlihatkan keadaan sosiologis Mecky yang miskin, belum membayar uang kost selama 3 bulan. Keadaan ini dibentuk agar terlihat kontras dengan penokohan Aldo yang sok kaya. Meskipun demikian mecky adalah anak yang pandai, dia mendapat beasiswa pemerintah untuk kuliah.

11. Scene 20



Gambar 4.15 Adegan Aldo menceritakan masalah Mecky.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam scene ini Aldo yang sempat mengetahui masalah mecky. Menceritakan masalah tersebut kepada anak-anak yang lain. Kodisi ini dibentuk untuk membuat anak-anak kost bersatu untuk membantu Mecky dari

masalah keuangannya, mereka juga memiliki cara yang berbeda-beda dalam membantu Mecky.

12. Scene 25



Gambar 4.16 Adegan anak-anak kost memberikan bantuan kepada Mecky
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam Adegan ini terlihat Mecky yang tetap tidak mau membebani teman-temannya. Akan tetapi mereka memaksa agar Mecky menerima karena mereka semua teman harus saling bantu. Kondisi yang indah tercipta dalam scene 25 ini karena semuanya saling membantu tidak egois lagi.

13. Scene 27



Gambar 4.17 Adegan Mecky mengingatkan Agus dan Najib
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam scene ini mecky mengingatkan Agus dan Najib agar tidak saling usil lagi karena akan memasuki bulan puasa. Terlihat mecky yang peduli pada teman-temannya namun karakter Agus dan Najib yang bengal tetap saja selalu iseng.

14. Scene 27A



Gambar 4.18 Adegan perkelahian Agus dan Najib
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam scene ini terungkap Agus dan Najib saling mencuri barang, karena mereka tidak terima satu sama lain perkelahian pun terjadi dan tidak ada yang mau mengalah, dan kemudian Mecky pergi meninggalkan mereka semua.

Kondisi ini dibuat untuk meningkatkan grafik emosi pada penonton.

15. Scene 28



Gambar 4.19 Anak-Anak kost Menonton Video Dari Mecky
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

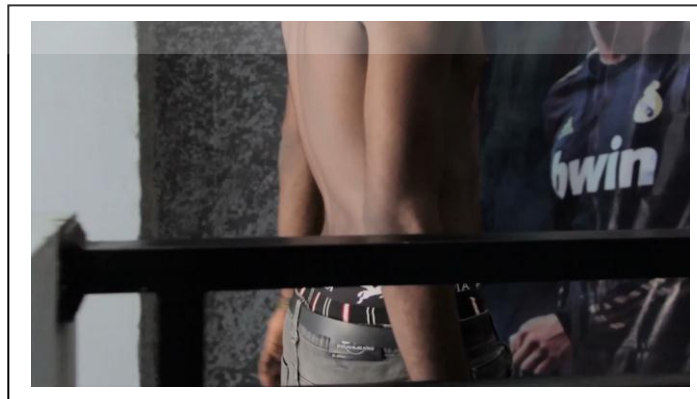
Pada adegan ini menunjukkan flashback dari scene pertama saat Agus, Najib, Umer dan Aldo menonton video dari mecky. Teman-teman satu kost mecky galau karena mecky menghilang begitu saja, tapi ternyata mecky menghilang untuk pulang kampung, mereka pun tertawa lepas melihat video dari Mecky.

4.3 Analisis Audio

Tahap analisis audio ini peneliti akan menjelaskan setting musik yang ada dalam beberapa scene. Musik yang dibuat bertujuan untuk membentuk suasana tertentu sesuai kondisi yang ada dalam sebuah scene.

1. Scene 1

Dalam scene 1 ini musik yang dibentuk adalah musik dengan genre dubstep dengan tempo yang sedang. Fungsinya memberikan suasana tegang dan penasaran pada audien yang menonton tokoh kulit hitam yang sedang berjalan tersebut.



Gambar 4.20 Adegan Mecky Masuk ke Kamar Agus
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014



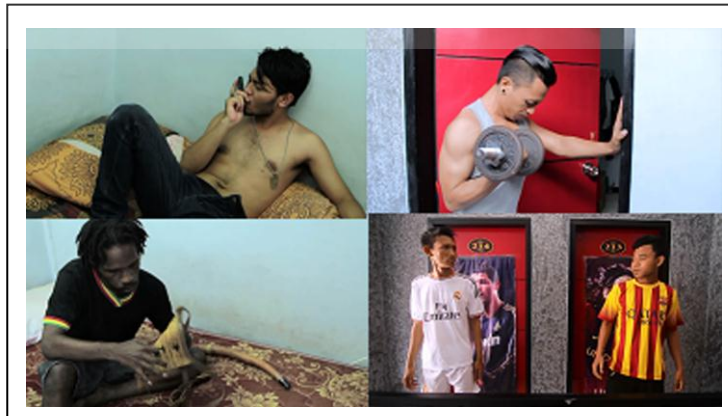
Gambar 4.21 Adegan Agus Memanggil Teman-Temannya
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam adegan ini musik yang dibuat akustik gitar dengan tempo yang sedang.

Memberikan kesan suasana gembira didalam rumah kost

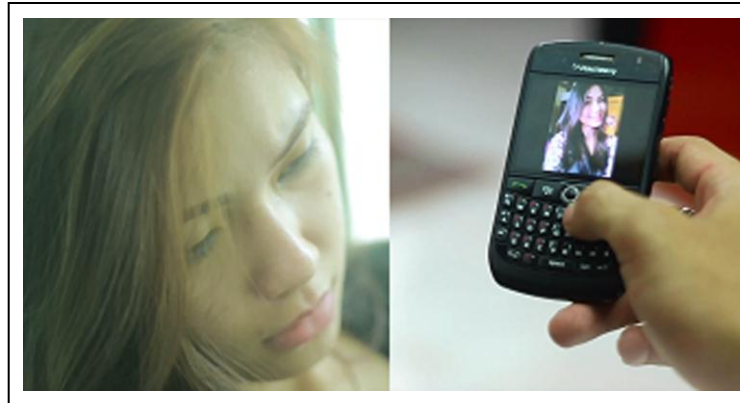
2. Scene 2

Musik yang diimplementasikan dalam gambar ini adalah jazz pop, memberikan kesan ceria dan pada setiap karakter tokoh yang ditampilkan dalam scene 2 ini.



Gambar 4.22 Adegan Keseharian Anak-Anak kost.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

3. Scene 14 dan 15

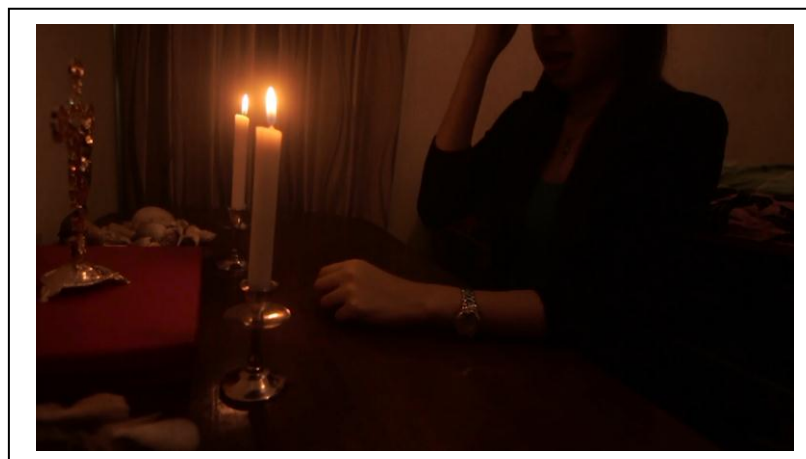


Gambar 4.23 Adegan Galau Umer dan Vira.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam scene ini musik dikompose antara petikan gitar dengan ketukan lembut dari drum. Guna menciptakan suasana galau pada tokoh Umer dan Vira.

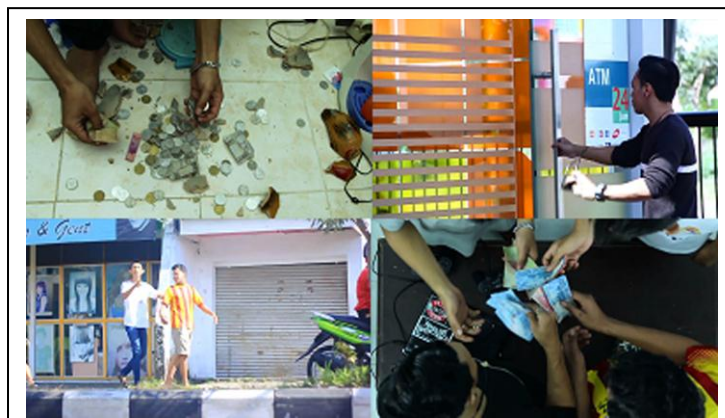
4. Scene 17

Bentuk musik yang diterapkan dalam gambar ini adalah instrument piano. Pengaruh musik instrumen piano memberikan kesan khusuk dalam adegan berdoa yang dilakukan oleh Vira.



Gambar 4.24 Adegan Vira berdoa
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

5. Scene 21, 22, 23, dan 24



Gambar 4.25 Adegan anak kost membantu Mecky yang kesulitan.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam scene ini menghadirkan komposisi drum dan piano bertempo sedang dipadukan dengan shot-shot anak-anak kost yang mencari uang untuk mecky.

Fungsi setting music tersebut untuk memberikan kesan kebersamaan.

6. Scene 27A

Musik yang diberikan dalam adegan perkelahian antara Najib dan Agus adalah music dubstep dengan tempo yang sedang. Fungsi dari music dubstep ini memberikan kesan distorsi pada adegan perkelahian Najib dan Agus.



Gambar 4.26 Adegan perkelahian Najib dan Agus
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

7. Scene 28



Gambar 4.27 Adegan setelah menonton video dari Mecky
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Dalam scene terakhir di film pendek ini musik yang dimasukkan adalah sebuah lagu pop rock dengan tempo sedang untuk membangun suasana ceria pada ending cerita dari film pendek ini.

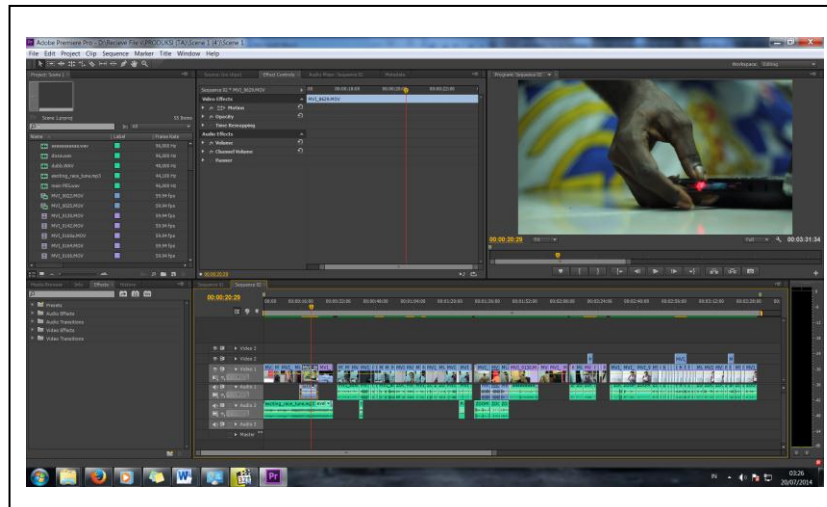
4.4 Pasca Produksi

Pada tahap ini merupakan tahap akhir setelah proses pengambilan gambar dan suara, yang kemudian dilanjutkan dengan proses editing sesuai dengan skenario yang telah dibuat

4.4.1 *Editing shot dan suara*

Setelah selesainya produksi dilapangan terkumpul banyak shot dan suara, kemudian peneliti memilah-milah shot dan suara tersebut sesuai dengan scene didalam skenario/naskah lalu dimasukkan kedalam software editing. Pada tahap ini tentunya memakan waktu cukup lama, karena harus memilah dari begitu banyak shot dan suara yang masih berantakan. Selain proses sinkronisasi suara

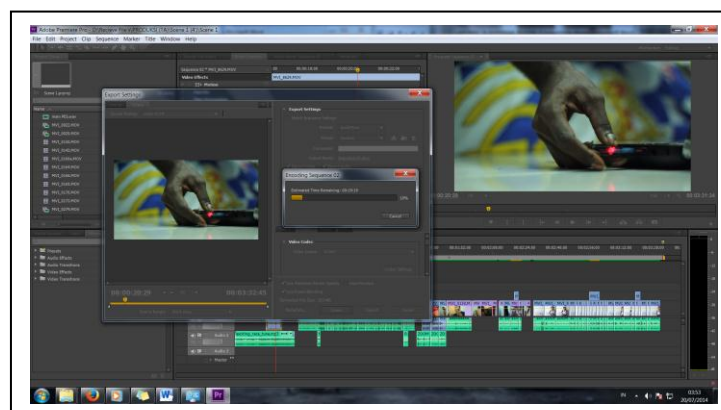
dan gambar ada juga penambahan musik dan *special effect* guna memberikan kesan mendramatisir pada sebuah shot.



Gambar 4.28 Proses editing shot dan suara.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

4.4.2 Export/Render

Bagian ini merupakan tahap dimana proses akhir pada bagian editing setelah seluruh komponen *shot*, suara, musik, dan *special effect* tersusun maka akan dilakukan proses export/rendering, dimana seluruh komponen yang sudah tertata akan terjahit menjadi satu bentuk format file video.



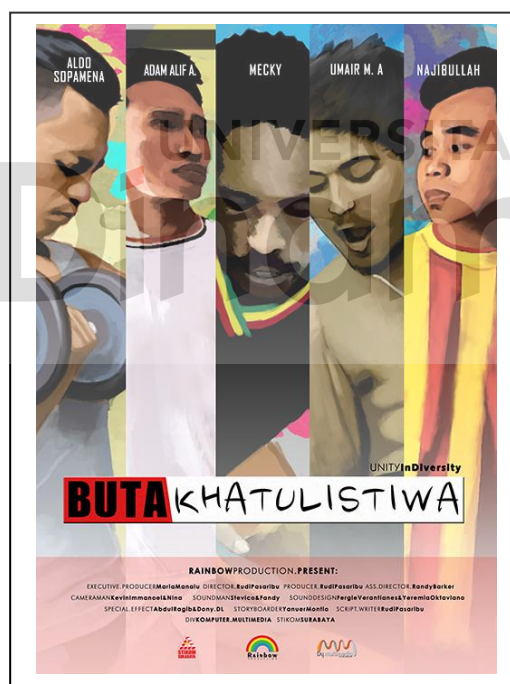
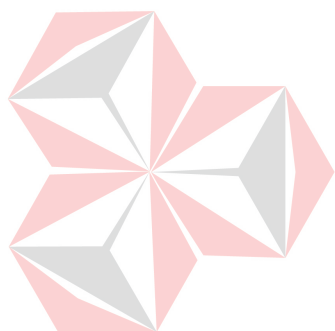
Gambar 4.29 Proses export/render
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

4.5 Publikasi

Tahap publikasi berupa kegiatan pameran adalah salah satu cara untuk memperkenalkan proyek Tugas Akhir yang telah diproduksi kepada masyarakat. Dalam proses tersebut, usaha untuk dapat menarik audien terhadap pameran yang diselenggarakan. Peneliti menggunakan beberapa media sebagai upaya mempromosikan karya film pendek yang dibuat yakni:

1. Poster A2

Selama pameran berlangsung peneliti membuat poster film dengan ukuran A1 (59.4x84.1), berikut desain poster yang dibuat agar dapat menarik minat penonton.



Gambar 4.30 Desain Poster Buta Khatulistiwa
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

2. Stiker

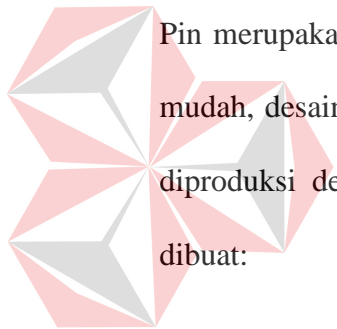


Gambar 4.31 Desain Stiker Buta Khatulistiwa
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

Stiker adalah salah satu bentuk *merchandise* yang dapat dibagikan dengan mudah dan dapat dijumpai diberbagai tempat sebagai bentuk promosi.

Berikut desain stiker yang dibuat:

3. Pin



Pin merupakan salah satu bentuk *merchandise* yang dapat dibagikan dengan mudah, desain pin yang dibuat bertuliskan judul dari film pendek yang telah diproduksi dengan tambahan credit title peneliti. Berikut desain pin yang dibuat:



Gambar 4.32 Desain Pin Buta Khatulistiwa.
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

4. Cover DVD

Cover DVD ini dibuat untuk membuat cover dalam bagian DVD terlihat lebih menarik dan tidak biasa saja, dengan konsep gambar karakter tiap tokoh dalam film pendek ini.



Gambar 4.33 Desain Cover DVD Buta Khatulistiwa
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014

5. Sampul DVD

Sampul DVD ini juga dibuat untuk menyelaraskan dengan cover dvd yang telah dibuat agar terlihat senada dan lebih menarik, dengan disertai sinopsis dan cuplikan adegan di sampul bagian belakang.



Gambar 4.34 Desain Cover DVD Buta Khatulistiwa
 Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2014



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

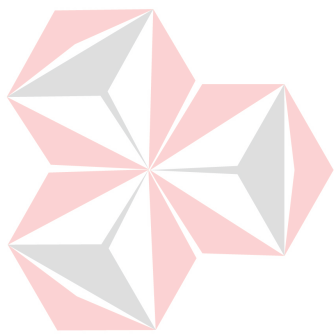
Berdasarkan seluruh hasil penelitian dan produksi proyek Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama Tentang Semboyan Bhinneka Tunggal Ika Dengan Alur Multi Plot”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Langkah mengemas film pendek bergenre drama dengan alur multi plot dapat dikemas menjadi film pendek dengan durasi 39 menit serta menggunakan alur multi plot agar jalan cerita lebih menarik.
2. Cara membuat film pendek yang mengisahkan nilai bhinneka tunggal ika dapat dibuat melalui proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Didukung penggunaan alur multi plot sebagai sarana yang memberikan pendalaman makna pada nilai semboyan Bhinneka Tunggal Ika, dengan cerita perbedaan sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari sebuah rumah kost, serta jumlah karakter pendukung yang lebih dari dua orang untuk menggerakkan cerita kebhinnekaan yang ada dilingkungan rumah kost.

5.2 Saran

Diharapkan dari penelitian dan proyek Tugas Akhir yang dikerjakan oleh peneliti, dapat diimplementasikan dengan bijaksana bagi kalangan muda khususnya dan umumnya bagi masyarakat luas tentang makna semboyan bhinneka tunggal ika di negara kita tercinta Indonesia.

Selain itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan konsep makna bhinneka tunggal ika dengan model skenario yang lebih berkembang sesuai dengan kondisi yang ada.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto dan Lukiati Komala. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Effendy, Heru. 2010. *Mari Membuat Film, panduan menjadi produser Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.
- Egri, Lajos. 1946. *The Art Of Dramatic Writing*. New York: Simon And Schuster Inc.
- Hendratman, Hendi. 2013. *The Magic Of Adobe After Effect*. Bandung: Informatika Bandung.
- Kaelan M.S, H. 2013. *Negara Kebangsaan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Lamintang, Franciscus Theojunior. 2013. *Pengantar Ilmu Broadcasting & Cinematography*. Jakarta: Penerbit In Media.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Ed. A. Ariobimo Nusantara. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi*. Depok: Mind 8 Publishing House
- Mascelli, Joseph V. 1977. *The Five C's Of Chinematography*. California: Cine/Grafic Publications
- Miles, Matthew B dan Huberman A. Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Diterjemahkan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Satori, Djam'an dan Komariah, Aan. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sujanto, Bejdo. 2007. *Pemahaman Kembali Makna Bhinneka Tunggal Ika*. Jakarta: CV Sagung Seto.

- Susan, Novri. 2012. *Negara Gagal Mengelola Konflik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Samovar A Larry, Potter Richard E, McDaniel Edwin R. 2010. *Komunikasi Lintas Budaya*, Jakarta: Salemba Humanika
- Tantular, Mpu. 2009. *Kakawin Sutasoma*, Depok: Komunitas Bambu. Terjemahan Dwi Woro R. Mastuti dan Hastho Bramantyo.
- Trianton, Teguh. 2013. *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pratista Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Widagdo M Bayu, Gora S. Winastwan. 2004. *Bikin Sendiri Film Kamu*. Yogyakarta: PD Anindya
- Widagdo M Bayu, Gora S. Winastwan. 2007. *Bikin Film Indie itu Mudah*. Yogyakarta: C.V Andi Offset (Penerbit Andi)
- W. Soeharto Bambang. 2013. *Menangani Konflik di Indonesia*, Jakarta: Kata Hasta Pustaka
- Yusril Muhammad. 2009. *Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika*. Direktur Program Pascasarjana Universitas Yarsi Jakarta.

Sumber Internet

- <http://www.tempo.co/read/news/2012/01/24/058379375/Bentrok-Warga-di-Lampung-48-Rumah-Dibakar>
Diakses tanggal 5 Oktober 2013.
- <http://ceritabukuini.blogspot.com/2012/09/kakawin-sutasoma-mpu-tantular-bagian-i.html>
Diakses tanggal 5 Oktober 2013.
- <http://www.setara-institute.org/id/content/pernyataan-pers-tentang-pelanggaran-kebebasan-beragama-2010>
Diakses tanggal 6 Oktober 2013.
- <http://kbbi.web.id>
Diakses tanggal 10 Januari 2014.
- <http://regional.kompas.com/read/2014/01/10/2031027/.Indahnya.Indonesia.yang.Tertangkap.Kamera>

Diakses tanggal 29 Januari 2014.

<http://filmindonesia.or.id/article/siapa-penonton-film-indonesia#.Uu-3jYV1OkM>
Diakses Tanggal 03 Februari 2014.

<http://www.youtube.com/watch?v=4i-izwh3G3k>
Diakses tanggal 03 Februari 2014.

<http://movieguide101.wordpress.com/2010/12/03/cinta-catatan-tentang-nama-juga-agama/>
Diakses tanggal 10 Februari 2014.

<http://latifadwiyanti.wordpress.com/2010/06/02/cinta/>
Diakses tanggal 10 Februari 2014.

<http://sosbud.kompasiana.com/2013/10/05/aktualisasi-nilai-nilai-Bhinneka-tunggal-ika-598814.html>
Diakses tanggal 17 Februari 2014.

<http://www.anneahira.com/drama.htm>
Diakses tanggal 17 Februari 2014.

<http://alabarba.blogspot.com/2009/10/angles.html>
Diakses tanggal 03 Maret 2014.

<http://www.mediacollege.com/video/shots/>
Diakses tanggal 03 Maret 2014.

<http://www.bassbrass.org/movie/Movie%20Production%20Design/The-Shot.html>
Diakses tanggal 03 Maret 2014.

<http://www.lhstv.com/shottypes.html>
Diakses tanggal 03 Maret 2014.

